



# MANUAL DE USUARIO

MÁQUINA ARCADE MODELO CABI0001P

Última actualización: septiembre 2014  
[www.KrakenMachines.com](http://www.KrakenMachines.com)

## Contenido

1. Contenidos del Envío .....	3
2. Partes de la Máquina .....	3
3. Configurar el colector de monedas .....	6
4. ¿Cómo Jugar? .....	6
5. Configuración de la Máquina .....	7
6. Si tienes algún problema .....	9
7. ¿Quiénes Somos? .....	9

## 1. CONTENIDOS DEL ENVÍO

Dentro de la caja habrás recibido:

- Una máquina arcade modelo CABI0001P
- Un cable de alimentación con enchufe español (europeo)
- Dos llaves para acceder al interior de la máquina
- Un pequeño manual del fabricante de la placa de juegos: en el presente manual hay bastante más detalle sobre la máquina, por lo que se recomienda utilizar este en su lugar
- Documentación de compra

Este manual puede encontrarse en formato digital junto con otros recursos de ayuda en <http://www.krakenmachines.com/es/content/10-manuales-de-uso-y-recursos-para-tu-maquina-recreativa>

## 2. PARTES DE LA MÁQUINA

La máquina está formada por un armario de madera con un monitor y teclado en la parte frontal, tres puertas con cerradura (una trasera para acceder al interior de la máquina y dos delanteras, con el mecanismo de recogida de monedas, al botón de partida gratis y que permite acceder a la recogida de las monedas introducidas) y conector para el cable de alimentación, así como botón de encendido y rueda de volumen. Todas las puertas con cerradura se abren con la misma llave (se facilitan dos copias de esta llave).

### La Máquina

La máquina tiene el siguiente aspecto y medidas. La altura se considera hasta la parte más alta de la máquina, y el fondo hasta la más sobresaliente. En la parte superior la máquina tiene un letrero y dos altavoces. En la parte central se encuentra el monitor



### El Teclado

Esta máquina tiene controles para un jugador pero dos jugadores pueden jugar por turnos. El jugador cuenta con un botón "1P" (1 "player") o "2P" (2 "player") para iniciar la partida, una palanca de dirección y 3 botones rojos iluminados a la derecha (para diestros) o a la izquierda (para zurdos). En la siguiente figura se muestran los controles descritos.



## La Parte Trasera

En la parte trasera existen los siguientes elementos:

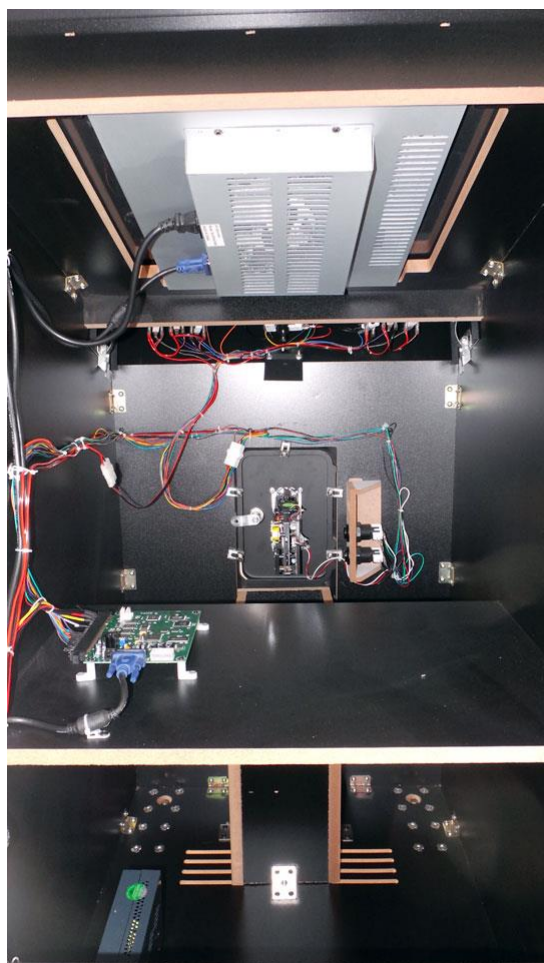
- Cerradura para introducir una de las llaves y acceder al interior de la máquina. No es necesario acceder a éste para la operación normal de la máquina.
- El conector para enchufar la máquina con el cable de alimentación.
- El botón de encendido. Cuando está con el 0 pulsado, se encuentra apagada y cuando está con el 1 pulsado, se encuentra encendida.
- Una rueda para ajustar el volumen de la música en la parte inferior izquierda.
- Asas en la parte trasera para transportar la máquina con la ayuda de las ruedas que existen en la parte inferior de la máquina.

