MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO

Versión 1.1

ACTION STAR

Software: **BW6001 v1.3.0 y posteriores**

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: mayo de 2016

BALLY WULFF se reserva el derecho de modificar el producto y esta publicación en base a mejorar las prestaciones y su servicio.

Menús de Servicio

- **MENU PRINCIPAL**. Abrir cualquier puerta para acceder
  - 0. CONFIG. PROVINCIA (Sólo con tarjeta de configuración insertada)
  - 1. TEST
    - 1.1. DISP. MANEJO DINERO
      - 1.1.1. MONEDERO
      - 1.1.2. BILLETERO
      - 1.1.3. HOPPERS
        - 1.1.3.1. SENSORES HOPPERS
        - 1.1.3.2. TEST DE PAGOS
    - 1.2. TEST DE LUCES
      - 1.2.1. TEST DE LEDS)
      - 1.2.2. L. HARDW.
        - 1.2.2.1. LUCES PULSADORES
    - 1.3. TEST DE PULSADORES
    - 1.4. TEST CONTADORES
    - 1.5. TEST DE SONIDOS
  - 2. RELLENAR/RECAUDAR
    - 2.1. CONTADORES
    - 2.2. CONTADORES MONEDAS
    - 2.3. HIST. BILLETES
    - 2.4. RELLENADO MON/BILL
    - 2.5. RELLENADO MANUAL
    - 2.6. PAGAR ENCARGADO
    - 2.7. RECAUDAR RECICLADOR
    - 2.8. RECAUDAR HOPPERS
    - 2.9. VALORES INICIALES
      - Hopper 20c.
      - Hopper 1€
      - Reciclador
    - 2.10. HIST. PAGOS MANUALES
  - 3. MODO FERIA (Sólo con tarjeta DEMO insertada)
    - 3.1. APAGADO
    - 3.2. MODO DE FERIA
  - 4. AJUSTES VARIOS
    - 4.1. DISP. MANEJO DINERO
      - 4.1.1. AJUSTES MONEDERO
        - 4.1.1.1. ADMISIÓN MONEDAS
        - 4.1.1.2.MODELO MONEDERO
          - 4.1.1.2.1. AZK - X6
          - 4.1.1.2.2. AZK - X6BE
      - 4.1.2. BILLETERO
        - 4.1.2.1. NIVEL DESBLOQUEO
        - 4.1.2.2. ADMISIÓN BILLETES
        - 4.1.2.3. CIERRE TEMPORAL

4.1.2.4. MODELO BILLETERO
4.1.2.4.1. ITL NV11
4.1.3. RECICLADOR
4.1.3.1. MODOS DE PAGO
4.1.3.2. RESERVA DE PAGOS
4.1.3.3. NIVEL PAGO HOPPER
4.1.4. HOPPERS
4.3.4.1. REVISIÓN
4.3.4.2. ESTABLECER PINS
4.3.4.3. MODELO HOPPERS
4.3.4.3.1. AZK. U-PLUS
4.3.4.3.2. AZK. NO ENCRIP.
4.3.4.4. CANT. PAUSA PAGO
4.1.5. CLAVES MON./ BILL.
4.1.6. PAGO MANUAL.
4.1.7. PAGO INMEDIATO
4.2. IMPRESIÓN
4.2.1. ESTADIST. JUEGO
4.2.2. PUERTOS
4.3. EFECTOS
4.3.1. LUMINOSIDAD EN REPOSO
4.3.2. LUMINOSIDAD EN JUEGO
4.3.3. ALTAVOCES
4.3.4. CONSUMA PUNTOS
4.4. RELOJ (Sólo cuando la máquina está en reposo, sin créditos)
4.5. LUGAR DE INSTALACIÓN
4.5.1. OPERADOR
4.5.2. LOCAL
4.5.2.1. BAR
4.5.2.2. SALÓN
4.5.3. NÚMERO MÁQUINA
4.6. SEGURIDAD
4.6.1. RED
4.6.2. CAMBIAR CÓDIGO
4.6.3. ALARMA PUERTA
4.6.4. HAB. PAGO RECARGAS
4.6.5. LICENCIA
4.7. ADMINIST. TARJET
4.7.1. CREAR TARJETAS
4.7.1.1. TARJETA OPERADOR
4.7.1.2. TARJETA BAR
4.7.1.3. TARJETA CONFIG. (Sólo con USB producción)
4.7.2. BORRAR TARJETAS
4.7.3. RECONOCER TARJET
4.8. PANTALLA TÁCTIL
4.9. AJUSTES DE JUEGOS
4.9.1. DESACTIVAR JUEGOS
4.9.2. MODOS DE JUEGO
4.9.3. CONTROL DE TIEMPO

- 5. ESTADÍSTICAS
  - 5.1. CONTADORES GENERALES
  - 5.2. CONTADORES PARCIALES
  - 5.3. INFO CICLO
  - 5.4. INFO FISCAL
  - 5.5. BORRAR ESTADÍSTICAS
  - 5.6. ESTADÍSTICA TOTAL
  - 5.7. DATOS DE JUEGO
- 6. SUCESOS
  - 6.1. ERRORES
    - 6.1.1. LISTA ERRORES
    - 6.1.2. ESTAD. DE ERRORES
  - 6.2. PROTOCOLO SUCESOS
  - 6.3. HISTÓRICO
- 7. DATOS CONFIGURACIÓN (Sólo con tarjeta de configuración insertada)
  - 7.1. LEER AJUSTES
  - 7.2. SALVAR AJUSTES
- 8. VERSIONES
  - 8.1. HARDWARE INFO
  - 8.2. CONFIG. INFO

MENU TARJETA BAR

- 1. RELLENAR
- 2. PAGAR ENCARGADO (Solo si habilitado por menú)
- 3. HIST. PAGOS MANUALES
- 4. BLOQ. ADMISIÓN
- 5. LISTA DE ERRORES
- 6. HISTÓRICO

MENU TARJETA OPERADOR

- 1. RELLENAR
- 2. LISTA DE ERRORES
- 3. HISTÓRICO
- 4. CAMBIAR CÓDIGO

Antes de poner en funcionamiento la máquina, es necesario leer el capítulo 2.1. (Información General)

1 Información General

2 Mantenimiento en el local de instalación

3 Procedimientos de Recaudación y Rellenado

4 Descripción del Juego

5 Test General de Verificación

6 Códigos de Errores y Manipulaciones

7 Índice Alfabético

8 GUÍA RÁPIDA

Versión 1.1 de mayo de 2016

Contenido

Contenido 1

Información General 5

1.1 Garantía 5
1.2 Datos técnicos 5
1.3 Información para el Encargado 6
1.3.1 Códigos de Error 6
1.3.2 Hopper Vacío 7
1.3.3 Pagos 8
1.3.4 Admisión de monedas 10
1.3.5 Renovación de licencia 11

Mantenimiento en el local de instalación 13

2.1 Información general 13
2.1.1 Acceso y navegación menús de servicio de la máquina 13
2.2 Configuración de los terminales de juego 14
2.2.1 Dispositivos Manejo Dinero 15
2.2.1.1 Ajustes Monedero 15
2.2.1.2 Billetero 15
2.2.1.3 Reciclador 16
2.2.1.4 Hoppers 17
2.2.1.5 Claves Monedero/Billetero 18
2.2.1.6 Nivel Pago Manual 18
2.2.1.7 Pago Inmediato 19
2.2.2 Impresión 19
2.2.3 Efectos 19
2.2.3.1 Luminosidad en Reposo 19
2.2.3.2 Luminosidad en Juego 20
2.2.3.3 Altavoces 20
2.2.3.4 Consuma Puntos 20
2.2.4 Reloj 20
2.2.5 Lugar de Instalación 21
2.2.6 Seguridad 21
2.2.6.1 RED 21
2.2.6.2 Cambiar Código 24
2.2.6.3 Alarma Puerta 24
2.2.6.4 Habilitación Pago Recargas 24

2.2.6.5 Licencia 24
2.2.7 Administrar Tarjetas 25
2.2.8 Pantalla Táctil 26
2.2.9 Activar y desactivar Juegos 26
2.2.10 Modos de Juego 27
2.2.11 Control de Tiempo 27
2.3 Configuración con la tarjeta de CONFIGURACIÓN 28
2.4 Estadísticas 29
2.4.1 Contadores Generales 30
2.4.2 Contadores Parciales 31
2.4.3 Información Ciclo 31
2.4.4 Información Fiscal 32
2.4.5 Borrar Estadísticas 33
2.4.6 Estadística Total 33
2.4.7 DATOS DE JUEGO 33
2.5 Sucesos 34
2.5.1 Errores 34
2.5.1.1 Lista de Errores 34
2.5.1.2 Estadística de Errores 35
2.5.2 Protocolo sucesos 35
2.5.3 Histórico últimas partidas 37
2.6 Contadores Mecánicos y conexión a sistemas de Jackpot 38
2.7 Modo de Feria 38
2.8 Tarjeta BAR 40
2.8.1 Rellenar 40
2.8.2 Pagar Encargado 40
2.8.3 Histórico Pagos Manuales 41
2.8.4 Bloqueo Admisión 41
2.8.5 Lista de Errores 41
2.8.6 Histórico Últimas Partidas 41
2.9 Tarjeta OPERADOR 42
2.9.1 Rellenar 42
2.9.2 Lista de Errores 42
2.9.3 Histórico Últimas Partidas 42
2.9.4 Cambiar Código 42
Procedimientos de Recaudación y Rellenado *43*
3.1 Conceptos Generales 43
3.2 Primera Recarga 43
3.3 Recaudación 45

3.4 Contadores (Recaudación) 46
3.5 Contadores de Monedas 47
3.6 Recargas posteriores 48
3.7 Histórico Billetes 49
3.8 Histórico Pagos Manuales 49

Descripción del Juego 50

4.1 Juegos y Apuestas 50
4.2 Descripción del interfaz de juego 51
4.2.1 Pulsadores mecánicos 53
4.3 Desarrollo del Juego 54
4.4 Pre-juego 55
4.5 Post-juego 56
4.6 Mini juego Doble-Nada 57
4.7 Juegos de puntos 57
4.8 Juego de Escalera 59
4.9 Juego de Cartas 60
4.10 Juego Común 60

Test General de Verificación 67

5.1 Información General 67
5.2 Descripción de los Test 67
5.2.1 Dispositivos Manejo de Dinero 67
5.2.1.1 Test de Monedero 67
5.2.1.2 Test de Billetero 68
5.2.1.3 Test de Hopper 68
5.2.1.3.1 Sensores Hoppers 68
5.2.1.3.2 Test de Pagos 69
5.2.2 Test de Luces 69
5.2.2.1 Test de Leds 69
5.2.2.2 Luces Hardware. Luces Pulsadores 69
5.2.3 Test de Pulsadores 70
5.2.4 Test de Contadores 70
5.2.5 Test de Sonidos 71
5.2.6 Versiones 71

Códigos de Errores y Manipulaciones 72

6.1 Auto test de la Máquina 72
6.2 Tabla de Errores 73

Índice alfabético 83

GUÍA RÁPIDA 86

Información General 1

1.1 Garantía

Todas las piezas de este aparato tienen una garantía de fábrica de tres meses. Quedan excluidos de la garantía los defectos originados por un uso indebido y piezas como lámparas y fusibles. Las piezas defectuosas deben ser remitidas para su control previo al reembolso.

Reservado el derecho a modificaciones técnicas.

1.2 Datos técnicos

Capacidad máxima de los Hoppers:

Tipos de Monedas	Capacidad en Monedas	Capacidad en Euros
20 cents.	1100	220
1 €	900	900

Tensión de Funcionamiento: 230 V , 50 Hz, 1,7A (Consumo eléctrico especificado en las tablas inferiores)

Tensiones de Salida: 12V, 24V, 230W.

I máx. en interruptor de servicio (Apagado electrónico por sobretensión) 10A

La máquina se comercializa en dos muebles. Dependiendo de si se utiliza el tipo de mueble TTComfort o Wide Slant Top, las medidas finales y el consumo eléctrico varían de acuerdo a las siguientes tablas:

	Mueble **TTComfort**	Mueble **Wide Slant Top**
ALTO (cm.)	176	167
ANCHO (cm.)	57	72
FONDO (cm.)	67	84
PESO (Kg.)	125	150
Consumo (W.)	180	200

CE

Esta máquina responde a las prescripciones de las directrices de la Comunidad Europea:
- 89/336/EWG (Compatibilidad electromagnética)
- 73/23/EWG (Directrices para baja tensión)

1.3 Información para el Encargado

La máquina deberá instalarse en lugares cerrados y con suficiente espacio alrededor, de forma que se asegure una correcta ventilación. Es recomendable no sobrepasar los 30° C de temperatura ambiente.

Nunca se expondrá directamente a los rayos solares, o a la lluvia, o a un vapor excesivo, y no comprometerá la seguridad del local (taponando por ejemplo las salidas de emergencia).

Los terminales de juego de la máquina se deben instalar obligatoriamente con la pieza de anclaje suministrada 0440.0405.3400 y fijar a una pared. De lo contrario no se atendría a todos los criterios necesarios del certificado CE. Asimismo se debe atornillar a cada terminal de juego de la máquina la pieza 0440.0405.3400 para asegurar una distancia mínima de 3 cm entre la pared y los terminales y de esta forma garantizar una correcta ventilación de los mismos. De no instalarse dicha chapa se podría sobrecalentar y no funcionar correctamente.

Todos los terminales de juego deben de permanecer atornillados a los bloques de madera intermedios, de forma que el conjunto permanezca perfectamente unido e indivisible.

En la placa de monedero y pagadores (2001.0605) en cada terminal de juego, existe una batería de Litio que sólo se debe cambiar en fábrica. La batería no debe calentarse por encima de 100° C ni arrojarse al fuego porque podría explotar.

1.3.1 Códigos de Error

Si se produce un error o manipulación no autorizada, el terminal de juego correspondiente se queda fuera de servicio durante unos instantes, y muestra un código de error, la fecha y hora por pantalla. Si se producen 10 errores en el plazo de 10 minutos, se mostrará: “DEMASIADOS ERRORES” y se bloqueará durante dos minutos como medida de protección. Durante este tiempo el terminal debe permanecer encendido.

Si aparecen durante el juego reiterados cortes de tensión, se interrumpirá el juego por un espacio de seis minutos y en la pantalla aparecerá el texto ”AYUDA”. Durante este periodo, el terminal de juego debe permanecer encendido, para que el reloj interno pueda reactivar el juego trascurridos seis minutos.

Tanto en caso de error, como en situación de AYUDA, si pulsamos el botón de JUGAR/ACUMULAR aparecerán en pantalla todos los errores ordenados cronológicamente. Si es necesario, dichos códigos de error pueden ser transmitidos al técnico. De esta manera pueden ser localizados y reparados con mayor rapidez.

1.3.2 Hopper Vacío

Cuando los hoppers de uno de los terminales de juego se encuentran sin monedas, aparece en la pantalla el texto "NO HAY MONEDAS" y se interrumpe el pago.

Entonces, el encargado debe rellenar las tolvas de los pagadores manualmente y dejar que el terminal vuelva a entrar en juego (cerrando la puerta).

Para una correcta contabilidad es preciso determinar el número de monedas rellenadas en los hoppers en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MANUAL.

En el caso de que el encargado del local no tenga las llaves de la máquina, se pueden rellenar los hoppers con la cantidad necesaria a través de la ranura de inserción de monedas, quedando contabilizada la cantidad introducida en el contador de RELLENO. Para utilizar esta funcionalidad se debe presionar el pulsador JUGAR/ACUMULAR mientras que el terminal indica que no hay monedas. Si se hace esto aparece en el display "RELLENADO ". Introduciendo por el monedero una moneda de 1 Euro veremos en el display "RELLENADO 1,00" con 2 decimales. Es necesario introducir el tipo de monedas que falten en el hopper que ha motivado el mensaje de "NO HAY MONEDAS". Es decir si el terminal necesita pagar alguna moneda de 20 céntimos y sólo rellenamos con monedas de 1 Euro, no se solucionará el problema. Las monedas de diferente valor al de los hoppers (20céntimos y 1 euro), irán directamente a la bandeja de salida de monedas.

Es recomendable insertar más monedas de las requeridas para completar el pago, con el fin de evitar que la situación se repita a los pocos minutos.

Por último, cuando hemos rellenado ya los hoppers, se pulsa el botón MENÚ/JUEGOS (que se encuentra iluminado) y el terminal pagará el resto del premio y seguirá operando con normalidad.

Los contadores de RELLENO se pondrán a cero al realizar la recaudación. Para ello, una vez realizada la recaudación de hoppers, billetero y cajón, se debe ejecutar la opción ESTADÍSTICAS ➢ BORRAR ESTADÍSTICAS.

Alternativamente también es posible borrar el contador de RELLENO de forma independiente, desde la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ PAGAR ENCARGADO.

Es posible insertar la tarjeta BAR en el momento de realizar una recarga de hoppers por la ranura del monedero. En este caso, las cantidades rellenadas quedarán almacenadas con la identificación de la tarjeta, pudiendo ser recuperadas con posterioridad, sin necesidad de tener acceso al interior del puesto de juego. Este procedimiento se describe con detalle en el punto 2.2.6.3 Habilitación Pago Recargas.

Las cantidades así rellenadas quedarán registradas de forma independiente en el contador de relleno de la tarjeta. La máquina puede utilizar un máximo de 8 tarjetas tipo BAR.

1.3.3 Pagos

Para recuperar las cantidades almacenadas en los contadores de RESERVA o BANCO es necesario pulsar el botón COBRAR. La máquina también realiza el pago automático de estos contadores trascurridos 5 segundos desde que el contador de "CRÉDITOS" se ponga a cero.

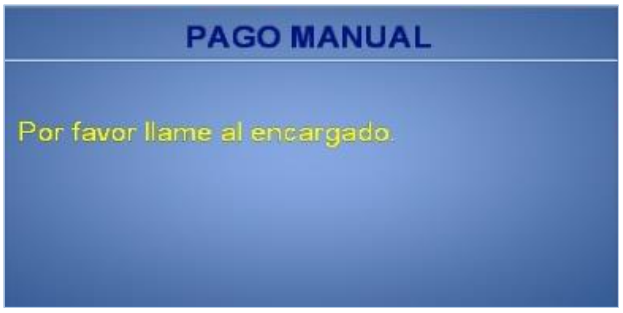
El pago se realizará según el tipo y la cantidad de monedas y billetes que se encuentren almacenados en los pagadores y en el dispensador de billetes. En el caso de que hubiese más monedas en el Hopper de 1€ que las establecidas en el punto AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ RECICLADOR ➢ NIVEL PAGO HOPPER, el pago se realizará por los hoppers.

