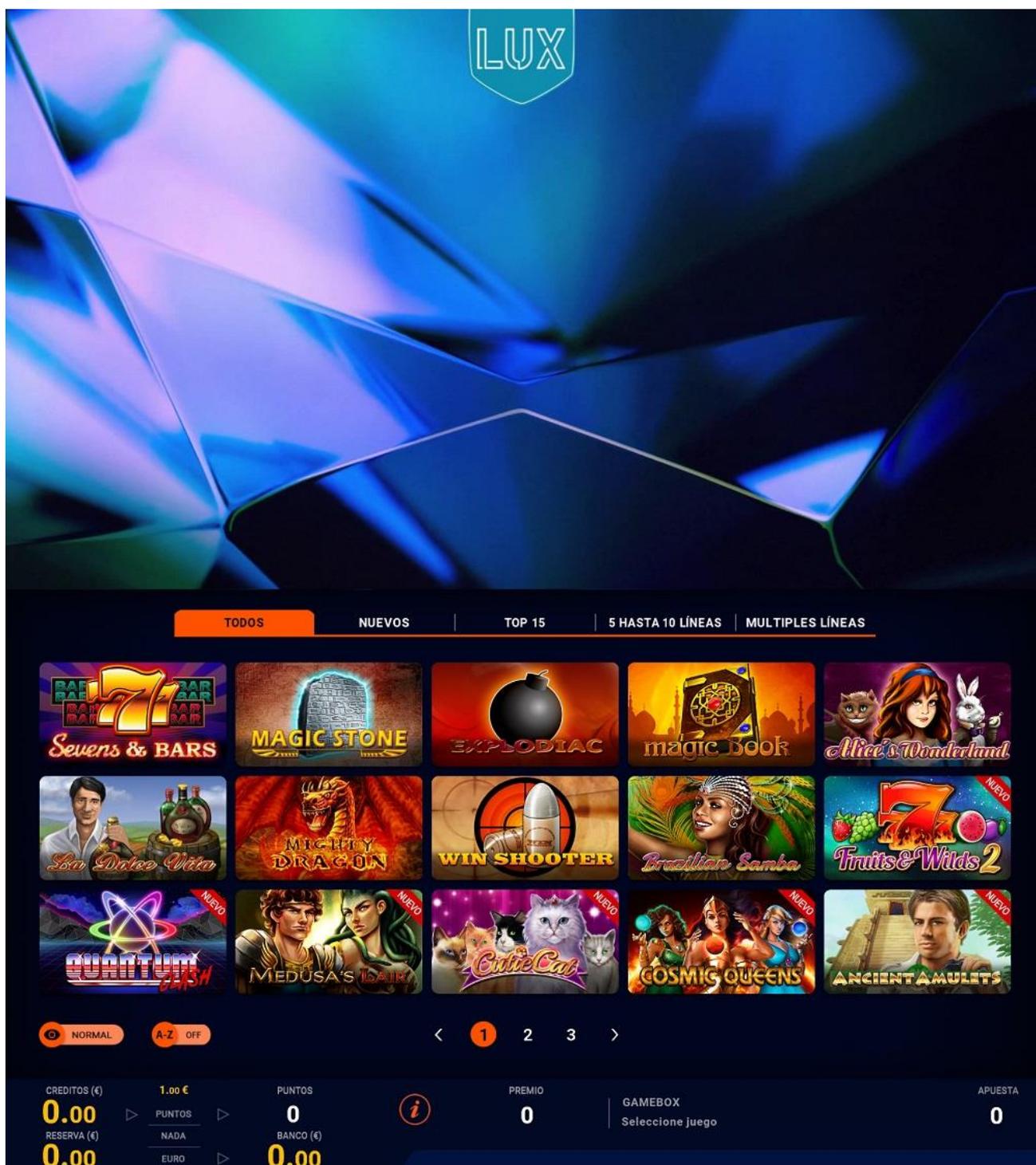


MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO Y OPERACIÓN



Bally WULFF

c/ Alcántara, 23, 2º Izq. Madrid,
España.
Tel. 680 122 941
www.ballywulff.es

Realización: septiembre de 2018

BALLY WULFF ESPAÑA S.L.U.

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

Menú de Servicio

MENU PRINCIPAL. (Abrir cualquier puerta para acceder)

 **CONFIG. PROVINCIA** (SÓLO CON TARJETA DE CONFIGURACIÓN INSERTADA)

 **TEST**

-  DISP. MANEJO DINERO
 -  MONEDERO
 -  BILLETERO
 -  HOPPER (0,20 €)
 -  HOPPER (1,00 €)
 -  SENSORES HOPPERS
-  TESTS DE LEDS
-  LUCES PULSADORES
-  TEST DE PULSADORES
-  TEST DE CONTADORES
-  TEST DE SONIDOS

 **RELLENAR/RECAUDAR**

-  CONTADORES
-  RELLENADO MON./BILL.
-  RECICLADOR
-  HOPPER (0,20 €)
-  HOPPER (1,00 €)
-  RELLENADO MANUAL
-  PAGAR ENCARGADO
-  HIST. PAGOS MANUALES
-  TAPA DE SERVICIO

 **AJUSTES VARIOS**

-  DISP. MANEJO DINERO
 -  MONEDERO
 -  ADMISIÓN DE MONEDAS
 -  MODELO DE MONEDERO
 -  BILLETERO
 -  ADMISIÓN DE BILLETES
 -  CIERRE TEMPORAL
 -  MODELOS BILLETERO
 -  RECICLADOR
 -  HABILITAR PAGO BILLETES
 -  RESERVA DE PAGOS
 -  NIVEL PAGO HOPPER
 -  HOPPERS
 -  HOPPER (0,20 €)
 -  HOPPER (1,00 €)
 -  MODELO DE HOPPERS
 -  CONFIGURAR HOPPERS
 -  CLAVES MON/BILL
 -  NIVEL PAGO MANUAL
 -  ANULAR BANCO
 -  PORCENTAJE
 -  CONTROL DE TIEMPO
-  IMPRESIÓN
 -  ESTADÍST. JUEGO
 -  PUERTO PC
 -  PUERTO VDAI

-  LUGAR DE INSTALACIÓN
-  OPERADOR
-  LOCAL
-  NÚMERO MÁQUINA
-  **SEGURIDAD**
 -  JUEGO COMÚN
 -  CAMBIAR CÓDIGO
 -  ALARMA PUERTA
 -  ALARMA FALTANTE
 -  HAB. PAGO RECARGAS
 -  LICENCIA (C)
-  **ADMINIST. TARJET**
 -  CREAR TARJETAS
 -  BORRAR TARJETAS
 -  RECONOCER TARJET
-  **AJUSTES DE JUEGOS**
 -  DESACTIVAR JUEGOS
 -  VARIANTES DE JUEGO
-  NIV. LUCES Y SONIDOS
-  RELOJ (Sólo cuando la máquina está en reposo, sin créditos)
-  PANTALLA TÁCTIL

ESTADÍSTICAS

-  CONTADORES GENERALES
-  CONTADORES PARCIALES
-  CONTADORES DE CICLO
-  CONTADORES FISCALES
-  ESTADÍSTICA TOTAL
-  DATOS DE JUEGO

SUCESOS

-  LISTA DE ERRORES
-  ESTAD. DE ERRORES
-  PROTOCOLO SUCESOS
-  HISTÓRICO ACTUAL
-  HISTÓRICO GUARDADO

DATOS CONFIGURACIÓN (Sólo con tarjeta de configuración insertada)

-  LEER AJUSTES
-  SALVAR AJUSTES

VERSIONES

-  HARDWARE INFO
-  CONFIG. INFO

MI MÁQUINA

-  MANTENIMIENTO
-  TAPA DE SERVICIO

MODO FERIA (SÓLO CON TARJETA DEMO INSERTADA)

MENÚ TARJETA BAR

-  RELLENAR/RECAUDAR
-  PAGAR ENCARGADO (sólo si habilitado por menú)
-  HIST. PAGOS MANUALES
-  BLOQ. ADMISIÓN
-  LISTA DE ERRORES
-  HISTÓRICO ACTUAL
-  HISTÓRICO GUARDADO
-  TAPA DE SERVICIO

- 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*

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

Contenido

Contenido	2
Información General	5
1.1 Garantía.....	5
1.2 Datos técnicos.....	5
1.3 Información para el Encargado.....	7
1.3.1 Códigos de Error.....	7
1.3.2 Hopper Vacío.....	8
1.3.3 Pagos.....	12
1.3.4 Admisión de monedas.....	14
1.3.5 Renovación de licencia.....	15
Mantenimiento en el local de instalación	18
2.1 Información general.....	18
2.1.1 Acceso y navegación menús de servicio de la máquina.....	18
2.2 Configuración de los terminales de juego.....	20
2.2.1 Dispositivos Manejo Dinero.....	20
2.2.1.1 Ajustes Monedero.....	20
2.2.1.2 Billetero.....	20
2.2.1.3 Reciclador.....	21
2.2.1.4 Hoppers.....	21
2.2.1.5 Claves Monedero/Billetero.....	23
2.2.1.6 Nivel Pago Manual.....	23
2.2.1.7 Anular Banco.....	24
2.2.2 Impresión.....	24
2.2.3 Nivel luces y sonidos.....	25
2.2.3.1 Luminosidad en Reposo.....	25
2.2.3.2 Luminosidad en Juego.....	25
2.2.3.3 Sonido.....	25
2.2.4 Reloj.....	25
2.2.5 Lugar de Instalación.....	25
2.2.6 Seguridad.....	27
2.2.6.1 Cambiar Código.....	27
2.2.6.2 Alarma Puerta.....	27
2.2.6.3 Alarma Faltante.....	28
2.2.6.4 Habilidadación Pago Recargas.....	28
2.2.6.5 Licencia.....	29
2.2.7 Administrar Tarjetas.....	29

Contenido	
2.2.8 Pantalla Táctil.....	30
2.2.9 Activar y desactivar Juegos.....	30
2.2.10 Variantes de Juego.....	31
2.2.11 Porcentaje.....	31
2.2.12 Control de Tiempo.....	31
2.3 Configuración con la tarjeta de CONFIGURACIÓN.....	32
2.4 Estadísticas.....	33
2.4.1 Contadores Generales.....	34
2.4.2 Contadores Parciales.....	35
2.4.3 Contadores de Ciclo.....	35
2.4.4 Contadores Fiscales.....	36
2.4.5 Estadística Total.....	37
2.4.6 Datos de Juego.....	38
2.5 Sucesos.....	39
2.5.1 Lista de Errores.....	39
2.5.2 Estadística de Errores.....	40
2.5.3 Protocolo sucesos.....	41
2.5.4 Histórico últimas partidas.....	43
2.6 Contadores Mecánicos y conexión a sistemas de Jackpot.....	44
2.7 Modo de Feria.....	45
2.8 Tarjeta BAR.....	45
2.8.1 Rellenar/Recaudar.....	46
2.8.2 Pagar Encargado.....	46
2.8.3 Histórico Pagos Manuales.....	47
2.8.4 Bloqueo Admisión.....	47
2.8.5 Lista de Errores.....	47
2.8.6 Histórico Últimas Partidas.....	47
2.8.7 Tapa de Servicio.....	47
2.9 Tarjeta OPERADOR.....	48
2.10 Tapa de Servicio.....	48
2.11 Mantenimientos.....	49
Procedimientos de Recaudación y Rellenado	
3.1 Conceptos Generales.....	52
3.2 Primera Recarga.....	52
3.3 Recaudación.....	54
3.4 Contadores (Recaudación).....	56
3.5 Contadores de Monedas y Billetes.....	57
3.6 Recargas posteriores.....	58
3.7 Histórico Billetes.....	58

Contenido	
3.8	Histórico Pagos Manuales59
Descripción del Juego 61	
4.1	Juegos y Apuestas61
4.2	Descripción del interfaz de juego63
4.2.1	Pulsadores mecánicos66
4.3	Desarrollo del Juego67
4.4	Juego Principal69
4.5	Juego Secundario69
4.6	Mini juego Doble-Nada70
4.7	Videorrodillos71
4.8	Juego de Escalera71
4.9	Juego de Cartas72
4.10	Juego Común73
	JUEGO COMÚN SECRET ISLAND73
	JUEGO RED HOT FIREPOT77
Test General de Verificación 83	
5.1	Información General83
5.2	Descripción de los Test83
5.2.1	Dispositivos Manejo de Dinero83
5.2.1.1	Test de Monedero83
5.2.1.2	Test de Billetero84
5.2.1.3	Test de Hopper84
5.2.1.3.2	Test de Pagos85
5.2.1.3.1	Sensores Hoppers85
5.2.2	Test de Leds86
5.2.3	Luces Pulsadores86
5.2.4	Test de Pulsadores86
5.2.5	Test de Contadores87
5.2.6	Test de Sonidos87
5.2.7	Versiones88
Códigos de Errores y Manipulaciones 90	
6.1	Auto test de la Máquina90
6.2	Tabla de Errores91
Índice Alfabético 101	
GUÍA RÁPIDA 104	

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.

Queda reservado el derecho a realizar modificaciones técnicas.

1.2 Datos técnicos

Capacidad máxima de los Hoppers CPI h2 nano:

Tipos de Monedas	Capacidad en Monedas	Capacidad en Euros
20 cents.	2.020	202 €
10 cents.	1.620	324 €
1 €	1.500	1.500 €
2 €	1.150	2.300 €

Capacidad máxima de los Hoppers Azkoyen U Plus:

Tipos de Monedas	Capacidad en Monedas	Capacidad en Euros
20 cents.	1.300	130 €
10 cents.	1.100	220 €
1 €	900	900 €
2 €	750	1.500 €

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

Información General

La máquina se comercializa en dos muebles diferentes; LUX GRAND y LUX SLANT. Dependiendo del tipo de mueble y del número de puestos de juego, las medidas finales y el consumo eléctrico varían de acuerdo a las siguientes tablas:

LUX GRAND:

	2 Puestos con tercer monitor	3 Puestos con tercer monitor	4 Puestos con tercer monitor	5 Puestos con tercer monitor	6 Puestos con tercer monitor
Consumo	445W	655W	865W	1.075W	1.285W

LUX SLANT:

	2 Terminales con Sign	3 Terminales con Sign	4 Terminales con Sign	5 Terminales con Sign	6 Terminales con Sign
Consumo	535W	735W	935W	1.135W	1.335W



Esta máquina responde a las prescripciones de las directrices de la Comunidad Europea:

- 2014/30/EU (Compatibilidad electromagnética)
- 2014/35/EU (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 atendería a todos los criterios necesarios del certificado CE. Asimismo, se debe atornillar a cada terminal de juego 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 manejo de los dispositivos ccTalk (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.

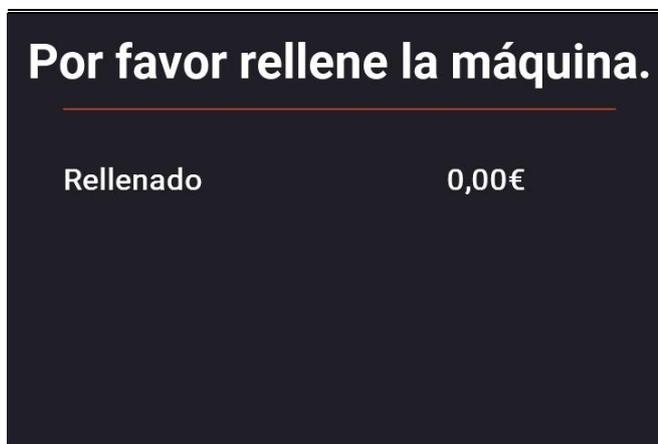
1.3.2 Hopper Vacío

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.



En este caso, el encargado de la sala tiene diferentes opciones para rellenar la máquina:

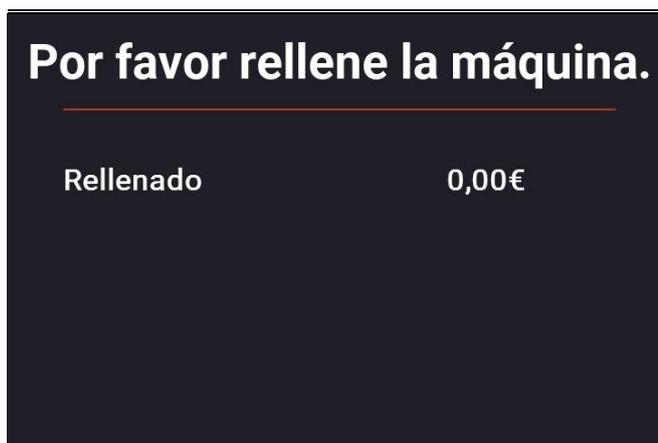
- a) Rellenar los pagadores a través de la ranura de inserción de monedas. Presionar el botón JUGAR/ACUMULAR para entrar en el modo de rellenado e insertar las monedas por la ranura de inserción de monedas.



Se iluminarán los indicadores de las monedas aceptadas. Presionar el botón MENÚ JUEGOS para terminar el proceso. La máquina completará el pago automáticamente.

Información General

- b) Rellenar el reciclador a través de la ranura de inserción de billetes. Presionar el botón JUGAR/ACUMULAR para entrar en el modo de relleno e insertar los billetes por la ranura de inserción de billetes.



