

Juego Común Secret Island

Guía de Instalación



UNIVERSAL DE DESARROLLOS ELÉCTRICOS S.A.
c/ Sena, 2-10. 08174 SANT CUGAT DEL VALLÉS, Barcelona, España
Tel. 93 736 01 00 Fax: 93 736 01 04
infounidesa@cirsa.com
www.unidesa.com | www.ballywulff.es

Realización: junio de 2016



Introducción

El presente documento describe el proceso de instalación y configuración del juego común Secret Island en las máquinas Action Star, siendo válido para sus versiones TTComfort y Wide Slant Top.

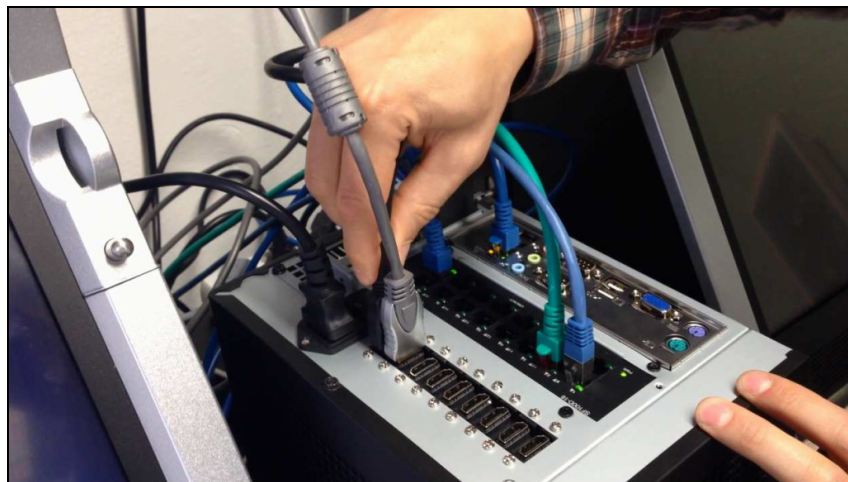
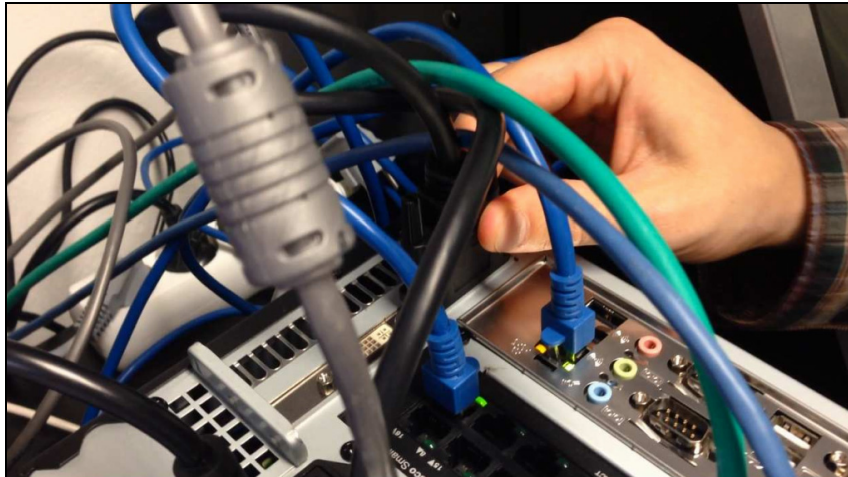
Preparando el Hardware necesario

- Servidor PCBOX con alguna versión del software BW6900 preinstalada.
- Latiguillo DVI-HDMI. Cable largo HDMI-DVI. Cable largo de audio tipo Mini-jack. Cables Ethernet uno por puesto de juego más uno extra de conexión para el PC Box.
- Monitor para el servidor y Sistema de audio. Preferiblemente la unidad Sign Bally Wulff Secret Island.
- Máquinas Action Star TTComfort o Wide Slant Top con alguna versión del software BW6001 preinstalada.