En caso contrario y habiendo suficientes billetes en el dispensador de billetes, el pago se hará mediante dicho dispositivo.

También es posible configurar la máquina para realizar pagos manuales a partir de una cantidad específica. Esta cantidad se puede ajustar en el punto

AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ NIVEL PAGO MANUAL.

El ajuste NIVEL PAGO HOPPER, prevalecerá sobre el ajuste NIVEL PAGO MANUAL.



Cuando en la pantalla del terminal de juego aparezca el mensaje "Por favor llame al encargado", el encargado de la sala deberá de insertar la tarjeta BAR en el lector de tarjetas del terminal de juego.

A continuación se pedirá la validación del pago manual. Para ello se debe presionar el botón "SEGUIR". La fecha y el valor del pago manual aparecerán en pantalla. Estos datos se almacenarán tanto en el contador de pagos manuales como en el histórico de pagos manuales para su posterior verificación.

Por último aparecerá la pantalla de validación final. Para continuar con el juego normal de la máquina bastará con retirar la tarjeta del lector.

La opción de pagos manuales permanecerá deshabilitada cuando la configuración de la máquina se realice para alguna de las configuraciones tipo BAR, quedando funcional exclusivamente para las configuraciones de salón.

1.3.4 Admisión de monedas

La máquina admite monedas de 10, 20, 50 céntimos de euro, 1 y 2 euros. Las monedas insertadas, se sumarán en el display "CRÉDITOS", hasta el límite permitido en la comunidad en la que esté instalada la máquina. En el caso de que se introduzcan más del máximo de créditos permitidos, éstos pasarán a ser contados y sumados en el display "RESERVA". Este display indicará la cantidad que se encuentra en reserva y que se tendrá a disposición cada vez que el display "CRÉDITOS" lo permita. El límite máximo que se puede acumular en el contador "RESERVA" es de 10€ en Andalucía y de 90€ en el resto de CCAA excepto en Asturias donde este contador queda deshabilitado.

Cuando el display "CRÉDITOS" marca 0 y se introduce una moneda de valor superior a 20 céntimos de euro, si el jugador no pulsa ningún botón, transcurridos 5 segundos, la máquina devolverá automáticamente el cambio en el caso de que la comunidad donde esté instalada la máquina así lo requiera. A continuación jugará una partida en apuesta simple.

Cuando en el display de "CRÉDITOS" quedase un remanente de 10 céntimos de euro, se iniciará un mini juego en el que se podrá doblar dicha cantidad o perderla con una probabilidad del 50%. Insertando una segunda moneda el mini juego quedará cancelado y los créditos estarán disponibles para ser jugados.

Las monedas insertadas que no son aceptadas por el monedero (dispuesto justo detrás de la ranura de inserción), caen a través de un canal a la bandeja de pagos. Las monedas que queden atrapadas caerán asimismo a dicha bandeja pulsando el botón de apertura del monedero o de devolución (situado junto a la ranura de inserción).

1.3.5 Renovación de licencia

La máquina ACTION STAR tiene incorporado un sistema de licencia. En el momento de instalación de un nuevo software o cambio del PC de la máquina, se deberá especificar el tiempo de licencia del nuevo software. Cuando se acerca la fecha de expiración del plazo de licencia, la máquina avisará con un mensaje de tal circunstancia al poner en marcha la máquina. Existen 3 niveles de aviso;

1. Cuando se acerca la fecha de expiración de la licencia:

2. Cuando la licencia ha expirado pero estamos dentro del periodo de carencia, durante el cual todavía es posible acceder al paquete completo de juegos:

3. Cuando el periodo de licencia y el periodo de carencia han expirado y no es posible acceder al paquete completo de juegos:

Para especificar el plazo de licencia del nuevo software, será necesario contactar con el representante de ventas de Bally Wulff el cual proporcionará el ***código de activación***. Previamente será preciso proporcionar el ***código de envío***. Dichos códigos se obtienen y se insertan desde la opción del menú

AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ LICENCIA

El código de activación se compone de 26 caracteres alfanuméricos, que se pueden insertar con el teclado que aparece por pantalla.

Después de 3 intentos fallidos en la inserción del código de activación, el acceso quedará inhabilitado temporalmente. Por favor, siga las instrucciones mostradas por pantalla. Contacte con el representante de Bally Wulff en caso de dudas.

Mantenimiento en el local de instalación 2

2.1 Información general

La máquina funciona con 230 Voltios/50 Hz. Sólo puede ser instalada en lugar seco y a un enchufe con toma de tierra. La máquina debe instalarse en posición vertical (con una variación de ±1°), y anclada convenientemente.

La conexión a la red de la máquina cumple con el Real Decreto 138/1989 y con las normas sobre radio-interferencias.

No someter a la máquina a sobretensiones ni utilizar el mismo enchufe para conectar otros aparatos.

Si se producen sucesivos cortes de tensión, la máquina puede quedar bloqueada durante algunos minutos como medida de protección.

2.1.1 Acceso y navegación menús de servicio de la máquina

Cada terminal de juego dispone de 3 menús de servicio diferentes; BAR, OPERADOR y PRINCIPAL.

Para acceder al menú BAR es necesario insertar la tarjeta BAR en el lector de tarjetas.

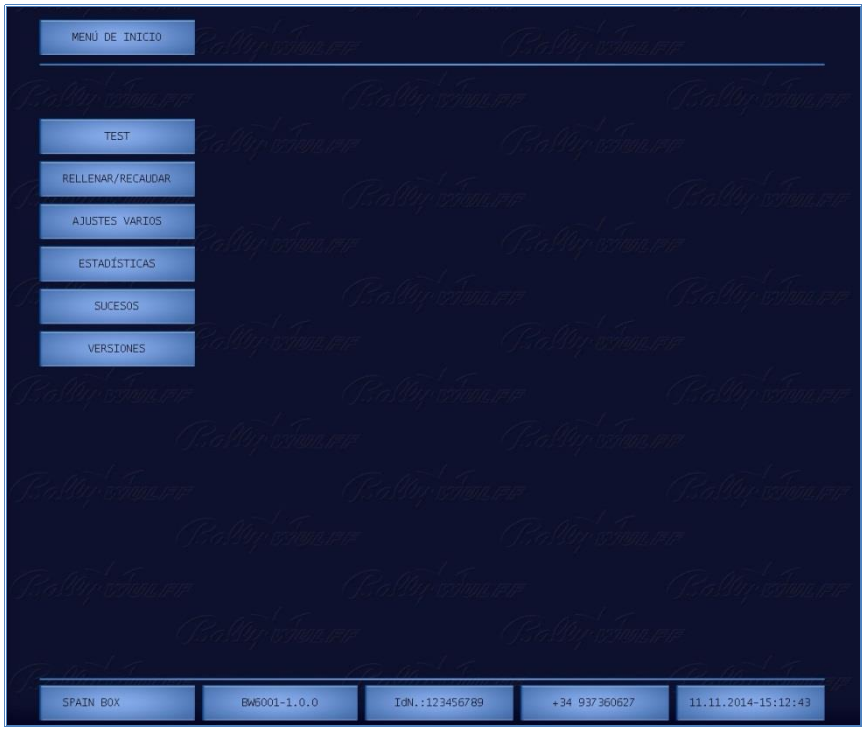
Para acceder al menú OPERADOR es necesario insertar la tarjeta OPERADOR en el lector de tarjetas.

Para acceder al menú de servicio principal, se debe abrir la puerta del terminal. Inicialmente el terminal emitirá un sonido alertando de que se ha abierto la puerta y pedirá un código de desactivación de alarma. La máquina se suministra de fábrica con el código 1492. Este código se puede cambiar en cualquier momento.

La funcionalidad de alarma de puerta se puede desactivar en la opción del menú AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ ALARMA PUERTA.

Nota: En el caso de que el panel táctil esté calibrado incorrectamente, no será posible insertar ningún código. En dicha situación se puede presionar el botón "COBRAR" para acceder a la funcionalidad de calibración de la pantalla táctil directamente. Una vez calibrada, se procederá a insertar el código de alarma de puerta abierta, normalmente.

Una vez desactivada la alarma de puerta, aparece en la pantalla un menú como el siguiente:



Para navegar entre las diferentes opciones del menú, se puede utilizar la pantalla táctil.

En la parte superior se muestra el punto del menú donde nos encontramos. Pulsando ATRÁS retrocederemos al menú anterior.

En los puntos del menú donde tengamos que escoger un valor aparecerá un gráfico como el de la derecha. Con las flechas subimos o bajamos el valor y confirmaremos pulsando sobre la palabra "Establecer".

Algunos puntos del menú están protegidos. Para acceder a estos puntos es necesario insertar el código de seguridad o la tarjeta de operador. El código de seguridad viene definido de fábrica en el valor 2412. Este código se puede cambiar en la opción AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ CAMBIAR CÓDIGO.

Nota: Se recomienda cambiar el código de seguridad y el código de alarma de puerta en todos los terminales de juego, de lo contrario tendrían los valores de fábrica y estos valores son de dominio público.

2.2 Configuración de los terminales de juego

Para acceder al menú de configuración regional (CONFIG. PROVINCIA) será necesario insertar la tarjeta de configuración en el lector de tarjetas, una vez hayamos accedido al menú de servicio principal del terminal de juego. También será preciso que la máquina se encuentre en el estado

de reposo para poder acceder a este punto del menú, es decir; CRÉDITOS=0, RESEVAR=0, BANCO=0 y PUNTOS=0.

Con la configuración regional se ajustarán todos los terminales de la máquina para que cumplan con los diferentes parámetros de juego determinados por las diferentes administraciones.

La máquina viene ajustada de fábrica con la configuración regional apropiada.

Para configurar otros aspectos del funcionamiento en cada terminal de juego se deberá acceder al menú de servicio principal, y seleccionar la opción de AJUSTES VARIOS.

2.2.1 Dispositivos Manejo Dinero

Este subgrupo de opciones permite el ajuste de los dispositivos relativos a la entrada y salida del dinero. Estos ajusten están protegidos por el código de seguridad.

2.2.1.1 Ajustes Monedero

Se pueden anular las monedas que no se quieran admitir en cada terminal de juego. Para ello acceder al menú de servicio principal en el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ AJUSTES MONEDERO ➢ ADMISIÓN MONEDAS. Al entrar se visualiza el estado de cada moneda en el display del video. Por ejemplo "0,10 EU ACEPTADO". Si se pulsa sobre cada moneda se cambiará dicho estado. Existen 5 configuraciones; NORMAL, ACEPTADO, ESTRICTO, MUY ESTRICTO y APAGADO. Las 4 primeras configuraciones aceptarán las monedas con un criterio creciente de severidad en la aceptación. A mayor severidad mayor será el número de monedas rechazadas pero mayor la seguridad. En la configuración APAGADO las monedas del tipo seleccionado serán siempre rechazadas.

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ AJUSTES MONEDERO ➢ MODELO MONEDERO se puede seleccionar el modelo de monedero utilizado por la máquina.

Por defecto está activado el monedero de Azkoyen AXK-X6BE con protocolo ccTalk encriptado, pero si se necesita poner un monedero sin codificar es necesario activar el AZK.X6 para cargar el driver del monedero sin codificación.

Si se cambia el monedero, se deberá asimismo establecer una nueva clave en el nuevo monedero.

2.2.1.2 Billetero

En la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ BILLETERO ➢ ADMISIÓN DE BILLETES se podrán habilitar y deshabilitar los billetes aceptados por el terminal. Existen

2 configuraciones; ESTRICTO Y APAGADO. En la primera configuración el billete será aceptado y rechazado en la segunda. Pulsando sobre cada billete cambiamos su estado y pulsando ATRÁS lo validamos.

Existe la posibilidad de ajustar el tiempo que el billetero quedará deshabilitado desde la aceptación del billete anterior. Con esta opción se consigue evitar posibles manipulaciones y también evitar que se utilice el billetero de la máquina para obtener cambio en reiteradas ocasiones. El tiempo en minutos se puede fijar en AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ BILLETERO ➢ CIERRE TEMPORAL. Por defecto esta opción está desactivada.

Por último, en la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ BILLETERO ➢ MODELOS BILLETERO se podrán seleccionar los modelos de billetero que la máquina es capaz de reconocer. El tiempo de arranque de la máquina se puede reducir seleccionando únicamente el modelo de billetero instalado.

2.2.1.3 Reciclador

En la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ RECICLADOR ➢ MODOS DE PAGO se puede seleccionar si se desea que el reciclador pague primero con los billetes de mayor valor o con los billetes apilados en mayor cantidad.
Esta opción no está disponible para el reciclador NV11.

En la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ RECICLADOR ➢ RESERVA DE PAGOS se puede seleccionar el número de billetes de cada tipo que se almacenarán en el reciclador para realizar los pagos.
Esta opción no está disponible para el reciclador NV11, este reciclador almacenará 30 billetes.

También se puede especificar el nivel de monedas en el Hopper de 1€ a partir del cual se prefiere que los pagos se realicen desde el Hopper en lugar de hacerlos desde el reciclador o por pagos manuales. Esto se hace en la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ RECICLADOR ➢ NIVEL PAGO HOPPER. El nivel aquí fijado será el nivel de trabajo al que tenderá el Hopper de 1€. Utilizando este ajuste se evitará la excesiva acumulación de monedas en el Hopper de 1€.

2.2.1.4 Hoppers

Cada terminal de juego lleva una contabilidad interna de las monedas acumuladas en los pagadores. En la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ REVISIÓN se puede verificar que las cantidades teóricas coinciden con las cantidades reales. La comprobación se hace mediante el vaciado total de los hoppers. En este menú aparecen los 2 Hopper 0,20 € y 1,00 €. Pulsando sobre el hopper que se quiera revisar comienza el vaciado del mismo contando todas las monedas pagadas. En caso de existir una diferencia se mostrará en pantalla y se actualizará la contabilidad del terminal de juego pulsando el botón JUGAR/ACUMULAR. Pulsando ATRÁS se ignorarán las diferencias.

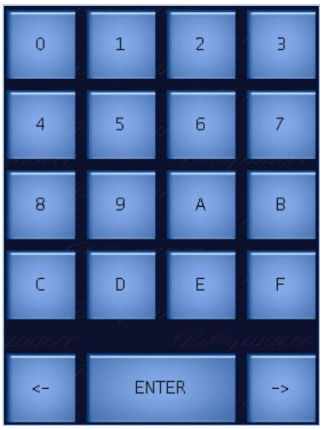
Para una correcta contabilidad, es importante volver a meter todas las monedas que hayan salido de nuevo en el hopper directamente sin añadirlas al menú de rellenado.

El PIN del hopper se introduce en fábrica y no suele ser necesario cambiarlo. No obstante, si se tiene que cambiar el hopper o el PC por avería u otro motivo se puede establecer en el nuevo pin en AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ ESTABLECER PINS.

El PIN consta de 4 dígitos como en el ejemplo de la fotografía (66CE) y se encuentra en la etiqueta de la parte trasera del hopper.

Si no se introduce un PIN válido el hopper no se podrá poner en funcionamiento, el terminal de juego avisará de tal situación de error, quedando fuera de servicio.

Tras seleccionar el hopper deseado, se introducirá el PIN mediante un teclado alfanumérico como el que se ve en la figura.



Tras introducir los 4 dígitos se valida con la tecla ENTER. Si es correcto indicará que se ha cambiado el PIN y si no es correcto indica el error y permite cambiarlo de nuevo.

El modelo de hoppers utilizado por la máquina se puede ajustar en el punto AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ MODELO HOPPERS. Se recomienda utilizar hoppers con protocolo ccTalk encriptado para evitar posibles manipulaciones (valor ajustado por defecto).

Para evitar posibles desbordamientos en la bandeja de salida de monedas durante pagos prolongados, se puede establecer una cantidad para realizar una pausa en el pago de monedas alertando al jugador para que retire las monedas acumuladas en la bandeja. Este parámetro es ajustable desde el punto AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ CANT. PAUSA PAGO. La cantidad máxima de almacenamiento de monedas de la bandeja es de 800 monedas de 1€.

2.2.1.5 Claves Monedero/Billetero

Para mayor seguridad, es recomendable utilizar monederos y billeteros con protocolo de comunicación encriptado. En el caso de tener que renovar el monedero, billetero o PC por avería, será necesario establecer la nueva clave de encriptación. Para ello bastará con ejecutar la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ CLAVES MON./BILL.

2.2.1.6 Nivel Pago Manual

Esta opción no está disponible en las configuraciones de BAR. En las configuraciones regionales para salones, es posible realizar pagos manuales. El nivel al cual entran en funcionamiento los pagos manuales se puede ajustar en la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ NIVEL PAGO MANUAL, ya que por defecto están deshabilitados. La opción de pagos manuales está diseñada para evitar que se vacíen los hoppers o el reciclador cuando la máquina procede al pago de grandes cantidades. El nivel aquí ajustado es el umbral mínimo de premio necesario para ejecutar el pago manual.

El Nivel Pago Hopper establecido en AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ RECICLADOR ➢ NIVEL PAGO HOPPER prevalecerá sobre el Nivel de Pago Manual.

Para poder ajustar el nivel de pago manual será necesario que exista al menos una tarjeta BAR configurada, ya que los pagos manuales requieren la identificación del personal que realice el pago mediante la tarjeta BAR.

Las cantidades pagadas como pagos manuales serán registradas en el contador correspondiente y en adición en el histórico de pagos manuales para su posterior verificación.

2.2.1.7 Pago Inmediato

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ PAGO INMEDIATO, es posible desactivar el BANCO DE PREMIOS de la máquina. Si se hace esto, la máquina pagará directamente todos los premios conseguidos sin acumularlos en el BANCO.

2.2.2 Impresión

Cada terminal de juego dispone de un puerto serie a través del cual es posible volcar los datos estadísticos y de recaudación por periodos. Desde el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ IMPRESIÓN ➢ ESTADÍST. JUEGO, se puede seleccionar si los datos estadísticos del terminal serán volcados o no en cada petición de datos realizada a través del puerto serie.

Cada terminal dispone de 2 interfaces para la adquisición de datos:
#1 En la placa impresa a través del conector P602.07 mediante el protocolo VDAI. Este conector se utilizará para dispositivos móviles cuando el volcado de datos se hace con la puerta abierta.
#2 En el puerto serie del PC para dispositivos conectados permanentemente. Este conector proporcionará los datos con la puerta abierta y cerrada. En el caso de utilizar este puerto, será necesario utilizar un cable RS-232 cruzado (pines 7 y 9 cruzados).