Se iluminarán los indicadores de los billetes aceptados, según la configuración de pagos establecida.

Presionar el botón MENU JUEGOS para terminar el proceso. La máquina completará el pago automáticamente.

- c) Rellenar el pagador de monedas de mayor denominación (1€/2€), a través del hueco de relleno que se encuentra debajo de la tapa de servicio.

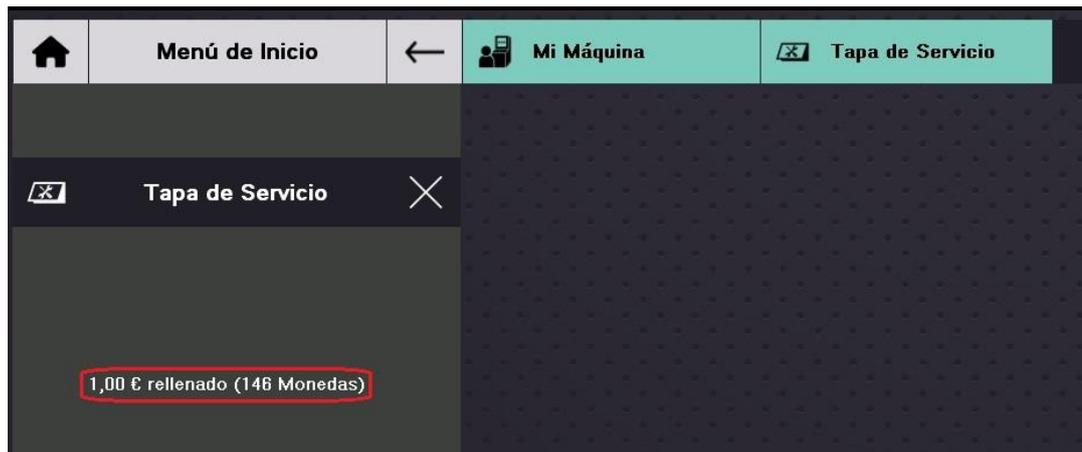
Para abrir la tapa de servicio, es necesario abrir una de las puertas de la máquina para acceder al menú principal.

Una vez estemos en el menú principal de servicio, accedemos a la opción **MI MÁQUINA** > **TAPA DE SERVICIO**. En este momento se desbloqueará el cerrojo de la tapa de servicio, la cual se podrá levantar para acceder al hueco de relleno.

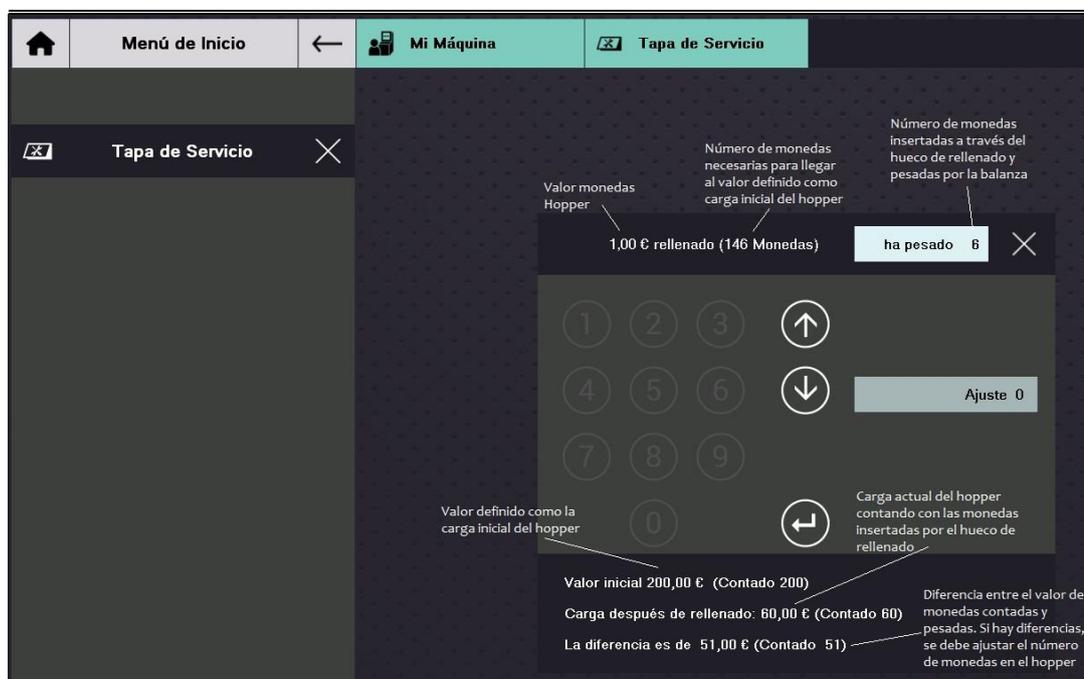


Información General

Pulsar sobre la opción 1,00€ relleno, para acceder a la pantalla de ajuste de monedas.



En la pantalla de ajuste de monedas podremos ajustar las monedas contabilizadas dentro del hopper, cuando se hayan detectado diferencias.

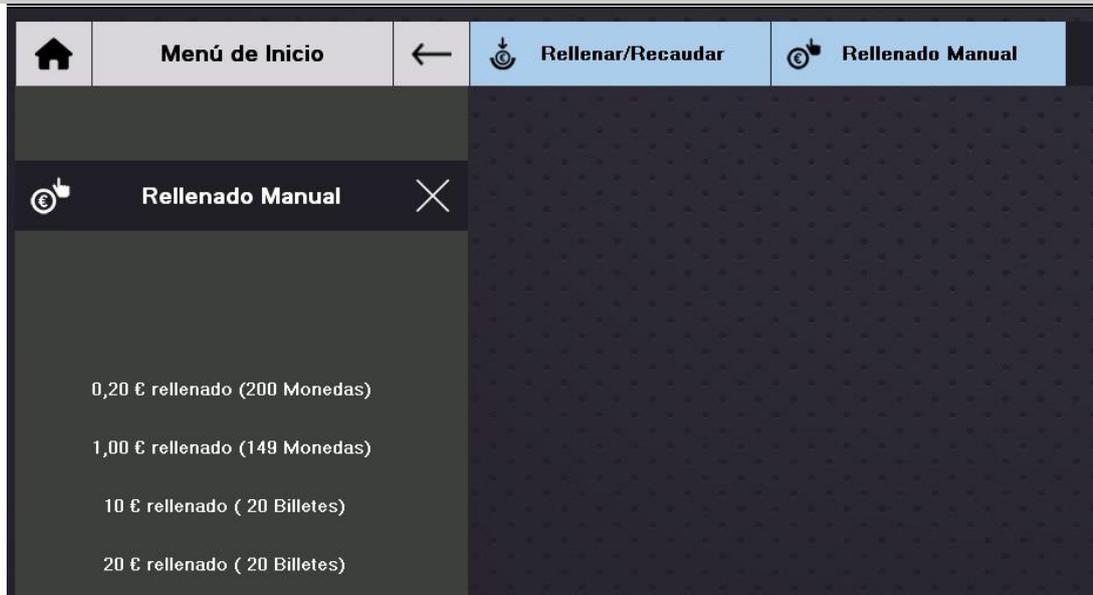


Por último, se deberá de cerrar la puerta de la máquina y se concluirá el pago pendiente de forma automática.

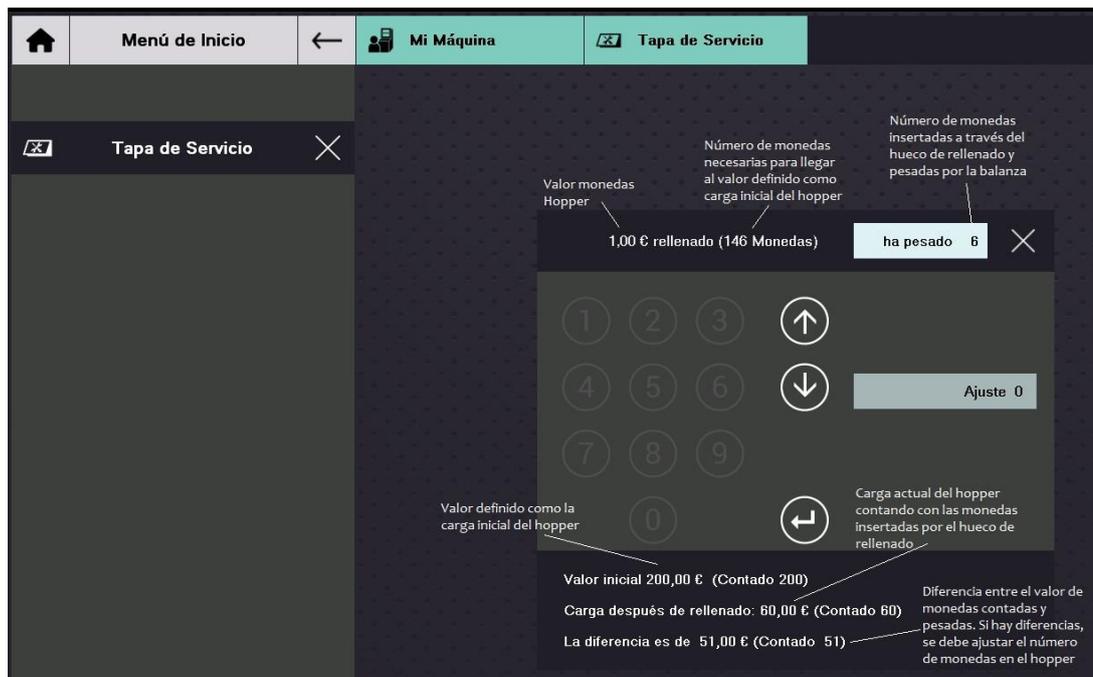
d) Abrir la puerta de la máquina y rellenar las tolvas de los pagadores de monedas manualmente.

Para una correcta contabilidad es preciso determinar el número de monedas rellenas en los hoppers en la opción

RELLENAR/RECAUDAR ➤ **RELLENADO MANUAL**.



En la pantalla de ajuste de monedas podremos ajustar las monedas contabilizadas dentro del hopper, cuando se hayan detectado diferencias.



Por último, se deberá de cerrar la puerta de la máquina y se concluirá el pago pendiente de forma automática.

Información General

Los contadores de RELLENO se pondrán a cero al realizar la recaudación. Para ello, una vez realizada la recaudación de hoppers, billeteo y cajón, se debe ejecutar la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **BORRAR CONTADORES**.

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 rellenas 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 [Habilitación Pago Recargas](#).

Las cantidades así rellenas 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, y no haya puntos acumulados en la máquina.

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 mayor denominación 1€/2€ 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

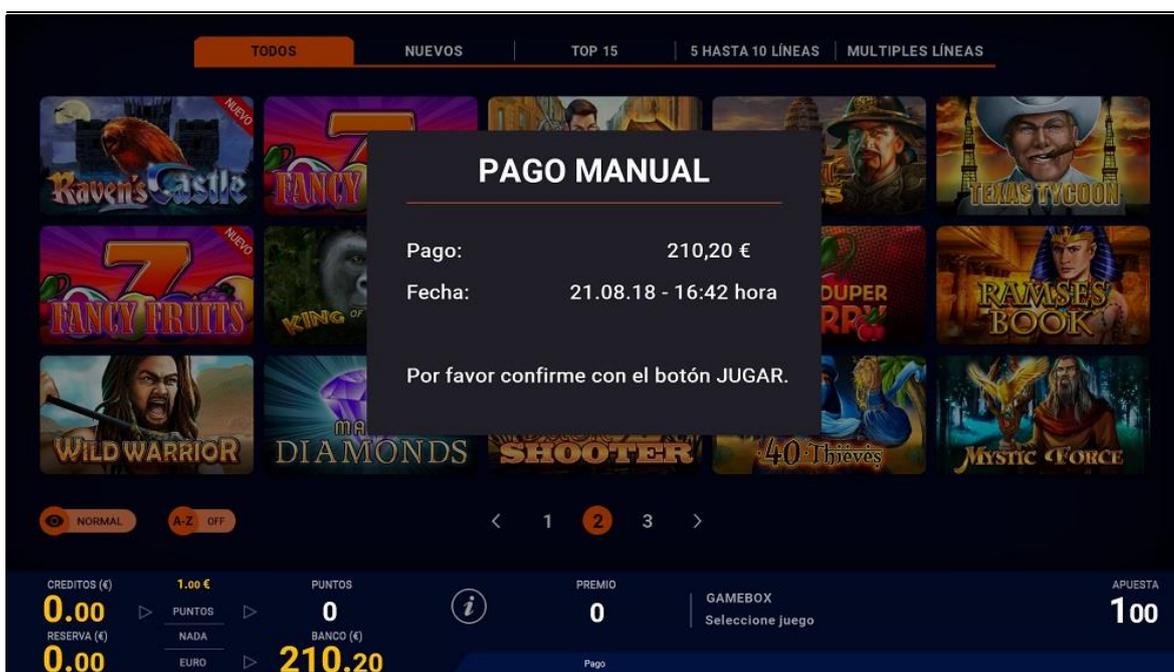
AJUSTES VARIOS > **DISP. MANEJO DINERO** > **NIVEL PAGO MANUAL**.

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





Quando 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 "JUGAR". 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 puede estar deshabilitada para determinadas configuraciones regionales de la máquina.

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 monedas 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" depende de la configuración regional. En Asturias, 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.

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.

Información General

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

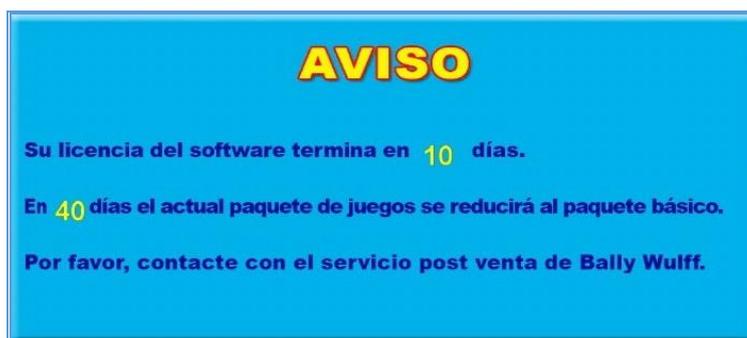
1.3.5 Renovación de licencia

La máquina 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:



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

AVISO

Su licencia de software ha expirado.

Existe a su disposición un nuevo y atractivo paquete de juegos.

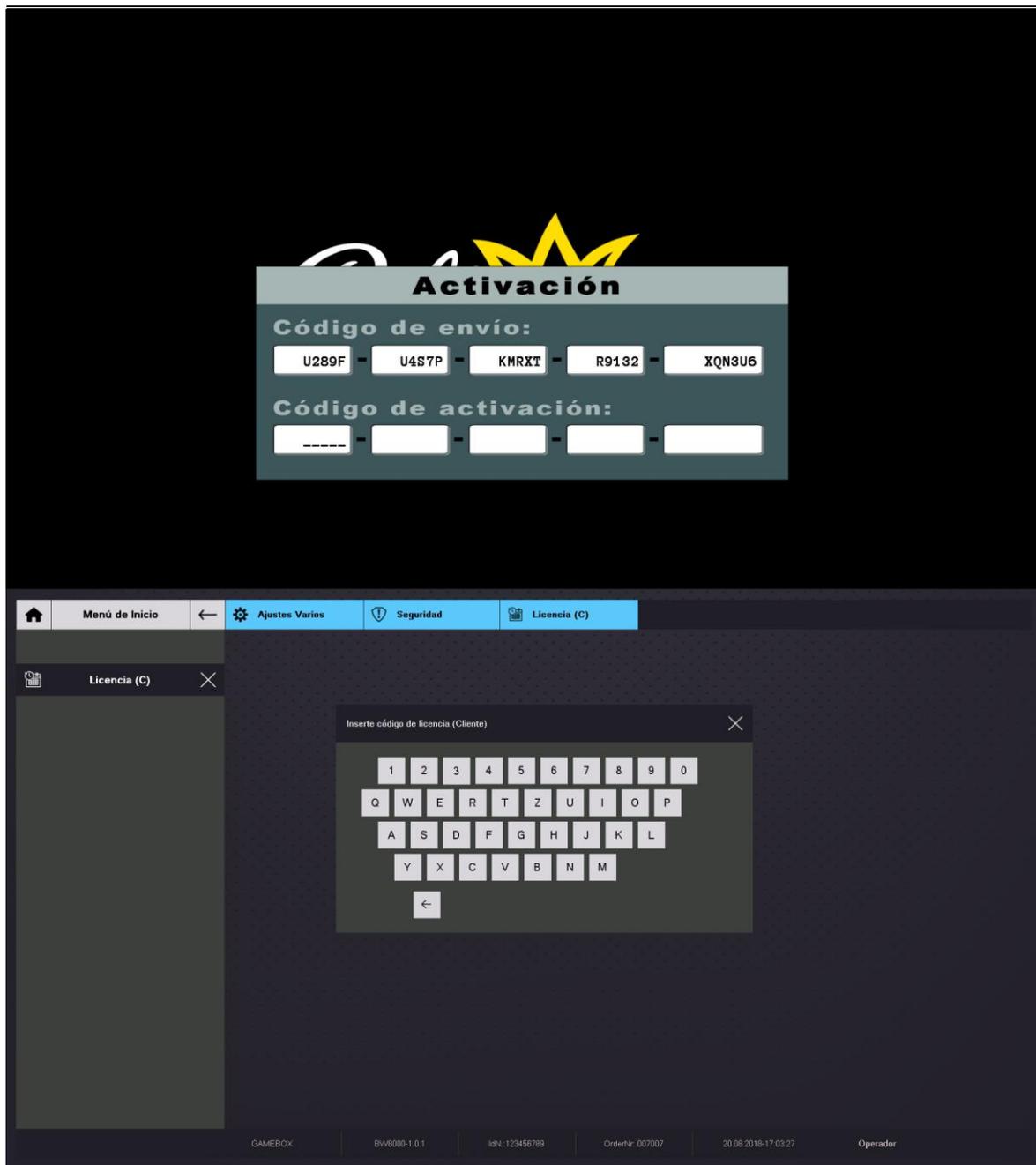
Por favor, contacte con el servicio post venta de Bally Wulff.