Nota Importante: El software de terminal versión BW6001 v1.3.0 y posteriores, requieren la versión BW6900 v1.1.0 instalada en el servidor. Las versiones BW6001 v1.2.0 y anteriores requieren la versión BW6900 v1.0.0 instalada en el servidor.

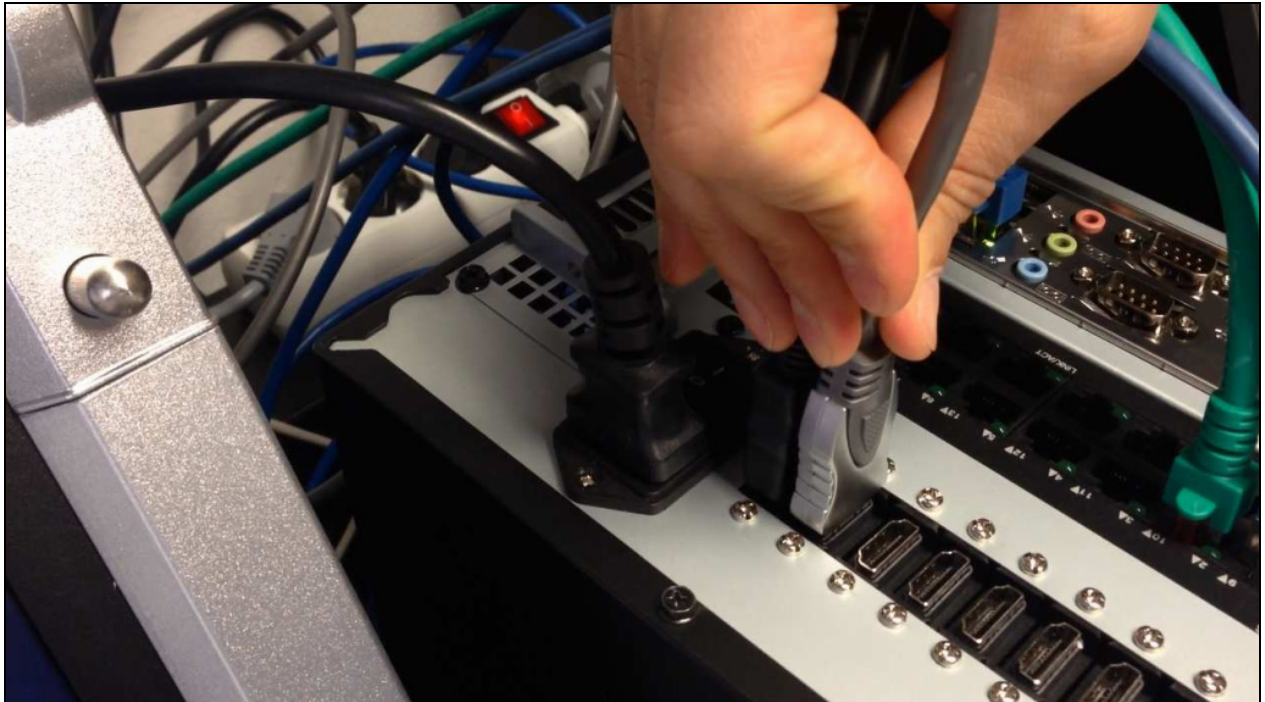
Conexión del Hardware

Inicialmente, debemos conectar el latiguillo DVI-HDMI entre el conector de video del PC y el primer conector HDMI del hub de video del PCBox, tal como se muestra en las siguientes imágenes:



Nota: El primer conector HDMI del hub de video aparece invertido con respecto a los demás conectores.