Es posible adquirir los datos también con la puerta cerrada. Desde el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ IMPRESIÓN ➢ PUERTOS, se puede seleccionar cuál de los 2 interfaces se utilizará para el volcado de datos cuando la puerta del terminal permanece cerrada. Con la puerta abierta funcionarán siempre ambos.

En cualquier caso se utiliza el protocolo VDAI para la adquisición de datos.
Opcionalmente, es posible adquirir la impresora NSM DATA print 3000 para la adquisición de datos e impresión en papel.

2.2.3 Efectos

2.2.3.1 Luminosidad en Reposo

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ EFECTOS ➢ LUMINOSIDAD EN REPOSO se puede seleccionar la luminosidad de los leds de los pulsadores cuando el terminal está en estado de reposo.

2.2.3.2 Luminosidad en Juego

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ EFECTOS ➢ LUMINOSIDAD EN JUEGO se puede seleccionar la luminosidad de los leds de los pulsadores cuando el terminal está en estado de juego.

2.2.3.3 Altavoces

En el punto AJUSTES VARIOS ➢ EFECTOS ➢ ALTAVOCES regulamos el volumen del puesto de juego entre el 15% y el 100%. Al pulsar el botón TEST-SONIDO (a la derecha) suena una melodía y con los botones arriba/abajo subiremos/bajaremos el volumen general de la máquina.

2.2.3.4 Consuma Puntos

Activando la opción AJUSTES VARIOS ➢ EFECTOS ➢ CONSUMA PUNTOS, el puesto de juego emitirá un anuncio al jugador, recordándole que existen puntos acumulados listos para ser consumidos.
Es posible ajustar el nivel sonoro entre cuatro valores diferentes. Con el botón TEST-SONIDO se podrá comprobar el efecto final.

2.2.4 Reloj

En este punto del menú será posible ajustar el reloj interno de cada terminal de juego. Solamente estará disponible cuando el terminal está en reposo; CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0.
El rango de ajuste del reloj está limitado a 4 horas antes y 3 horas después de la hora actual y sólo se puede ajustar una vez al día. Esto se hace así para evitar posibles manipulaciones en la fecha y hora.

Utilizando el USB de producción, las restricciones a la hora del ajuste de la fecha del reloj desaparecen.

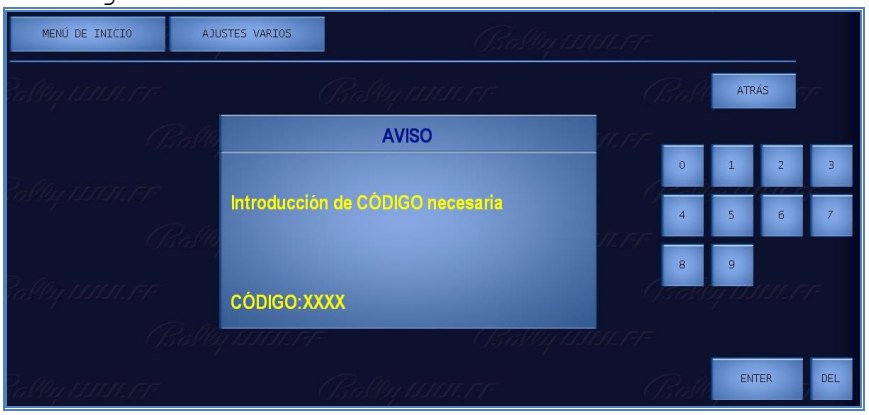
2.2.5 Lugar de Instalación

En los ajustes del lugar de instalación AJUSTES VARIOS ➢ LUGAR DE INSTALACIÓN, se pueden fijar el nombre del operador, el nombre del local y el tipo; BAR, SALÓN, y un número identificativo que el operador le puede dar a la máquina.
El nombre del local y del operador se puede insertar con el teclado alfanumérico mostrado por pantalla.

Se podrán utilizar hasta 10 caracteres para el nombre del operador y 8 para el nombre del local. Para el número de identificación se podrán utilizar hasta 10 dígitos.
Tanto el nombre del local como del operador quedarán registrados en el dispositivo de contadores SCM.

2.2.6 Seguridad

Varios elementos del menú de servicio están protegidos por código de seguridad. En cuyo caso aparecerá una pantalla como la siguiente:



El código de seguridad es un número de 4 dígitos predeterminado de fábrica y se encuentra en una etiqueta en el interior de cada terminal de juego. También se puede obtener dicho código por la utilidad de volcado de datos.

2.2.6.1 RED

Sirve para configurar la dirección de red en caso de utilizar juego común.

Primeramente será necesario conectar todos los terminales de juego mediante cables de red RJ45 al servidor del juego común ubicado en la mesa de unión central. A continuación se deberá

encender el PC servidor del juego común y todos los terminales de juego de la máquina.

Una vez que hayan arrancado todos los terminales y el PC servidor, se deberán de activar uno a uno la funcionalidad del juego común accediendo a la opción del menú de servicio AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ RED ➢ JUEGO COMÚN, y seleccionar la opción "ENCENDIDO".

Por último será preciso asignar un número de terminal diferente a cada uno de los puestos de juego de la máquina.

Estos dos últimos pasos habrá que realizarlos en cada uno de los terminales de juego de la máquina.

2. Mantenimiento en el local de instalación

Una vez así configurados los puestos de juego, el sistema quedará listo para utilizar el juego común, sólo basta con cerrar las puertas de los terminales de juego.
A partir de este momento, todos los terminales de juego quedarán identificados con un número.

2.2.6.2 Cambiar Código

El código de seguridad se puede cambiar en la opción AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ CAMBIAR CÓDIGO. Se podrá insertar el nuevo código con el teclado numérico o el terminal generará un código al azar presionando el botón MENU JUEGOS.

Si se desconoce el código de seguridad después de haber sido cambiado, se podrá obtener dicho código con la utilidad de volcado de datos por puerto de impresión (VDAI).

2.2.6.3 Alarma Puerta

Cuando se abre cualquier puerta, el terminal de juego emite un sonido de alarma. Para desactivar dicha alarma es preciso insertar el código de puerta abierta.
El código de puerta consiste en 4 dígitos y viene indicado en una etiqueta en el interior de la máquina. Siendo su valor por defecto 1492.

Es posible desactivar la alarma de puerta abierta en la opción AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ ALARMA PUERTA.
Al volver a activar la alarma de puerta, se pedirá la inserción del nuevo código de puerta abierta. Para cambiar el código bastará con desactivar y volver a activar esta característica.

Alternativamente, para que el puesto de juego no emita ninguna alarma de puerta, será preciso insertar la tarjeta de operador previamente a la apertura de la puerta.

2.2.6.4 Habilitación Pago Recargas

Cuando se producen recargas de hoppers utilizando la tarjeta de BAR, las cantidades así insertadas quedarán registradas en cada puesto de juego con el identificativo de la tarjeta utilizada. El sistema permite utilizar hasta un máximo de 8 tarjetas tipo BAR.
Si se activa la opción AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ HAB. PAGO RECARGAS, será posible que el encargado del local pueda recuperar el dinero rellenado sin necesidad de abrir la máquina. Al activar esta característica, se habilitará la opción de PAGAR ENCARGADO en el menú de servicio BAR, al cual se puede acceder con la tarjeta BAR.

2.2.6.5 Licencia

Tal y como se explicó en el punto 1.3.5, la máquina dispone de un sistema de licencias. En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ LICENCIA se podrá recuperar el código de envío e insertar el código de activación.

2.2.7 Administrar Tarjetas

Cada puesto de juego de la máquina dispone de un sistema lector/grabador de tarjetas.
El dispositivo se encuentra donde indican las figuras siguientes:

Mueble **TTComfort**

Mueble **Wide Slant Top**

Existen 3 tipos de tarjetas; OPERADOR, BAR y CONFIGURACIÓN.

La tarjeta de operador elimina la necesidad de utilizar el código de seguridad ya que concede acceso a todos los puntos del menú de servicio protegidos por dicho código. En adición, cuando se inserta en el lector con la máquina en reposo, se podrá acceder directamente al menú del OPERADOR desde el que se podrá; a) rellenar la máquina, b) ver los errores e incidencias, c) ver el histórico de últimas partidas y d) cambiar el código de seguridad.

La tarjeta de BAR permite realizar recargas y pagos manuales. En adición, cuando se inserta en el lector de tarjetas con el terminal de juego en reposo, concede acceso al menú del BAR desde el que se podrá; a) rellenar el puesto de juego, b) pagar las cantidades previamente rellenadas si se habilitó esta opción en el punto 2.2.6.3. c) acceder al histórico de pagos manuales, d) bloquear y desbloquear la entrada de dinero en el puesto de juego, e) acceder a la lista de errores e incidencias, f) acceder al histórico de últimas partidas.

Las tarjetas de BAR y OPERADOR pueden ser creadas en cada puesto de juego siempre y cuando se conozca el código de seguridad.

La tarjeta de CONFIGURACIÓN sólo puede ser creada si se dispone del USB de producción. Dicha tarjeta se utiliza para cambiar la configuración regional de la máquina. Sólo está disponible por el fabricante/distribuidor de la máquina. Esta tarjeta es capaz de almacenar la mayoría de los ajustes de la máquina para una rápida configuración de los dispositivos en serie, ya que dichos ajustes se podrán salvar y posteriormente leer en los diferentes dispositivos, siempre y cuando tengan instalado la misma versión de software.

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ ADMINIST. TARJETA ➢ CREAR TARJETAS se podrán crear las tarjetas de OPERADOR Y BAR. Seguir las instrucciones que aparecen en pantalla para completar el proceso. A cada tarjeta se le puede asignar un nombre que servirá para la posterior identificación.

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ ADMINIST. TARJETA ➢ BORRAR TARJETAS es posible borrar la tarjeta insertada. Seguir las instrucciones que aparezcan por pantalla para completar el proceso.

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ ADMINIST. TARJETA ➢ RECONOCER TARJET será posible identificar las tarjetas que la máquina es capaz de reconocer.

2.2.8 Pantalla Táctil

En este punto AJUSTES VARIOS ➢ PANTALLA TÁCTIL se puede proceder a la calibración de la pantalla táctil. Para comenzar el proceso de calibración de la pantalla táctil, presiona el botón JUGAR/ACUMULAR cuando estemos dentro de este punto del menú. Seguir las instrucciones mostradas por pantalla hasta completar el proceso.

También es posible acceder directamente a la utilidad de calibración presionado los botones JUGAR/ACUMULAR y JUEGO AUTOMÁTICO simultáneamente desde cualquier posición del menú de servicio principal.

2.2.9 Activar y desactivar Juegos

En el punto del menú de servicio AJUSTES VARIOS ➢ AJUSTES DE JUEGOS ➢ DESACTIVAR JUEGOS, podremos seleccionar los juegos que se desean activar o desactivar dentro del paquete de juegos abiertos en la máquina, de forma individual.
Los juegos aquí desactivados no se mostrarán en el selector de juegos.

Para poder desactivar los juegos es preciso que el puesto de juego se encuentre en estado de reposo CRETIO=0, RESERVA=0, BANCO=0, PUNTOS=0

El juego que aparece con una marca de verificación significa que está activado y sin marca significa que estará desactivado.

Al abandonar este punto, se guardarán los cambios efectuados.

2.2.10 Modos de Juego

Es posible configurar el valor mínimo de la apuesta en los juegos de puntos entre los valores de 5 puntos y 10 puntos. Para ello acceder al punto del menú principal de servicio AJUSTES VARIOS ➢ AJUSTES DE JUEGOS ➢ VARIAC. JUEGOS y seleccionar el valor deseado.

Para poder acceder a este ajuste, será necesario que el puesto de juego esté en estado de reposo CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0.

2.2.11 Control de Tiempo

Existe la posibilidad de seleccionar entre dos algoritmos diferentes de control de tiempo, que afectan a la conversión de euros a puntos.

En el punto del menú AJUSTES VARIOS ➢ AJUSTES DE JUEGOS ➢ CONTROL DE TIEMPO podemos seleccionar la opción FUERTE o

NORMAL dependiendo del perfil de jugador al que se deba de ajustar la máquina. El control de tiempo optimiza el funcionamiento de la conversión de euros a puntos en función del perfil de jugador seleccionado.

2.3 Configuración con la tarjeta de CONFIGURACIÓN

La tarjeta de CONFIGURACIÓN permite acceder al menú de configuraciones autonómicas y guardar/leer los datos de configuración a/desde la tarjeta, de forma que la configuración de diferentes máquinas con los mismos parámetros se hace más fácil y rápida.

Si se inserta la tarjeta de CONFIGURACIÓN una vez que hemos accedido al menú de servicio principal e insertado el código de puerta abierta, aparecerán dos nuevos puntos del menú de servicio; CONFIG. PROVINCIA y DATOS CONFIGURACIÓN.

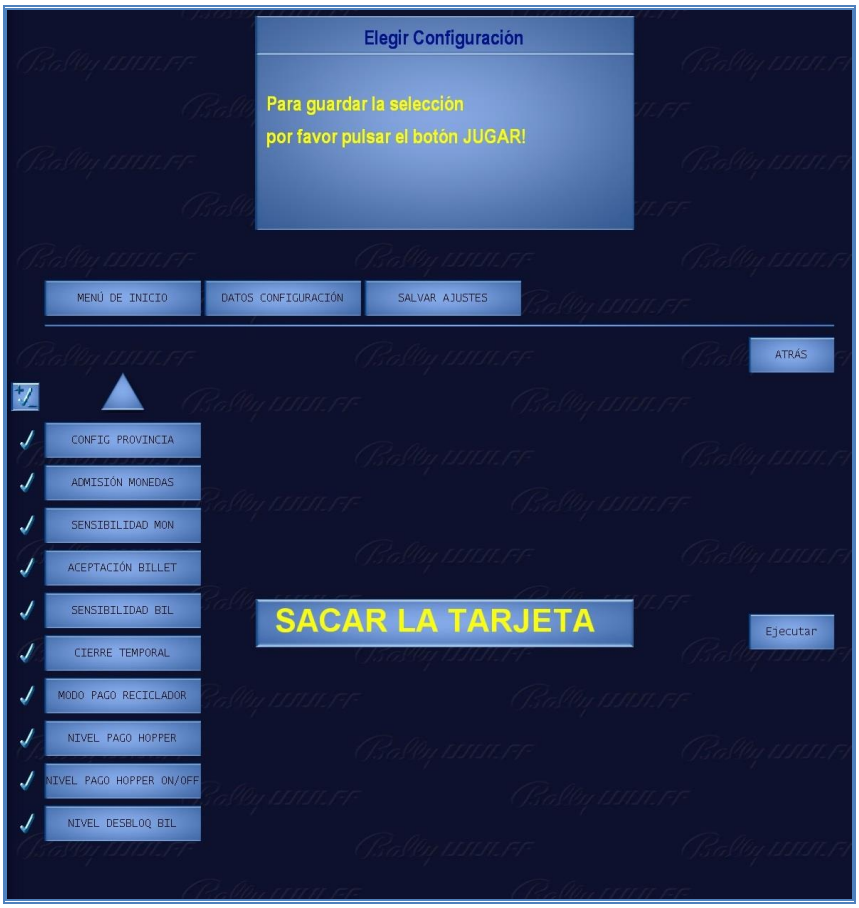
Accediendo al menú CONFIG. PROVINCIA podremos cambiar la configuración regional en cada puesto de juego de la máquina. Para ello es preciso que el puesto de juego se encuentre en el estado de reposo CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0.
El puesto de juego fuerza el borrado de los datos de contabilidad antes de permitir cambiar la configuración autonómica. Para ello será preciso acceder al menú RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS y presionar el botón BORRAR.

Utilizar las flechas hasta localizar la configuración autonómica requerida y seleccionarla. Aparecerá una marca de verificación en el lado izquierdo de la configuración seleccionada. Presionar entonces el botón ESTABLECER. En este punto se moverán los billetes almacenados en el reciclador al apilador de billetes. Será preciso cerrar la puerta del puesto de juego para finalizar la configuración.

Cambiar la configuración autonómica de la máquina implica que se iniciará un nuevo ciclo de juego.

Desde el menú DATOS CONFIGURACIÓN se pueden leer y salvar los ajustes establecidos en cada puesto de juego en la tarjeta de CONFIGURACIÓN para posteriormente restablecerlos en otros

terminales con la misma versión del software. Desde el punto del menú DATOS CONFIGURACIÓN ➢ SALVAR AJUSTES, se pueden salvar los ajustes en la tarjeta y desde el punto del menú DATOS CONFIGURACIÓN ➢ LEER AJUSTES se podrán leer los datos de configuración desde la tarjeta insertada.



Es posible seleccionar individualmente los ajustes que se desean salvar o leer en/desde la tarjeta. Bastará con seleccionar o deseleccionar los ajustes en la lista que aparece. Por defecto todos los ajustes estarán activados.

El símbolo de verificación ✓ indica que el ajuste se salvará/leerá. Con el botón seleccionados/deseleccionamos todos los ajustes.

2.4 Estadísticas

En el menú de estadísticas se pueden consultar los contadores software de cada terminal. Dichos contadores están divididos en cinco grupos; Contadores Generales, Contadores Parciales, Información de Ciclo, Información Fiscal y Datos de juego.

2.4.1 Contadores Generales

Utilizar las flechas para desplazarse por los diferentes contadores disponibles.

En esta sección se podrán visualizar los siguientes contadores:

"ENT": Contador de entradas totales del terminal, en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"SAL": Contador de salidas totales del terminal, en unidades de crédito.
"PORC": Porcentaje de premios del terminal desde su puesta en marcha. Se muestra con 2 decimales.
"CNT.10": Contador de partidas realizadas en el mini juego de doble o nada que se ejecuta cuando quedan 10 céntimos de euro en el contador de CRÉDITOS.
"DOB.10": Contador de veces que se ha doblado en el minijuegos de doble o nada que se ejecuta cuando quedan 10 céntimos de euro en el contador de CRÉDITOS.
"PTD.1": Contador total de partidas tipo pre-juego y tipo post-juego jugadas en apuesta sencilla.
"PTD.2": Contador total de partidas tipo pre-juego y tipo post-juego jugadas en apuesta múltiple.
"PUNT.1": Contador total de puntos generados en el pre-juego de la máquina jugando en apuesta sencilla.
"PUNT.2": Contador total de puntos generados en el pre-juego de la máquina jugando en apuesta múltiple.
"EUR.1": Contador total de euros generados por el pre-juego y post-juego de la máquina jugando en apuesta sencilla.
"EUR.2": Contador total de euros generados por el pre-juego y post-juego de la máquina jugando en apuesta múltiple.
"NADA 1": Contador total de veces que el pre-juego o post-juego da NADA jugando en apuesta sencilla.
"NADA 2": Contador total de veces que el pre-juego o post-juego da NADA jugando en apuesta múltiple.
"PUNT. APOSTADOS": Total de puntos apostados en los juegos de puntos.
"PUNT. GANADOS": Total de puntos ganados en los juegos de puntos.