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(C)/ LICENCIA (S)

Información General

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 $\pm 1^\circ$), y anclada convenientemente.

La conexión a la red de la máquina cumple con el Real Decreto 842/2002 y con las normas sobre radio-interferencias.

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

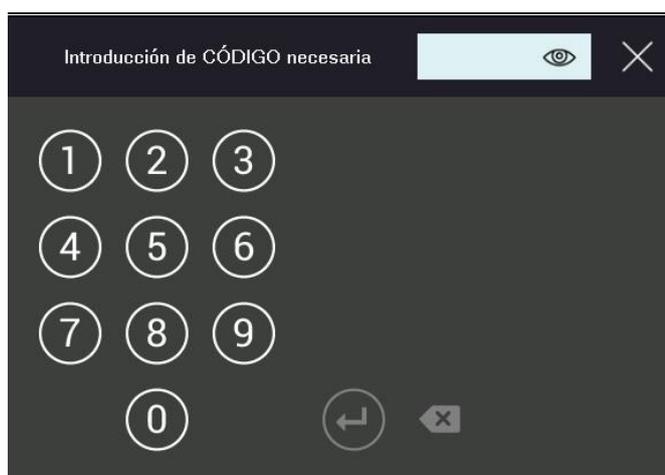
Si se producen sucesivos cortes de tensión, la máquina puede quedar bloqueada durante algunos minutos como medida de protección.

2.1.1 Acceso y navegación menús de servicio de la máquina

La máquina dispone de 2 menús de servicio diferentes; menú de servicio PRINCIPAL y menú de servicio BAR.

Para acceder al menú de servicio BAR es necesario insertar la tarjeta BAR en el lector de tarjetas, cuando la máquina está en reposo. Esto es cuando todos los contadores de la máquina (CREDITOS, RESERVA, BANCO, PUNTOS) están a cero.

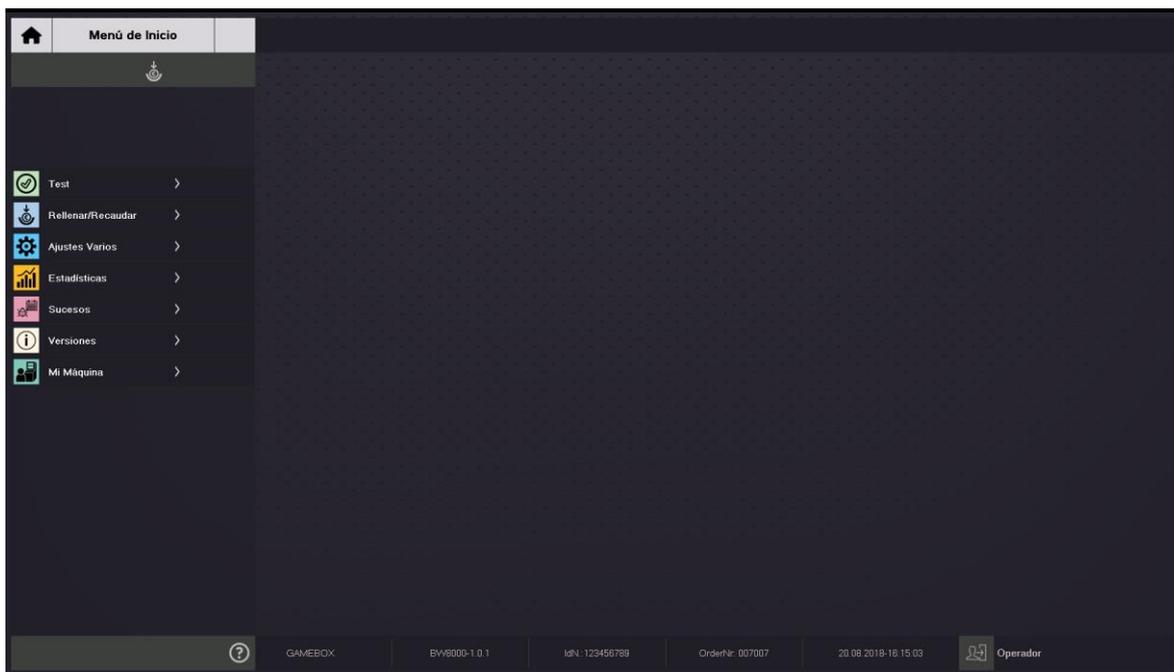
Para acceder al menú de servicio PRINCIPAL, se debe abrir la puerta del terminal. Inicialmente el terminal emitirá un sonido alertando de que se ha abierto la puerta y pedirá un código de desactivación de alarma. La máquina se suministra de fábrica con el código **1492**.



La funcionalidad de alarma de puerta se puede desactivar en la opción del menú **AJUSTES VARIOS** > **SEGURIDAD** .

i Nota: En el caso de que el panel táctil esté calibrado incorrectamente, no será posible insertar ningún código. En dicha situación se pueden presionar los botones "JUEGO AUTO" y "JUGAR/ACUMULAR" simultáneamente 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  retrocederemos al menú anterior.

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**.

i 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



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

Para configurar otros aspectos del funcionamiento de la máquina, 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 ajustes están protegidos por el código de seguridad.

2.2.1.1 Ajustes Monedero

Se pueden anular las monedas que no se deseen admitir en la máquina. Para ello acceder al menú de servicio principal en el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DINERO** > **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 3 configuraciones; NORMAL, Estricto, y APAGADO. Las 2 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** > **MONEDERO** > **MODELO DE MONEDERO** se puede seleccionar el modelo de monedero utilizado por la máquina.

Por defecto están activados los monederos de Azkoyen AZK-C8BE, NRI-EAGBE y WHM-900BE 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 3 configuraciones; ACEPTADO, Estricto Y APAGADO. En la primera configuración el billete será aceptado, siendo más severa la aceptación en el modo Estricto y rechazado en la configuración APAGADO.

Pulsando sobre cada billete cambiamos su estado y pulsando sobre  lo validamos.

Mantenimiento en el local de instalación

Existe la posibilidad de ajustar el tiempo que el billeteo quedará deshabilitado desde la aceptación del billete anterior. Con esta opción se consigue evitar posibles manipulaciones y también evitar que se utilice el billeteo de la máquina para obtener cambio en reiteradas ocasiones consecutivas. El tiempo en minutos se puede fijar cada una de las denominaciones de billetes: 5/10 €, 20 € y 50 € de forma independiente, en **AJUSTES VARIOS** ➤

DISP. MANEJO DINERO ➤ **BILLETEO** ➤ **CIERRE TEMPORAL**. Por defecto esta opción está desactivada.

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

2.2.1.3 Reciclador

En la opción **AJUSTES VARIOS** ➤ **DISP. MANEJO DINERO** ➤ **RECICLADOR** ➤ **HABILITAR PAGO BILLETES** 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. En esta opción se puede también desactivar el pago por reciclador. 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 mayor denominación 1€/2€ 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€/2€. Utilizando este ajuste se evitará la excesiva acumulación de monedas en el dicho Hopper.

2.2.1.4 Hoppers

El terminal de juego lleva una contabilidad interna de las monedas acumuladas en los pagadores. En la opción **AJUSTES VARIOS** ➤ **DISP. MANEJO DINERO** ➤ **0,20 € HOPPER / 1,00 € HOPPER** ➤ **REVISIÓN** se puede verificar que las cantidades teóricas coinciden con las cantidades reales. La comprobación se hace mediante el

Mantenimiento en el local de instalación

vaciado total de los hoppers. Pulsando sobre sobre la opción REVISIÓN, comienza el vaciado del hopper seleccionado 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**

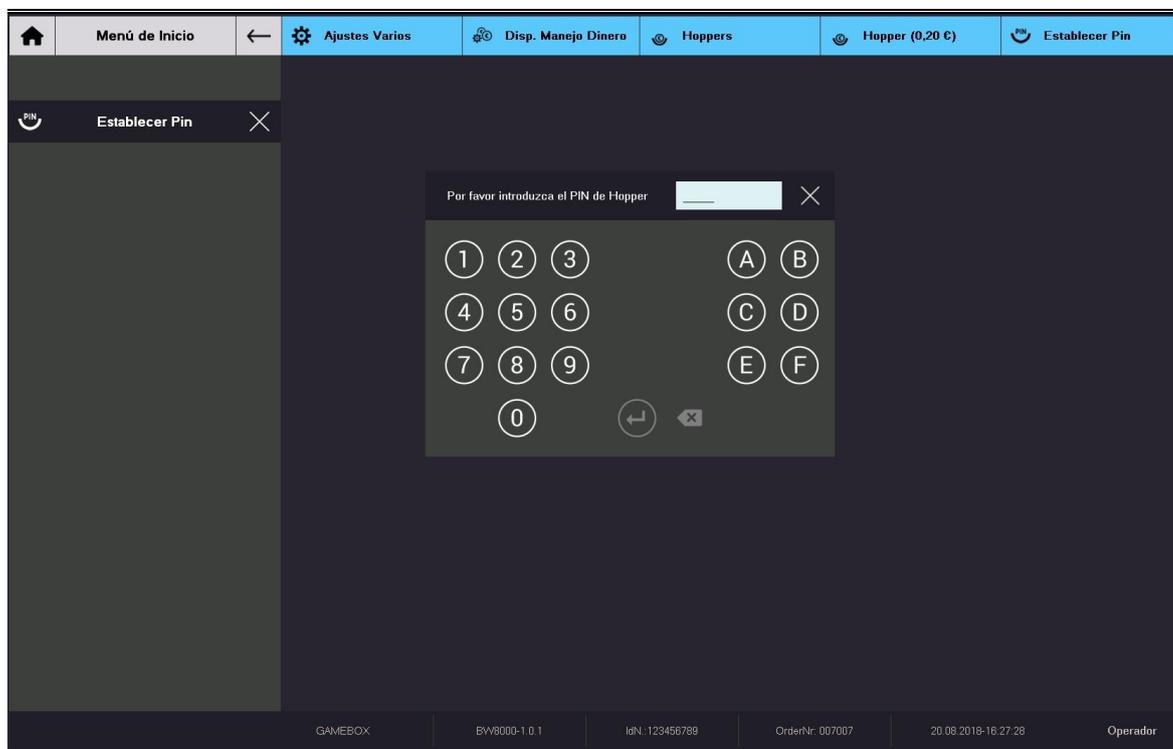
➤ **DISP. MANEJO DINERO** ➤ **0,20 € HOPPER / 1,00 € HOPPER** ➤ **ESTABLECER PIN** .

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 en los modelos de Azkoyen, o en la etiqueta de la parte delantera en los modelos NRI (83B9) .



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 . 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).

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

El nivel al cual entran en funcionamiento los pagos manuales se puede ajustar en la opción

Mantenimiento en el local de instalación

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 Anular Banco

En el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DINERO** > **ANULAR BANCO**, 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

El 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** > **PUERTO PC / PUERTO VDAI**, se puede seleccionar cuál de los 2 interfaces se utilizará para el volcado de datos cuando la puerta del

Mantenimiento en el local de instalación

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 Nivel luces y sonidos

2.2.3.1 Luminosidad en Reposo

En el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **NIVEL LUCES Y SONIDOS** > **REPOSO** se puede ajustar 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** > **NIVEL LUCES Y SONIDOS** > **JUEGO** se puede ajustar la luminosidad de los leds de los pulsadores cuando el terminal está en estado de juego.

2.2.3.3 Sonido

En el punto **AJUSTES VARIOS** > **NIVEL LUCES Y SONIDOS** > **GENERAL** regulamos el volumen del puesto de juego entre el 15% y el 100%. Al pulsar el botón  suena una melodía, y con los botones arriba/abajo subiremos o bajaremos el volumen general de la máquina.

2.2.4 Reloj

En este punto del menú será posible ajustar el reloj interno del 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 3 horas antes y 5 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

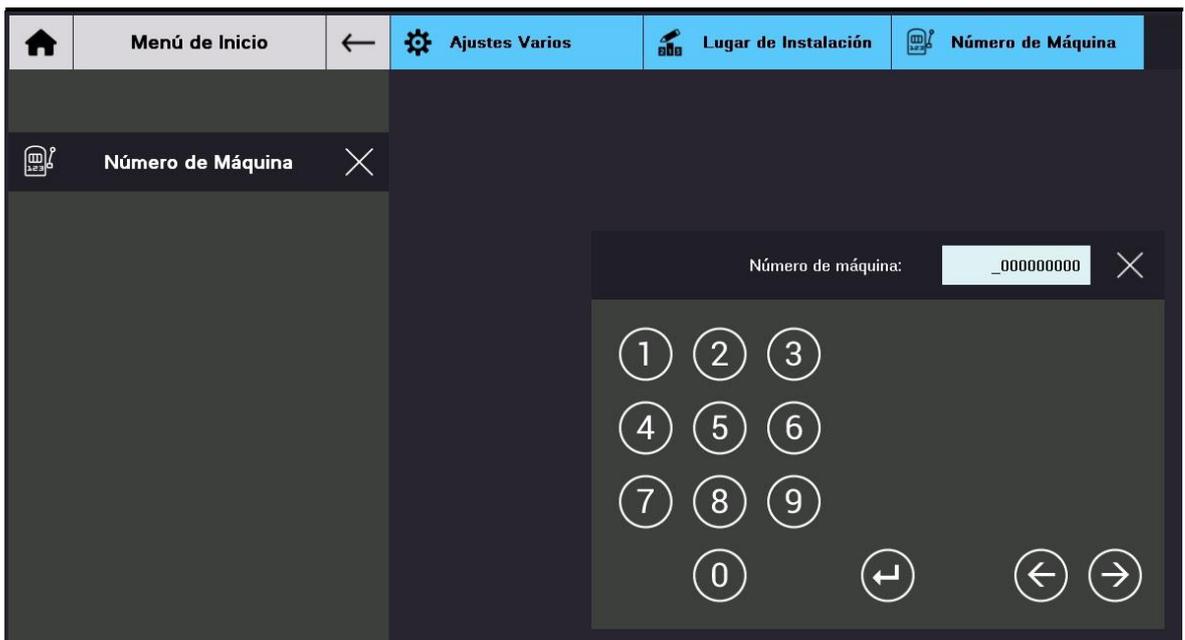
En los ajustes del lugar de instalación **AJUSTES VARIOS** > **LUGAR DE INSTALACIÓN**, se pueden fijar el nombre del operador, el nombre del local y el tipo; BAR, SALÓN, y un número identificativo que el operador le puede dar a la máquina.

Mantenimiento en el local de instalación

El nombre del local y del operador se puede insertar con el teclado alfanumérico mostrado por pantalla.



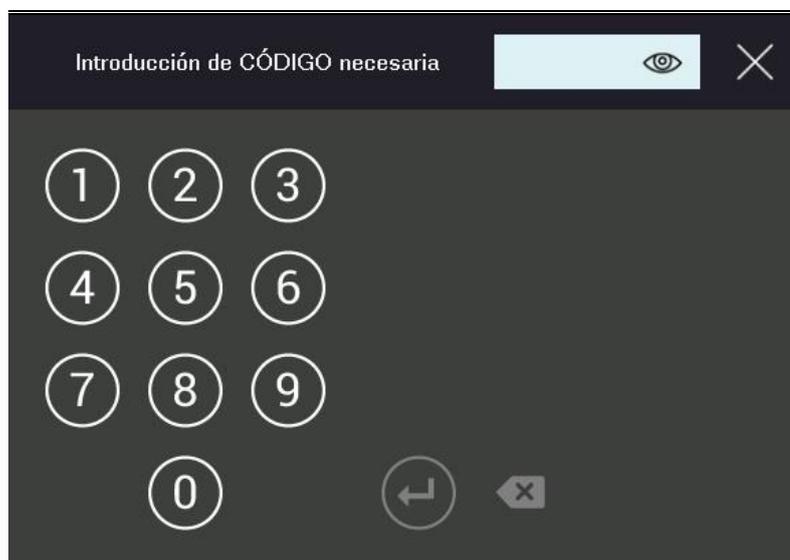
Mientras que el número de la máquina se podrá ajustar con un teclado como el mostrado a continuación.