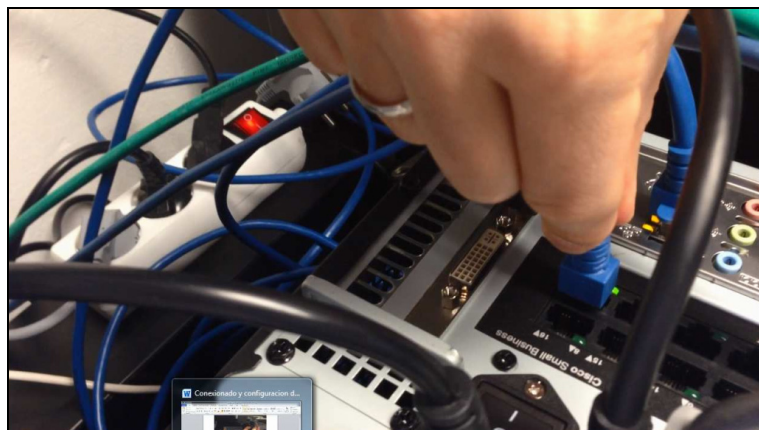
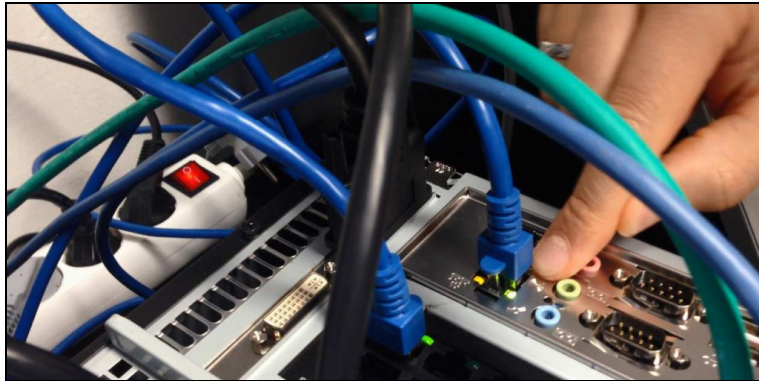
Seguidamente podemos conectar la señal de video desde el hub de video del PCBox al monitor externo o unidad Sign. El cable de video se puede conectar a cualquier puerto HDMI disponible en el hub de video.



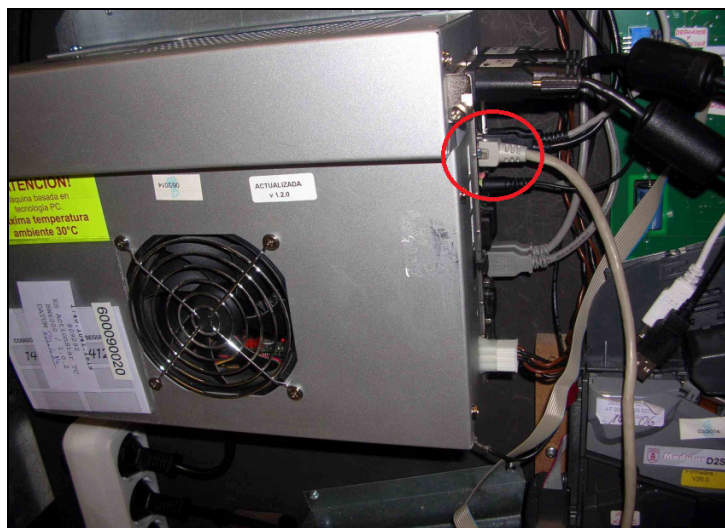
Conectamos el otro extremo al monitor externo o monitor de la unidad Sign. Puede ser requerido un conversor HDMI-DVI dependiendo del tipo de monitor utilizado.



