



Manual Roulette Reader y Mystery Roulette
(Manual - Versión 2.0)

On-Rim Reader

1. DESCRIPCIÓN DEL ROULETTE MIKOHN

El sistema de ruletas de Mikohn puede operar de 2 maneras.

- Solo ruleta, que con un lector infrarojo detecta cuando la bola es lanzada y el número en que dicha bola se detiene en cada tiro.
- Como ruleta Mystery, que sortea en cada tiro, entre 3 a 5 números con premios que se pagan entre 50 a 1 y 100 a 1 y la posibilidad de obtener el premio progresivo acumulado por el sistema y que se muestra en la pantalla del sistema.

¿Cómo funciona el Roulette de Mikohn?

- Antes de iniciar las jugadas en la ruleta, el dealer debe habilitar su funcionamiento validándose en el lector de huella dactilar conectado al sistema (esta función es opcional).
- El sistema muestra el aviso de "HAGAN SUS APUESTAS", momento en que los jugadores colocan sus fichas en la mesa en los números correspondientes a la ruleta.
- Mediante un lector On-Rim ubicado en la ruleta, el sistema detecta cuando el dealer lanza la bola que inicia una jugada, al detectar que la bola esta proxima a caer, se muestra el mensaje "NO VA MAS", momento que no se permite mas apuestas.
- Luego en pantalla se muestra el número en que la bola se detuvo en la ruleta.
- Si algún jugador apostó al número mostrado, se le paga según la tabla de premios determinada por la sala de juegos.



1 • Roulette Mikohn

¿Como funciona el Mystery Roulette?

La ruleta de Mikohn permite activar la función Mystery, que adiciona al juego regular de la ruleta la atractiva posibilidad al jugador de obtener un mejor premio e incluso llevarse el pozo acumulado por el sistema Mystery.

- Con el Mystery Roulette, activo al mostrarse el aviso de "NO VA MAS" en pantalla, se muestra entre 3 y 5 números con pagos entre 50 a 1 y 100 a 1 a los jugadores que apostaron a pleno a los números mostrados.
- Todas las apuestas que no son al pleno no participan en los premios del Mystery Progresivo y cobran igual a las apuestas en las ruletas sin Mystery.
- Las apuestas en pleno que no son al número Mystery elegido por el sistema pagan 30 a 1.
- En cada jugada hay la posibilidad que en lugar de los 3 ó 5 números con premios mayores se muestre el número progresivo que permitirá a los jugadores que apostaron a dicho número ganar el pozo acumulado por el Mystery Progresivo.
- Al caer la bola en un número que corresponda a uno de los mostrados en pantalla y hay algún ganador, el dealer paga de sus fichas en mesa según lo indicado por el sistema.
- Cuando hay varios ganadores del pozo progresivo, el pago se divide entre la cantidad de fichas apostadas y el resultado se multiplica por la cantidad de fichas que apostó cada jugador para determinar el pago a correspondiente a cada uno.
- Si el premio corresponde al progresivo, el dealer registra el premio en el sistema y se reinicia el pozo progresivo a su valor inicial.



2• Mystery Roulette

2. REQUISITOS DEL SISTEMA

El sistema está conformado por un lector On-Rim y una pantalla Full HD, además del computador que contiene el software que controla el sistema.

Requisitos de Hardware

- Una PC Celeron o superior, con 8GB de memoria RAM como mínimo, 60GB de espacio de almacenamiento como mínimo y salida activa de audio para los anuncios de jugada del sistema.
- Pantalla LED Full HD de 24 pulgadas, recomendado 32 pulgadas.
- Lector On-Rim conectada al PC mediante un puerto USB.

Requisitos de Software

- Acceso a una base de datos SQL, puede estar instalado en la misma PC de la mesa de juegos o en otra a la que pueda acceder por una conexión de red estable.
- Framework v4.51.
- Windows 7 o superior (se recomienda Windows 10 64bit)
- Sistema Mikohn Mystery Roulette



3• Lector de Huella



4• Lector On-Rim

3. MÓDULOS DEL ROULETTE

Odómetro

Activo solo al habilitar la función Mystery. Muestra el pozo acumulado por el Mystery progresivo del sistema.



5• Odómetro

Tira de Números

Este módulo muestra una columna con los últimos 14 números que salieron al tirar la bola en la ruleta.

Los números en negro se muestran al lado derecho de la tira, mientras que los números en rojo se muestran al lado izquierdo y los números cero y doble cero se muestran al centro de la tira.



6• Tira números

Visor de Eventos

Este módulo muestra la secuencia de eventos al realizar una jugada en la ruleta.

- Hagan sus apuestas:** Estado inicial donde los jugadores pueden realizar sus apuestas.



7• Visor de eventos

2. No va más: No se permiten mas apuestas y se muestra entre 3 y 5 números con premios en la jugada o el número que permite ganar el pozo progresivo del sistema.

3. Número: Se muestra el número en que cayó la bola dentro de la ruleta y si este corresponde a algún premio del Mystery se muestra el premio que ganará el o los jugadores que apostaron a pleno en dicho número.