Todos los contadores reflejan los valores desde la primera puesta en marcha de la máquina. No se ponen a cero nunca.

2.4.2 Contadores Parciales

En esta sección encontraremos los siguientes contadores:
"ENT": Contador de entradas del terminal desde la última recaudación (borrado de datos), en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"SAL": Contador de salidas del terminal desde la última recaudación (borrado de datos), en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"DIF": Diferencia entre el contador de entradas parciales y salidas parciales en unidades de créditos.
"PORC": Porcentaje de premios del terminal desde la última recaudación (borrado de datos). Se muestra con 2 decimales.
"PUNT. APOTADOS": Puntos apostados al juego de puntos desde la última puesta a cero de la máquina.
"PUNT. GANADOS": Puntos ganados en los juegos de puntos desde la última puesta a cero de la máquina.

Los contadores parciales se pueden poner a cero desde la opción ESTADÍSTICAS ➢ BORRAR ESTADÍSTICAS

El borrado de los contadores parciales implica el borrado de los datos de recaudación parcial del puesto de juego de la máquina (contadores de monedas y pagos manuales). Por lo que se aconseja anotar previamente dichos datos antes de proceder al borrado.

2.4.3 Información Ciclo

En esta sección se podrán leer los contadores relativos al ciclo de juego.
Con los botones SIGUIENTE y ANTERIOR podemos navegar entre los diferentes ciclos almacenados. Se pueden almacenar un total de 256 ciclos. Cuando se alcanza esta cantidad el terminal sobrescribirá la información comenzando por el primer ciclo almacenado.
Con las flechas podremos navegar entre los diferentes contadores dentro de un mismo ciclo.

Encontraremos los siguientes contadores:
"CICLO": Número del ciclo y fecha de finalización del mismo. En el caso de mostrar el ciclo en curso, se muestra la fecha actual.
"ENT": Contador de entradas totales del ciclo, en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"SAL": Contador de salidas totales del ciclo, en unidades de crédito.
"PORC": Porcentaje de premios en el ciclo. Se muestra con 2 decimales.
"PTD.1": Contador total de partidas tipo pre-juego y tipo post-juego jugadas en apuesta sencilla, para ese ciclo.
"PTD.2": Contador total de partidas tipo pre-juego y tipo post-juego jugadas en apuesta múltiple, para ese ciclo.

2.4.4 Información Fiscal

En esta sección se muestran los contadores relativos a los ciclos fiscales de la máquina. A la conclusión del año natural se generará un nuevo registro de información fiscal. Cada terminal de juego de la máquina puede almacenar un total de 15 años o registros. Cuando se supere este límite, los registros se sobrescribirán comenzando con la posición del registro más antiguo.
Con los botones SIGUIENTE y ANTERIOR podremos navegar entre los registros existentes. Con las flechas podremos navegar entre los diferentes contadores dentro de un mismo registro.

Encontraremos los siguientes contadores:
"FECHA": Fecha en la cual el registro ha sido creado. También se muestra el año al que corresponde la información fiscal almacenada.
"OPERA": Nombre del operador de la máquina.
"LOCAL": Nombre del local donde se está explotando la máquina.

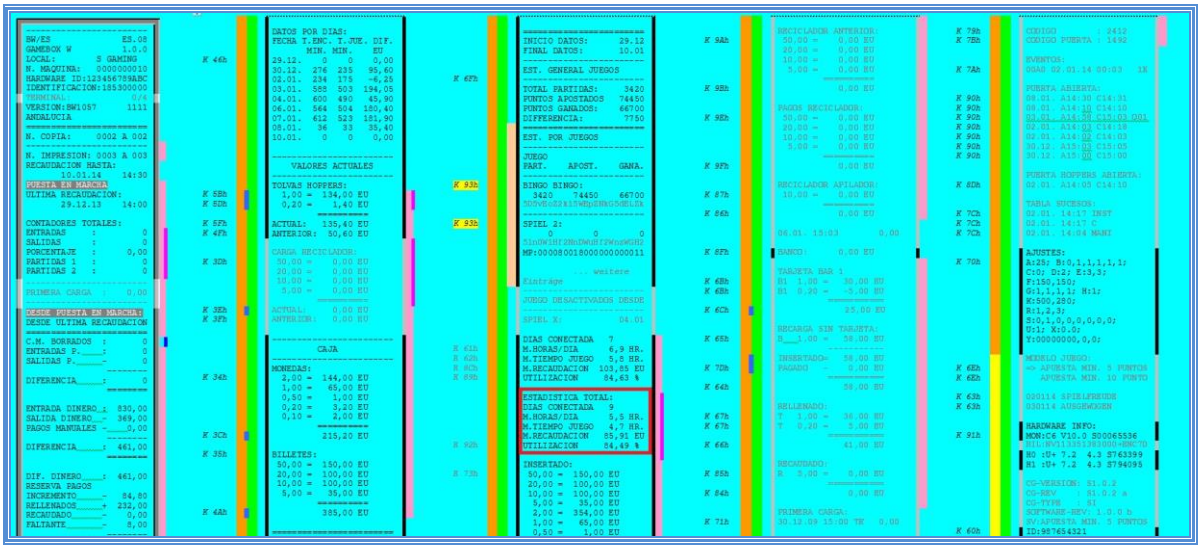
"ENT": Contador de entradas totales relativas al año fiscal, en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"SAL": Contador de salidas totales relativas al año fiscal, en unidades de crédito.
"PORC": Porcentaje de premios relativos al año fiscal. Se muestra con 2 decimales.
"RECAUD": Diferencia entre las entradas y las salidas en unidades de crédito, relativo al año fiscal.

2.4.5 Borrar Estadísticas

Mediante la opción ESTADÍSTICAS ➢ BORRAR ESTADÍSTICAS, se podrán a ceros los contadores parciales, los pagos manuales, los contadores de monedas y los contadores de recaudación. Típicamente se realiza esta operación una vez efectuada la recaudación de la máquina.

2.4.6 Estadística Total

Mediante la opción ESTADÍSTICAS ➢ ESTADÍSTICA TOTAL, se podrá poner a cero el bloque de datos de ESTADÍSTICA TOTAL que aparecen en el volcado de datos VDAI.



2.4.7 DATOS DE JUEGO

Mediante la opción ESTADÍSTICAS ➢ DATOS DE JUEGO, se podrá acceder a la información de los diferentes juegos que componen el paquete de juegos. En esta opción se visualizará por pantalla la cantidad de partidas realizadas para cada juego, la cantidad de puntos apostada y ganada.

Con las flechas podremos desplazarnos entre diferentes juegos.

2.5 Sucesos

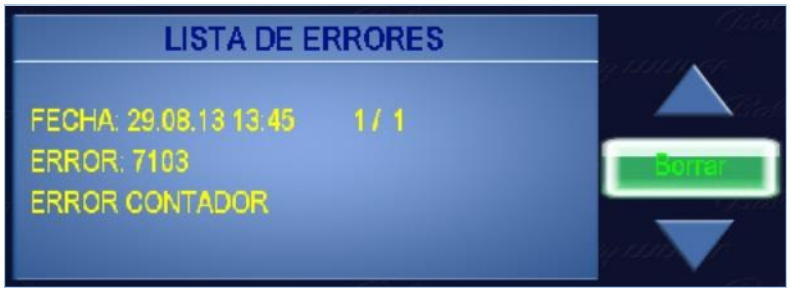
En el puno del menú SUCESOS se mostrarán los diferentes sucesos y situaciones de error en cada puesto de juego.

2.5.1 Errores

Las situaciones de error quedan almacenadas en los terminales de juego con códigos identificativos de 4 dígitos, como por ejemplo 1102, que significa "El monedero no suministra información para el desvío".

2.5.1.1 Lista de Errores

En el punto del menú SUCESOS ➢ ERRORES ➢ LISTA DE ERRORES se mostrará la lista de los errores almacenados en orden cronológico. En el display se muestra la fecha en la que se ha producido, el código del error y una breve descripción del mismo:



Con las flechas arriba/abajo podremos ver todos los errores almacenados de forma secuencial. Finalmente se pueden borrar pulsando sobre "Borrar". Al alcanzar el último error se mostrará "Final de entradas".

La lista de errores se borrará activando un volcado de datos con la característica de borrado.

2.5.1.2 Estadística de Errores

En el punto del menú SUCESOS ➢ ERRORES ➢ ESTAD. DE ERRORES se mostrará la información estadísticas de aparición de los errores que se hayan registrado.

Esta información no se obtiene a través de la utilidad de volcado de datos, por lo que tendremos que leerla por pantalla.

En la segunda línea aparecen 2 grupos de 4 dígitos. El de la izquierda indica cuántas veces se ha producido el fallo cuyo código aparece a la derecha. En nuestro ejemplo el error 0293 (un error de contador) ha ocurrido 2 veces. Del mismo modo, si queremos borrar la estadística de errores, se puede pulsar sobre el botón "Borrar". La máquina nos notificará que se ha eliminado la estadística mediante el mensaje "DATOS BORRADOS".

Las estadísticas de errores se borrarán activando un volcado de datos con la característica de borrado.

2.5.2 Protocolo sucesos

En el punto del menú SUCESOS ➢ PROTOCOLO SUCESOS se encuentra la fecha y la hora a la que se han producido sucesos como la apertura de la puerta del terminal de juego por ejemplo.

Al entrar en este test se verá en el display algo como "12.03 10.57 K-B". Los 4 primeros dígitos se corresponden con el día y el mes en que ha ocurrido el suceso; los 4 siguientes con la hora, y el último grupo de caracteres es una descripción

del evento. La decodificación de cada suceso en orden alfabético es la siguiente:

A = Cambio configuración regional.

➢ CONFIG PROVINCIA

G = Cambio en los parámetros de lugar de instalación.

➢ AJUSTES VARIOS ➢ LUGAR DE INSTALACIÓN ➢ LOCAL

➢ AJUSTES VARIOS ➢ LUGAR DE INSTALACIÓN ➢ NÚMERO MÁQUINA

➢ AJUSTES VARIOS ➢ LUGAR DE INSTALACIÓN ➢ OPERADOR

HA = Puerta de hoppers abierta.
HO = Puerta de hoppers abierta con la máquina apagada.
HS = Puerta de hoppers cerrada con la máquina apagada.
HZ = Puerta de hoppers cerrada.
M = 3 fallos seguidos al insertar el código de seguridad. Posible manipulación.
C = Inserción correcta del código de seguridad.
P = Pin de hopper cambiado.

➢ AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ ESTABLECER PINS

R = Las diferencias encontradas al hacer una revisión de hoppers fueran aceptadas.

➢ AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ REVISIÓN

TA = Puerta abierta.
TACK = Puerta abierta utilizando la tarjeta de configuración.
TACO = Puerta abierta utilizando la tarjeta de operador.
TO = Puerta abierta con la máquina apagada.
TS = Puerta cerrada con la máquina cerrada.
U = Reloj actualizado.

➢ AJUSTES VARIOS ➢ RELOJ

Códigos relativos al sistema de tarjetas:
KEx y = Tarjeta creada.
KGx y = Tarjeta borrada.

➢ AJUSTES VARIOS ➢ ADMINIST. TARJET

K+x y = Comienzo y
K-x y = Finalización de actividad en el tarjetero de la máquina con la puerta cerrada.
KCx y = Nueva identificación con la puerta abierta después de una identificación previa.

➢ DATOS CONFIGURACIÓN ➢ LEER AJUSTES

La posición x representa el identificativos de la tarjeta;
B = Tarjeta Bar O = Tarjeta Operador
La posición y representa el número que identifica la posición de almacenamiento en la máquina.
K U = Datos leídos desde la tarjeta de CONFIGURACIÓN

Esta tabla puede mostrar un máximo de 10 entradas.

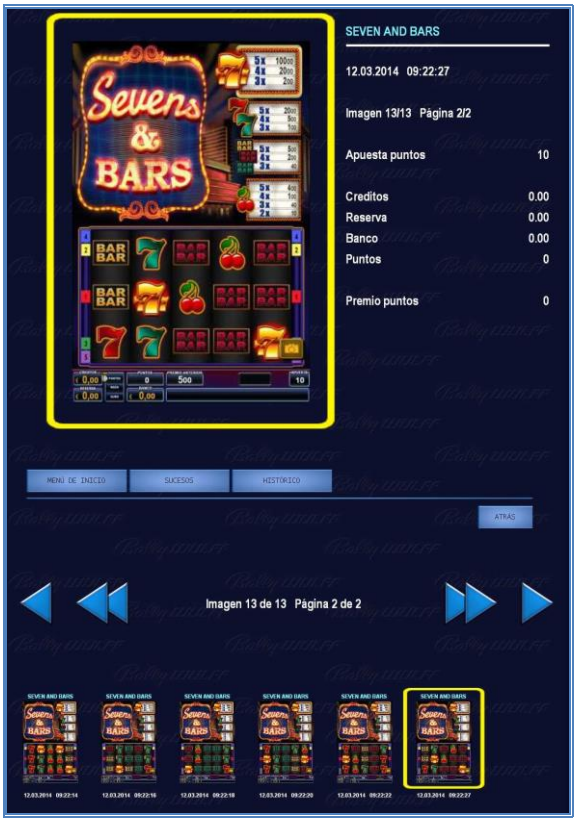
La lista de sucesos queda borrada al borrar los datos de contabilidad, bien en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS botón BORRAR o al imprimir los datos por puerto VDAI con la opción de borrado activada.

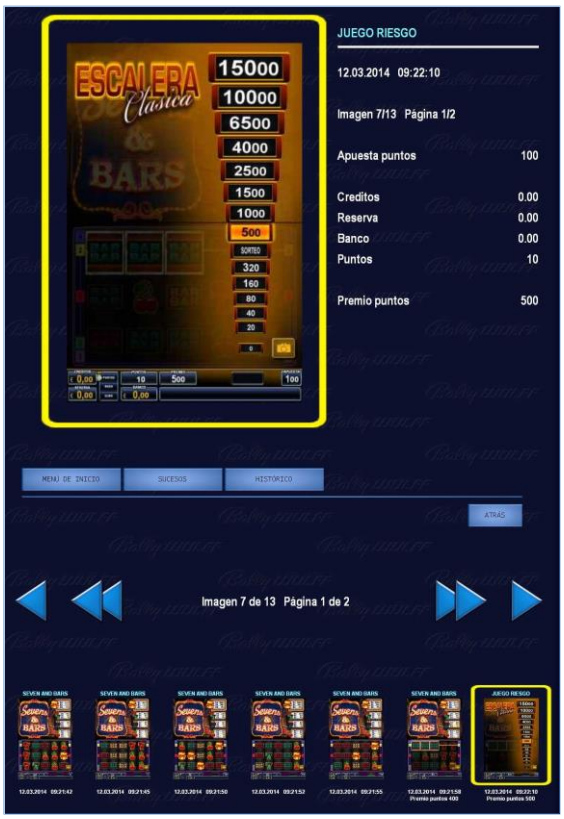
2.5.3 Histórico últimas partidas

Es posible verificar el histórico de las últimas partidas de los juegos principales de puntos en el punto SUCESOS ➢ HISTÓRICO.

Existen 2 tipos de datos históricos; "ACTUAL" y "GUARDADO". El actual son los datos del histórico relativos a las últimas partidas efectuadas, mientras que el guardado permite visualizar el histórico de partidas previamente almacenadas. Cada terminal de juego permite guardar un histórico con el fin de evitar que los datos se sobre-escriba y se pierdan.

Los datos del histórico serán visualizados como a se muestra a continuación:





Cada imagen corresponde a una partida de los juegos de puntos o de los juegos de riesgo CARTAS y ESCALERA.
Por cada imagen aparecerá reflejada la siguiente información:

- Fecha y hora.
- Número de imagen y página.
- La apuesta en puntos realizada.
- El valor de los contadores; CRÉDITOS, RESERVA, BANCO y PUNTOS
- El valor del premio en puntos contabilizado.

Únicamente se guardan los datos en el histórico de últimas partidas cuando se entra en el punto del menú de servicio descrito. Por lo que si existe alguna reclamación, será necesario acceder a este punto del menú de servicio, ya bien abriendo la puerta principal de la máquina o bien usando las tarjetas de BAR o de OPERADOR, antes de apagar la máquina, de lo contrario los datos de las últimas partidas se perderán.

2.6 Contadores Mecánicos y conexión a sistemas de Jackpot

Cada puesto de juego de la máquina dispone de 3 contadores mecánicos situados en el interior del mueble y a los cuales se acceden abriendo la portezuela inferior de recaudación. Los contadores de izquierda a derecha están definidos de la siguiente forma;

- ENTRADAS. Un paso equivale a un crédito (20 céntimos).
- SALIDAS. Un paso equivale a un crédito (20 céntimos).
- PUNTOS. Un paso equivale a 60 puntos consumidos en los juegos de puntos.

Debido a las características del pre-juego y post-juego de la máquina, se advierte de no conectar ningún sistema Jackpot de Sala o progresivo similar al contador de ENTRADAS de los puestos de juego.

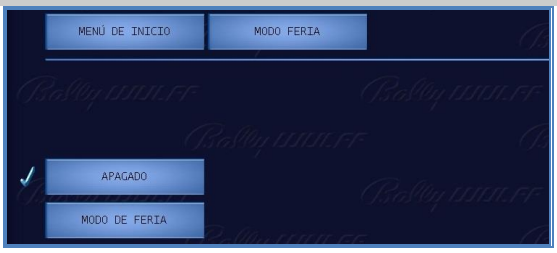
Para la conexión de sistemas de Jackpot de Sala se podrá utilizar el puerto VDAI del puesto de juego según se describe en el punto 2.2.2 siempre y cuando el sistema Jackpot esté preparado para utilizar protocolo VDAI.
En caso contrario se podrá utilizar el contador de PUNTOS del puesto de juego. Para la configuración del sistema Jackpot se recomienda usar un valor de pulso de 1 crédito (20 céntimos) con un porcentaje de devolución de premios del 80%.

En el caso de usar los sistemas de Jackpot de Sala de IPS se recomienda contactar con el servicio de asesoramiento técnico de dicha empresa para su interconexión.

2.7 Modo de Feria

El modo de exhibición de la máquina se podrá activar y desactivar desde la opción del menú MODO FERIA. Para poder visualizar dicho punto en el menú de servicio, será preciso insertar la tarjeta DEMO antes de abrir la puerta de la máquina.