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 del terminal de juego. También se puede obtener dicho código por la utilidad de volcado de datos.

2.2.6.1 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).

2.2.6.2 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**.

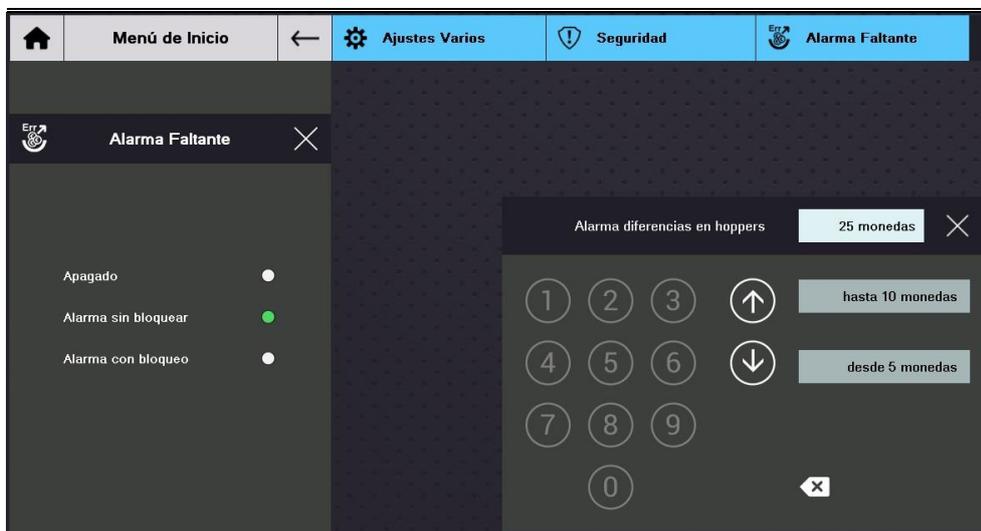
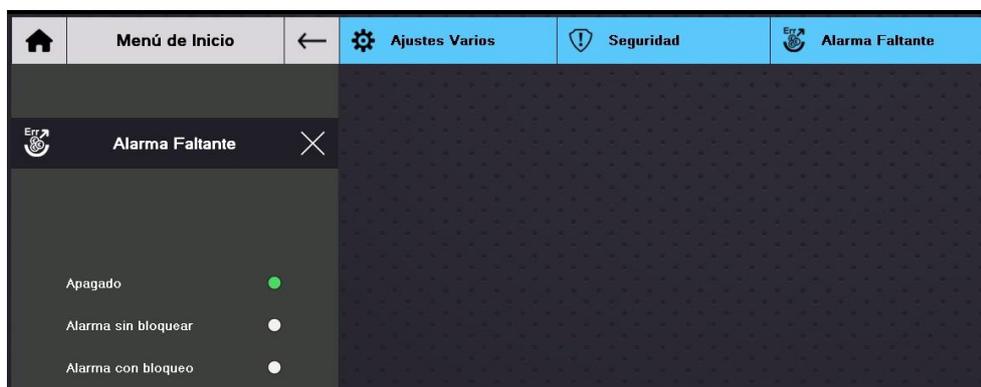
Al volver a activar la alarma de puerta, se pedirá la inserción del nuevo código de puerta abierta. Para cambiar el código bastará con desactivar y volver a activar esta característica.

Mantenimiento en el local de instalación

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.

2.2.6.3 Alarma Faltante

En el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **SEGURIDAD** > **ALARMA FALTANTE**, se puede activar un sistema de alarma que compara el número de monedas contadas en el hopper de 1€/2€ con el número de monedas calculado por la balanza. En el caso de que falten o sobren monedas, o bien el número de monedas pesadas esté a punto de desbordar el hopper, se producirá una alarma en la máquina. Se puede elegir si la alarma bloqueará el funcionamiento de la máquina o no, así como la diferencia entre el número de monedas contadas con el de monedas pesadas por la balanza, que disparará dicha alarma.



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 relleno sin necesidad de abrir la

Mantenimiento en el local de instalación

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.

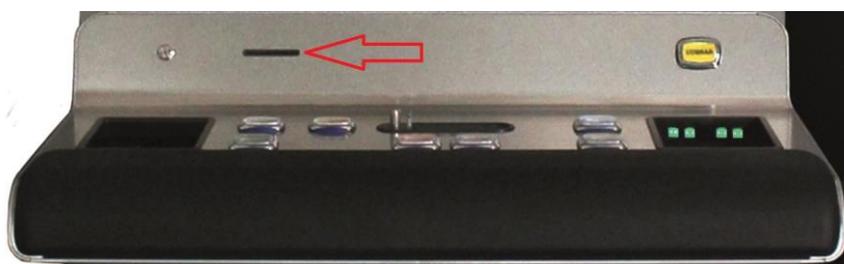
2.2.6.5 Licencia

Tal y como se explicó en el punto [Renovación Licencia](#), la máquina dispone de un sistema de licencias. En el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **SEGURIDAD** > **LICENCIA(C) / LICENCIA (S)** se podrá recuperar el código de envío e insertar el código de activación para el software de la máquina.

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 indica la figura siguiente:



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.

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 rellenas si se habilitó esta opción en el punto [Habilitación Pago Recargas](#). 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 actual de últimas partidas, g) acceder al histórico guardado de últimas partidas y h) abrir la tapa de servicio.

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 TARJETAS** 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.

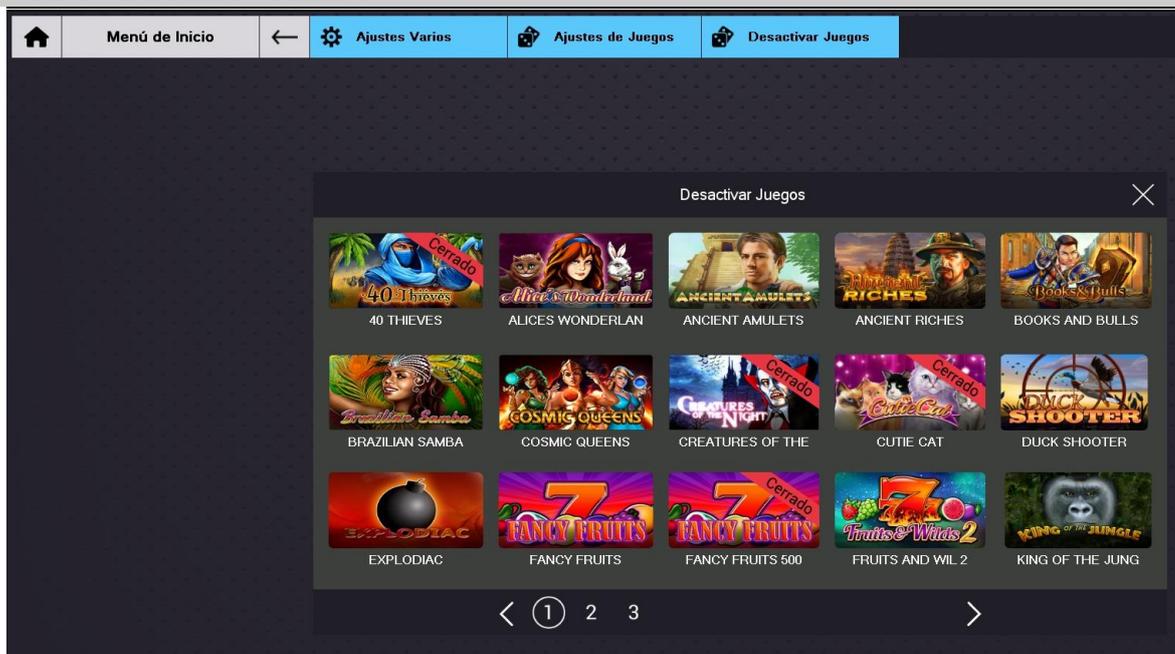
También es posible acceder directamente a la utilidad de calibración presionando los botones JUGAR/ACUMULAR y JUEGO AUTO simultáneamente desde cualquier posición del menú de servicio principal.

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 etiqueta de "Cerrado" significa que está desactivado y sin marca significa que estará activado.



Al abandonar este punto, se guardarán los cambios efectuados.

2.2.10 Variantes de Juego

Es posible configurar el valor mínimo de la apuesta en los videorodillos entre los valores de 5 puntos, 10 puntos y 20 puntos. Para ello acceder al punto del menú principal de servicio **AJUSTES VARIOS** > **AJUSTES DE JUEGOS** > **VARIANTES DE JUEGO** 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 Porcentaje

Esta máquina no permite el ajuste del porcentaje de devolución de premios, aunque garantiza siempre el porcentaje mínimo requerido según la legislación de cada región. Este ajuste queda sin efecto en este modelo.

2.2.12 Control de Tiempo

Existe la posibilidad de seleccionar entre dos algoritmos diferentes de control de tiempo, que afectan a la velocidad del juego principal, el cual puede otorgar puntos.

En el punto del menú **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DINERO** > **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 del juego principal en función del perfil de jugador seleccionado. Cuando se selecciona la opción NORMAL, el juego principal es notablemente más rápido al principio, ralentizándose ostensiblemente al final. Esta opción está pensada para jugadores que invierten una media máxima de 200€ en la máquina. En la opción FUERTE, la velocidad inicial no es tan alta, pero tampoco es demasiado lenta al final. Esta

Mantenimiento en el local de instalación

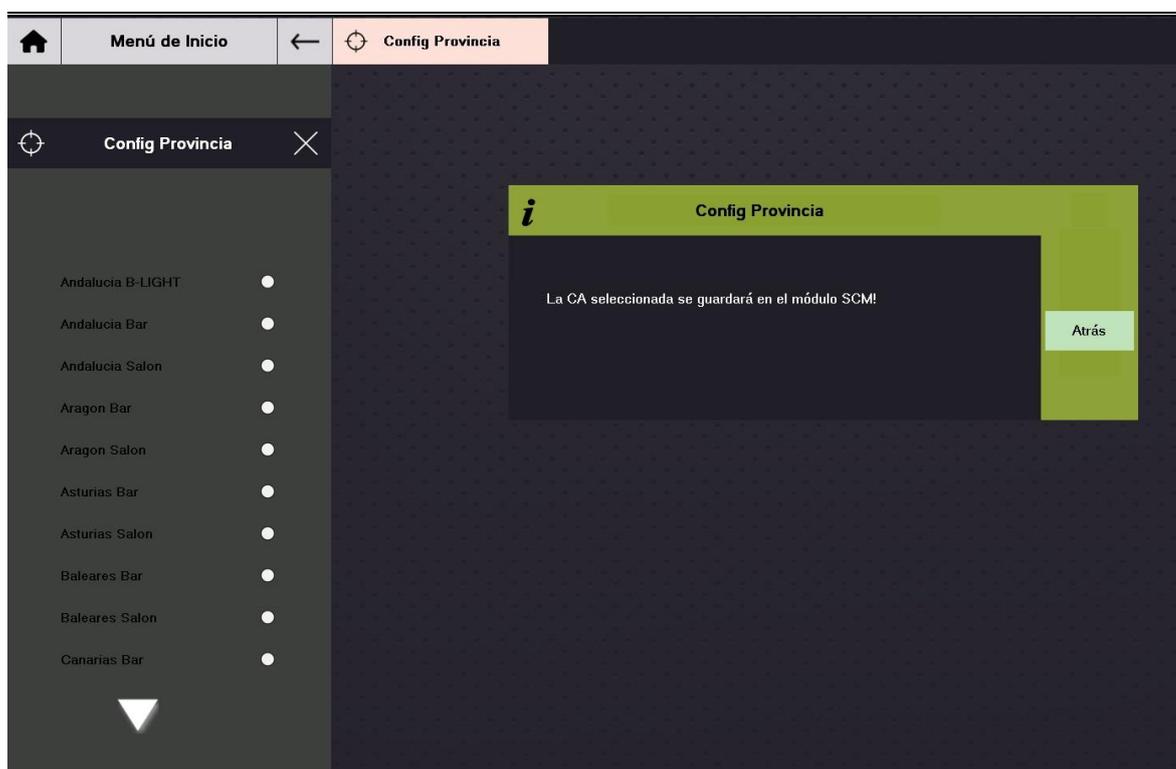
opción está pensada para jugadores que invierten más de 200€ en la máquina.

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** > **BORRAR CONTADORES**.

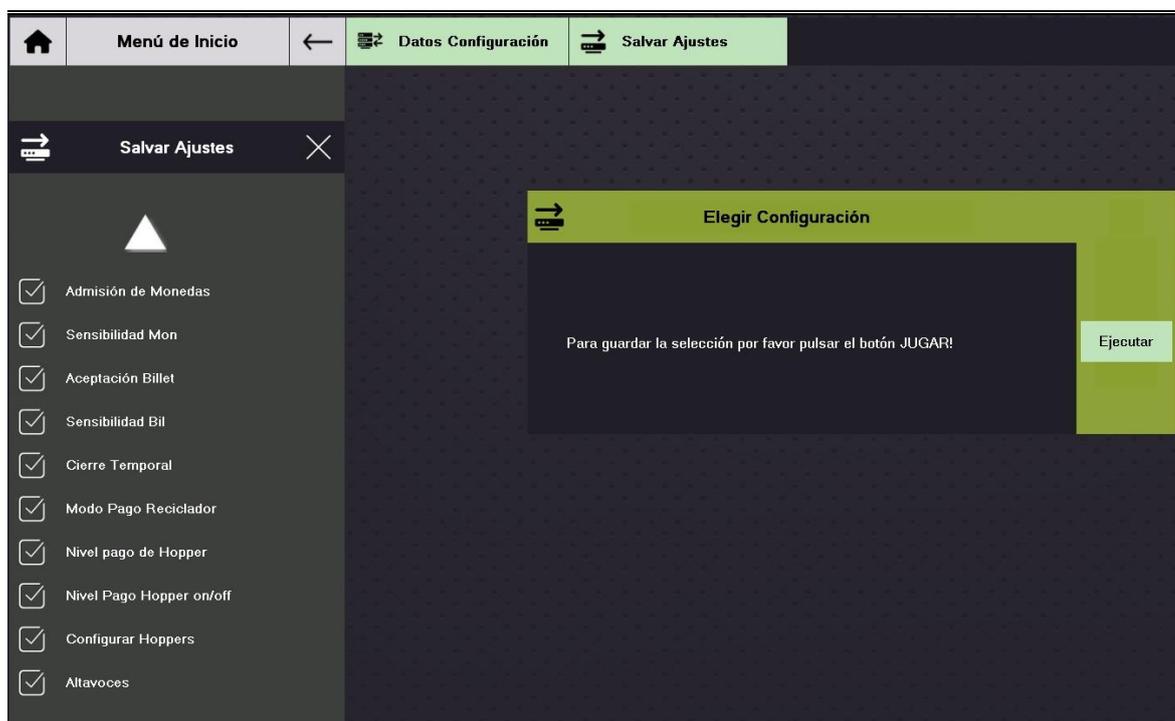
Utilizar las flechas hasta localizar la configuración autonómica requerida y seleccionarla. Aparecerá una marca de verificación en el lado izquierdo de la configuración seleccionada. Presionar entonces el botón ESTABLECER. En este punto se moverán los billetes almacenados en el reciclador al

Mantenimiento en el local de instalación

apilador de billetes. Será preciso cerrar la puerta del puesto de juego para finalizar la configuración.

i 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.

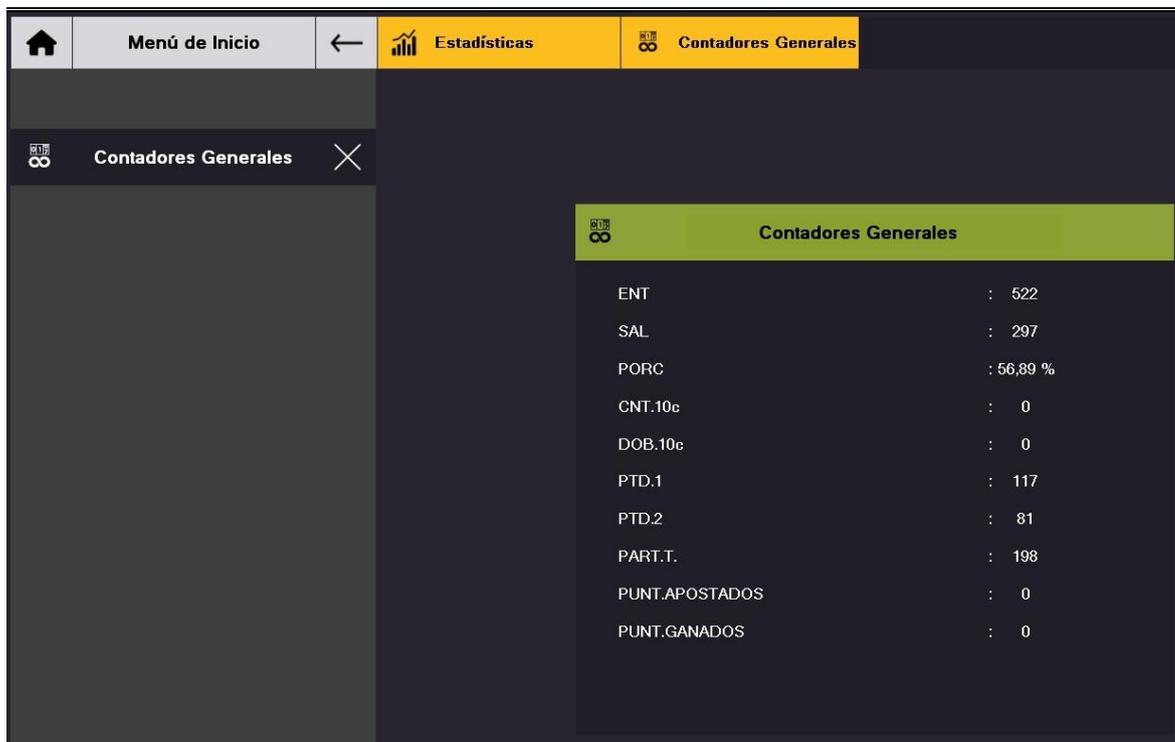
El símbolo de verificación indica que el ajuste se salvará/leerá.