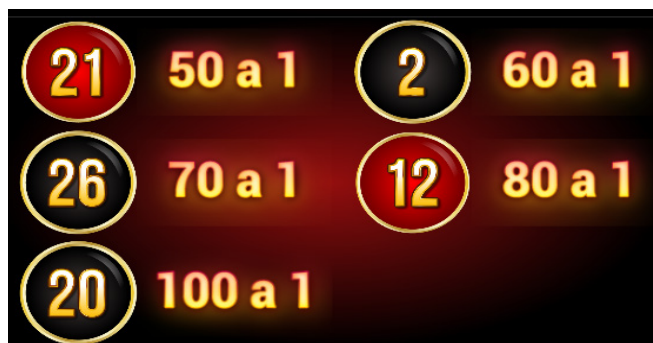
Visor Interactivo

Este módulo ubicado entre el visor de eventos y visor de estadísticas, muestra imagenes que la sala desee publicitar además, según este activo el Mystery o no, muestra lo siguiente:

Solo Ruleta: Muestra el logo del casino y la primera imagen a publicitar, luego la siguiente imagen a publicitar y luego la siguiente hasta la última de estas imagenes, luego vuelve a iniciar el ciclo.

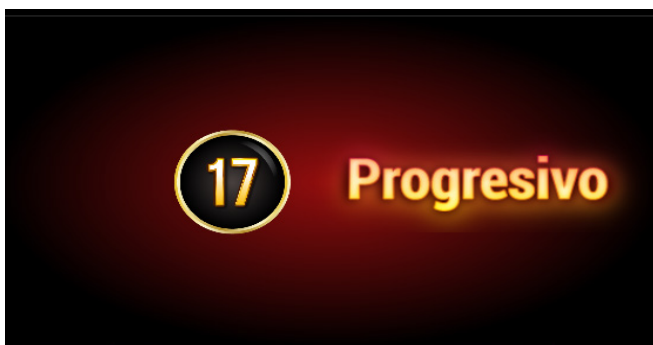
Con Mystery: Similar a solo ruleta, pero intercala con la muestra los premios a pagar en cada lanzamiento de la bola por el dealer. Donde, el sistema selecciona entre 3 y 5 números a mostrar y les asigna alguno de los siguientes premios:

- 50 a 1
- 60 a 1
- 70 a 1
- 80 a 1
- 90 a 1
- 100 a 1



8• Premios

O en caso el sistema lo determine, un número con posibilidad de ganar el premio progresivo.



9• Premios

Este módulo además al hacer click con el mouse en esta zona, muestra el menú de interacción del dealer, que permite entre otras funciones, activar la ruleta o registrar el pago del premio progresivo.



11• Visor de estadísticas

Visor de estadísticas

Este módulo muestra los últimos números en que la bola se detuvo en la ruleta mas veces (hot) y los números en que menos veces se detuvo (cold). Además, se muestra una imagen de la ruleta con todos los números y barras en que indican cuan seguido salen en la ruleta (azul para los 4 que menos salen, naranja para los 4 que más salen y gris para el resto de números).

Mínimo y Máximo

Este módulo, muestra los montos mínimo y máximo que cada jugador puede apostar en la ruleta.

Mínimo: \$ 20.00

Máximo: \$ 150.00

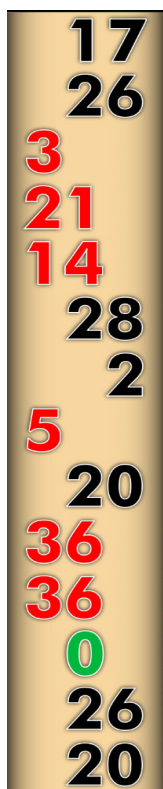
10• Mínimo y Máximo

4. INTERACCIÓN DEL DEALER

En caso el sistema no reconosca donde cayó la bola, el número registrado por el sistema no sea el correcto, sea necesario cambiar los valores de mínimo y máximo de las apuestas, registrar el premio progresivo, u otras acciones, la mesa debe contar con un mouse conectado al computador del sistema y según se requiera realizar lo siguiente:

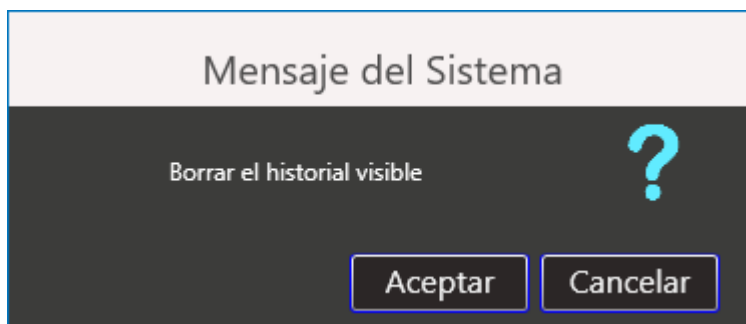
Limpiar historial de la tira de números

En caso se requiera que la tira de números se muestre sin números de jugadas anteriores (por ejemplo al iniciar por primera vez en el día la ruleta):

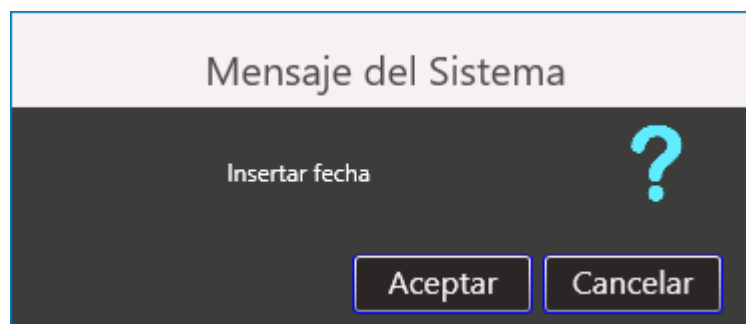


12 • Tira números

- Con el mouse presionar en cualquier parte de la tira de números, se mostrará el mensaje "Borrar el historial visible"