Cuando la máquina está configurada de esta manera, se podrán insertar créditos a través de los dos botones de 1 euro y 20 céntimos situados sobre el contador de CRÉDITOS. La máquina no efectuará pago alguno.



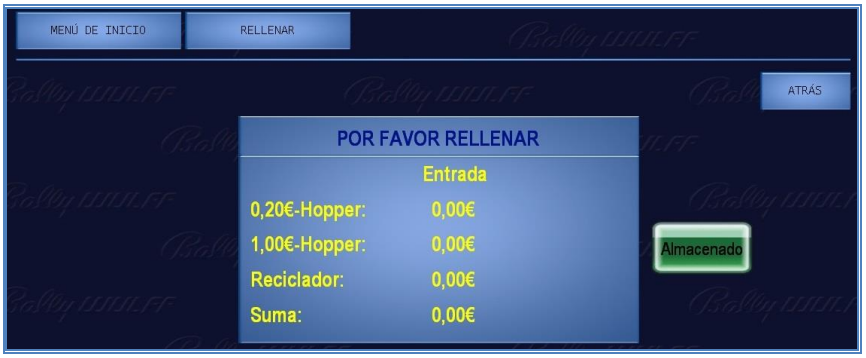
Si se dispone de la tarjeta DEMO, se podrá insertar en el lector de tarjetas para poder forzar combinaciones ganadoras en los juegos de puntos. Esto se hará presionando en el botón DEMO y eligiendo la combinación deseada. Posteriormente se presiona el botón JUGAR/ACUMULAR y los rodillos girarán hasta encontrar la combinación seleccionada.

2.8 Tarjeta BAR

La tarjeta BAR permite realizar recargas en el terminal sin necesidad de abrir la puerta. Para ello basta con insertar la tarjeta en el lector de tarjetas cuando el terminal se encuentre en el estado de recarga de hoppers descrito en el punto 1.3.2.
También permite realizar pagos manuales cuando estos están configurados, como se describe en el punto 1.3.3.
Cuando la máquina está en reposo CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0, al insertar la tarjeta BAR se accederá al menú BAR.
En este menú tendremos acceso a los puntos listados a continuación.

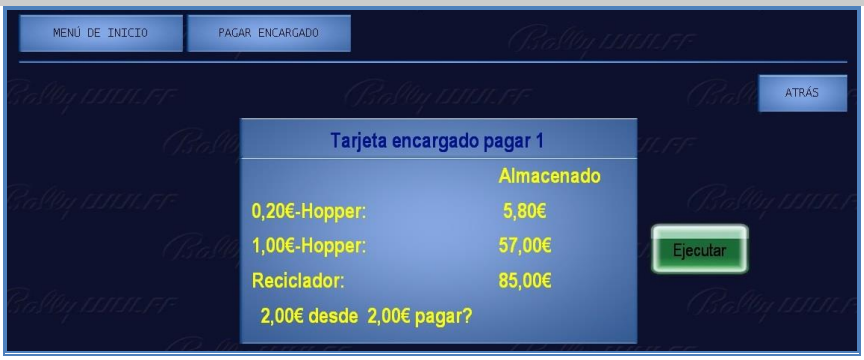
2.8.1 Rellenar

Desde esta opción se podrán rellenar los hoppers y el reciclador de billetes, quedando las cantidades registradas en la tarjeta BAR.
Las cantidades así recargadas por la ranura de entrada de monedas y billetes aparecerán reflejadas por pantalla. Con el botón "Almacenado" podremos ver la carga actual de cada dispositivo.



2.8.2 Pagar Encargado

En el caso de que la opción descrita en el punto AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ HAB. PAGO RECARGAS hubiese sido activada, puesto de juego podrá pagar al encargado el dinero rellenado sin necesidad de abrir la puerta. Para ello será necesario que haya suficiente dinero en el puesto de juego. Entrando en este punto y presionando en el botón EJECUTAR, el pago se hace automáticamente y se descuenta del contador de rellenado de la tarjeta.
En el caso de no existir suficiente dinero en el terminal, se saldrá automáticamente de este punto del menú sin producir ningún pago.



2.8.3 Histórico Pagos Manuales

Esta opción permite revisar el histórico de pagos manuales realizados con la tarjeta de BAR insertada.
Aparecerá el identificativos de la tarjeta de BAR utilizada para realizar el pago, la fecha y la cantidad, en orden cronológico.

2.8.4 Bloqueo Admisión

Esta característica permite bloquear la entrada de dinero del puesto de juego. De esta forma, el encargado de sala podrá evitar que los menores de edad jueguen a la máquina accidentalmente.
Cuando se activa, se deshabilitan el monedero y el billetero, impidiendo la entrada de dinero.

2.8.5 Lista de Errores

Desde el menú de BAR se podrá consultar la lista de errores en cada terminal. Esta opción se describió en el punto que el descrito en 2.5.1.1.

2.8.6 Histórico Últimas Partidas

Desde el menú de BAR se podrá consultar el histórico de las últimas partidas para poder hacer frente a cualquier posible reclamación por parte del jugador.
Esta opción se describió en el punto 2.5.3.

2.9 Tarjeta OPERADOR

La tarjeta de OPERADOR concede el mismo nivel de seguridad que el código de seguridad. Por lo tanto permite acceder a todos los puntos del menú principal de servicio sin necesidad de conocer dicho código.

Cuando el puesto de juego está en reposo CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0, al insertar la tarjeta OPERADOR se accederá al menú OPERADOR.

En este menú tendremos acceso a los puntos listados a continuación.

2.9.1 Rellenar

Permite rellenar los hoppers y el reciclador por las ranuras de entrada de monedas y billetes. Misma funcionalidad que la descrita en el punto 2.8.1 pero las cantidades no quedarán reflejadas en el contador de rellenado.

2.9.2 Lista de Errores

Desde el menú de OPERADOR se podrá consultar la lista de errores del terminal. Esta opción se describió en el punto que el descrito en 2.5.1.1.

2.9.3 Histórico Últimas Partidas

Desde el menú de OPERADOR se podrá consultar el histórico de las últimas partidas para poder hacer frente a cualquier posible reclamación por parte del jugador.
Esta opción se describió en el punto 2.5.3.

2.9.4 Cambiar Código

Desde el menú de OPERADOR se podrá cambiar el código de seguridad. En el caso de olvidar el código de seguridad, esta característica nos permitirá restablecer un nuevo código sin necesidad de utilizar el antiguo.
Esta opción se describió en el punto 2.2.6.2.

Procedimientos de Recaudación y Rellenado 3

3.1 Conceptos Generales

Cada terminal de juego de la máquina dispone de un completo sistema de contadores el cual permite realizar los procedimientos de recaudación y rellenado con facilidad.
Cuando el sistema se usa correctamente, cada puesto de juego contabilizará las monedas contenidas en las tolvas de los pagadores, las monedas almacenadas en los cajones de recaudación, los billetes almacenados en el apilador, los billetes en el reciclador reservados para pagos, los pagos manuales realizados y las monedas y billetes rellenados con y sin tarjeta de BAR.

En el caso de hacer recargas directas en las tolvas de los pagadores, es importante indicar las cantidades rellenadas en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MANUAL para evitar descuadres en la contabilidad interna.

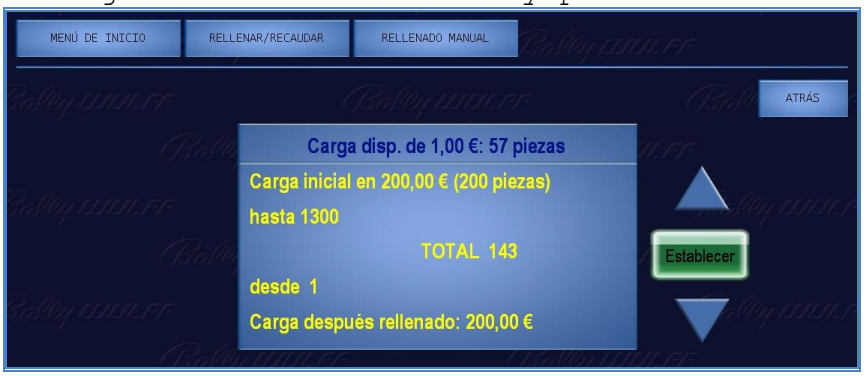
Los datos de recaudación o contadores de monedas pueden ser consultados tanto por pantalla como a través de la utilidad de volcado de datos por puerto VDAI. Con el fin de automatizar el proceso de recaudación y minimizar los posibles errores en la toma manual de contadores, se recomienda utilizar la utilidad de volcado de datos por VDAI.
Al adquirir los datos de recaudación por VDAI se podrá especificar el borrado de los datos, iniciando así un nuevo ciclo de recaudación.
En el caso de utilizar los contadores de recaudación mostrados por pantalla, también se podrán borrar los datos para comenzar un nuevo ciclo de recaudación desde la opción ESTADÍSTICAS ➢ BORRAR ESTADÍSTICAS.

3.2 Primera Recarga

Será necesario acceder al menú de servicio principal para realizar la primera recarga de la máquina.
En la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ VALORES INICIALES se pueden ajustar los valores por defecto utilizados para realizar las recargas manuales de los hoppers. El reciclador NV-11 sólo admite la inserción de billetes a través de la ranura de inserción de billetes, por lo que el valor inicial para este dispositivo no es aplicable.

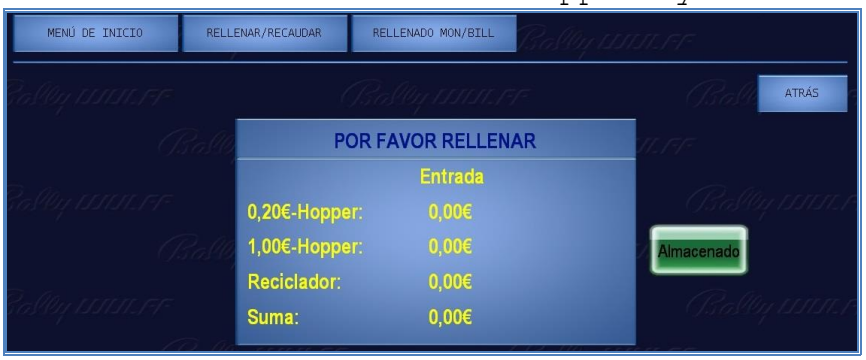
Para rellenar los hoppers existen 2 maneras; bien haciendo un volcado de las monedas directamente en las tolvas, o bien utilizando la ranura de inserción de monedas.

Cuando se realice la recarga directa en la tolva de los hoppers, será necesario actualizar las cantidades así recargadas en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MANUAL. Seleccionar el valor de las monedas recargadas con las flechas y presionar el botón "Establecer".



Esta operación habrá que hacerla por separado para el hopper de 1 euro y para el hopper de 20 céntimos.

Para realizar una recarga a través de la ranura de inserción de monedas, será necesario dirigirse a la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MON/BILL. Una vez en esta opción, las monedas y billetes insertados quedarán registrados automáticamente en los contadores de monedas y billetes. Presionado el botón "Almacenado" podremos comprobar el contenido actual de los hoppers y del reciclador.



El rellenado del reciclador NV-11 hay que realizarlo a través de la entrada de billetes en cualquier caso, en este mismo punto del menú.

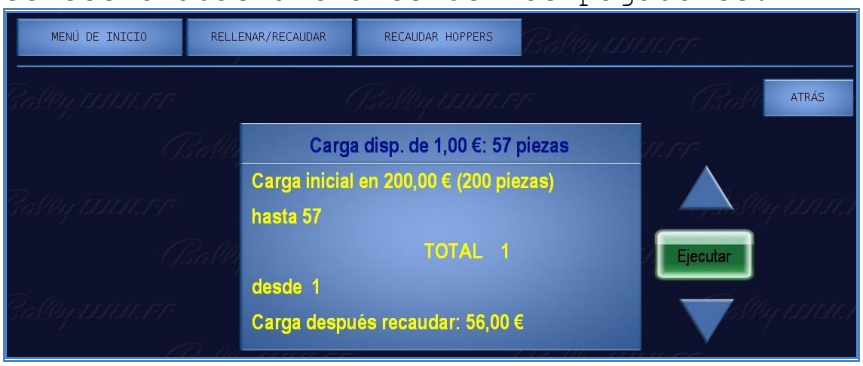
Se pueden comprobar las monedas y billetes que contiene el puesto de juego en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS. Utilizar las flechas para desplazarse entre los diferentes contadores. Los contadores; HOPPER 1,00, HOPPER 0,20 y RECICLADOR nos mostrarán las monedas en el hopper de 1€, las monedas en el hopper de 20 céntimos y los billetes en el reciclador respectivamente.

Si no se requiere hacer ningún ajuste extra, la máquina estaría lista para jugar después de cerrar las puertas.

3.3 Recaudación

Antes de proceder a la recaudación de la máquina, se deberá apuntar los contadores de monedas desde la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS y los contadores desde la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES o bien realizar un volcado de datos por puerto VDAI.
Una vez tomados los datos necesarios, se puede proceder a la recaudación de todos los dispositivos de la máquina por separado: hoppers, reciclador y cajón, así como verificar las cantidades pagadas mediante pagos manuales en el punto del menú RELLENAR/RECAUDAR ➢ HIST. PAGOS MANUALES

Desde la opción del menú del servicio principal RELLENAR/RECAUDAR ➢ RECAUDAR HOPPERS podremos recaudar las monedas en los hoppers de 1 euro y 20 céntimos por separado.
Cada puesto de juego nos mostrará la carga actual del hopper en piezas (monedas), el valor establecido como carga inicial en euros y piezas, y sugerirá un número específico de monedas a recaudar calculado como el exceso entre el valor inicial y el valor actual. En el caso de que el valor actual fuese inferior al valor inicial, el puesto de juego mostrará una moneda por defecto. El número de monedas a recaudar se podrá fijar en cualquier caso con las flechas. Presionado en el botón "Ejecutar" se procederá al pago de las monedas seleccionadas a través de los pagadores.



Se recomienda no vaciar la tolva de los hoppers manualmente. En dicho caso se descuadraría la contabilidad interna. En el caso de existir descuadres entre el número de monedas real y el número de monedas teórico, se podrá ejecutar la opción AJUSTES VARIOS ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS ➢ REVISIÓN descrito en el punto 2.2.1.4, y aceptar las diferencias encontradas presionando el botón JUGAR/ACUMULAR al final del proceso. Será necesario insertar de vuelta las monedas que hayan sido expulsadas por el puesto de juego.

Para recaudar los billetes accederemos a la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ RECAUDAR RECICLADOR. De igual manera que anteriormente, aparecerá la carga actual del reciclador y se sugerirá la diferencia entre el valor actual y el valor de

carga inicial como valor a recaudar. Con las flechas se podrá aumentar o disminuir el valor total a recaudar.
Una vez presionemos en el botón "Ejecutar" los billetes del reciclador pasarán al apilador de billetes, desde donde se podrán recuperar. En caso de que el apilador estuviese lleno, los billetes serán entregados a través de la ranura de inserción de billetes.

Para recoger el exceso de monedas en los cajones de recaudación y los billetes en el apilador, será necesario abrir la puerta de recaudación.
Existen 3 cajones de monedas que contendrán por separado las monedas de 1€, 2€ y resto de monedas.

Una vez recaudada la máquina, se procederá a la puesta a acero de contadores de recaudación desde la opción ESTADÍSTICAS ➢ BORRAR ESTADÍSTICAS

3.4 Contadores (Recaudación)

En la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES se muestran los siguientes contadores:
"ENT. DINERO": Representa la cantidad total de dinero insertado en la máquina desde la última recaudación.
"SAL. DINERO": Representa la cantidad total de dinero pagado por la máquina desde la última recaudación.
"PAGOS MANUALES": Es la cantidad total de dinero pagado a través de la funcionalidad de pagos manuales, desde la última recaudación.
"RELLE. ENT.": Total de dinero rellenado en el terminal sin utilizar la tarjeta BAR. Se refiere al dinero rellenado cuando la máquina entra en el estado de Hopper vacío.
"RELLE. SAL.": Total de recargas pagadas de vuelta sin utilizar la tarjeta BAR, mediante la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ PAGAR ENCARGADO.
"RELLE. TARJ.": Recargas pendientes por pagar realizadas con la tarjeta BAR.
"HOPPER 1,00": Cantidad actual de monedas en el hopper de 1€.
"HOPPER 0,20": Cantidad actual de monedas en el hopper de 20 céntimos.
"BILLETERO": Cantidad almacenada en el apilador de billetes del billetero.
"RECICLADOR": Cantidad almacenada en el reciclador de billetes.

"CAJÓN": Cantidad total almacenada en los 3 cajones de monedas del puesto de juego.
"ENT": Entradas relativas al ciclo actual de recaudación en unidades de crédito (20 céntimos de euro).
"SAL": Salidas relativas al ciclo actual de recaudación en unidades de crédito.
"DIF": Diferencia entre las entradas y salidas en unidades de crédito.
"PORC": Porcentaje de premios relativo al ciclo de recaudación actual.
"PUNT. APOSTADOS": Total de puntos apostados en los juegos de puntos.
"PUNT. GANADOS": Total de puntos ganados en los juegos de puntos.

Utilizar las flechas para desplazarse entre los diferentes contadores.

La única forma de modificar los valores de los hoppers y del reciclador es o bien realizando un proceso de recaudación o un proceso de recarga.

3.5 Contadores de Monedas

En la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS se podrán visualizar los contadores relativos al ciclo de recaudación actual. En esta opción se muestran las cantidades insertadas en billetes y monedas en la máquina.

3.6 Recargas posteriores

En el caso de que el puesto de juego se quedase sin monedas para completar un pago, se procederá como se describió en el punto 1.3.2 Hopper Vacío.
Las cantidades así rellenadas quedarán reflejadas en el contador de rellenado, pudiendo ser recuperadas posteriormente.

En el caso de desear hacer una recarga sin que el terminal se haya quedado sin monedas, se podrán utilizar las dos opciones del menú principal descritas anteriormente; directa en tolva RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MANUAL o a través de las ranuras de inserción de monedas y billetes RELLENAR/RECAUDAR ➢ RELLENADO MON/BILL.
En cualquiera de estos dos casos, las cantidades así rellenadas no quedan reflejadas en el contador de rellenado.