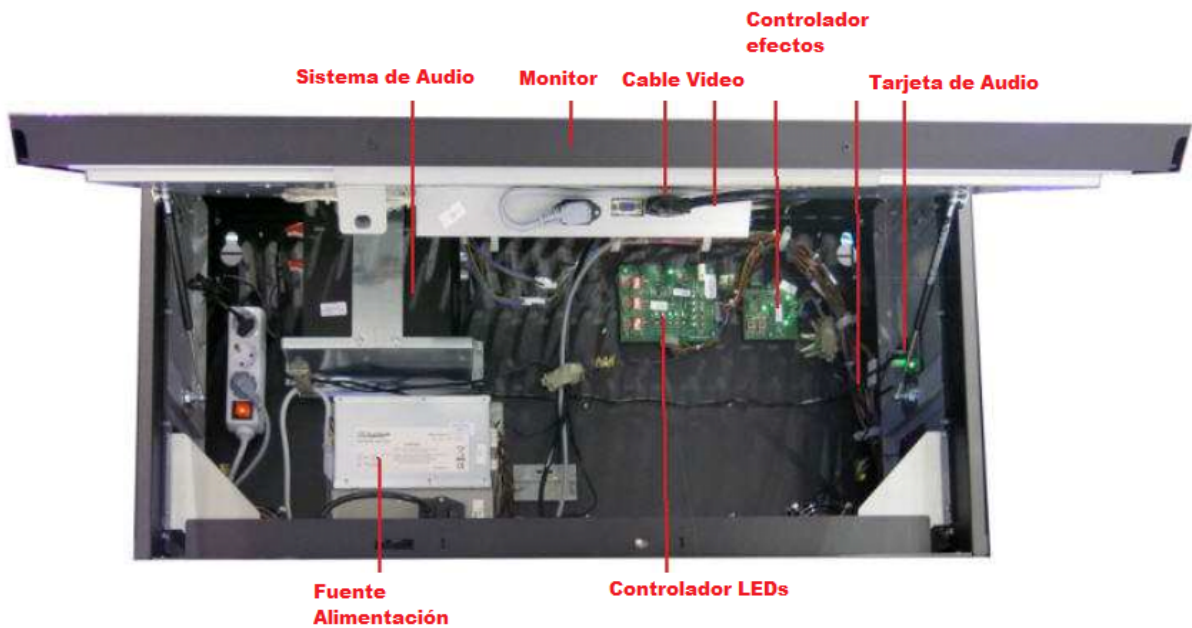
A continuación podemos conectar el cable ethernet corto entre el conector RJ45 del PC a cualquier puerto disponible del hub de ethernet del PCBox, tal como se muestra a continuación:



En este punto podemos conectar un cable ethernet por cada terminal de juego desde el hub ethernet del PCBox a cada uno de los PC de cada máquina. Existe un agujero en la trasera de cada máquina para poder insertar los cables de red.