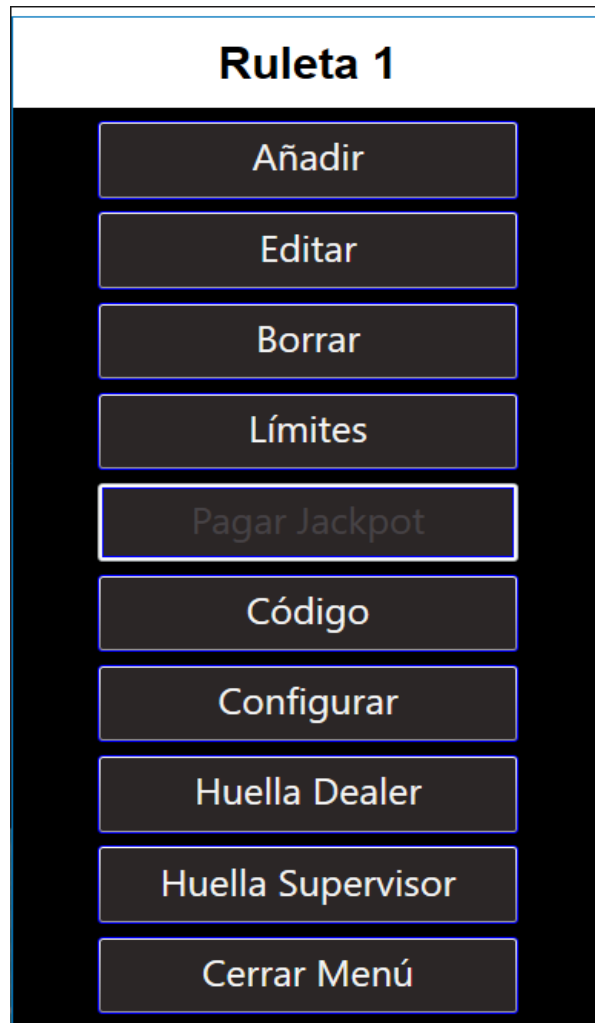
- La tira de números debe tener al menos un número que mostrar por tanto.
- Luego de aceptar el borrado del historial, se muestra un mensaje que indica que se insertará un número en la tira correspondiente a la fecha del día en curso y este número será el mostrado en la tira.



13 • Tira números

Menú del dealer y configuración

Para correcciones del número en que cae la bola en la ruleta, registro de pago del progresivo, activar la ruleta con Mystery o sin esto, registrar las huellas del dealer o supervisor u otras configuraciones; con el mouse presionar en cualquier lugar del visor interactivo y se mostrará un menú de botones y el nombre de la ruleta que se este configurando.



14 • Menú Dealer

Ruleta 2

1 2 3
4 5 6
7 8 9
0 . Del

Añadir Cancelar

15 • Menú Dealer

Botón Editar

En caso se registre erroneamente el número donde cayó la bola en la ruleta, este botón permite corregir el registro de dicho número.

Botón Borrar

En caso se agregue un número erroneamente, este botón permite borrar el número que se encuentra arriba de la tira de números del historial de jugadas.

Si se borra mas números de los que hay en el historial de jugadas y en dicho historial hay menos de 14 números, la tira mostrará el número cero al final de la tira y por cada número borrado.

Si se necesita limpiar la tira de números, seleccione con el mouse en cualquier lugar de la tira y siga las indicaciones de limpieza de la tira de números antes indicado en este manual.

Botón Añadir

En caso no se registre donde cayó la bola en la ruleta, este botón permite añadir el registro del número no detectado.

Ruleta 2

1 2 3
4 5 6
7 8 9
0 . Del

5

Editar Cancelar

16 • Menú Dealer

Mensaje del Sistema

Borrar el último número ?

Aceptar Cancelar

17 • Menú Dealer

Botón Límites

En caso sea necesario cambiar los valores mínimo o máximo que se puede apostar en la ruleta, este botón permite realizar este ajuste.

La primera vez que se habilita una ruleta es necesario realizar esta configuración de límites.

Botón Pagar Jackpot

Botón para registrar el premio progresivo cuando existe uno o más ganadores, además, el pozo mostrado cambia al valor inicial fijado por la sala de juegos.

Botón Código

Este botón permite registrar la ruleta para habilitar sus funciones.

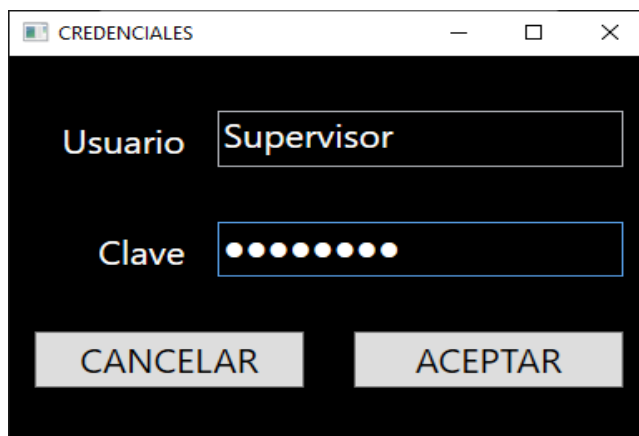
El registro de la primera vez de la ruleta se debe realizar con la PC conectada a internet