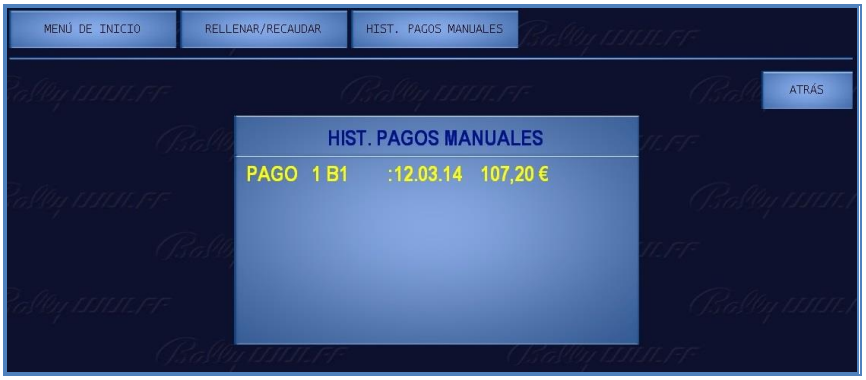
Las cantidades rellenadas usando la tarjeta BAR quedarán registradas en la tarjeta y podrán ser pagadas posteriormente por el puesto de juego siempre que se haya habilitado esta característica en la opción AJUSTES VARIOS ➢ SEGURIDAD ➢ HAB. PAGO RECARGAS.
Es posible también pagar total o parcialmente la cantidad almacenada en el contador de relleno sin tarjeta "RELLE. ENT." mediante la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ PAGAR ENCARGADO. Las cantidades así abonadas serán reflejadas en el contador "RELLE. SAL."

3.7 Histórico Billetes

Existe un registro de los billetes insertados en la máquina. Dicho registro se puede consultar en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ HIST. BILLETES. Se mostrará los billetes insertados en orden cronológico, mostrándose la fecha y hora.

3.8 Histórico Pagos Manuales

Las cantidades abonadas mediante el mecanismo de pagos manuales quedarán registradas en el histórico de pagos manuales. Dicho registro se puede consultar en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ HIST. PAGOS MANUALES.



En este registro aparecerán los pagos manuales en orden cronológico, el identificativos de la tarjeta utilizada para validar el pago, la fecha y la cantidad.

El histórico de pagos manuales se borrará al presionar el botón "Borrar" en la opción RELLENAR/RECAUDAR ➢ CONTADORES MONEDAS o al imprimir los datos VDAI con la opción de borrado.

Descripción del Juego

4

4.1 Juegos y Apuestas

La máquina dispone de los siguientes juegos:

- Pre-juego. Convierte los créditos insertados en puntos. Tiene como posibles resultados; puntos, premios en euros o nada.
- Post-juego. Convierte los puntos acumulados en premios en metálico. Tiene como posibles resultados; premios en euros, nada.
- Mini juego doble-nada. Se ejecuta automáticamente cuando quedan 10 céntimos de euro en el display de CRÉDITOS.
- Juegos de puntos. El jugador podrá invertir los puntos acumulados en estos juegos. Los juegos podrán ser escogidos a voluntad desde el selector de juegos. Estos juegos consumen puntos y generan exclusivamente premios en puntos.

  Los premios de los planes de ganancias en los juegos de puntos están siempre expresados en unidades de puntos, con independencia del tamaño de los dígitos en el que aparezcan.
- Juego de las Cartas. Permite arriesgar los premios de puntos obtenidos en los juegos de puntos a doble o nada, eligiendo entre rojo y negro.
- Juego de La Escalera. Permite arriesgar los premios de puntos obtenidos en los juegos de puntos en un sube baja o escalera de premios de pasos predefinidos.

Para los juegos pre-juego y post-juego están disponibles las apuestas de 20 céntimos y la apuesta múltiple según configuración regional, cuyos posibles valores son 1€, 80 céntimos o 60 céntimos. Dichos valores se podrán seleccionar con el botón APUESTA.

Para los juegos de puntos estarán disponibles apuestas desde 5 puntos hasta 400 puntos dependiendo del juego y del número de líneas ganadoras seleccionado. La apuesta se podrá seleccionar con los botones "DOBLAR/ESCALERA/APUESTA" y "DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX."

i Es posible seleccionar el valor mínimo de la apuesta en los juegos de puntos entre 5 puntos y 10 puntos en el menú principal de servicio AJUSTES VARIOS ➢ VARIAC. JUEGOS

4.2 Descripción del interfaz de juego

En la pantalla táctil inferior se encuentran los siguientes elementos del juego:

- Contador de CRÉDITOS. Almacena las monedas insertadas en el terminal destinadas al juego. Se representan en euros con dos decimales. Las cantidades aquí acumuladas se deberán destinar al juego y no se podrán recuperar.

  El límite de monedas que se pueden acumular aquí depende de la configuración regional establecida en la máquina.
- Contador de RESERVA. Almacena el exceso de monedas insertadas en el terminal cuando se alcanza el límite en el contador de CRÉDITOS. Las monedas aparecerán reflejadas en euros con dos decimales. Se podrá recuperar presionado el botón "COBRAR". El límite para este contador es de 10€ en Andalucía y de 90€ en el resto de las CCAA. Por encima de dicha cantidad las monedas no serán aceptadas. Este contador quedará desactivado en Asturias.
- Visualizador resultados del pre-juego y post-juego. Existen 3 posibles resultados; PUNTOS, NADA, EUROS. Cuando el jugador obtiene puntos o euros se mostrará el valor de los premios en el visualizador.

  Cuando se inicia una parida tipo pre-juego, aparecerá una flecha desde el contador de CRÉDITOS hacia el visualizador de resultados. Sobre la flecha aparecerá el valor de la apuesta. En el caso de estar activado el modo auto, aparecerá reflejado debajo de la flecha en rojo.

  De igual forma, cuando se inicia una parida tipo post-juego, aparecerá una flecha desde el contador de PUNTOS hacia el visualizador de resultados.
- Contador de PUNTOS. Almacena los puntos generados por el pre-juego y que están disponibles para ser jugados a los juegos de puntos o en el post-juego. Los premios de los juegos de puntos quedarán también almacenados en este contador.
- Contador de BANCO. Los premios en euros conseguidos en el pre-juego y en el post-juego quedarán almacenados en este contador. El límite de este contador dependerá de la configuración regional establecida. Cuando se supera este límite, los premios sucesivos serán cobrados directamente.

En la pantalla táctil inferior también aparecerá el selector de juegos donde el jugador podrá escoger el juego de puntos donde desee apostar los puntos obtenidos.

En la parte central aparecerá un grupo de 5 juegos. Con los botones "ATRÁS" y "SEGUIR" se podrá navegar entre los grupos de juegos. Presionado en el botón TOP 10, se podrá tener acceso a los 10 juegos con mayor número de partidas jugadas del paquete de juegos.

En la parte superior, aparecerán también los mini logos de los juegos, desde los cuales se podrá también seleccionar el juego deseado.

El botón "INFO" permite tener acceso a las pantallas de información.

Los juegos de puntos podrán contener botones específicos implementados en la pantalla táctil, para manejar funcionalidades concretas del juego como; escoger el número de líneas ganadoras, activar secuencias de Giros Especiales, Bola Extra, Borrar Números apostados, Quick Tip y Speed On en el juego Bingo! Bingo!, retener cartas en el juego Saloon Poker.

Los juegos mencionados podrán o no aparecer en el selector de juegos en función del paquete de juegos comprado.

4.2.1 Pulsadores mecánicos

Cada terminal de juego de la máquina dispone de los siguientes pulsadores:

- Pulsador "A PUNTOS/AUTO" para iniciar partidas del pre-juego. Pulsando este botón una sola vez se activará el modo auto. Pulsando de nuevo se desactivará el modo auto.
- Pulsador "APUESTA" para seleccionar el valor de la apuesta del pre-juego y del post-juego. Si se cambia la apuesta se desactivará el modo auto.
- Pulsador "A BANCO/AUTO" para iniciar partidas del post-juego.
- Pulsador "COBRAR" que permite cobrar el banco de premios y la RESERVA.
- Pulsador "JUGAR/ACUMULAR" que permite iniciar partidas en los juegos de puntos y acumular los premios de puntos en el contador de PUNTOS cuando se ofrecen en los dos juegos de riesgo CARTAS y ESCALERA.

- Pulsador "JUEGO AUTOMATICO" que permite conmutar al modo juego automático durante los juegos de puntos.
- Pulsador "MENÚ DE JUEGOS" que permite acceder al menú de selección de juegos, cuando uno de los juegos esté activado.
- Pulsador "DOBLAR/ESCALERA/APUESTA" que permite seleccionar la apuesta en los juegos de puntos y arriesgar los premios de puntos en el juego de la ESCALERA.
- Pulsador "DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX." Que permite seleccionar la apuesta máxima disponible en los juegos de puntos y arriesgar los premios de puntos en el juego de las CARTAS.

Los juegos de puntos disponen de 4 modos automáticos diferentes;

a) Juego automático hasta premio. El puesto de juego iniciará el giro de rodillos automáticamente hasta que se obtiene un premio, el cual se ofrecerá para acumular o arriesgar en los juegos de CARTAS y ESCALERA. Se activa dejando presionado el botón JUGAR/ACUMULAR por 1 segundo estando en el modo normal.
b) Juego automático rápido hasta premio. El puesto de juego iniciará el giro rápido de rodillos automáticamente hasta que se obtiene un premio, el cual se ofrecerá para acumular o arriesgar en los juegos de CARTAS y ESCALERA. Se activa dejando presionado el botón JUGAR/ACUMULAR por 2 segundos estando en el modo normal.
c) Juego automático. El puesto de juego iniciará el giro de rodillos automáticamente. Cuando se obtiene un premio, será acumulado en el contador de PUNTOS automáticamente. Se activa presionado el botón "JUEGO AUTOMATICO".
d) Juego automático rápido. El puesto de juego iniciará un giro rápido de rodillos automáticamente. Cuando se obtiene un premio, será acumulado en el contador de PUNTOS automáticamente. Se activa dejando presionado el botón "JUEGO AUTOMATICO" por 1 segundo.

4.3 Desarrollo del Juego

En las configuraciones regionales donde es obligatorio devolver el cambio, cuando se inserta una moneda o billete con el contador de CRÉDITOS a cero, el terminal devolverá el cambio correspondiente transcurridos 5 segundos y jugará una partida del pre-juego en apuesta simple.

En las configuraciones autonómicas donde se acepta la confirmación del billete insertado en lugar del cambio, el jugador tendrá que confirmar la aceptación del billete presionado el botón A PUNTOS/AUTO en los 5 segundos siguientes a la inserción del billete o este será devuelto en su totalidad.

Las monedas y billetes insertados quedarán almacenados en el contador de CRÉDITOS hasta el límite establecido por la configuración regional seleccionada, a partir del cual se almacenarán en el contador de RESERVA.

El contador de RESERVA se puede recuperar presionado el botón COBRAR en cualquier momento excepto en el transcurso de una partida. Excepto en Asturias donde dicho contador permanece desactivado.

Una vez aceptada la moneda o billete introducido, el jugador podrá seleccionar la apuesta con el botón APUESTA, entre los valores de 20 céntimos y 1 euro. Si se presiona el botón A PUNTOS/AUTO se activará el modo automático, en el cual la máquina jugará partidas del pre-juego automáticamente.

Transcurridos 5 segundos desde la inserción de la primera moneda o billete, el puesto de juego ejecutará una partida automáticamente del pre-juego.

Cuando el contador de CRÉDITOS llega a cero, si hubiese euros acumulados en el contador de RESERVA, estos podrán ser transferidos al contador de CRÉDITOS presionando el botón A PUNTOS/AUTO. En el caso de estar en modo automático, la transferencia se hará de forma automática.

En las configuraciones autonómicas donde se permite, cuando el contador de CRÉDITOS llega a cero, si hubiese euros acumulados en el contador de BANCO, estos podrán ser transferidos al contador de CRÉDITOS presionando el botón A PUNTOS/AUTO. En el caso de estar en modo automático, la transferencia se hará de forma automática.

Los puntos acumulados estarán disponibles para ser jugados en los juegos de puntos en cualquier momento, haya o no euros en el contador de CRÉDITOS.

Con el botón A BANCO/AUTO se iniciarán partidas del post-juego en modo auto. Presionar de nuevo el botón A BANCO/AUTO si se desea desactivar el modo auto.

4.4 Pre-juego

El objetivo del pre-juego es convertir los euros acumulados en el contador de CRÉDITOS en puntos para jugar en los juegos de puntos.

Para iniciar una partida del pre-juego será necesario presionar el botón A PUNTOS/AUTO. Transcurridos 5 segundos desde la inserción de la primera moneda, la máquina iniciará una partida del pre-juego automáticamente.

El pre-juego consume exclusivamente créditos del contador de CRÉDITOS.
El valor de la apuesta se establece con el botón APUESTA.

Si el jugador seleccionó la apuesta simple, consumirá 20 céntimos de euro. Si el jugador seleccionó la apuesta múltiple, consumirá 1€, 80 céntimos o 60 céntimos dependiendo de la configuración regional seleccionada.

El resultado de una partida tipo pre-juego puede ser uno de los siguientes; PUNTOS, NADA o EUROS.
En caso de dar puntos, se generará un número aleatorio de puntos y se mostrará por pantalla. Dichos puntos quedarán registrados en el contador de PUNTOS y estarán disponibles para jugar partidas del post-juego o para los juegos de puntos.
En caso de dar nada, la partida finaliza en dicho punto.
En caso de dar euros, se generará un premio de valor aleatorio, siempre respetando los límites máximos de premio establecidos para cada apuesta. Dicho premio será contabilizado directamente en el contador de BANCO sin posibilidad de ser arriesgado. La partida finaliza en dicho punto.

4.5 Post-juego

El objetivo del post-juego es convertir los puntos acumulados en el contador de PUNTOS en premios en metálico que se permitan cobrar posteriormente.

Para iniciar una partida tipo post-juego es necesario presionar el botón A BANCO/AUTO.

El post-juego consume un número aleatorio de puntos del contador de PUNTOS y puede o no consumir créditos del contador de CRÉDITOS. Esto dependerá de si hay una partida en curso o no. Se considera que la partida ha terminado cuando se ha obtenido nada o un premio en euros. En el caso de haber obtenido puntos, bien en el pre-juego o en los juegos de puntos, la partida no ha terminado y el post-juego será considerado parte de la partida en curso, no consumiendo crédito alguno.

La apuesta del post-juego se establece con el botón APUESTA y determina la cantidad de créditos que se consumen desde el contador de CRÉDITOS, cuando el post-juego se ejecuta en una partida independiente. Si el jugador seleccionó la apuesta simple, consumirán 20 céntimos de euro. Si el jugador seleccionó la apuesta múltiple, consumirá 1 euro, 80 céntimos o 60 céntimos dependiendo de la configuración autonómica seleccionada.

El post-juego puede generar nada o un premio de euros de cantidad aleatoria.

El máximo valor del premio de euros obtenido en el post-juego depende de la apuesta y respetará siempre los límites de premios por partida establecidos.

Los premios obtenidos se acumularán en el contador de BANCO sin posibilidad de ser arriesgados.

4.6 Mini juego Doble-Nada

Si durante el juego resulta que en el contador de CRÉDITOS hubiese quedado un resto de 10 céntimos, en el display de CRÉDITOS comenzará un mini juego DOBLE/NADA. El mini juego DOBLE/NADA será cancelado si el jugador inserta otra moneda. Como resultado de este mini juego, el jugador obtendrá 10 céntimos extra, pudiendo completar una jugada en apuesta simple, o nada, perdiendo el resto de los 10 céntimos. La probabilidad de éxito es del 50%.

4.7 Juegos de puntos

Los juegos de puntos exclusivamente consumen y generan puntos.

Los puntos generados en los juegos de puntos se acumularán en el contador de PUNTOS y no pueden ser cobrados directamente, sino que será necesario jugar al post-juego para cobrarlos.

Los premios de los juegos de puntos establecidos en los correspondientes planes de ganancias, está siempre expresados en unidades de puntos, con independencia del tamaño de los dígitos en el que aparezcan.

Los premios en los juegos de puntos serán combinaciones de símbolos adyacentes leídos de izquierda a derecha, excepto para los juegos de puntos donde se indique de otra manera.

El paquete de juegos de puntos contiene un total de 17 juegos. El número de juegos que aparecerán en el selector de juegos se podrá configurar en fabricación. También es posible activar y desactivar los juegos del paquete en la opción del menú de servicio AJUSTES VARIOS ➢ DESACTIVAR JUEGOS.

El jugador podrá seleccionar el juego de puntos deseado en el selector de juegos. Inicialmente aparecen 5 juegos en la pantalla principal. Con los botones ATRÁS y SEGUIR el jugador podrá navegar entre los juegos disponibles. También es posible seleccionar el juego directamente desde la parte superior de la pantalla presionado sobre su icono pequeño.

Presionando el botón TOP 10 la máquina mostrará el listado de los 10 juegos que más partidas han jugado, basado en la información estadística de la máquina.

La apuesta de puntos en los juegos de puntos se puede seleccionar mediante el botón DOBLAR/ESCALERA/APUESTA.

Con el botón DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX. Se seleccionará la máxima apuesta posible.

Con el botón JUGAR/ACUMULAR se podrá iniciar un giro de rodillos en el juego de puntos seleccionado. Dejando el botón presionado se entra en el modo juego automático hasta alcanzar un premio.

Con el botón JUEGO AUTOMATICO se entra en el modo de juego automático acumulando cualquier premio conseguido directamente en el contador de PUNTOS.

Cuando se obtiene un premio en puntos en los juegos de puntos, la máquina ofrece al jugador la posibilidad de arriesgar dicho premio en los juegos de CARTAS y ESCALERA.

4.8 Juego de Escalera

Para arriesgar un premio de puntos en el juego de ESCALERA, presionar el botón DOBLAR/ESCALERA/APUESTA. Aparecerá una escalera de premios en la que el jugador podrá ir arriesgando los premios presionado el botón DOBLAR/ESCALERA/APUESTA. Mediante el botón JUGAR/ACUMULAR el jugador podrá cobrar el premio obtenido en cualquier momento.

El premio máximo que se puede obtener es de 15.000 puntos.

El juego de ESCALERA sólo consume puntos y genera puntos.

Cuando el valor del premio inicial no coincide con ninguno de los peldaños de la escalera, se realizará un sorteo previo entre los 2 valores de la escalera inmediatos al valor del premio de entrada.

Para cada paso, se hará un sorteo entre dos valores diferentes; el inmediato superior y nada o el valor inmediato inferior según el punto de la escalera donde se encuentre el jugador.

Cuando se alcanza la posición SORTEO, se realizará un sorteo aleatorio para determinar el valor del siguiente premio, siempre dentro de las posiciones superiores.