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.10c": 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.10c": 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 del Juego Principal y del Juego Secundario jugadas en apuesta sencilla.
- "PTD.2": Contador total de partidas del Juego Principal y del Juego Secundario jugadas en apuesta múltiple.
- "PART.T": Partidas Totales.
- "PUNT.APOSTADOS": Contador total de puntos apostados en los juegos de videorrodillos.
- "PUNT.GANADOS": Contador total de puntos obtenidos en los juegos de videorrodillos.

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 de juego desde la última recaudación (borrado de datos), en unidades de crédito (20 céntimos de euro).

"SAL": Contador de salidas del terminal de juego 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 de juego desde la última recaudación (borrado de datos). Se muestra con 2 decimales.

"PUNT. APOSTADOS": Puntos apostados en los juegos de videorrodillo desde la última puesta a cero de la máquina.

"PUNT. GANADOS": Puntos obtenidos en los juegos de videorrodillos desde la última puesta a cero de la máquina.

Contadores Parciales	
ENT	: 0
SAL	: 0
DIF	: 0
PORC	: 0,00 %
PUNT.APOSTADOS	: 0
PUNT.GANADOS	: 0

Los contadores parciales se pueden poner a cero desde la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **BORRAR CONTADORES**



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 Contadores de Ciclo

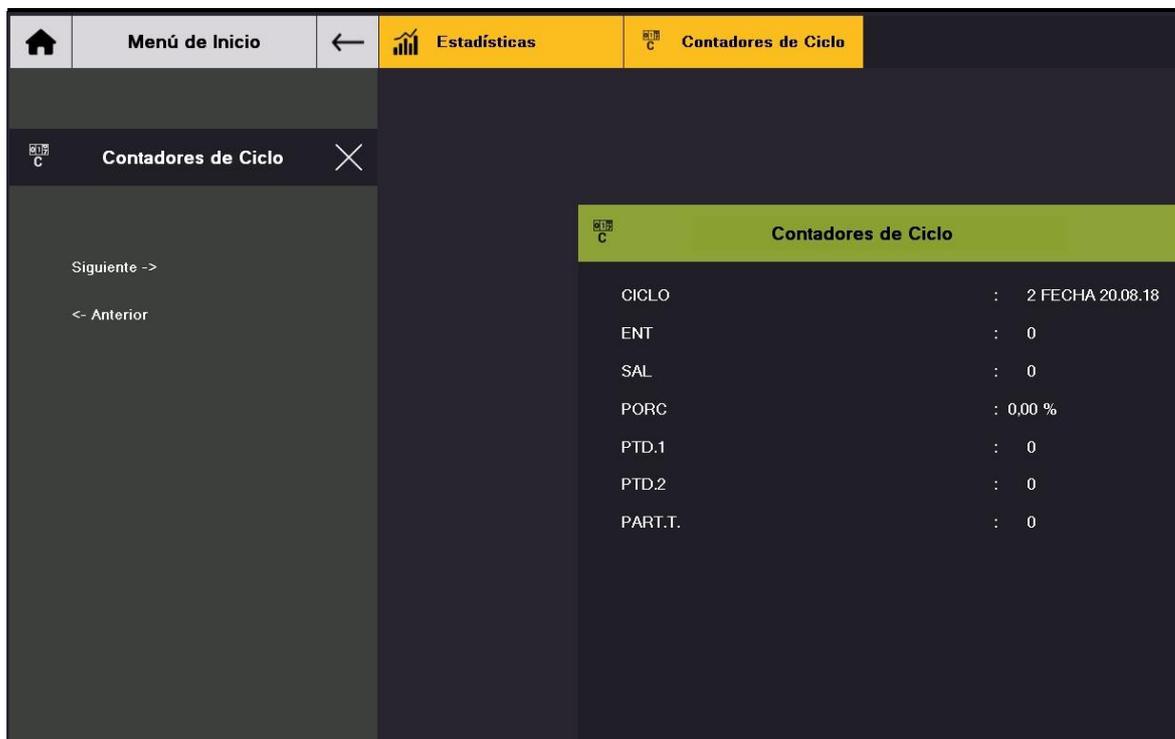
En esta sección se podrán leer los contadores relativos al ciclo de juego.

Con los botones SIGUIENTE y ANTERIOR podemos navegar entre los diferentes ciclos almacenados. Se pueden almacenar un

Mantenimiento en el local de instalación

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 del Juego Principal y del Juego Secundario jugadas en apuesta sencilla, para ese ciclo.

"PTD.2": Contador total de partidas del Juego Principal y del Juego Secundario jugadas en apuesta múltiple, para ese ciclo.

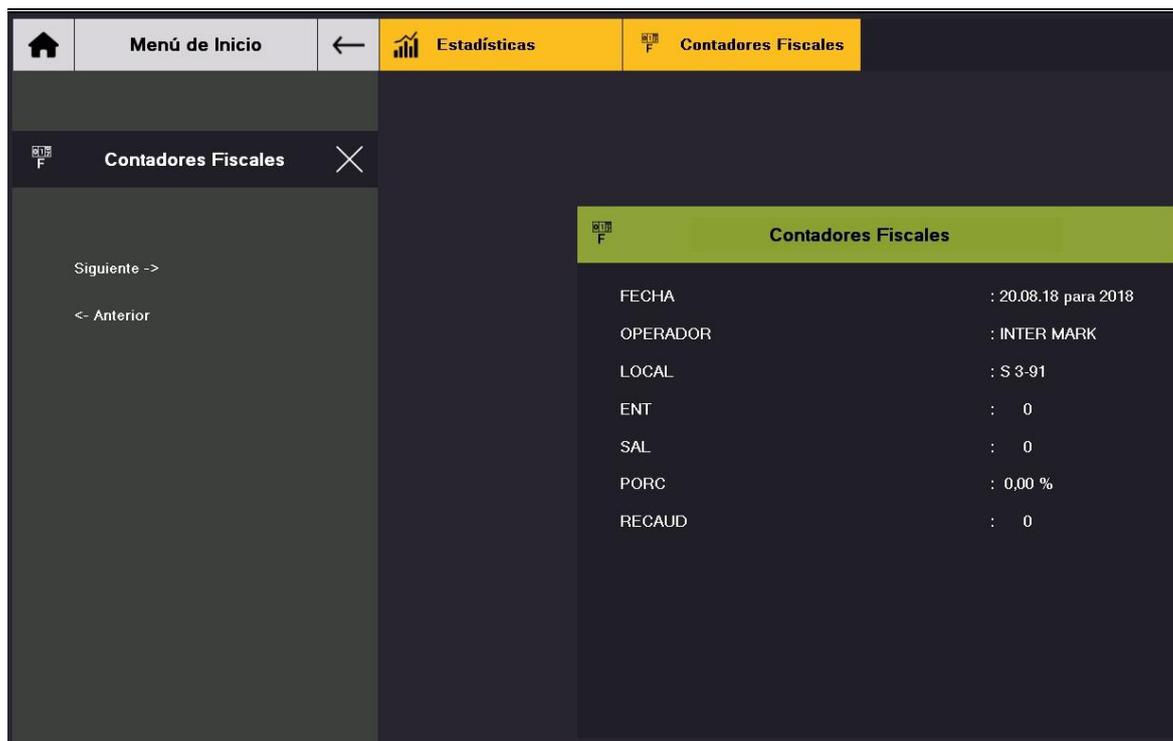
"PART.T.": Contador del número de partidas totales del Juego Principal y del Juego secundario, efectuadas en ambas apuestas, para ese ciclo.

2.4.4 Contadores Fiscales

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. El terminal de juego 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.

Mantenimiento en el local de instalación

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.

"OPERADOR": 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 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.

Mantenimiento en el local de instalación

DATOS POR DIAS:		VALORES ACTUALES		ESTADÍSTICAS		ESTADÍSTICAS		ESTADÍSTICAS	
FECHA	T.EMP.	T.QUE.	DIFF.	TOTALS	ACTUAL	ANTERIOR	ESTADÍSTICAS	ESTADÍSTICAS	ESTADÍSTICAS
29.12.	0	0	0,00	1,00	136,40	0,00	40	0	0
30.12.	236	235	95,40	0,20	1,40	0,00	0	0	0
31.12.	236	175	99,55	3,00	0,00	0,00	0	0	0
01.01.	588	505	194,05	0,00	0,00	0,00	0	0	0
02.01.	600	490	45,90	0,00	0,00	0,00	0	0	0
03.01.	564	504	180,40	0,00	0,00	0,00	0	0	0
07.01.	612	523	181,90	0,00	0,00	0,00	0	0	0
08.01.	38	33	59,40	0,00	0,00	0,00	0	0	0
10.01.	0	0	0,00	0,00	0,00	0,00	0	0	0

Este bloque de datos hace referencia a los días que la máquina ha estado conectada, la media de horas de conexión y tiempo de juego diaria, la media de recaudación diaria y el porcentaje de utilización (horas de uso frente a horas conectada).

2.4.6 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.

Menú de Inicio		← Estadísticas	Datos de Juego
Datos de Juego		Datos de Juego	
40 THIEVES:	JUEGO:	0	↑
	APOSTADO:	0	
	GANADO:	0	↓
ALICES WONDERLAN:	JUEGO:	0	
	APOSTADO:	0	
	GANADO:	0	
ANCIENT AMULETS:	JUEGO:	0	
	APOSTADO:	0	
	GANADO:	0	

Con las flechas podremos desplazarnos entre diferentes juegos.

2.5 Sucesos

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

Cuando la máquina detecta una situación de error, aparece un mensaje en la pantalla mostrando tal situación:



En ese momento, en caso de error crítico, la máquina quedará bloqueada. En caso de error no crítico, la máquina reanudará su operativa.

2.5.1 Lista de Errores

En el punto del menú **SUCESOS** > **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".

Los códigos de error utilizados por la máquina se pueden consultar en la sección [Tabla de Errores](#).



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

2.5.2 Estadística de Errores

En el punto del menú **SUCESOS** ➤ **ESTAD. DE ERRORES** se mostrará la información estadística 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 14A0 (error valor de moneda pagada por hopper) ha ocurrido 6 veces. Del mismo modo, si queremos borrar la estadística de errores, se puede pulsar sobre el botón "Borrar". La máquina

Mantenimiento en el local de instalación

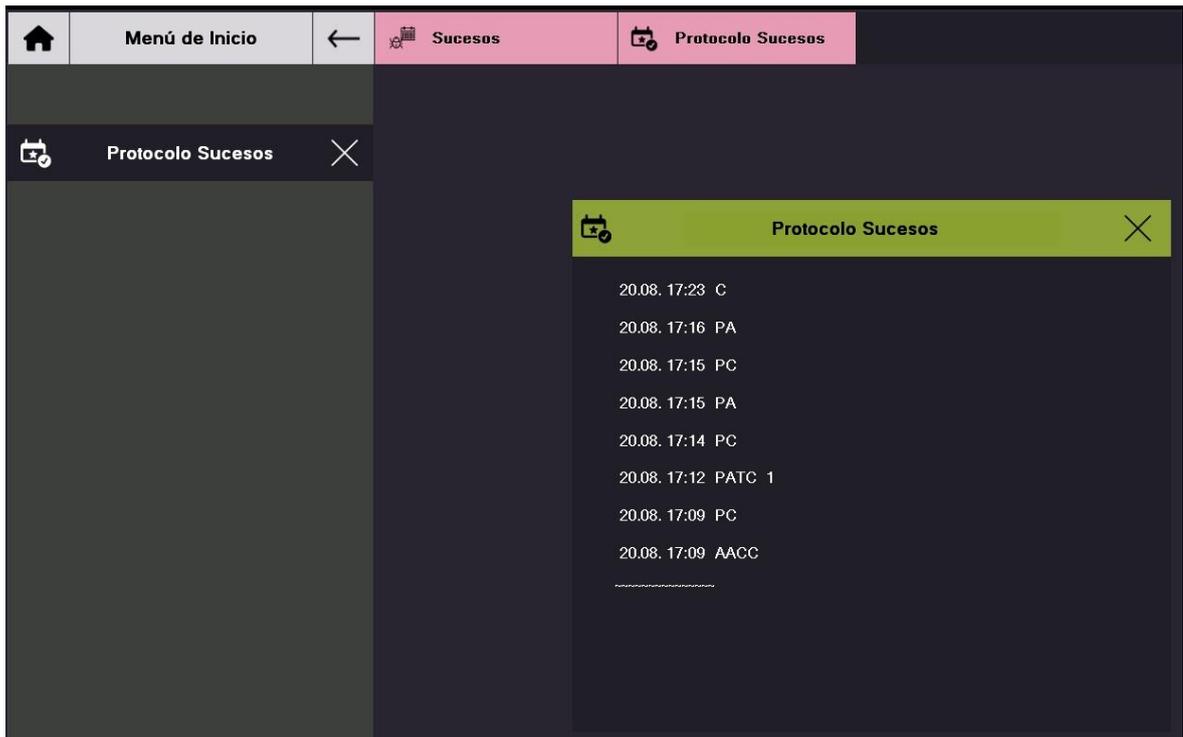
nos notificará que se ha eliminado la estadística mediante el mensaje "DATOS BORRADOS".



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

2.5.3 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.



En esta sección se mostrará en el display un código como "20.08. 17:23 C". 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:

AACC = Cambio configuración regional.

➤ **CONFIG PROVINCIA**

Q = Cambio porcentaje de la máquina.

➤ **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DINERO** > **PORCENTAJE**

INST = 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.

HAA = Puerta de hoppers abierta con la máquina apagada.

HCA = Puerta de hoppers cerrada con la máquina apagada.

HC = Puerta de hoppers cerrada.

2.5.4 Histórico últimas partidas

Es posible verificar el histórico de las últimas partidas de los juegos principales de puntos en el punto **SUCESOS** ➤ **HISTÓRICO ACTUAL** / **HISTÓRICO GUARDADO**.

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. El terminal de juego permite guardar un histórico con el fin de evitar que los datos se sobrescriban y se pierdan.

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

The screenshot displays the 'MEDUSAS LAIR' slot game interface. At the top, a paytable lists various symbols and their corresponding multipliers and payouts. Below the paytable, a reel spin is shown with symbols including '10', 'J', 'K', and '9'. The game title 'MEDUSAS LAIR' is prominently displayed in the center. To the right of the game area, a summary table shows the current status of the game.

MEDUSAS LAIR	
30.08.2018 13:42:55	
Imagen 501 / 501	Página 72 / 72
Apuesta puntos	50
Creditos	0.00
Reserva	0.00
Banco	4.00
Puntos	30
Giga Spins	0

Below the game area, a navigation bar includes 'Menú de Inicio', 'Sucesos', and 'Historico Actual'. The history screen shows a list of recent game sessions with navigation arrows and a 'GUARDAR' button. The bottom of the screen displays technical information:

GAMEBOX BY6000-1.0.1 idN: 123456789 OrderNº: 007007 30.08.2018-14:45:01 Operador

Mantenimiento en el local de instalación

Cada imagen corresponde a una partida de los videorodillos 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.
- El número de Giga Spin conseguido.

La pantalla táctil permite realizar una selección múltiple de imágenes y guardarlas presionado el botón GUARDAR. De esta forma las imágenes seleccionadas quedarán disponibles para ser consultadas posteriormente en la opción **SUCESOS** ➤

HISTÓRICO GUARDADO.



En el caso de que exista 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, y guardar la secuencia de imágenes relevante. De lo contrario, al seguir el proceso de operación normal de la máquina, las imágenes se podrían sobrescribir y perder.

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 puerta principal. 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 videorodillos.



Debido a las características del Juego Principal y Juego Secundario 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.

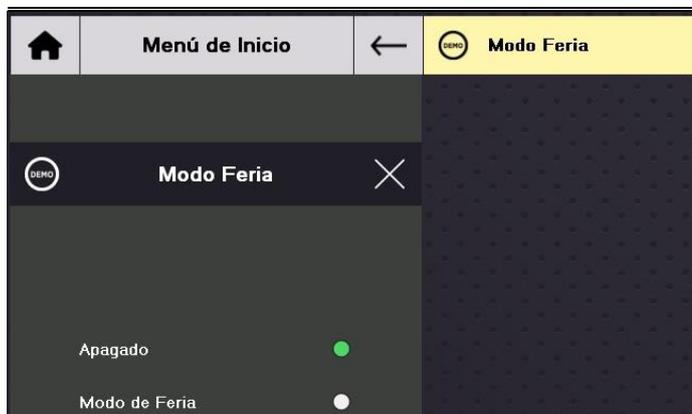
Para la conexión de sistemas de Jackpot de Sala se podrá utilizar el puerto VDAI del puesto de juego según se describe en el punto [Impresión](#) siempre y cuando el sistema Jackpot esté preparado para utilizar protocolo VDAI.