18 • Menú Dealer

Botón Configurar

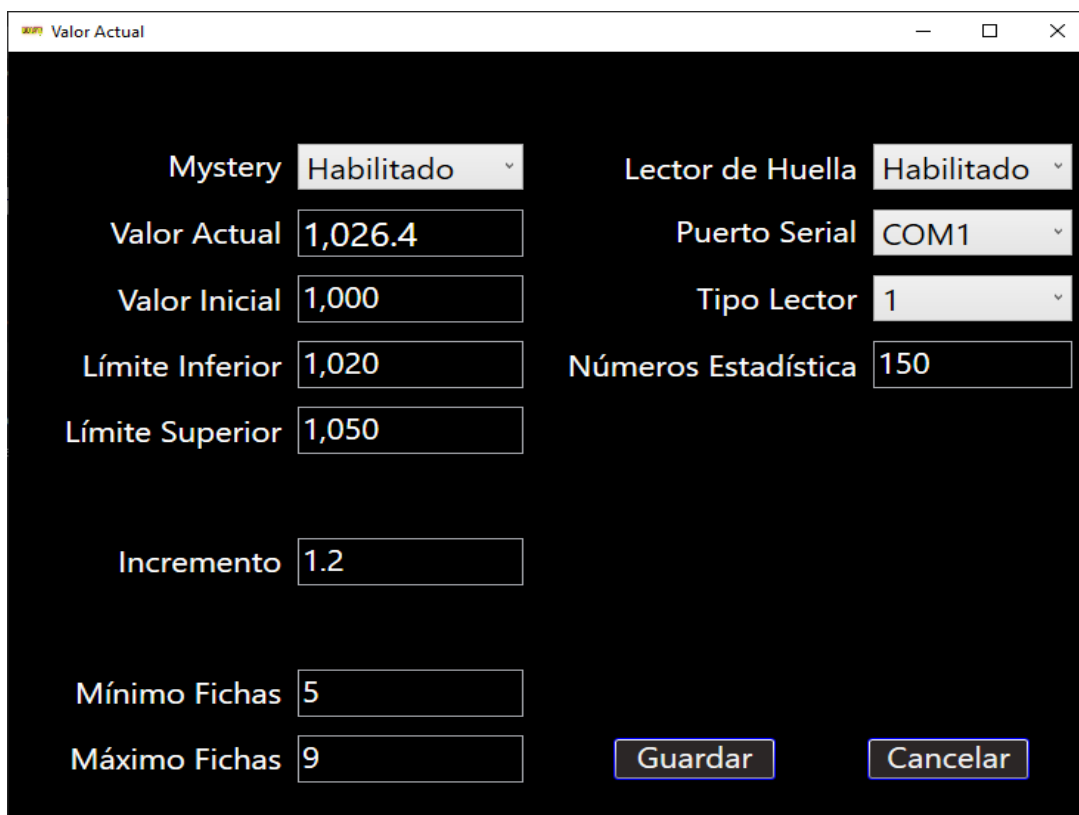
Este botón permite ingresar a las opciones de configuración de la ruleta.

Antes de ingresar se debe autenticar con un usuario administrador cuya clave será proporcionado por Mikohn.



19• Credenciales - Configurar

Al ingresar las opciones de configuración son:



20• Configurar

Mystery: Permite seleccionar entre una ruleta simple o una con Mystery. Previamente se debe solicitar una ruleta con Mystery, ya que además de esta opción, se habilita el poder registrar la ruleta con Mystery en los servicios de Mikohn.

Valor Actual: Muestra el valor actual del pozo acumulado por el Mystery; además, permite modificar dicho valor para corregirlo en caso sea necesario.

Valor Inicial: Permite configurar el valor inicial del pozo del Mystery; luego de pagado el premio progresivo, este será el nuevo valor que se mostrará en la pantalla de la ruleta.

Límite Inferior: Permite configurar el valor inicial a partir del cual el sorteo del premio progresivo se comenzará a mostrar en la pantalla de la ruleta.

Límite Superior: Permite configurar el valor máximo en que el premio progresivo se mostrará en la pantalla de la ruleta.

Incremento: Permite configurar el valor de incremento del pozo progresivo por cada tiro de la bola en la ruleta.

Mínimo Fichas: En caso se sortee un número para ganar el pozo progresivo, pero ningún jugador apostó a dicho número, la proxima vez que se muestre el sorteo progresivo se realizará luego de superar el valor de fichas indicado en esta casilla.

Máximo Fichas: En caso se sortee un número para ganar el pozo progresivo, pero ningún jugador apostó a dicho número, la proxima vez que se muestre el sorteo progresivo se realizará como máximo al alcanzar el valor de fichas indicado en esta casilla.

Lector de Huella: Permite configurar si el lector de huellas necesario para validar al Dealer, se encuentra activo o no.

Puerto Serial: Permite configurar el puerto serial COM, mediante al cual el computador se conecta con el lector On-Rim de la ruleta.

Tipo Lector: Función reservada para futuras lectores, configuración predeterminada tipo 1.

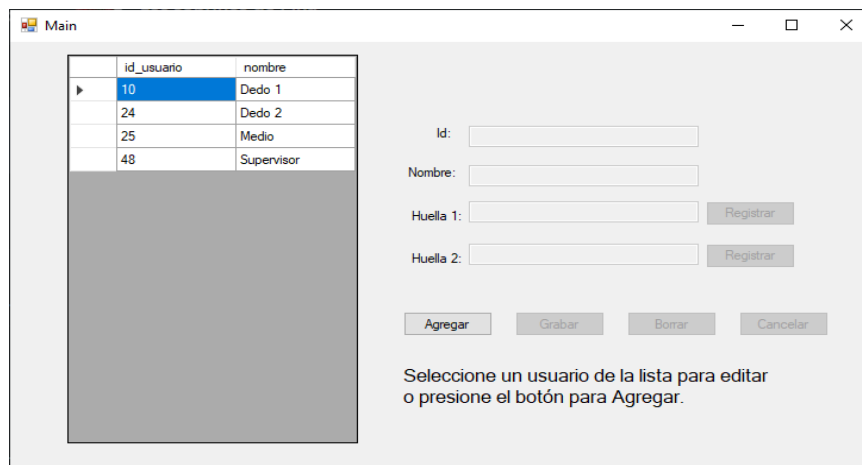
Números Estadística: Permite configurar la cantidad de números del historial de jugadas que se usarán para mostrar en el Visor de Estadísticas los números Hot (mas frecuentes) o los números Cold (menos frecuentes).