Con el botón en pantalla táctil "DIVIDIR" el jugador podrá seleccionar la cantidad de puntos que desea arriesgar en este juego, acumulando la cantidad restante en el contador de PUNTOS.

Con el botón en pantalla táctil "CARTAS" se podrá cambiar al juego de las CARTAS.

4.9 Juego de Cartas

Para arriesgar un premio de puntos en el juego de CARTAS, presionar el botón DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX. Aparecerán las últimas 5 cartas y los símbolos rojo y negro. El jugador podrá apostar a doble o nada eligiendo el símbolo rojo o el símbolo negro con los botones; DOBLAR/ESCALERA/APUESTA y DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX. Mediante el botón JUGAR/ACUMULAR el jugador podrá cobrar el premio obtenido en cualquier momento.

El premio máximo que se puede obtener es de 15.000 puntos.

El juego de CARTAS sólo consume puntos y genera puntos.

Con el botón en pantalla táctil "DIVIDIR" el jugador podrá seleccionar la cantidad de puntos que desea arriesgar en este juego, acumulando la cantidad restante en el contador de PUNTOS.

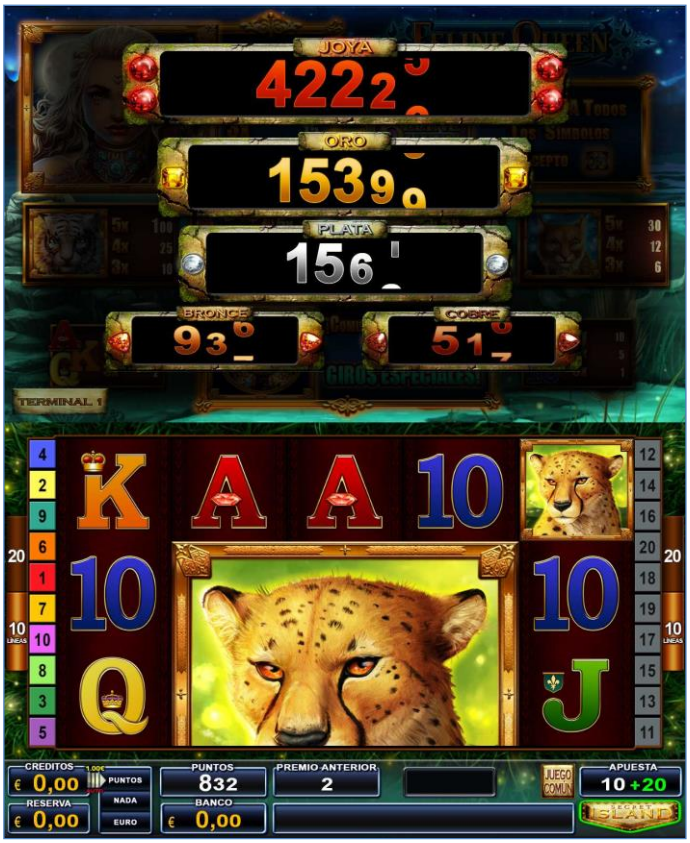
Con el botón en pantalla táctil "ESCALERA" se podrá cambiar al juego de la ESCALERA.

4.10 Juego Común

Algunos modelos multipuesto de la máquina Action Star incorporan un juego común denominado Secret Island.

Cuando el jugador ha accedido a alguno de los juegos de puntos, tiene la posibilidad de participar a voluntad en el juego común Secret Island.

Al igual que los juegos de puntos, el juego común Secret Island exclusivamente consume y genera puntos. Por lo que las partidas en el juego Secret Island serán contabilizadas siempre dentro de la partida actual en curso y no generan nunca una partida independiente del pre-juego o del post-juego.



El juego común Secret Island consiste en 5 premios de 5 niveles diferentes, ordenados de menor a mayor; COBRE, BRONCE, PLATA, ORO y JOYA. Los cinco niveles de premio conceden diferentes cantidades en puntos que serán acumulados en el contador de puntos de la máquina. En adición, el jugador podrá obtener un premio de consolación de cuantía menor también en puntos.

Los cinco niveles se pueden mostrar en la pantalla superior de la máquina presionando el botón JUEGO COMÚN.

Los 5 niveles mencionados se irán incrementando a medida que se vayan realizando apuestas en el juego común Secret Island. Ninguno de los 5 niveles de premios se incrementará nunca por encima del valor de 100.000 puntos. El valor mínimo para el nivel COBRE es de 500 puntos, para el nivel BRONCE es de 750 puntos, para el nivel PLATA es de 1.200 puntos, para el nivel ORO es de 6.000 puntos y para el nivel JOYA es de 18.000 puntos.

El jugador podrá optar a conseguir uno de los citados niveles de premio o el premio de consolación apostando 3 diferentes cantidades; 5 puntos, 10 puntos y 20 puntos. Cuanto mayor es la cantidad de puntos apostados, mayor es la probabilidad de obtener premio.

Con el botón SECRET ISLAND, el jugador podrá activar la participación en el juego común.

Una vez activado, el display de apuesta mostrará la cantidad de puntos apostados en el juego de puntos en color blanco y la cantidad de puntos apostados al juego Secret Island en color verde.

Cuando el juego Secret Island está activado, una vez concluido el giro de rodillos del juego de puntos, podrá aparecer aleatoriamente una pantalla mostrando tres ventanas con la vista desde la avioneta.

Si en las tres ventanas aparecen tres imágenes con la isla del volcán, se dará acceso al sorteo del juego Secret Island. En caso contrario el juego Secret Island se da por concluido.

Cuando el jugador activa la apuesta de 10 puntos al juego Secret Island presionando el botón SECRET ISLAND, se dobla la probabilidad de acceder al sorteo del juego Secret Island. En adición se otorgarán 2 BONOS extra al celebrar el sorteo.

Cuando el jugador activa la apuesta de 20 puntos al juego Secret Island presionando el botón SECRET ISLAND, se cuadruplica la probabilidad de acceder al sorteo del juego Secret Island. En adición se otorgarán 5 BONOS extra al celebrar el sorteo.

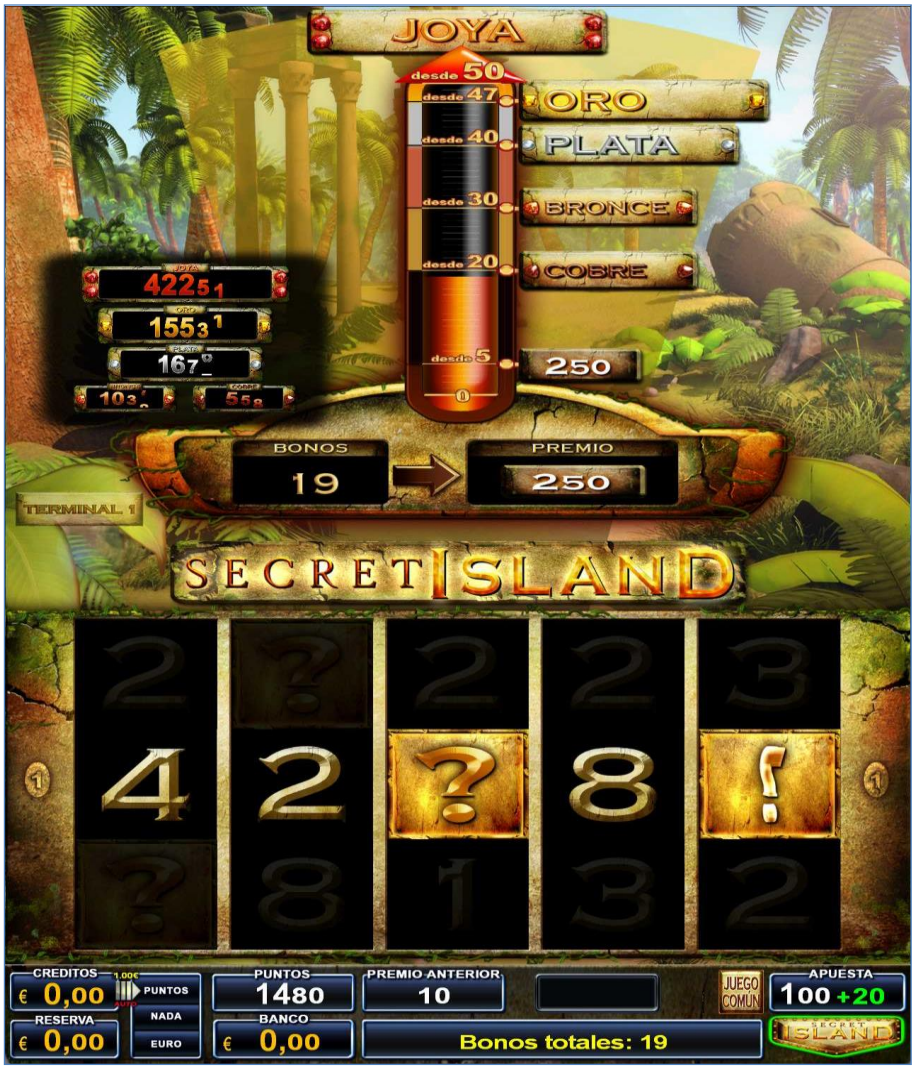
Cuando en las tres ventanas de la vista de la avioneta aparecen las tres imágenes con la isla del volcán, se dará paso al sorteo del juego Secret Island. A partir de este momento el jugador siempre obtiene un premio.

Para determinar el nivel del premio al que el jugador tendrá acceso: consolación, cobre, bronce, plata, oro y joya, aparecerán 5 rodillos y un termómetro.

Cada uno de los rodillos mostrará un número de bonos que se incrementará en el termómetro.

Si aparece el signo de interrogación, se otorgarán un número al azar de bonos. Los valores de los símbolos de interrogación que hayan aparecido se mostrarán siempre después de incrementar los bonos numéricos obtenidos. En cada posición de rodillos se podrá obtener entre 1 y 15 bonos.

El mínimo número de bonos que se pueden obtener es 5. Entre 5 y 19 bonos, se obtendrá un premio de consolación de 250 puntos. Entre 20 y 29 bonos se obtendrá el nivel COBRE. Entre 30 y 39 bonos se obtendrá el nivel BRONCE. Entre 40 y 46 bonos se obtendrá el nivel PLATA. Entre 47 y 49 bonos se obtendrá el nivel ORO. Con 50 bonos, que es el máximo de bonos que se puede obtener, se obtendrá el nivel JOYA.



Una vez que se haya obtenido uno de los premios del juego Secret Island, el premio en puntos se incrementará en el contador de puntos del terminal de juego correspondiente, y el nivel premiado se reiniciará a un nuevo valor aleatorio, dando por concluido el juego.

Dos terminales de juego diferentes no podrán conseguir de forma simultánea el mismo nivel de premio en el juego Secret Island.

Dos terminales de juego diferentes podrán conseguir premios de diferentes niveles de forma simultánea.

Test General de Verificación 5

5.1 Información General

En el encendido de la máquina y cuando se cambia entre el modo del menú de servicio y el modo de juego, cada terminal de juego de la máquina realiza un pequeño chequeo, para comprobar que no existe ningún fallo. Para ello se realizan comprobaciones tanto del software, como del hardware del sistema. Si encuentra algún problema se produce una nueva inicialización, y se vuelve a comprobar todo. Si el fallo persiste un número determinado de veces, el sistema se bloquea, indicando en el display "DEMASIADOS FALLOS".

Para comprobar cada parte de la máquina existen las funcionalidades de testo a las que se puede acceder a través del menú principal de servicio del terminal.

Las funcionalidades de testeo del terminal de juego están organizadas como se describe a continuación.

5.2 Descripción de los Test

5.2.1 Dispositivos Manejo de Dinero

En este test se comprueban los dispositivos de manejo del dinero: el monedero, el billetero, la canalización de las monedas, y los hoppers.

5.2.1.1 Test de Monedero

Elija en el menú principal de servicio el punto TEST ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ MONEDERO. Entramos en el test y aparecerá en el display del vídeo el texto "INTRODUZCA MONEDAS". Introduzca las diferentes monedas y la cantidad total en euros aparecerá en pantalla. En Carga aparece la cantidad total de dinero incluyendo lo que había anteriormente en ese hopper.

Con este test podemos comprobar si realmente las monedas son reconocidas correctamente por el monedero, y si son dirigidas convenientemente hacia los hoppers o hacia los cajones, según el tipo de moneda introducida. Al acabar el test (pulsando ATRÁS), se devolverán las monedas

introducidas, pero sólo las que hayan ido realmente a los hoppers.

5.2.1.2 Test de Billetero

Elija en el menú principal de servicio el punto TEST ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ BILLETERO.

Entrando en este apartado vemos todos los tipos de billetes admitidos. En "Entrada" se suman los billetes de cada tipo que introducimos; en "Caja" los que teníamos ya; y en "Reciclador" los que van al reciclador.

Finalmente, si pulsamos en "Devolución", el puesto de juego irá devolviendo los billetes introducidos en el test.

5.2.1.3 Test de Hopper

Elija en el menú principal de servicio el punto TEST ➢ DISP. MANEJO DINERO ➢ HOPPERS.

De este punto parten 2 submenús:

5.2.1.3.1 Sensores Hoppers

Al acceder a este punto aparece en pantalla el nivel de cada uno de los hoppers.

El símbolo ":" indica que el micro de carga está abierto, y el símbolo "|" que el micro está cerrado. El de la izquierda representa el micro de carga mínimo. Si es ":" quiere decir que hay muy pocas monedas en el hopper. El de la derecha representa el micro de carga total. Si es "I", las monedas irán al cajón. En principio debería estar en un nivel intermedio, en cuyo caso en el display aparecerá " I I : ".

5. Test general de verificación

Una situación que no se debe dar es " : : I ". Para que el micro de carga total esté cerrado, el de carga mínimo debe estar necesariamente cerrado. Lo contrario significa que uno de los micros no está funcionando correctamente.

5.2.1.3.2 Test de Pagos

Tras seleccionar el hopper que queremos probar se nos pedirá especificar cuántas monedas queremos que pague. Por defecto el valor es 1, modificable entre 1 y 250 con las flechas arriba/abajo. Luego pulsando el botón "Establecer" se iniciará el pago en el hopper seleccionado.

5.2.2 Test de Luces

Existen dos posibilidades de comprobar las luces:

- Todos los leds simultáneamente.
- De uno en uno siguiendo un orden lógico determinado.

5.2.2.1 Test de Leds

En este test se encenderán y apagarán todas las luces de todas las placas simultáneamente durante 60 segundos. Pulsando ATRÁS podemos interrumpir el test en cualquier momento.

5.2.2.2 Luces Hardware. Luces Pulsadores

Se irán encendiendo secuencialmente todos los botones en este orden: A PUNTOS/AUTO, APUESTA, A BANCO/AUTO, COBRAR, DOBLAR/ESCALERA/APUESTA, DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX., JUGAR/ACUMULAR, MENÚ JUEGOS, JUEGO/AUTOMATICO. Pulsando sobre el cartel MANUAL se detiene el barrido automático, y pulsando sobre los signos [+] y [−] se pueden recorrer todos los leds de los botones manualmente.

5.2.3 Test de Pulsadores

Este test sirve para comprobar el funcionamiento de los diferentes interruptores y pulsadores. En pantalla vemos una matriz como la de la siguiente figura:

Al pulsar ahora cualquier botón o cualquier interruptor veremos que se modifica uno de los bloques de números.

Los grupos 00 y 08 corresponden a los pulsadores de la botonera de juego. Los 9 pulsadores aparecen en pantalla de izquierda a derecha en este orden: A PUNTOS/AUTO, JUEGO AUTOMATICO, A BANCO/AUTO, MENÚ JUEGOS, DOBLAR/ESCALERA/APUESTA, JUGAR/ACUMULAR, DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX., COBRAR, APUESTA.

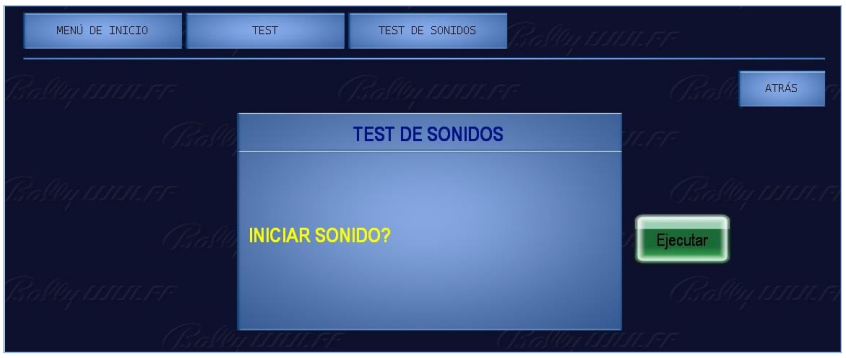
Un 1 significa que el botón está accionado y un 0 significa que no está accionado.

5.2.4 Test de Contadores

Se utiliza para comprobar el funcionamiento de los contadores mecánicos. En este caso por cada presión en el botón EJECUTAR

se dan 10 pulsos a cada contador (entradas, salidas y puntos).

5.2.5 Test de Sonidos



Este test se usa para comprobar que el sonido del terminal funciona correctamente. Al pulsar aparece una indicación en pantalla: INICIAR SONIDO? Pulsando sobre el botón "Ejecutar" oiremos un sonido si todo está bien.

5.2.6 Versiones

Dentro de este punto del menú, podremos verificar tanto las versiones de los dispositivos hardware de la máquina como la información de configuración.

Accediendo al punto VERSIONES ➢ HARDWAREINFO podremos identificar el firmware y hardware de los siguientes dispositivos:

- MON: firmware del monedero.
- BIL: firmware del billetero/reciclador.
- H0, H1: firmware del hopper.

Accediendo al punto VERSIONES ➢ CONFIG.INFO podremos verificar la configuración regional de la máquina.

Códigos de Errores y Manipulaciones 6

6.1 Auto test de la Máquina

Cuando se enciende la máquina, todos los puestos de juego realizan un reconocimiento de la funcionalidad de los diferentes componentes y placas. El ordenador también al arrancar hace un auto chequeo y muestra en pantalla, sobre fondo azul, todo el proceso. Los errores se suelen remarcar en un cuadro como se ve en la siguiente figura:

En caso de que algún error impida el funcionamiento normal de uno de los puestos de juego, se interrumpirá el arranque mostrando el siguiente aviso:

*** Bally GSG-OS has halted (unplug removable media) Safe to power off ***

La siguiente tabla contiene los avisos de errores más destacados:

Nr.	Error mostrado	Causa/Solución
[[902A]]	**++++ NIC error (no NIC) ++++**	Cambiar el PC.
[[9080]]	**++++ FATAL: USB units failed ++++**	Comprobar la conexión de los cables de todos los grupos (cables USB y cables de corriente) y si es necesario cambiar el grupo completo.
[[9081]]	**===== unit DOOR could not be found =====**	
[[9082]]	**===== unit COMP could not be found =====**	
[[9083]]	**===== unit COIN could not be found =====**	
[[908A]]	**++ FATAL: no touchscreen controller found ++**	

Si el arranque se produce sin errores se procederá a cargar los juegos.