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%.

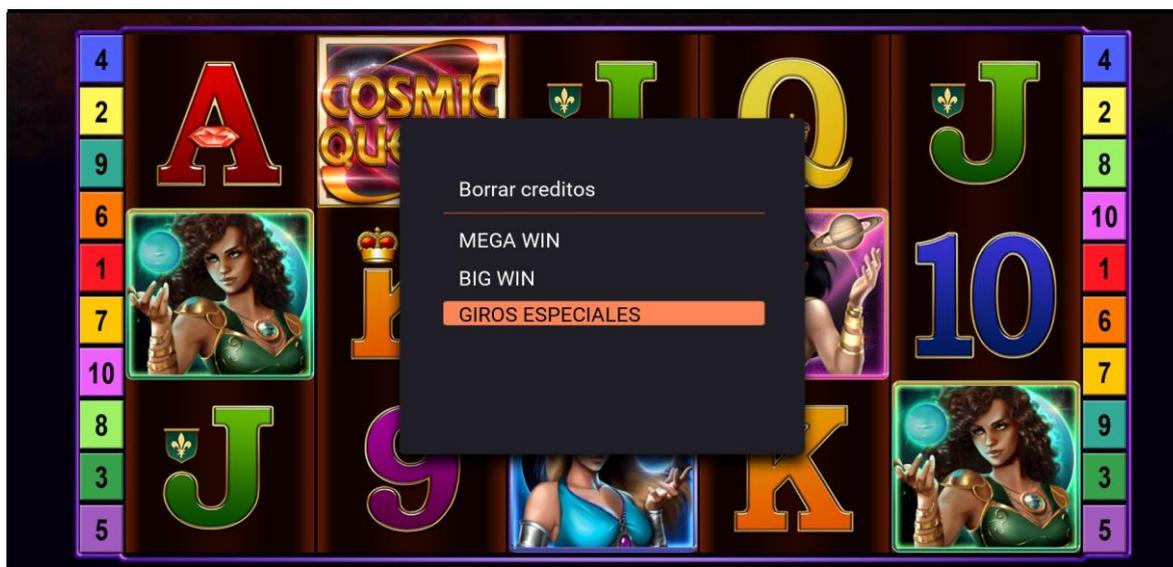
En el caso de usar los sistemas de Jackpot de Sala de IPS se recomienda contactar con el servicio de asesoramiento técnico de dicha empresa para su interconexión.

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 videorrodillos. Esto se hará presionando en el botón ubicado en la esquina superior izquierda de la pantalla inferior, 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

Mantenimiento en el local de instalación

encuentre en estado de reposo, con todos los contadores a cero (CRÉDITOS=0, RESERVA=0, BANCO=0 y PUNTOS=0). También permite realizar pagos manuales cuando estos están configurados, como se describe en el punto [Pagos](#). Cuando la máquina está en reposo, 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/Recaudar

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 [Habilitación Pago Recargas](#) hubiese sido activada, el 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. Idéntica funcionalidad a la descrita en el punto [Histórico Pagos Manuales](#).

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 billeteero, 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 queda descrita en el punto [Lista de Errores](#).

2.8.6 Histórico Últimas Partidas

Desde el menú de BAR se podrá consultar el histórico de las últimas partidas actual y guardado, para poder hacer frente a cualquier posible reclamación por parte del jugador. Esta opción se describió en el punto [Histórico Últimas Partidas](#).

2.8.7 Tapa de Servicio

Esta opción permite abrir la tapa de servicio para realizar recargas en el hopper de mayor denominación 1€/2€, a través del hueco de recarga. Más información disponible en el punto [Tapa de Servicio](#).

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. Se puede insertar la tarjeta de Operador después de abrir la puerta principal de la máquina para acceder al menú de servicio, con todas las opciones disponibles.

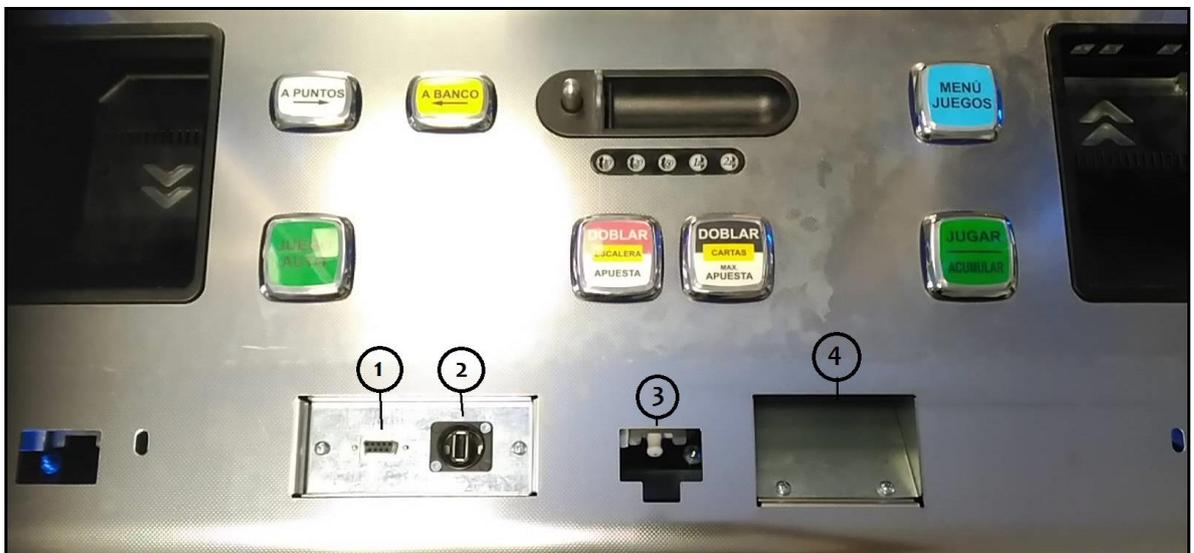
El código del operador se puede cambiar, como se describe en el punto [Cambiar Código](#).

2.10 Tapa de Servicio

La tapa de servicio se encuentra ubicada en el reposabrazos, delante de la botonera de la máquina.



Debajo de la tapa de servicio encontramos los siguientes elementos:



1. -> Conector para el volcado de datos VDAI. Mirar el punto [Impresión](#).
2. -> Conector USB de servicio.
3. -> Interruptor tapa de servicio.
4. -> Hueco de rellenado de monedas para el hopper de mayor denominación 1€/2€.

La tapa de servicio se puede abrir desde el menú principal, opción **MI MÁQUINA** > **TAPA DE SERVICIO**, o bien desde el menú de BAR. La tapa de servicio se debe de cerrar siempre antes de salir del menú, o bien se producirá un error en la máquina. Esta quedará anclada con el cerrojo, al salir del menú correspondiente.

2.11 Mantenimientos

La máquina lleva incorporado un sistema de seguimiento y listado de las tareas de mantenimiento necesarias para un correcto funcionamiento del dispositivo.

En el punto del menú principal **MI MÁQUINA** > **MANTENIMIENTO**, el operario tendrá acceso a este sistema.



El dispositivo tiene una función de recordatorio para cada tarea de mantenimiento. Esta funcionalidad puede ser activada o desactivada accionando sobre la opción Intervalos mantenimi. Cuando está activa, la máquina avisará con 7 días de antelación a la finalización de un periodo de mantenimiento, mostrando el icono de herramienta en el menú de inicio.

Dentro de la opción Estado mantenimientos, se puede consultar el número de días que quedan para realizar una tarea de mantenimiento concreta.

The screenshot displays a mobile application interface with a top navigation bar and a main content area. The top bar includes a home icon, a 'Menú de Inicio' button, a back arrow, and three menu items: 'Mi Máquina', 'Mantenimiento', and 'Estado mantenimientos'. The 'Estado mantenimientos' menu item is selected, opening a dark overlay with a search icon and a close 'X' button. Below the overlay header is a white triangle icon, followed by a list of maintenance items, each with a green dot and text indicating the component and the time until maintenance is due.

Componente	Estado	Plazo de Mantenimiento
Hopper 0,20€	●	en 180 días
Hopper 1,00€	●	en 180 días
Balanza H.	●	en 180 días
Monedero	●	en 90 días
Billetero	●	en 90 días
Tarjetero	●	en 90 días
Monitor	●	en 30 días
Touchscreen	●	en 30 días
Ventilador	●	en 90 días
Interior	●	en 180 días

Mantenimiento en el local de instalación

La siguiente tabla muestra las tareas concretas de mantenimiento que se deben de realizar en la máquina:

Intervalo	Componente	Tarea
30 días	Monitor	Limpiar la superficie con un paño y limpiacristales.
30 días	Pantalla Táctil	Calibrar la pantalla táctil. Según el capítulo Pantalla Táctil .
90 días	Monedero	Limpiar el monedero con un paño suave y un limpiacristales.
90 días	Billetero/Reciclador	Limpiar los sensores con un paño suave y limpiacristales.
90 días	Tarjetero	Inserte una tarjeta de limpieza en la ranura varias veces.
90 días	Elevador de monedas	Eliminar la suciedad con un pincel y aire comprimido.
180 días	Hopper	Vaciar los hoppers. Limpiar los sensores con limpiacristales y aspirar las tolvas.
180 días	Balanza	Calibrar la balanza en el punto del menú de servicio AJUSTES VARIOS ➤ DISP. MANEJO DINERO ➤ 1,00 € HOPPER ➤ REVISIÓN
180 días	Interior	Limpiar el interior de la máquina con una aspiradora y pincel.
360 días	Mantenimiento General	Limpieza intensiva de la máquina y de todos los componentes. Se debe de realizar a través del personal del fabricante de la máquina.

Procedimientos de Recaudación y Rellenado

3

3.1 Conceptos Generales

El terminal de juego dispone de un completo sistema de contadores el cual permite realizar los procedimientos de recaudación y relleno 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 rellenos con y sin tarjeta de BAR.



En el caso de hacer recargas directas en las tolvas de los pagadores, es importante indicar las cantidades rellenas 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 **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **BORRAR CONTADORES**.

3.2 Primera Recarga

Será necesario acceder al menú de servicio principal para realizar la primera recarga de la máquina.

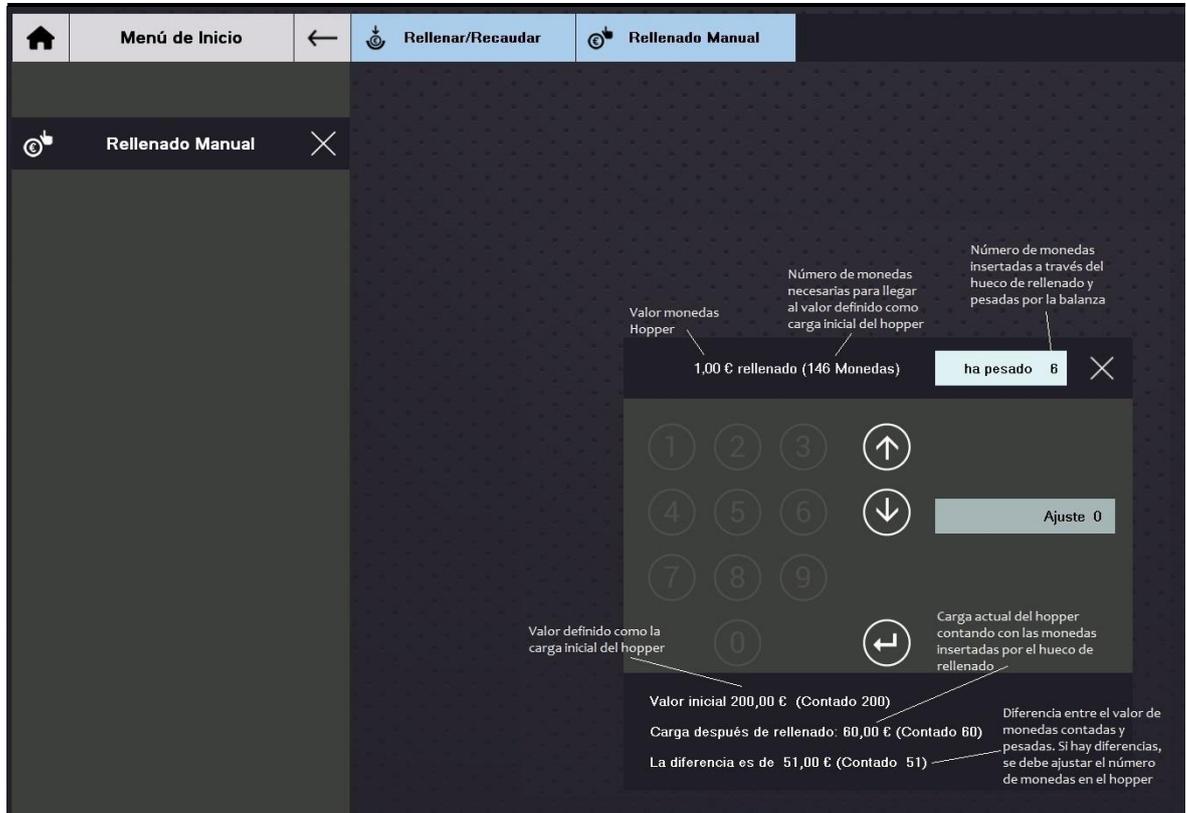
En la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **0,20 € HOPPER /1,00 € HOPPER** > **VALORES INICIALES** se pueden ajustar los valores por defecto utilizados para realizar las recargas manuales de los hoppers. El reciclador NV-11 sólo admite la inserción de billetes a través de la ranura de inserción de billetes, por lo que el valor inicial para este dispositivo no es aplicable.

Para relleno 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. El hopper de mayor denominación 1€/2€ admite también recargar a través del hueco de recarga ubicado debajo de la tapa de servicio. Para más información, consultar el punto [Tapa de Servicio](#).

Recaudación y Rellenado

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 



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 este mismo punto del menú.

Se pueden comprobar las monedas y billetes que contiene el puesto de juego en la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **CONTADORES REACUDA.**. 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

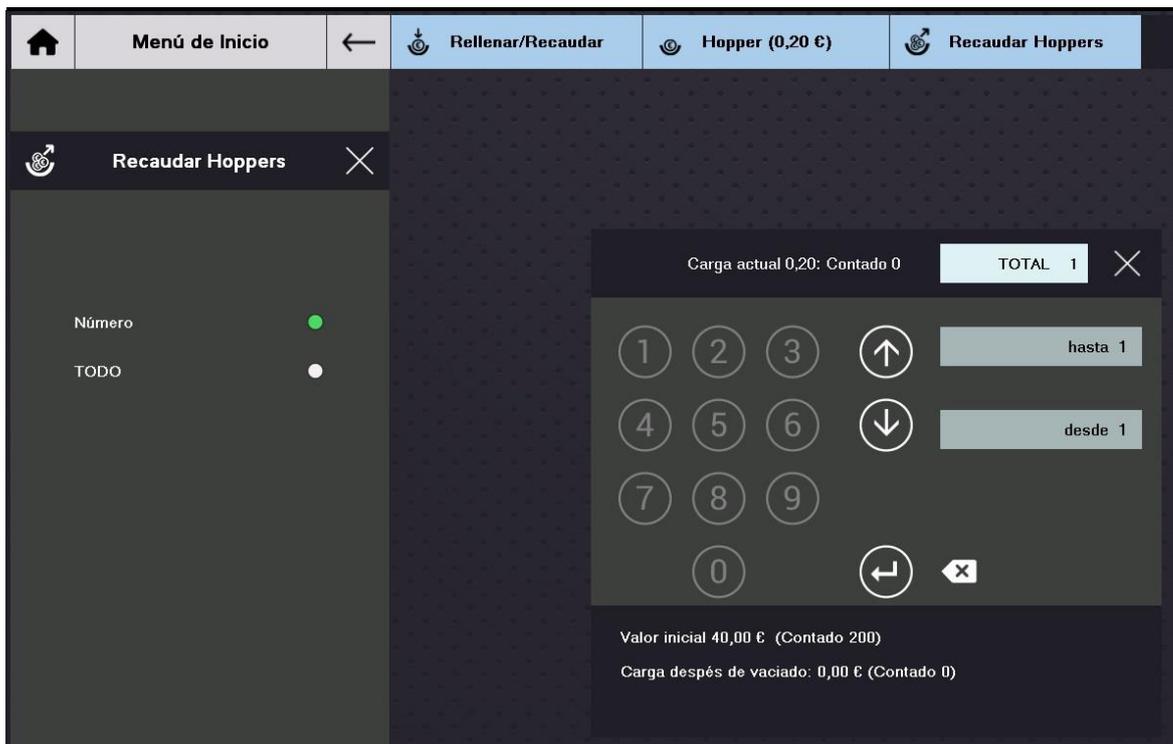
Antes de proceder a la recaudación de la máquina, se deberá apuntar los contadores de monedas y billetes desde la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **CONTADORES MON./BILL.** y los contadores desde la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **CONTADORES RECAUDA.** o bien realizar 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** > **0,20 € / 1, 00 € HOPPER** > **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 **1 moneda** por defecto. El número de monedas a recaudar se podrá fijar en cualquier caso con las flechas. Presionado en el

Botón  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** > **0,20 € HOPPER / 1 € HOPPER** > **REVISIÓN** descrito en el punto [Hoppers](#), 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** > **RECICLADOR** > **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  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. Las monedas se depositan en una maleta porta-monedas todas juntas.