Botón Guardar: Luego de realizado todas las configuraciones de la ruleta, para guardar dichos cambios, presionar este botón

Botón Cancelar: Si no se realiza cambios en la configuración de la ruleta o no se desea aplicar los cambios realizados; presione este botón.

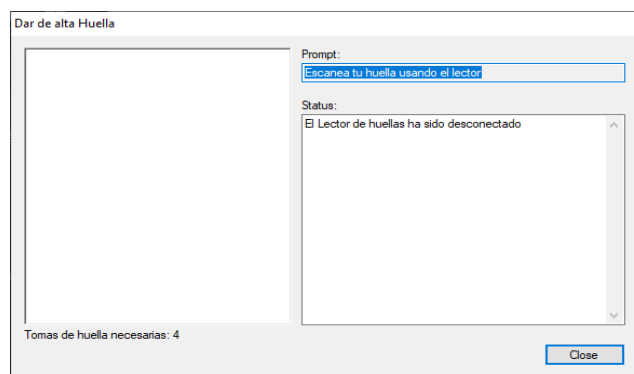
Botón Huella Dealer

Este botón permite registrar hasta 2 huellas dactilares de los dealer que serán autorizados en la ruleta.



21• Huella Dealer

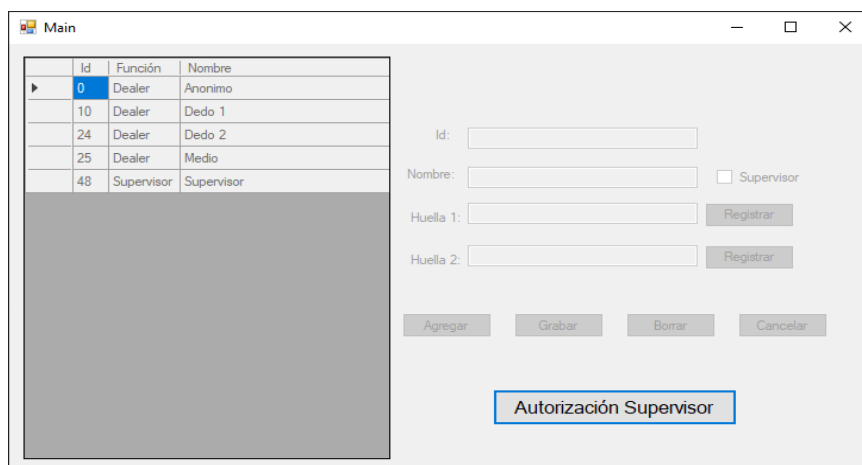
La ventana que carga, permite cambiar el registro de huella dactilar de los dealer registrados o agregar nuevos dealer.



22• Huella Dealer

Botón Huella Supervisor

Este botón permite registrar hasta 2 huellas dactilares para los supervisores de la ruleta.



23• Huella Dealer

5. RAPIDEYE SETUP

Este módulo permite configurar el RapidEye On-Rim, sus características, instalación, montaje, pruebas y configuración.

Características de On-Rim

- Autoajustable y plug-and-play, no se requiere configuración para trabajar con cualquier rueda de ruleta común.
- Se adapta automáticamente a las ruletas de cero simple y doble.
- Conexión de alimentación USB (y datos opcionales) para un cableado ordenado.
- RS232 (RS485 opcional) para compatibilidad con versiones anteriores.
- Salidas de protocolos estándar de la industria.
- Micrófono integrado para detección sofisticada de trampas, posición de caída de bola y detección de inclinación de rueda.
- El firmware se puede actualizar fácilmente a través de USB si se requiere personalización
- Integración con bases de datos de informes back-end a través de LAN mediante el uso de un adaptador Ethernet o WiFi opcional o software en la pantalla de la mesa.



24 • Lector On-Rim

Instalación

Opciones de cables

El lector On-Rim comprende un cable y un cabezal de lectura integrados. Hay dos opciones de cable disponibles:

- **Solo USB:** conector USB A único para alimentación y datos; aparece como un puerto serial virtual a la PC.
- **USB y serie RS232:** El cable se divide en conectores hembra USB A y RS232. USB se usa para alimentación y RS232 se usa para datos.

Normalmente se adquiere el Reader Head con el cable que necesita; es posible cambiar luego el cable.

Si el lector On-Rim se usa con una PC moderna basada en Windows o Linux (por ejemplo, una pantalla de mesa) y tiene derechos de administrador, o puede configurar el software para usar el puerto serie virtual USB en lugar del puerto COM de la placa base, entonces el cable solo USB es mejor.

Para usar con equipos que no sean PC o software que no sea compatible con USB, el cable combinado USB/RS232 es apropiado. El USB se conecta en cualquier puerto USB de cualquier dispositivo de la mesa para obtener energía, o en una fuente de alimentación USB (cargador de teléfono móvil). El requisito de energía es de aproximadamente 200 mA, por lo que cualquier cargador es adecuado.

El conector hembra RS232 se puede conectar directamente en un puerto serie de PC sin cable adicional; es un conector D-sub de 9 vías se asigna el pin 2 (recepción por PC), el pin 3 (transmisión desde PC) y el pin 5 (tierra).

Para extender la conexión USB, use un cable de extensión USB A macho a USB A hembra.

Para extender la conexión RS232, use un cable de extensión D-sub de 9 vías, que es un cable macho a hembra, con pines conectados sin intercambios.