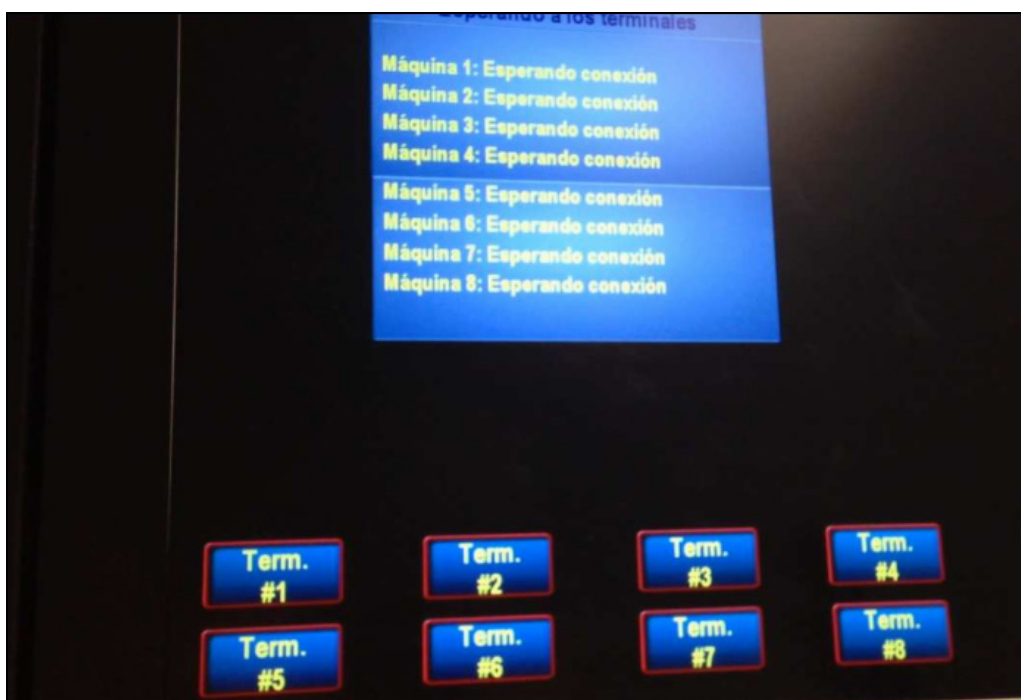


Finalmente conectamos el cable de audio tipo mini-jack desde la salida de audio del PCBox a la tarjeta de audio de la unidad Sign o del sistema de audio utilizado. En el caso de la unidad Sign, la tarjeta de audio está ubicada en el lateral derecho de la unidad.



Configuración de los Terminales

El primer paso es encender el PCBox y la unidad Sign o monitor externo. Cuando haya terminado de arrancar, se mostrará una imagen como la siguiente:



A continuación podemos encender los terminales secuencialmente, evitando hacerlo simultáneamente.

Cuando los terminales hayan arracado, abrimos las puertas y nos dirigimos al siguiente punto del menú de servicio

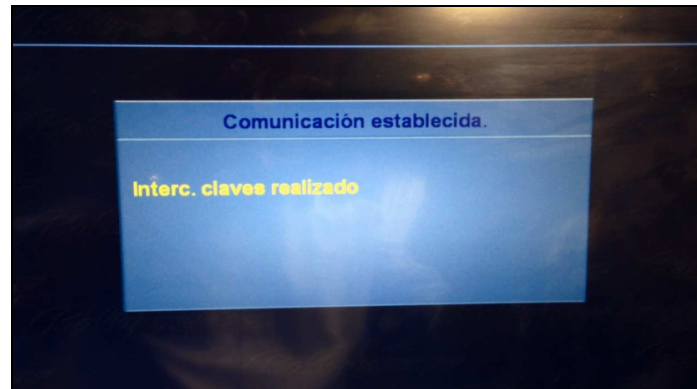
AJUSTES VARIOS > **SEGURIDAD** > **RED** > **JUEGO COMÚN**. Al entrar en el menú de SEGURIDAD la máquina pedirá un código. El código de seguridad de fábrica es el 2412. En el punto anteriormente descrito, seleccionamos “ENCENDIDO”.



Finalmente tendremos que asignar un número de terminal a cada una de las máquinas conectas al servidor del juego común, tal como se muestra a continuación:



Cuando se haya establecido con éxito la comunicación entre los terminales y el servidor, se mostrará una pantalla como la siguiente:



Cerramos la puerta de cada máquina y ahora deberá de aparecer el número de terminal asignado en la pantalla superior de cada máquina:



Consideraciones

1. Un servidor de Juego Común puede conectar entre 1 y 8 terminales. El servidor del juego común puede funcionar con un solo terminal conectado.
2. No se deben mezclar terminales en modo DEMO y terminales en modo de juego NORMAL. En caso de existir terminales en diferentes modos de funcionamiento conectados al mismo servidor de Juego Común, este no arrancará.
3. Si se abre la puerta o se desconecta un solo terminal, el Juego Común continuará funcionando a no ser que hubiese un premio asignado al terminal desconectado. En este último caso el servidor y el resto de los terminales se pararán.
4. El servidor se detendrá si no detecta ningún terminal conectado o con la puerta cerrada.