Una vez recaudada la máquina, se procederá a la puesta a cero de contadores de recaudación desde la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **BORRAR CONTADORES**

3.4 Contadores (Recaudación)

En la opción **RELLENAR/RECAUDAR** > **CONTADORES** > **CONTADORES RECAUDA.** 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 relleno en el terminal sin utilizar la tarjeta BAR. Se refiere al dinero relleno 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 1,00/2,00": Cantidad actual de monedas en el hopper de 1€/2€.

"HOPPER 0,20/0,10": Cantidad actual de monedas en el hopper de 20/10 céntimos.

"BILLETERO": Cantidad almacenada en el apilador de billetes del billettero.

"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).

Recaudación y Rellenado

"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 videorrodillos.

"PUNT. GANADOS": Total de puntos ganados en los videorrodillos.

Utilizar las flechas para desplazarse entre los diferentes contadores.

123 Contadores	
ENT. DINERO	: 0,00 €
SAL. DINERO	: 0,00 €
PAGOS MANUALES	: 0,00 €
RELLE. ENT.	: 0,00 €
RELLE. SAL.	: 0,00 €
RELLE. TARJ.	: 0,00 €
HOPPER 2,00	: 0,00 €
HOPPER 1,00	: 51,00 €
HOPPER 0,20	: 0,00 €
HOPPER 0,10	: 0,00 €
BILLETERO	: 0,00 €
RECICLADOR	: 0,00 €

3.5 Contadores de Monedas y Billetes

En la opción **RELLENAR/RECAUDAR** ➤ **CONTADORES** ➤ **CONTADORES MON./BILL.** se podrán visualizar los contadores de monedas y billetes insertados y pagados por la máquina, relativos al ciclo de recaudación actual.

Contadores Mon./Bill. INSERTADO:	
50,00 =	0,00 EU
20,00 =	0,00 EU
10,00 =	0,00 EU
5,00 =	0,00 EU
2,00 =	0,00 EU
1,00 =	0,00 EU
0,50 =	0,00 EU
0,20 =	0,00 EU
0,10 =	0,00 EU
=====	
	0,00 EU

Contadores Mon./Bill. PAGADO:	
50,00 =	0,00 EU
20,00 =	0,00 EU
10,00 =	0,00 EU
5,00 =	0,00 EU
2,00 =	0,00 EU
1,00 =	0,00 EU
0,20 =	0,00 EU
0,10 =	0,00 EU
=====	
	0,00 EU

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 [Hopper Vacío](#).

Las cantidades así rellenadas quedarán reflejadas en el contador de relleno, pudiendo ser recuperadas posteriormente.

En el caso de desear hacer una recarga sin que el terminal se haya quedado sin monedas, se podrán utilizar una de las tres opciones siguientes;

1. Recarga directa en tolva **RELLENAR/RECAUDAR** ➤ **RELLENADO** **MANUAL**.
2. Recarga a través de las ranuras de inserción de monedas y billetes **RELLENAR/RECAUDAR** ➤ **RELLENADO MON/BILL**.
3. Recarga del hopper de mayor denominación 1€/2€ a través del hueco de recarga de la tapa de servicio **MI MÁQUINA** ➤ **TAPA DE SERVICIO**.

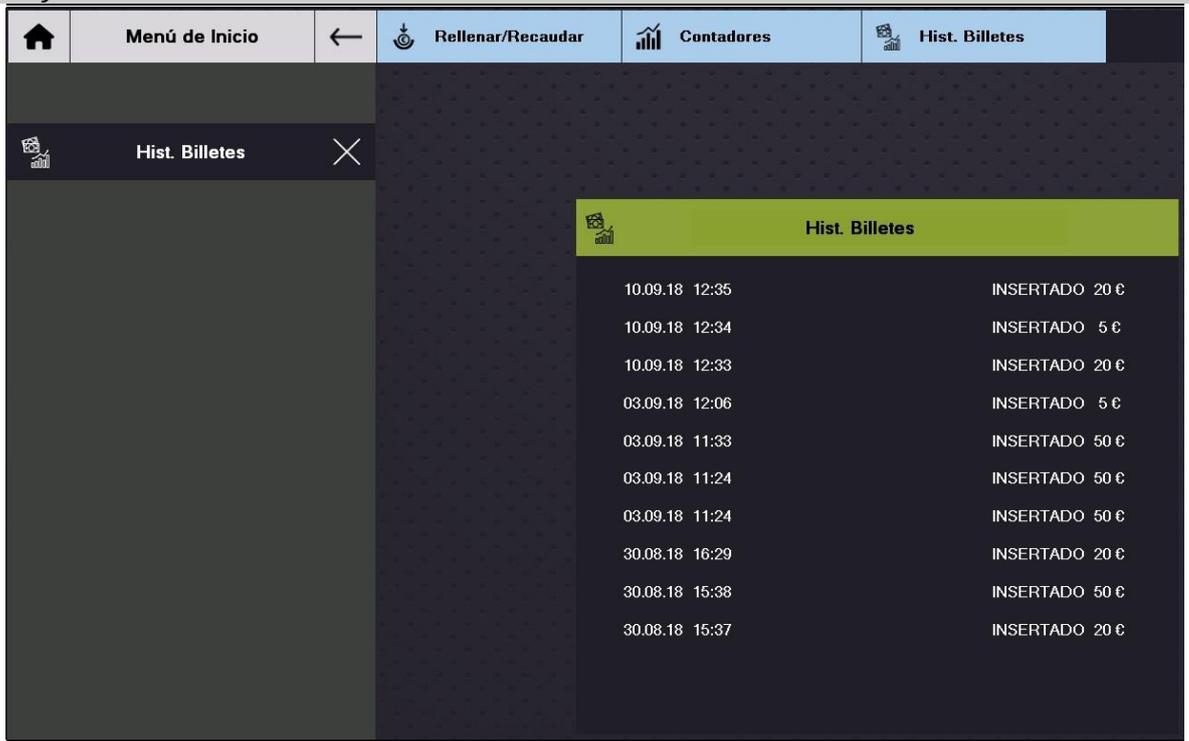
En cualquiera de los tres casos, las cantidades así rellenadas no quedan reflejadas en el contador de relleno.

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

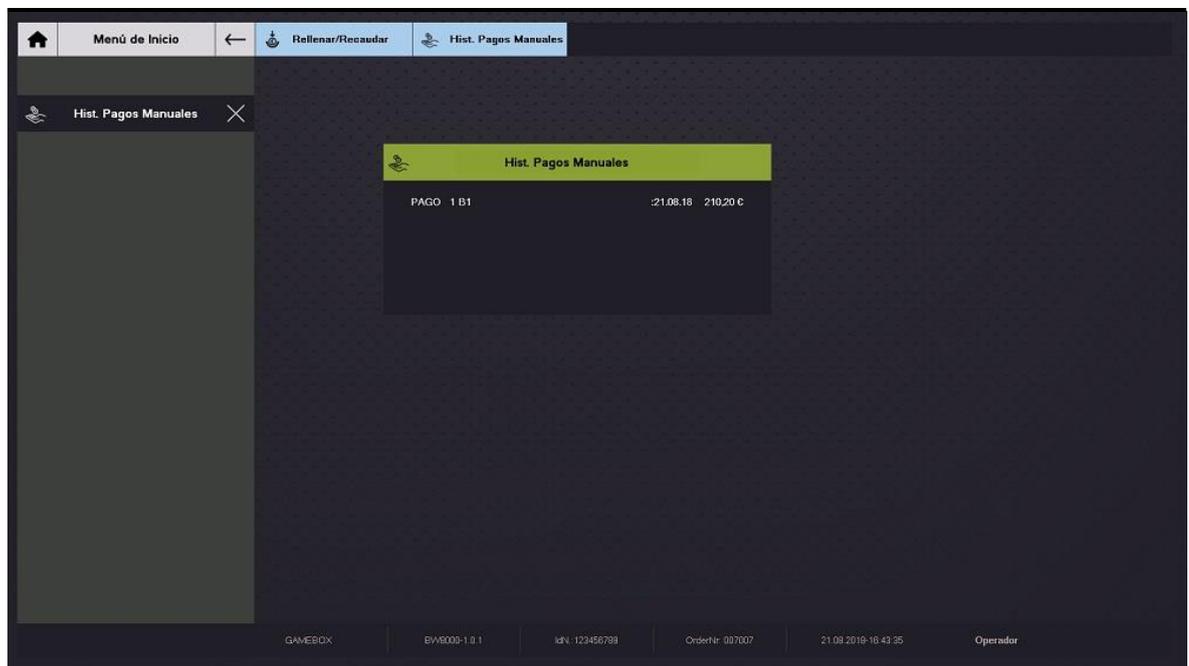
Existe un registro de los billetes insertados en la máquina. Dicho registro se puede consultar en la opción **RELLENAR/RECAUDAR** ➤ **CONTADORES** ➤ **HIST. BILLETES**. Se mostrará los billetes insertados en orden cronológico, mostrándose la fecha y hora.



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.

Recaudación y Rellenado

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

4.1 Juegos y Apuestas

La máquina dispone de los siguientes juegos:

- Juego Principal. Consume exclusivamente créditos del contador de CREDITOS. Tiene como posibles resultados; puntos, premios en euros o nada.
- Juego Secundario. Consume un número aleatorio de puntos del contador PUNTOS. Tiene como posibles resultados; premios en euros o nada.
- Mini juego doble-nada. Se ejecuta automáticamente cuando quedan 10 céntimos de euro en el display de CRÉDITOS.
- Videorrodillos. 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 videorrodillos 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 videorrodillos a doble o nada, eligiendo entre rojo y negro.
- Juego de La Escalera. Permite arriesgar los premios de puntos obtenidos en los videorrodillos en un sube baja o escalera de premios de pasos predefinidos.
- Juego Común Secret Island o Red Hot Firepot. Cuando el jugador ha accedido a alguno de los juegos de videorrodillos, tiene la posibilidad de participar a voluntad en este juego. Al igual que los videorrodillos, el juego común únicamente consume y genera premios en puntos.

El juego común Secret Island consiste en un sorteo de puntos dividido en cinco categorías: "Joya", "Oro", "Plata", "Bronce" y "Cobre", más un premio de consolación.

El juego común Red Hot Firepot consiste en un sorteo de puntos dividido en cinco categorías: "Joya Apuesta 10", "Joya Apuesta 5", "Oro", "Plata", "Bronce" más dos premios de consolación.

Tanto para el Juego Principal como para el Juego Secundario, están disponibles las apuestas de 20 céntimos y la apuesta múltiple de 1€. Dichos valores se podrán seleccionar según el importe insertado en la máquina. Si se inserta una moneda de 1€ o una moneda o billete de valor superior, se selecciona la

Descripción del Juego

apuesta de 1€. En caso contrario se selecciona la apuesta de 20 céntimos. El jugador podrá siempre cambiar de apuesta en cualquier momento, presionado durante 2 segundos en la pantalla táctil, sobre el área reservada para mostrar el valor de la apuesta seleccionada.

Para los videorrodillos, estarán disponibles apuestas de puntos de diversos valores, 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."



Es posible seleccionar el valor mínimo de la apuesta en los videorrodillos entre 5 puntos, 10 y 20 puntos en el menú principal de servicio **AJUSTES VARIOS** > **AJUSTES DE JUEGOS** > **VARIANTES DE JUEGO**.

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.

Descripción del Juego

- 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 presionando el botón "COBRAR". El límite para este contador es de 90€ para todas las CCAA, excepto en Asturias donde queda deshabilitado. Por encima de dicha cantidad las monedas no serán aceptadas.

La máquina presenta en adición, un límite extra de aceptación de monedas, no admitiendo más de 100€ en las configuraciones tipo BAR y 200€ en las configuraciones tipo Salón. En aquellas CCAA donde se admiten 20€ en el contador de CRÉDITOS y estén configuradas con una configuración regional de BAR, el límite para el contador de reserva será entonces de 80€.

- Espacio reservado para mostrar el valor de la apuesta seleccionada para el Juego Principal y el Juego Secundario.
- Visualizador resultados del Juego Principal y del Juego Secundario. 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 partida del Juego Principal, 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 color rojo.

De igual forma, cuando se inicia una partida del Juego Secundario, aparecerá una flecha desde el contador de PUNTOS hacia el visualizador de resultados.

- Contador de PUNTOS. Almacena los puntos obtenidos en el Juego Principal, quedando disponibles para ser apostados en los videorrodillos, el Juego Secundario o el juego común. Los premios de puntos obtenidos en los videorrodillos o en el juego común quedan almacenados en este contador.

Contador de BANCO. Los premios en euros obtenidos en el Juego Principal y en el Juego Secundario 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. El contador de banco es opcional y se puede desactivar en el menú de servicio, opción **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DINERO** > **ANULAR BANCO**.

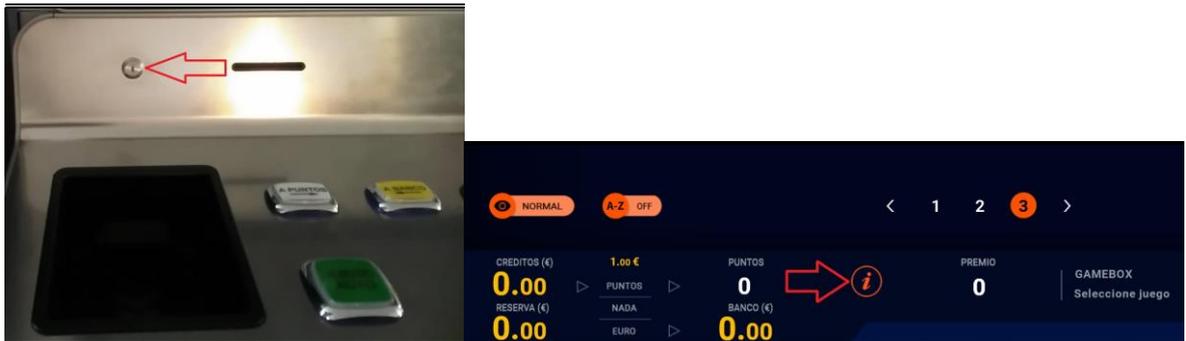
En la pantalla táctil inferior también aparecerá el selector de juegos donde el jugador podrá escoger el juego de videorrodillos donde desee apostar los puntos obtenidos.

Los juegos de videorrodillos están organizados en 5 vistas diferentes; TODOS, NUEVOS, TOP 15, 5 hasta 10 líneas, MÚLTIPLES LÍNEAS.

Descripción del Juego

El jugador podrá elegir entre la vista NORMAL o COMPACTA, siendo esta última donde se muestran los iconos de cada videorrodillo con un tamaño menor, permitiendo la visualización de todos los juegos disponibles en una sola pantalla. También se podrá seleccionar la ordenación alfabética de los juegos.

El botón "INFO" permite tener acceso a las pantallas de información. Esta funcionalidad está implementada a través de un botón metálico que se encuentra ubicado a la izquierda de la ranura de inserción de tarjetas de servicio, y en adición existe un video-botón en la pantalla táctil.



Presionando cualquiera de estos dos botones, avanzaremos a través de las diferentes pantallas de información de la máquina.

Cuando el modelo dispone de un juego común configurado, existe un botón en la pantalla táctil que permite ocultar y mostrar los diferentes niveles o progresivos de juego común, en la pantalla superior de la máquina.



Descripción del Juego

Los videorrodillos 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, etc.

4.2.1 Pulsadores mecánicos



El terminal de juego dispone de los siguientes pulsadores:

- Pulsador "A PUNTOS" para iniciar partidas del Juego Principal. Pulsando este botón una sola vez se activará el modo auto. Pulsando durante dos segundos se desactivará el modo auto. También sirve para aceptar el billete insertado en aquellas configuraciones donde esto es requerido y para realizar el trasvase desde la reserva de monedas o el banco al contador de créditos, en las configuraciones donde esto es requerido.
Cuando está activado el modo auto para el Juego Secundario, presionando sobre este botón se desactivará.
- Pulsador "A BANCO" para iniciar partidas del Juego Secundario. Cuando está activado el modo auto en el Juego Principal, presionando sobre este botón se desactivará.
- Pulsador "COBRAR" que permite cobrar el banco de premios y la RESERVA.
- Pulsador "JUGAR/ACUMULAR" que permite iniciar partidas en los videorrodillos y acumular los premios de puntos en el contador de PUNTOS cuando se ofrecen en los dos juegos de riesgo CARTAS y ESCALERA.