Montaje

Coloque el lector On-Rim en el borde de la ruleta con el cable hacia afuera. Tire del lector contra el borde interior para que el bloque que sobresale de la parte inferior toque el borde en toda su longitud.

Verifique que las patas de goma lo mantengan en su lugar con firmeza. Si los pies resbalan, límpielos de cualquier polvo.

En algunas ruletas muy antiguas con cavidades muy profundas, la bola no se ve desde el borde de estas. Se puede suministrar un zócalo opcional para elevar la cabeza del lector On-Rim para trabajar con estas ruletas.

Pruebas y Configuración

El lector On-Rim indica su estado mediante dos LED a todo color, y se puede probar observándolos durante el juego y/o comprobando la salida mediante el software de terminal serie (p. ej., Hyperterminal, Putty, TeraTerm) en el PC.

Para ver la salida del cabezal del lector On-Rim, use el software del terminal para abrir una conexión al puerto COM/TTY asignado al cabezal del lector On-Rim. Si el puerto es un dispositivo USB, no es importante seleccionar ningún parámetro del puerto serie. Si el puerto es un dispositivo RS232, se debe elegir la configuración del puerto serie. Por defecto estos son:

- 9600 baudios
- 8 bits de datos
- Sin paridad
- 1 bit de parada
- Sin control de flujo

Si la configuración es correcta, verá varios mensajes por segundo en la terminal. Consulte el apéndice "**Protocolos de comunicación**" para interpretar estos mensajes.

Si se reciben mensajes dañados o no se reciben mensajes, verifique la velocidad en baudios; si se ha configurado la velocidad en baudios a 19200. Para configurar la tasa de baudios o el protocolo, consulte el apéndice "**Comandos de configuración**".

Para probar el lector On-Rim, juegue a la ruleta y observe los LED y los mensajes en el terminal. Consulte la siguiente sección "**Señales indicadoras LED**" para ver lo que debe verse.

Configuración del software de visualización

Usando RS232, el software de visualización debería funcionar exactamente como con un cabezal lector RS232 o una rueda de ruleta con sensores integrados.

Usando USB, el lector On-Rim aparecerá como un puerto serie virtual y la PC asignará un número COM (Windows) o TTY (Linux) al puerto. A veces, es necesario configurar el software de visualización para abrir el puerto correcto. Alternativamente, el número de puerto asignado a la conexión USB se puede cambiar en el Administrador de dispositivos para que sea el mismo puerto COM que espera el software de visualización (por ejemplo, COM 1) y el puerto COM de la placa base RS232 existente se puede desactivar o volver a numerar.

La configuración predeterminada de RS232 es 9600 baudios, 8 bits de datos, sin paridad, 1 bit de parada, sin control de flujo. Consulte las secciones sobre Protocolos de comunicación y Comandos de configuración para saber cómo cambiarlos.

Señales indicadoras LED

Las posiciones de los dos LED se describen vistas desde el lado del cable del lector On-Rim. Por lo general, el dealer estará de pie frente al lector para evitar golpearlo, por lo que estas posiciones pueden parecer invertidas.

El lector On-Rim tiene dos sensores ópticos:

- Detector en el borde, que son los tres orificios que miran hacia abajo desde la parte inferior de la unidad, estado indicado por el LED izquierdo,
- Detector de bolsillo, que es la "nariz" de la unidad que mira hacia los bolsillos, estado indicado por el LED derecho.

Color del LED izquierdo	Sentido	Color de LED derecho	Sentido
Azul tenue continuo	El sensor está inactivo, en buen estado, listo para funcionar. Ningún juego en progreso	Azul tenue continuo	El sensor está inactivo, en buen estado, listo para funcionar. Ningún juego en progreso.
Destello cian/púrpura	Pelota detectada pasando por debajo del sensor. Púrpura = en el sentido de las agujas del reloj. Azul = en sentido contrario a las agujas del reloj.	Púrpura fija	Cuando la bola está en el aro, esto indica que se está identificando el tipo de rueda.
Verde fijo	La bola viaja por el borde más rápido que No More Bets	Verde fijo	Se identifica el tipo de rueda.
Amarillo fijo	La pelota está en el borde, pero viaja más lento que No More Bets.	Destello verde	Se producen destellos simples/dobles cuando 0 y 00 pasan por delante.
Rojo fijo	La bola ha caído del borde a la rueda; el número ganador se espera pronto.	Rojo fijo	El juego se canceló debido a la acción del dealer o a un error.
Destello rojo	Fallo del sensor, el número de parpadeos indica un problema.	Destello blanco	La pelota se detecta frente al sensor.

Estas indicaciones LED son útiles para diagnosticar problemas con una nueva instalación, sin embargo, algunos casinos desean apagarlos durante el uso para evitar que sean una distracción. Hay una configuración que permite que los LED simplemente indiquen verde para mostrar que la unidad está encendida; consulte el capítulo Comandos de configuración. En este modo, las luces indicarán el estado anterior durante los primeros 3 juegos después del encendido (para confirmar la instalación correcta) y luego permanecerán en verde.

Protocolos de comunicación

Los protocolos (lenguajes) disponibles de serie (por defecto). Por lo general, son a 19200 baudios y 9600 baudios, pero el lector On-Rim se puede configurar para usar cualquier velocidad en baudios con cualquier protocolo. Usando USB, la tasa de baudios no es relevante.

Protocolo a 19200 baudios

A esta velocidad los mensajes son 4 veces por segundo y algunos campos tienen diferentes niveles de precisión.