## El Interior

Con cualquiera de las dos llaves que se incluyen en el envío es posible abrir la puerta de la parte trasera y acceder al interior de la máquina. Es importante no permitir que niños o personas ajenas accedan al interior ya que podrían sufrir algún accidente y/o desconectar alguno de los elementos y provocar que la máquina dejara de funcionar.

Al interior se puede acceder por la parte trasera o delantera y, en cada una de ellas, se encuentran los siguientes elementos:

### PARTE TRASERA



- La parte trasera del monitor en el que se muestran los juegos
- La placa Jamma en la que están almacenados todos los juegos. Esta placa tiene en su parte superior un grupo de cuatro conmutadores (“dips”) que pueden usarse para configurar la máquina. Ver la sección “Configuración de la Máquina”.
- La fuente de alimentación, encargada de transformar la corriente alterna en continua para proporcionar energía a los distintos componentes.

### PARTE DELANTERA



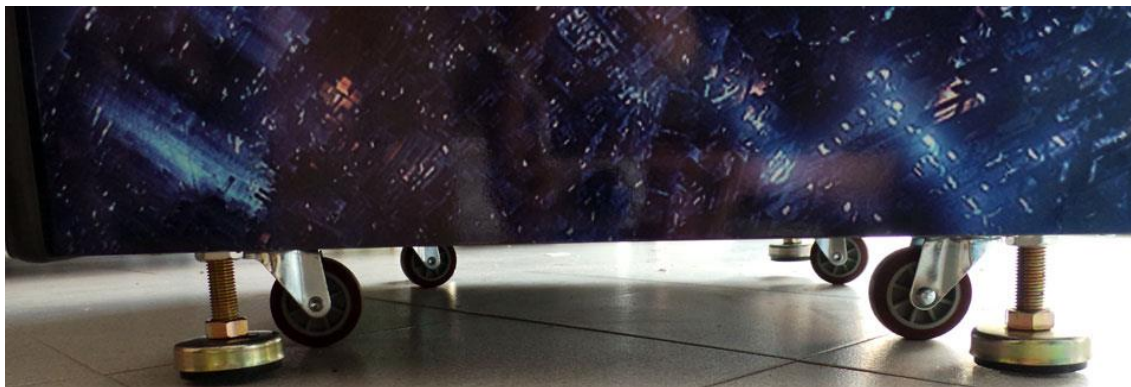
- En la puerta superior, está el mecanismo colector de monedas. Para configurar la moneda que se utilizará como crédito será necesario acceder a éste, tal y como se describe en el apartado de Configurar el Colector de Monedas.
- También se puede acceder al botón de partida gratis (es el que se encuentra en la parte superior)
- La puerta inferior permite acceder al cajón para recoger las monedas introducidas por los jugadores

### La parte inferior

En la parte inferior hay cuatro patas regulables en altura con pie de goma y cuatro ruedas. Si quieres poder mover la máquina con facilidad usando las ruedas, gira las patas para se coloquen en altura por encima de las ruedas. En cambio, si quieres que la máquina se quede fija en una posición, gira las patas en la dirección contraria para que se posicionen por debajo de las ruedas.

### MÁQUINA ARCADE MODELO CABI0001P

5



### 3. CONFIGURAR EL COLECTOR DE MONEDAS

El dispositivo colector de monedas permite configurarse para aceptar monedas de cualquier parte del mundo o incluso fichas. Es necesario configurarlo para utilizar un tipo concreto de monedas.