Cada error tiene asignado un número. Para ver la lista de los errores que se han producido en la máquina, utilizar el menú de servicio principal, tal y como se indicó en el apartado 2.5.1.

Existen tres tipos de fallos:

Tipo 1: Cuando se producen estos errores, se mostrará el número en el display, y a continuación la máquina continuará jugando o en reposo.

Tipo 2: La máquina se bloquea y no sigue jugando:

(muestra ERROR FATAL)

Tipo 3: Estos fallos se reflejarán en la Estadística, pero no se mostrarán en el display, ni tendrán ningún efecto visible.

Cuando un fallo se produce en un dispositivo, que se compone a su vez de varias unidades, (como los hoppers), son agrupados en la lista de Errores. Así por ejemplo, el grupo 14C0…14C1 contiene los errores de un PIN erróneo. El último dígito identifica en este caso la unidad en concreto en la que se ha producido el error. En este caso el 0 del final significa error en el Hopper 0 (de 0,20€) y el 1 error en el hopper 1 (de 1€).

6.2 Tabla de Errores

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
0000	ERROR DE SISTEMA	Error Software	Actualice el Software
0025	PUERTA ABIERTA ?	Máquina abierta sin tarjeta de identificación	Manipulación u operación errónea
0090	TIEMPO EXCEDIDO	Error Watchdog.	Avise a Bally Wulff
00A0	BATERÍA	Batería baja o defectuosa.	Cambiar la placa Unidad de monedas
00AA	ERROR DE SISTEMA	Error interno.	Avise a Bally Wulff
00AB	ERROR DEBUG		

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
00AC ⓘ	IMPRESORA SINCRO	No se ha recibido confirmación de la impresora para borrar estadística	Repetir la impresión con borrado
00AD 🔈	ERR. CONTABILIDAD	Error de contabilidad en la Estadística	Avise a Bally Wulff
00D3 🛠	ERROR FATAL RAM	NVRAM tiene valores inválidos	Cambiar el PC
00D4 ⓘ	ERROR EN NV_RAM	La NVRAM se ha corregido	Perturbación electromagnética o fallo. Si se repite cambiar el PC
00EF 🛠	DEMASIADOS RESET	Demasiados *RESET*.	La corriente se ha cortado muchas veces seguidas, o se ha manipulado.
00FE ⓘ	CHECKSUM DE EPROM	Error en el *checksum*	Cambiar el software
00FF ⓘ	NVRAM BORRADA	La NVRAM se ha borrado	
10F6 🛠	ERROR DE SISTEMA	No se ha encontrado ningún monedero	Comprobar el monedero

6. Códigos de errores y manipulaciones

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1101	CANAL MONEDAS ?	Moneda desviada a otro hopper	Comprobar el contenido del hopper
1102	INFO DESVIADOR ?	No hay información del desviador de monedas	Comprobar el monedero
1103	MON SIN COMU-NICACIÓN	Comunicación serie defectuosa	Comprobar el Monedero y su conexión a placa y PC
1104	MON HARDWARERESET	Introducción Moneda interrumpido	Comprobar Monedero y estadística dinero
1106	MON ATASCO-MONEDAS	Atasco a la salida del monedero	Desmontar monedero y quitar atasco
1107	MON HILO-MONEDAS	Manipulación en moneda	Manipulación
1108	MON ATASCO DESVIADOR	Atasco en el desviador de monedas	Desmontar desviador y quitar atasco
110A	CANAL INCORRECTO	Canal de monedas incorrecto	Error Software o Manipulación
110F	MON PÉRDIDA MONEDAS?	Moneda introducida no contabilizada?	Comprobar estadística dinero
1110 a 1115	MON FALLO DESVIADOR	Moneda en salida equivocada del monedero	Comprobar el monedero y cambiarlo si es necesario
1130 a 113D	MON FALLO MÁQUINA	Error en el monedero al arrancar la máquina	
114B	MON VERSION	Monedero no reconocido	Cambiar el monedero
114C	MON MONEDA	Monedero programado con otras monedas	
1150	MON ERROR HASH	Datos sin codificar tras introducir moneda	Arrancar de nuevo la máquina
1160	MON SIN CLAVE	Falta clave del monedero	Renovar la clave del monedero
1170	MON FALLO CLAVE	Clave del monedero falsa	
11F0	MON SIN RESPUESTA	Comunicación defectuosa	Comprobar el Monedero y su conexión a placa y PC
11F1	ÍNDICE ERRÓNEO	Inicialización no encuentra canal monedas instalado	Error Software
11F6	MONEDERO ?	Monedero defectuoso o no conectado	Comprobar Monedero

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1240	BILLETERO INTERN	Error interno en billetero	Comprobar el billetero
1241	FALTA CAJA	Cajón de billetes desconocido	Comprobar cajón billetero
1245	5EU NO CONTADOS	5 € insertados pero no contabilizados	Comprobar en la estadística el contenido del cajón de billetes
1246	10EU NO CONTADO	10 € insertados pero no contabilizados	
1247	20EU NO CONTADO	20 € insertados pero no contabilizados	
1248	50EU NO CONTADO	50 € insertados pero no contabilizados	
124A	ERR. EN APILADOR	El apilador está defectuoso	Comprobar el apilador
124B	BILLETERO VERSION	Billetero no reconocido	Cambiar el billetero
124C	BILLETERO MONEDA	Billetero programado con otros billetes	
124D	FALLO CLAVE	Clave del billetero falsa	Si se repite más veces cambiar el billetero
124E	COMUNI. BILLETERO	Comunicación codificada defectuosa	Manipulación o error del billetero
124F	BILL. COM. NO RECONOCIDO	El billetero no acepta un comando	Comprobar Software-Versión del billetero
1251	EU-MÁQUINA DM-DUO	EURO-Máquina está conectada a DM-DUO	Configurar máquina en modo EURO (no DUO)
1254	TIEMPO EXCEDIDO	No es posible cerrar el billetero	Manipulación o billetero defectuoso
1255	BILLETERO MAL	El billetero no ha aceptado la configuración	

6. Códigos de errores y manipulaciones

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1256 ⓘ	APILADOR LLENO	Cajón de billetes lleno	Vaciar cajón del billetero
1257 🔈	ATASCO BILLETERO	Billete atascado en la entrada del billetero	Quitar el billete atascado
1258 🔈	ATASCO APILADOR	Billete atascado en el apilador	
1259 🔈	BILLETERO MANIPU	El billete se está manipulando	Manipulación
125A 🔈	ERR. MOTOR BILLET	Motor defectuoso en cabezal	Comprobar el motor
125B 🔈	SIN COMUNI. BILLE	Comunicación serie interrumpida	Comprobar conexionado
125C 🔈	COMUNI. BILLETERO	Comunicación serie defectuosa	Manipulación o error del billetero
125D 🔈	BILLE. ERR. DESCON.	Error desconocido del billetero	
12F6 🛠	BILLETERO ?	Se ha cambiado el billetero que se había reconocido	Renovar la clave como se indica en 2.2.1.5.

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1420 1421	SEÑAL PAGO FALSA	Opto de salida del hopper activado inesperadamente	Quitar atasco a la salida del hopper o manipulación del opto de salida.
1430 1431	MONEDAS BLOQUEADAS	Opto de salida del hopper activado al iniciar el pago	
1440 1441	HOPPER CONFIG.	Se ha conectado un hopper con otras monedas distintas a las esperadas	Configurar interruptores del Hopper o cambiar el Hopper
1450 1451	HOPPER REBOSADO	No se realiza el pago a pesar de estar el hopper lleno	Comprobar si hay atasco en el Hopper y el sensor de hopper lleno
1490 1491	MONEDAS BLOQUEADAS	El motor de Hopper está sobrecargado	Quitar atasco del Hopper
14AF	TOME NOTA	En el arranque el Hopper informa de valores erróneos	Comprobar el contenido del hopper
14B0 14B1	HOPPER COMUNIC.	Fallo en trasnferencia de datos (Mirar si existen errores del 14A1 al 14AA para poder localizarlo mejor)	Manipulación o conexión del hopper inestable
14C0 14C1	HOPPER SIN PIN	PIN erróneo	Modificar el PIN como se indica en el apartado 2.2.1.4.
14D0 14D1	FALLO CLAVE	Fallo al establecer la comunicación codificada	Ajustar los interruptores del Hopper o cambiar el Hopper
14E0 14E1	LIMITACIÓN-PAGO	El Hopper informa de haber pagado demasiadas monedas. Mirar si existen también errores del 1401 al 140F	Comprobar el contenido del hopper
14F0 14F1	FALTA HOPPER	El Hopper está defectuoso o no está conectado	Comprobar la conexión del hopper
14F8	HOPPER ?		

6. Códigos de errores y manipulaciones

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1C01 🔈	AZ BLOQUEO	El pago no se pudo realizar	Comprobar unidad de pago o cambiarla
1C11 bis ⓘ 1C15	MANIPULACIÓN?	Se ha detectado un movimiento de entrada y salida de dinero extraño	Manipulación u operación errónea
1C1A 🔈	RELLENADO ?	No se ha podido rellenar los hoppers por estar llenos	
1F10 🔈	5 EU PAGO T. EXC.	Se ha rebasado el tiempo máximo para el pago del billete. El valor del billete se da por pagado	Comprobar el Dispensador de billetes en el test de la máquina
1F11 🔈	10 EU PAGO T. EXC.		
1F12 🔈	20 EU PAGO T. EXC.		
1F13 🔈	50 EU PAGO T. EXC.		
1F20 🔈	5 EU PAGO CANCEL	La máquina se ha apagado mientras se estaba pagando un billete. Al volver a encender la máquina el valor del billete se da por pagado	Posible Manipulación
1F21 🔈	10 EU PAGO CANCEL.		
1F22 🔈	20 EU PAGO CANCEL.		
1F23 🔈	50 EU PAGO CANCEL.		
1F30 🔈	5 EU PAGO INFO	La máquina se ha apagado mientras se estaba pagando un billete. Al volver a encender la máquina se devolverá el billete que estaba saliendo	
1F31 🔈	10 EU PAGO INFO		
1F32 🔈	20 EU PAGO INFO		
1F33 🔈	50 EU PAGO INFO		
1F40 🔈	RECICLADOR DIRECTO	Fallo en reciclador billetes	Comprobar reciclador
1F43 🔈	CANAL RECICLADOR ?	El billete se ha guardado por error en reciclador o cajón	
1F45 🔈	5 EU NO CONTADO	Entrada 5 € sin registrar	Comprobar en la estadística el contenido tanto del cajón de billetes como del reciclador
1F46 🔈	10 EU NO CONTADO	Entrada 10 € sin registrar	
1F47 🔈	20 EU NO CONTADO	Entrada 20 € sin registrar	
1F48 🔈	50 EU NO CONTADO	Entrada 50 € sin registrar	

6. Códigos de errores y manipulaciones

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1F55 🔈	RECIC. ERR. CONFIG.	Error al configurar reciclador	Cambiar configuración
1F5C ⓘ	COMUNI. BILLETERO	Comunicación serie defectuosa	Error o Manipulación
1F5D 🔈	BILLE.ERR.DESCON.	Error indefinido	
3071 🔈	RED BUFFER ENVÍO	Error Software	Actualizar el Software
3072 🔈	RED BUFFER RECEP		
3300 🔈	ERROR DESCONOCID	Estado programa incorrecto	Actualizar el Software
3301 🔈	DESCONECTADO	Conexión BMPI interrumpida	Comprobar las conexiones con el grupo de video de la máquina
3302 🔈	VIDEO DESCONECT.	Conexión con Video-Player interrumpida	
3303 🔈	SERIALIZACIÓN	Algunos componentes tienen estados de Software distintos	Actualizar el Software
3304 🔈	CABECERA	Error de comunicación en el vídeo	Error Software o perturbaciones electromagnéticas
3305 🔈	MSJ DESCONOCIDO		
3306 🔈	FALLO OPERACIÓN	Efecto en Video no definido	Actualizar el Software
3307 ⓘ	T. EXC. OPERAC.	Error de conexión en el vídeo	Error Software o de conexión
3373 🔈	RED INTERRUMPIDO	Error de comunicación en el grupo de vídeo	Error Software o perturbaciones
5105 🔈	TARJETA ID ?	Se ha insertado una tarjeta incorrecta para esa máquina 3 veces seguidas	Manipulación o error de operación
7001 🛠	PLACA CNTRL PUERTA	Placa de puerta no reconocida	Comprobar cables a esas placas y apagar y encender la máquina. Cambiar la placa
7002 🛠	PLACA COMPONENTES	Placa componentes no reconocida	
7003 🛠	PLACA MONEDERO	Placa monedero no reconocida	

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
7011 ⓘ	PLACA CNTRL PUERTA	Versión Software incorrecta	Actualizar el Software
7012 ⓘ	PLACA COMPONENTES		
7013 ⓘ	PLACA MONEDERO		
7014 ⓘ	MÓDULO RELOJES		
701F 🛠	UNIDAD USB		
7020 🔈	UNIDAD USB	Error de comunicación	Comprobar todos los cables USB
7021 🛠	MÓDULO RELOJES	RTC no reconocido	Comprobar unidad de monedas, su conexión y la batería. Si es necesario cambiarlas
7022 🛠	MÓDULO RELOJES	Fecha/Hora incorrectas	Cambiar la unidad de monedas
7023 🔈	MÓDULO RELOJES	Puede haber aperturas de puerta no esperadas	Error de comunicación
7030 🔈	UART RX BUFFER	Recibidos demasiados datos en el puerto VDAI	Probar impresora y puerto serie
7050 🛠	COMPILADOR/LINKER	Error Software	Actualizar el Software
7080 🔈	NVRAM FALLO	Memoria defectuosa	Cambiar el PC
7081 ⓘ	FALLO CÁLCULO	Error Software	Actualizar el Software
7082 🛠	ACCESO ARCHIVO	Memoria defectuosa	Cambiar el PC
7083 🔈	NVRAM LIMITE	Error Software	Actualizar el Software
7084 🛠	NVRAM DEFECTUOSA	Memoria defectuosa	Cambiar el PC
7085 🔈	MANTENIM. FLASH	Memoria muy usada	Cambiar el PC en la siguiente revisión

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
7086 🛠	MANTENIM. FLASH	Memoria desgastada	Cambiar el PC
7088 🔈	NVRAM INICIO	Error Software	Actualizar el Software
70F0 🛠	COMPILADOR/LINKER		
70F1 🛠	ACCESO ARCHIVO		
70F2 🛠	FALLO PARÁMETRO		
7100-710F 🛠	ERROR CONTADOR	Error en el módulo de contadores SCM	Cambiar el módulo de contadores SCM
7110 🛠	CONTADOR LLENO	El módulo de contadores está lleno	
7111 🛠	CONTADOR OTRA MÁQUINA	El módulo de contadores pertenece a otra máquina	
7112 🛠	CONTADOR OTRA VERSIÓN	El módulo de contadores pertenece a otra versión del software	

Índice alfabético 7

A

Admisión de monedas 10
Ajustes Monedero 15
Alarma Puerta 24
Árboles de los menús 2
Autotest 72

B

Batería 73
Billetero 15, 76

C

Cambiar Código 24
Cartas 60
Claves Monedero/Billetero 18
Códigos de Error 6
Códigos de Errores y Manipulaciones 72
Configuración de la máquina 14
Contadores 70
Contadores de Monedas 46, 47
Contadores Generales 30
Contadores Mecánicos y conexión a sistemas de Jackpot 38
Contadores Parciales 31
Contenido 1

D

DATOS DE JUEGO 33
Datos técnicos 5
Desactivar Juegos 26
Desarrollo del Juego 54
Descripción del Juego 50

E

Efectos 19
Errores 34
Escalera 59
Estadística Total 33
Estadísticas 29

F

Feria 38

G

Garantía 5

H

Histórico Pagos Manuales 41
Histórico últimas partidas 37

Hopper Vacío 7
Hoppers 17

I

Información Ciclo 31
Información Fiscal 32
Información general 13
Información para el Encargado 6
interfaz de juego 51

J

Juego Común 60
Juegos de puntos 57
Juegos y Apuestas 50

L

Licencia 24
Lugar de Instalación 21

M

Manipulación 74

P

Pago Manual 18
Pago Recargas 24
Pagos 8
Pantalla Táctil 26
Post-juego 56
Pre-juego 55
Primera Recarga 43
Procedimientos de Recaudación y Rellenado 43
Protocolo sucesos 35
Pulsadores mecánicos 53

R

Recaudación 45
Reciclador 16
RED 21
Reloj 20
Renovación de licencia 11

S

Seguridad 21
Sonidos 71
Sucesos 34

T

Tabla de Errores 73
Tarjeta BAR 40
tarjeta de CONFIGURACIÓN 28
Tarjeta OPERADOR 42
Tarjetas 25
Test General de Verificación 67

V

Variaciones Juegos 27

Versiones Dispositivos 71

ENTRAR AL TEST:
Para acceder a los test y otras funciones de la máquina, se debe abrir la puerta (cualquiera de las dos puertas) e insertar el código que desactiva la alarma de puerta abierta (1492 valor por defecto).

La pantalla superior no es táctil. La pantalla inferior es táctil y permite la navegación entre los puntos del menú de servicio.

En la parte de arriba se muestra el punto del menú donde nos encontramos. Pulsando ATRÁS retrocederemos una posición, es decir al menú anterior.
En los menús donde tengamos que cambiar un valor aparecerán unas flechas arriba/abajo para subir/bajar el valor y confirmaremos pulsando sobre la palabra "Establecer".

HOPPERS:
El valor de los hoppers está fijado a 20 céntimos y 1 euro.

VACIADO DE LOS HOPPERS:

Vaya al punto del menú de servicio principal RELLENAR/RECAUDAR ➢ RECAUDAR HOPPERS donde aparecerán los 2 Hopper de 0.20 € y de 1,00 €. Pulsando sobre el hopper que se quiera vaciar comenzarán a salir las monedas, indicándose la cantidad total en la pantalla. Una vez que el hopper está vacío, es necesario volver a llenarlo antes de poner la máquina en juego.

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