Protocolo a 9600 baudios

Dos veces por segundo, el lector On-Rim emite un mensaje con el siguiente formato (a 9600 baudios de forma predeterminada, pero esto se puede cambiar):

*X;a;bbb;cc;d;eee;f

El mensaje finaliza con un retorno de carro y un salto de línea (`\r\n` o `0x0D, 0x0A`). Los campos "a" a "f" son campos numéricos de ancho fijo, los caracteres a-f representan dígitos decimales del 0 al 9 o espacios (solo en el campo c). los campos son:

Campo	Contenido
a	Estado del juego: un solo dígito del 1 al 6 1: Esperando a que comience el juego 2: Bola sacada de la tronera pero aún no lanzada (no admitida) 3: Juego iniciado (la pelota se mueve en el borde de la ruleta) 4: No más apuestas (la bola se mueve lentamente en el borde de la ruleta) 5: Número ganador detectado, el campo cc se actualiza en este estado 6: Mesa cerrada, determinada por ruleta que no se mueve durante 10 minutos.
bbb	Número de juego - Ciclos de 001 a 256 El número del juego aumenta al salir del estado 5 (número ganador)
cc	Último número ganador Relleno a la izquierda con espacios para números de un solo dígito Antes de que se detecte cualquier número ganador, este campo es un doble espacio.
d	Indicador de error 0 = Sin errores 0 una combinación binaria de: 1 = La ruleta se mueve a menos de 10 RPM. 2 = La bola ha sido lanzada en la misma dirección que la rueda. 4 = Sensor obstruido.
eee	Velocidad de la ruleta - RPM*10.
f	Dirección de la ruleta: 0 = en el sentido de las agujas del reloj, 1 = en el sentido contrario a las agujas del reloj

Además, cuando se encuentra un número ganador, el número ganador se transmite en una línea propia, rellena previamente con espacios y delimitada antes y después por retorno de carro-avance de línea. Esto es para compatibilidad con versiones anteriores de algunos dispositivos de visualización.

Comandos de configuración

El lector On-Rim es completamente automático y no se necesita configuración para que lea los números ganadores. La configuración es solo para cambiar el protocolo de comunicación y las opciones cosméticas, y diagnosticar fallas.

Para ingresar comandos de configuración, use una aplicación de terminal para conectarse al lector On-Rim. Todos los comandos comienzan con * (asterisco) y terminan con retorno de carro/nueva línea, insertados presionando Enter en el teclado. Los comandos se pueden escribir en las conexiones USB o RS232. Para usar comandos en la conexión RS232, debe conocer la velocidad de transmisión en serie; para usar USB no necesita conocer la configuración. Si ha establecido una tasa de baudios que no recuerda, conéctese por USB para establecer la comunicación.

Si comete un error al ingresar un comando, no presione Enter, pero presione Escape, Eliminar o Retroceso para cancelar el comando y comenzar de nuevo desde *

Los ajustes se olvidan cuando se desconecta la alimentación o se reinicia el lector On-Rim, a menos que se escriban en la memoria no volátil con el comando *W, por lo que si se produce un error de configuración después de pulsar Enter, desconecte la alimentación o escriba el comando de reinicio * 0 (número cero).

Leer versión de firmware (*V)

Comando:

*V

Respuesta:

*V OnRim 0.02 (21 Oct 2020)

Para actualizar el firmware, consulte el apéndice Actualización de firmware

Leer Configuración (*?)

Comando:

*?

Respuesta:

(*B) Baud=9600

(*P) Protocol=0 (*N)

(*N) MB=35rpm

(*C) Check Revs=2

(*t/T) Target Pocket Signal=750,1500

(*S) Serial=1234

Se muestra la configuración actual del lector On-Rim, junto con un recordatorio de los comandos utilizados para cambiar la configuración, entre paréntesis. Consulte el comando en este manual para obtener una descripción de la configuración.

Establezca la tasa de baudios en serie (*B o *b)

Sintaxis:

*B <tasa de baudios 1200-500000 o 1 para cambiar ahora>

Ejemplo:

*B 9600

Respuesta:

*B El baudio real será 9615.4 (0.16% alto). Use *W para confirmar Flash. Usa *B 1 para cambiar ahora.

La velocidad en baudios debe estar entre 1200 y 500000. El valor predeterminado es 9600. La respuesta indica la velocidad en baudios más cercana disponible para la selección y el error de velocidad en baudios. Un error de menos del 5% debería ser aceptable; cualquier tasa de baudios estándar hasta 115200 es reproducible con un error de menos de 0,5%.

El cambio no se almacena cuando se apaga, a menos que se envíe *W, y el cambio no entra en vigencia de inmediato porque eso podría provocar que se perdiera la comunicación. El envío de *B 1 obligará a que la velocidad en baudios cambie inmediatamente. Alternativamente, envíe *W para almacenar el cambio y reinicie apagando y encendiendo o usando *0.

Establezca protocolo (*P o *p)

Sintaxis:

*P <opciones de protocolo 0-3>

Ejemplo:

*P 0

Respuesta:

*P Conjunto de protocolos. Usa *W para comprometerte con Flash.

Actualmente solo se admiten los protocolos 0 (9600 baudios) y 1 (19200 baudios). Agregar 2 a este número permite la detección de la dirección incorrecta de la bola (la bola se mueve en la misma dirección que el rotor). El valor predeterminado es 2: protocolo de 9600 baudios con detección de la dirección de la bola. Deshabilite la detección de la dirección de la bola si no es compatible con su combinación de bola/ruleta.

El comando surte efecto inmediatamente pero no se almacena cuando se apaga a menos que se envíe *W.