La configuración que se indica a continuación solo es necesario realizarla una vez, si se va a utilizar la máquina con monedas. Si no se quieren utilizar monedas, el botón “partida gratis” en la parte interior de la máquina permite añadir créditos sin necesidad de introducir monedas.

La configuración se hace en dos pasos:

1. Establecer la moneda que aceptará el dispositivo. Esta configuración se realiza físicamente en el dispositivo introduciendo una moneda de muestra. Utiliza monedas a partir de 10 céntimos ya que, las monedas más pequeñas podrían quedarse atascadas dentro del mecanismo. Si esto ocurriera, introduce una moneda aceptada para ayudar a que salga la que se ha quedado atascada. [Puede verse en este apartado la descripción detallada.](#)
2. Configurar cuántos créditos se obtienen cuando se introduce la moneda especificada. Para configurar cuántas monedas es necesario introducir por partida mira la sección Configuración de la Máquina.

### 4. ¿CÓMO JUGAR?

Asegúrate que la máquina está enchufada y que el botón de encendido está en la posición del 1 pulsado. Introduce una moneda (de las que has configurado como válidas) o aprieta el botón de “Partida gratis”.



Introduce una moneda o pulsa el botón de partida gratis para moverte entre los juegos. Utiliza la palanca para moverte. Si estando en el último la mueves abajo o a la derecha, se pasa a la siguiente página, hasta visualizar los 60 juegos.

Para jugar, pulsa el botón “1P” para jugar a una partida con uno o con dos jugadores, respectivamente). Si estando sobre cualquier juego pulsas el primer botón rojo (del teclado de la derecha o el de la izquierda), se entra en un modo de demostración en el que se visualiza la intro y unos segundos del juego.

Cada juego necesita unos controles distintos (la palanca y alguno o todos de los botones). Si se está jugando a dos jugadores, una vez el primer jugador pierde el turno, éste tiene que ceder el teclado al segundo para que pueda jugar y así sucesivamente. Cuando la partida finaliza, se vuelve automáticamente al menú.

## 5. CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA



La máquina ya viene configurada con unos parámetros por defecto válidos para el funcionamiento normal. Accede solo a esta configuración si necesitas modificar alguno de los parámetros que se indican a continuación.

Para configurar la máquina hay que acceder al menú de “Setup”. Para ello, asegúrate de que la máquina está apagada. Hay que abrir la puerta trasera (con la llave suministrada) y pulsar el botón “S1” que se encuentra en el frontal de la placa JAMMA, junto al cable de vídeo. Al final de la pantalla de inicio que aparece al encender la máquina, justo en el momento en que lo solicita.



La placa JAMMA incluye dos conmutadores físico en ese mismo lateral, junto al botón “S1”, que nunca deben cambiarse de posición cuando la placa está encendida:

Los conmutadores de la placa Jamma permite modificar las siguientes opciones:

Conmutador	Opción	Descripción
1	<b>Modo de la pantalla</b>	Indica si la pantalla es de tipo CGA (“Off”) o VGA (“On”). <b>No modificar.</b>
2	<b>Tipo de Máquina</b>	Indica si la máquina es de tipo Upright (“Off”) Cocktail (“On”). <b>No modificar.</b>

Si se pulsa el botón S1 en el momento adecuado se accede a un menú de configuración con las siguientes opciones:

Elemento	Descripción
<b>1. Exit</b>	Salir del menú de configuración y devolver la máquina a su modo normal de funcionamiento.
<b>2.- JAMMA I/O TEST</b>	Permite probar todos los botones y palancas de la máquina para asegurar su correcto funcionamiento.