Establezca RPM No Mas Apuestas (*N o *n)

Sintaxis:

*N <no más apuestas RPM, 20-60>

Ejemplo:

*N 35

Respuesta:

*N Conjunto de tiempo NMB. Usa *W para comprometerte con Flash.

El punto de no más apuestas se define como las RPM de la bola que viaja al borde de la ruleta a la velocidad a la que no se deben realizar más apuestas. Tenga en cuenta que no más apuestas es solo una señal para la pantalla de la mesa que puede usarla como desee. Esta configuración no tiene efecto en la lectura de los números ganadores.

El valor predeterminado es 35 RPM, lo que da alrededor de 3 revoluciones de la bola antes de que se caiga en la mayoría de las ruedas. Para que no se muestren más apuestas antes, aumente las RPM y para que se muestren más tarde, reduzca las RPM. Los pequeños ajustes de alrededor de +/-5 RPM desde el valor predeterminado de 35 RPM suelen ser suficientes porque la velocidad a la que la pelota se ralentiza es muy pequeña.

El comando surte efecto de inmediato, por lo que el efecto se puede probar jugando, pero no se almacena cuando se apaga a menos que se envíe *W.

Fijar comprobar revoluciones (*C o *c)

Sintaxis:

*C <Compruebe las revoluciones 1-5>

Ejemplo:

*C 2

Respuesta:

*C Compruebe el conjunto de revoluciones. Usa *W para comprometerte con Flash.

Establece el número de veces que la bola debe pasar por el sensor en la misma tronera antes de que se anuncie el número ganador. El rango es 1-5. El valor predeterminado es 2, que es el estándar para los lectores On-Rim. A menos que una ruleta con una "acción" muy alta o inusual esté causando problemas, no es necesario cambiar esta configuración.

El comando surte efecto inmediatamente pero no se almacena cuando se apaga a menos que se envíe *W.

Establecer número de serie (*S o *s)

Sintaxis:

*S <Número de serie 0-9999>

Ejemplo:

*S 1234

Respuesta:

*S Conjunto de números de serie. Usa *W para comprometerte con Flash.

Este es el número de serie que se envía como parte del protocolo con velocidad de 19200 baudios.

Restaurar configuración predeterminada (*D o *d)

Comando:

*D

Respuesta:

*D Configuraciones en RAM configuradas por defecto. Usa *W para comprometerte con Flash.

Restablece la configuración activa (copia de RAM) a los valores predeterminados (9600 baudios, 35 RPM sin más apuestas de velocidad, 2 revoluciones de verificación, LED predeterminados).

Notas:

1. La tasa de baudios en el puerto serie no cambia inmediatamente para evitar la pérdida de comunicación. Use *B 1 si necesita que cambie inmediatamente; de lo contrario, cambiará después de reiniciar si la configuración se guarda en flash con *W.
2. Este comando no afecta la configuración en la memoria flash, por lo que después de reiniciar se restaurará la configuración anterior, a menos que envíe *W después de *D para escribir en flash.

Escribir ajustes en la memoria flash (*W o *w)

Comando:

*W

Respuesta:

*W Configuración escrita en Flash.

Use esto para almacenar los cambios de configuración en la memoria flash (no volátil) para que sobrevivan al apagar o reiniciar.

Informe de estado del lector On-Rim (*H o *h)

Si tiene algún problema con el lector On-Rim, haga girar la rueda de la ruleta a una velocidad moderada (10-20 rpm) y escriba *H. Se mostrará un mensaje similar al siguiente.

R: CW=4 CCW=1 Sig=2035-2072 P=34.7%(<34.7%)

P: Sig=1340-2772 P=0.8%(<97.2%)

EF=2 Cnt=21,0,0,0,189,

Este mensaje es útil para que el fabricante determine si algún componente de la unidad está roto o si se está utilizando en un entorno o rueda inadecuados. Las líneas se refieren a la intensidad de la señal y la configuración actual del sensor utilizada por los sensores del borde y del bolsillo, y los contadores del número de eventos inusuales que se han detectado.

En la tercera línea, si EF=0 (Error Flags), no se detectan problemas que impidan jugar juegos.

Actualización de firmware

Verifique la versión de firmware usando el comando *V. Es posible que se le suministre una versión de firmware especial si solicita características especiales.

Para actualizar el firmware, desconecte la alimentación USB y retire la tapa de la unidad atornillando los tornillos sin cabeza a ambos lados de la tapa con una llave hexagonal de 1,5 mm.

Ubique el interruptor SW1 en el lado superior de la PCB a la izquierda de donde el cable ingresa a la unidad.

Mientras presiona y mantiene presionado el interruptor SW1, conecte el cable USB a una PC. Continúe manteniendo presionado el interruptor por un segundo. Si los LED permanecen apagados, la unidad ahora está en modo de actualización de firmware. Si los LED se encienden, desconecte el USB de la PC e intente nuevamente.

Aparecerá una nueva unidad de disco extraíble en Mi PC/Esta PC y es posible que se abra una nueva ventana del Explorador llamada CRP DISABLD. En esta unidad puede haber un archivo llamado firmware.bin.

Elimine el firmware.bin existente y copie el nuevo archivo de firmware en la unidad. No importa cómo se llame el nuevo archivo.

Espere unos segundos y luego "expulse" la unidad extraíble haciendo clic derecho en su icono en Mi PC/Esta PC.

Desconecte el cable USB de la PC y vuelva a conectarlo. Los LED deben encenderse normalmente para indicar que el nuevo firmware se está ejecutando y el dispositivo aparecerá como un puerto COM.

Después de actualizar, conéctese usando una aplicación de terminal para comprobar la versión de firmware (con *V) y los ajustes de configuración (con *?). Es posible que la configuración deba restaurarse manualmente.