Elemento	Descripción
3.- Load Factory Default (Upright)	Carga los valores de configuración por defecto para máquinas de tipo “upright” o vertical. <b>IMPORTANTE: no es necesario usar esta opción, ya que recibirá la placa configurada con los valores correctos para su máquina.</b>
4.- Load Factory Default (Cocktail)	Carga los valores de configuración por defecto para máquinas de tipo “cocktail” o mesa horizontal. <b>IMPORTANTE: no es necesario usar esta opción, ya que recibirá la placa configurada con los valores correctos para su máquina.</b>
5.- Show Serial Number	Mostrar el número de serie de la placa JAMMA (también figura en la pegatina adherida a la propia placa).
6.- Game Settings	Configurar las opciones generales de juego (ver más abajo).
7.- Coin Settings	Muestra las opciones para configurar el número de créditos necesarios al introducir monedas.
8.- Show Coin Counter	Muestra el contador de monedas.

Para moverse por el menú usa la palanca y selecciona la opción deseada con el botón “1P”. El menú “**Game settings**” contiene las siguientes opciones:

Elemento	Descripción
1. Display mode	Muestra la posición del conmutador 1 (ver más arriba), por lo que no puede modificarse desde este menú.
2. System Mode	Elige el modo de funcionamiento de la placa entre “Normal Play” (normal, para jugar) y “Config/Edit Games”, que permite editar la lista de juegos, su dificultad, el número de vidas y la configuración de los mismos. <b>Se recomienda mantener siempre en “Game Mode” (normal)</b>
3. Flip Screen	Muestra la posición del conmutador 2 (ver más arriba), por lo que no puede modificarse desde este menú.
4. Free Play	Cuando está a “ON” permite jugar sin introducir monedas, solo pulsando la tecla “1P” para añadir créditos. Si está en “OFF” será necesario introducir una moneda o pulsar el botón de partida gratis para poder jugar.
5. Game Mode	Puede configurarse a “All Games” (todos los juegos, de forma que siempre se permitirá al jugador seleccionar el que desee) o “Single Game” (juego único). <b>Se recomienda dejar a “All Games”</b> , ya que resulta imposible modificar el juego por defecto del modo “Single Game” al carecer este modelo de máquina de botón “D”.
6. Free Browser	Permite (“ON”) o restringe (“OFF”) navegar por la lista de juegos sin introducir una moneda antes. No tiene efecto si “Free Play” (ver más arriba) está configurado a “ON”.



Elemento	Descripción
7. Stop Timer	Cuando está a "ON" detiene el contador de 60 segundos que aparece en el menú de selección de juegos, y que inicia automáticamente el juego seleccionado al llegar a cero. Se recomienda dejar a "ON".
8. Music	Reproduce ("ON") o no ("OFF") música mientras se está en el menú de selección de juegos. Se recomienda dejar a "OFF".

## 6. SI TIENES ALGÚN PROBLEMA

Si tienes cualquier problema, consulta la sección de Manuales y Recursos en <http://www.krakenmachines.com/content/10-manuales-y-recursos>

O contacta con nosotros a través de cualquiera de los canales indicados en la sección <http://www.krakenmachines.com/contactenos>

## 7. ¿QUIÉNES SOMOS?

[Kraken Machines](#) es una tienda online de la empresa [Amonite Labs S.L.](#) dedicada a la venta de máquinas recreativas clásicas con juegos originales y en distintos modelos.

Amonite Labs nace en 2013 para la venta online de productos de distinta naturaleza pero con un objetivo claro: satisfacer las necesidades de nuestros clientes a través de productos de calidad cuidando al máximo todo el proceso.

### OFRECER EL MEJOR PRODUCTO

Seleccionar a los mejores fabricantes de máquinas, cuidando el diseño y que los juegos sean los originales. Nos preocupamos por ofrecerte distintos modelos para que encuentres el que mejor se adapta a tu espacio y presupuesto.

### CON LA AYUDA QUE NECESITES

Ofrecerte toda la información que puedas necesitar para elegir con criterio el producto que más te conviene con descripciones, fotos y vídeos completos en la web y atención por correo y teléfono para responder a cada una de tus dudas.

### PARA QUE SIEMPRE ESTÉS SATISFECHO

Darte soporte posterior a tu compra para cualquier duda y posibilidad de devolver el producto si tiene un problema. Nuestro trabajo no termina cuando te vendemos una máquina sino que queremos que estés orgulloso de tenerla durante muchos años.

¡Gracias por comprar en Kraken Machines!