Descripción del Juego

- Pulsador "JUEGO AUTO" que permite conmutar al modo juego automático durante los videorrodillos.
- 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 videorrodillos y arriesgar los premios de puntos en el juego de la ESCALERA.
- Pulsador "DOBLAR/CARTAS/MAX. APUESTA" que permite seleccionar la apuesta máxima disponible en los videorrodillos y arriesgar los premios de puntos en el juego de las CARTAS.
- Pulsador metálico Info, que permite navegar entre las pantallas de información de la máquina.

Los videorrodillos disponen de 4 modos automáticos diferentes;

- 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.
- 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.
- 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".
- 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 Juego Principal.

En las configuraciones autonómicas donde se debe confirmar la aceptación del billete, el jugador deberá presionar el botón A PUNTOS en los 5 segundos siguientes a la inserción del billete o este será devuelto en su totalidad.

Descripción del Juego

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 presionando el botón COBRAR en cualquier momento excepto en el transcurso de una partida. En Asturias donde dicho contador permanece desactivado.

Una vez aceptada la moneda o billete introducido, el jugador podrá cambiar de apuesta presionando sobre la pantalla de video, en el área reservada para mostrar el valor de la apuesta, entre los valores de 20 céntimos y 1 euro.



Si se presiona el botón A PUNTOS se activará el modo automático, en el cual la máquina jugará partidas del Juego Principal automáticamente. Mantener presionado el botón A PUNTOS durante dos segundos o pulsar una vez el botón A BANCO para desactivar el modo auto.

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

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.

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.

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

Descripción del Juego

Con el botón A BANCO se iniciarán partidas del Juego Secundario en modo auto. Mantener presionado dicho botón durante dos segundos o presionar una vez el botón A PUNTOS para desactivar el modo auto.

4.4 Juego Principal

El objetivo del Juego Principal es conseguir premios en metálico que son almacenados directamente en el contador de BANCO o premios en puntos. El Juego principal consume exclusivamente créditos del contador de CREDITOS.

Para iniciar una partida del Juego Principal, será necesario presionar el botón A PUNTOS. Transcurridos 5 segundos desde la inserción de la primera moneda, la máquina iniciará una partida del Juego Principal automáticamente.

El valor de la apuesta lo establece el jugador según el importe insertado en la máquina. El jugador podrá en cualquier momento cambiar de apuesta presionando durante 2 segundos en la pantalla táctil, sobre el área reservada para mostrar el valor de la apuesta seleccionada.

Si el jugador seleccionó la apuesta simple, cada partida consumirá 20 céntimos. Si el jugador seleccionó la apuesta múltiple, cada partida consumirá 1 €.

El resultado de una partida del Juego Principal 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 Juego Secundario, para los jugar a los videorrodillos o al juego común.

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 Juego Secundario

El objetivo del Juego Secundario es conseguir un premio en metálico, aunque también puede dar nada.

Descripción del Juego

Para iniciar una partida del Juego Secundario es necesario presionar el botón A BANCO.

El Juego Secundario 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 Juego Principal o en los juegos de videorrodillos, la partida no ha terminado y el juego Secundario será considerado parte de la partida en curso, no consumiendo crédito alguno.

La apuesta del Juego Secundario se establece de acuerdo a la cantidad insertada en la máquina y determina la cantidad de créditos que se consumen desde el contador de CREDITOS, cuando el Juego Secundario se ejecuta en una partida independiente.

El jugador podrá en cualquier momento cambiar de apuesta presionando durante 2 segundos sobre la pantalla táctil, sobre el área reservada para mostrar el valor de la apuesta seleccionada.

Si el jugador seleccionó la apuesta simple se consumirán 20 céntimos. En caso contrario, se consumirá 1 €.

El Juego Secundario puede generar nada o un premio de euros de cantidad aleatoria.

El máximo valor del premio de euros obtenido en el Juego Secundario 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 Videorrodillos

Los juegos de videorrodillos exclusivamente consumen y generan puntos.

Los puntos generados en los videorrodillos se acumularán en el contador de PUNTOS, quedando disponibles para ser jugados a en los videorrodillos, en el Juego Secundario o en el juego común.

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

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** ➤ **AJUSTES DE JUEGOS**

➤ **DESACTIVAR JUEGOS**.

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

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

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

Con el botón JUEGO AUTO 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 videorrodillos, la máquina ofrece al jugador la posibilidad de arriesgar los puntos obtenidos 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.

Descripción del Juego

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

La máquina puede ser configurada para funcionar con dos Juegos Comunes diferentes: Secret Island y Red Hot Firepot. Dicha configuración se realiza en el proceso de producción.

JUEGO COMÚN SECRET ISLAND

Cuando el jugador ha accedido a alguno de los video rodillos, tiene la posibilidad de participar a voluntad en el Juego Común Secret Island.

Al igual que los video rodillos, 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 Juego Principal ni del Juego Secundario.



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 del terminal de juego presionando el botón de visualización de los progresivos. 

Los cinco niveles mencionados se irán incrementando a medida que se vayan realizando apuestas en el Juego Común Secret Island. Los valores máximos y mínimos en puntos para los cinco niveles son los siguientes:

Valores máximos y mínimos de Niveles Secret Island

	Mínimo (Puntos)	Máximo (Puntos)
COBRE	497	50.000
BRONCE	750	50.000
PLATA	1.200	50.000
ORO	12.000	100.000
JOYA	33.000	200.000

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. El display de apuesta mostrará la cantidad de puntos apostados en los video rodillos en color blanco, mostrándose la cantidad de puntos apostados al juego Secret Island dentro del propio botón SECRET ISLAND.



Una vez concluido el giro de los video rodillos, 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. 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, 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.

JUEGO RED HOT FIREPOT

Cuando el jugador ha accedido a alguno de los video rodillos, tiene la posibilidad de participar a voluntad en el Juego Común Red Hot Firepot.

Al igual que los video rodillos, el Juego Común Red Hot Firepot exclusivamente consume y genera puntos. Por lo que las partidas en el juego Red Hot Firepot serán contabilizadas siempre dentro de la partida actual en curso y no generan nunca una partida independiente del Juego Principal ni del Juego Secundario.



El Juego Común Red Hot Firepot consiste en 5 premios de 5 niveles diferentes, ordenados de menor a mayor; BRONCE, PLATA, ORO, JOYA APUESTA 5 y JOYA AUESTA 10, más 2 premios de consolación. Los cinco niveles de premio conceden diferentes cantidades en puntos que serán acumulados en el contador de puntos de la máquina. En adición a estos 5 niveles de premio, el jugador podrá obtener uno de los dos premios de consolación de cuantía menor, también en puntos.

Los cinco niveles se pueden mostrar en la pantalla superior del terminal de juego presionando el botón de visualización de los progresivos. 

Los cinco niveles mencionados se irán incrementando a medida que se vayan realizando apuestas en el Juego Común Red Hot Firepot. Los valores máximos y mínimos en puntos para los cinco niveles son los siguientes:

Valores máximos y mínimos de Niveles Red Hot Firepot

	Mínimo (Puntos)	Máximo (Puntos)
BRONCE	750	50.000
PLATA	1.725	50.000
ORO	8.850	50.000
JOYA APUESTA 5	21.275	100.000
JOYA APUESTA 10	50.800	200.000

Con el botón FIREPOT, el jugador podrá activar la participación y seleccionar la apuesta del Juego Común Red Hot Firepot.

Con el botón FIREPOT, el jugador podrá activar la participación y seleccionar la apuesta del Juego Común Red Hot Firepot. El display de apuesta mostrará la cantidad de puntos apostados en los video rodillos en color blanco, mostrándose la cantidad de puntos apostados al juego Red Hot Firepot dentro del propio botón FIREPOT.



El jugador podrá optar a conseguir uno de los citados niveles de premio o uno de los dos premios de consolación, dependiendo de la cantidad de puntos apostados. Se pueden apostar 3 cantidades diferentes:

- 5 puntos dan acceso a los 3 primeros niveles y al nivel JOYA APUESTA 5.
- 10 puntos dan acceso a los 3 primeros niveles y al nivel JOYA APUESTA 10. En adición conceden 2 bonos extra en el sorteo.
- 20 puntos dan acceso a los 3 niveles y a la suma de los dos niveles Joya Apuesta 5 y Joya Apuesta 10. En adición conceden 5 bonos extra en el sorteo.

Cuanto mayor es la cantidad de puntos apostados, mayor es la probabilidad de obtener premio.



Una vez concluido el giro de rodillos, podrá aparecer aleatoriamente una pantalla mostrando tres ventanas con marcos metálicos dorados.



Si en las tres ventanas aparecen tres imágenes con fuego, se dará acceso al sorteo. En caso contrario el juego Red Hot Firepot se da por concluido.

Cuando en las tres ventanas aparecen tres imágenes con fuego, se dará paso al sorteo. A partir de este momento el jugador siempre obtiene un premio.



Para determinar el nivel del premio al que el jugador tendrá acceso: consolación 1, consolación 2, bronce, plata, oro y joya apuesta 5 o joya apuesta 10, aparecerán 5 rodillos y un termómetro.

Descripción del Juego

Cada uno de los rodillos mostrará un número de puntos. El termómetro se incrementará en función de los puntos obtenidos en este sorteo.

En el caso de que el jugador hubiese seleccionado la apuesta de 10 puntos, se otorgan 2 puntos extra al inicio de este sorteo. En el caso de que el jugador hubiera seleccionado la apuesta de 20 puntos, se otorgarán 5 puntos extra al inicio de este sorteo.

En cada posición de rodillos se podrá obtener entre 1 y 9 bonos.

Si aparece el signo de interrogación, se otorgarán un número al azar de bonos entre 7 y 15. Los valores de los símbolos de interrogación que hayan aparecido se mostrarán siempre después de incrementar los bonos numéricos obtenidos.

El mínimo número de bonos que se pueden obtener es 5. Entre 5 y 19 puntos, se obtendrá el premio de consolación 1 que es equivalente a 250 puntos. Entre 20 y 29 puntos, se obtendrá el premio de consolación 2 que es equivalente a 500 puntos. Entre 30 y 39 puntos se obtendrá el nivel BRONCE. Entre 40 y 46 puntos se obtendrá el nivel PLATA. Entre 47 y 49 puntos se obtendrá el nivel ORO. Con 50 o más puntos, se obtendrá el nivel JOYA APUESTA 5, JOYA APUESTA 10 o la suma de los dos, en los casos de que la apuesta fuese de 5 puntos, 10 puntos o 20 puntos respectivamente.



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

Descripción del Juego

Dos terminales de juego diferentes no podrán conseguir de forma simultánea el mismo nivel de premio en el juego Red Hot Firepot.

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

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, la máquina realiza un auto 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 testeo 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

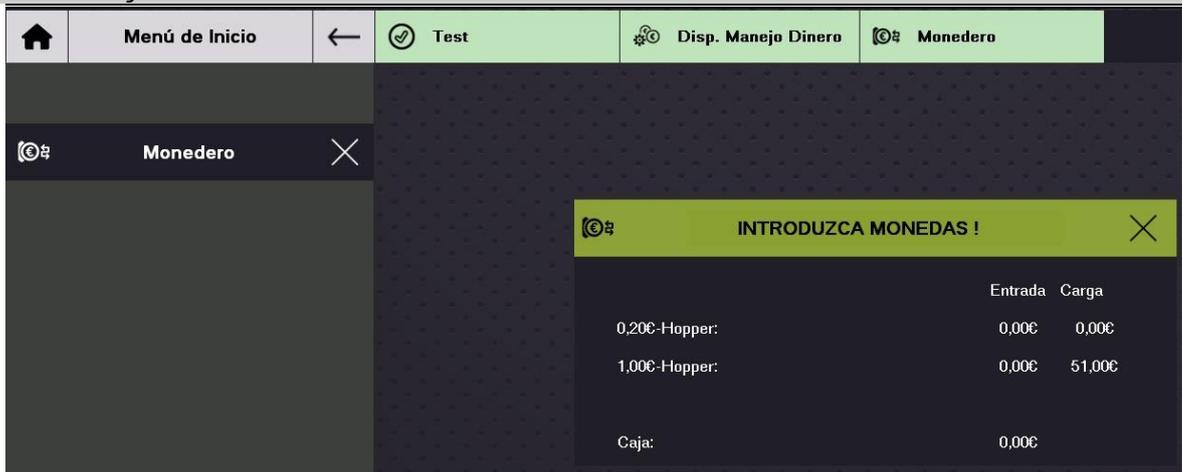
En este test se comprueban los dispositivos de manejo del dinero: el monedero, el billeteo, la canalización de las monedas, y los hoppers.

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 cada hopper.

Test General de Verificación



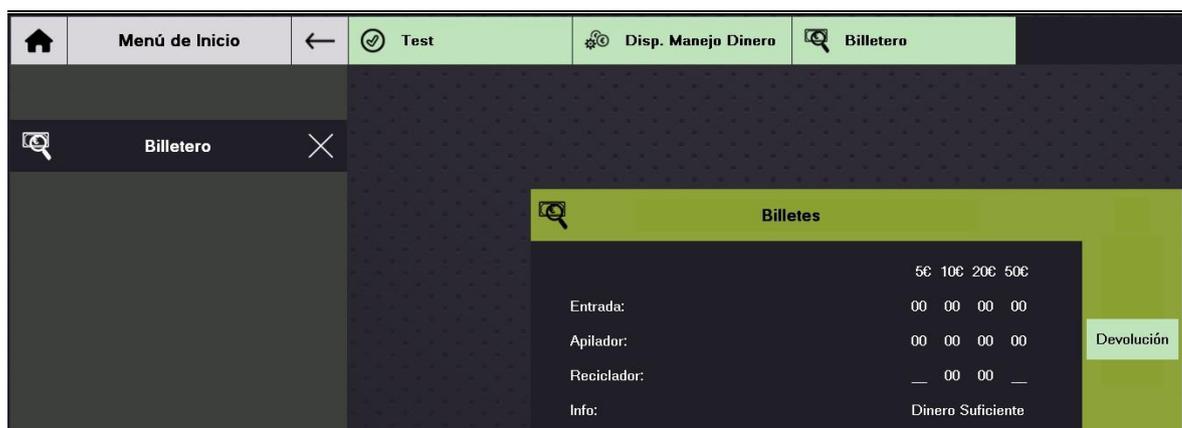
Con este test podemos comprobar si realmente las monedas son reconocidas correctamente por el monedero, y si son dirigidas convenientemente hacia los hoppers o hacia el cajón, según el tipo de moneda introducida. Al acabar el test (pulsando ATRÁS), se devolverán las monedas introducidas, pero sólo las 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 "Apilador" los que teníamos previamente almacenados en el apilador de billetes; y en "Reciclador" los que hay almacenados en el reciclador, y serán utilizados para realizar los pagos.

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 ➤ **0,20 € Hopper / 1,00 € Hopper**.

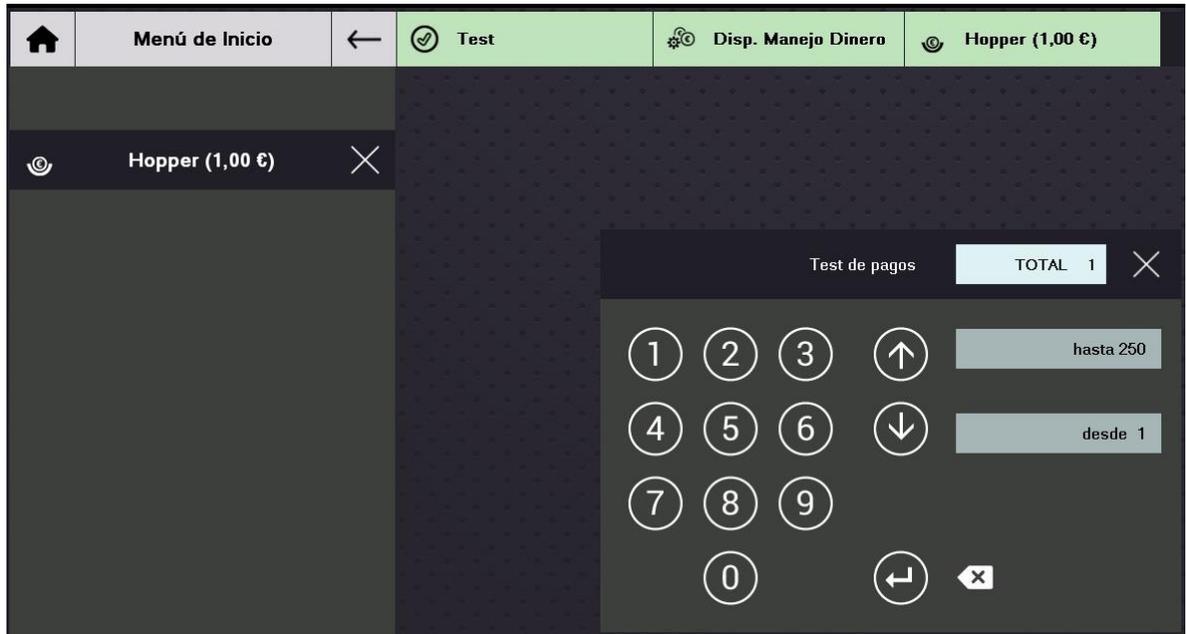
Test General de Verificación

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.

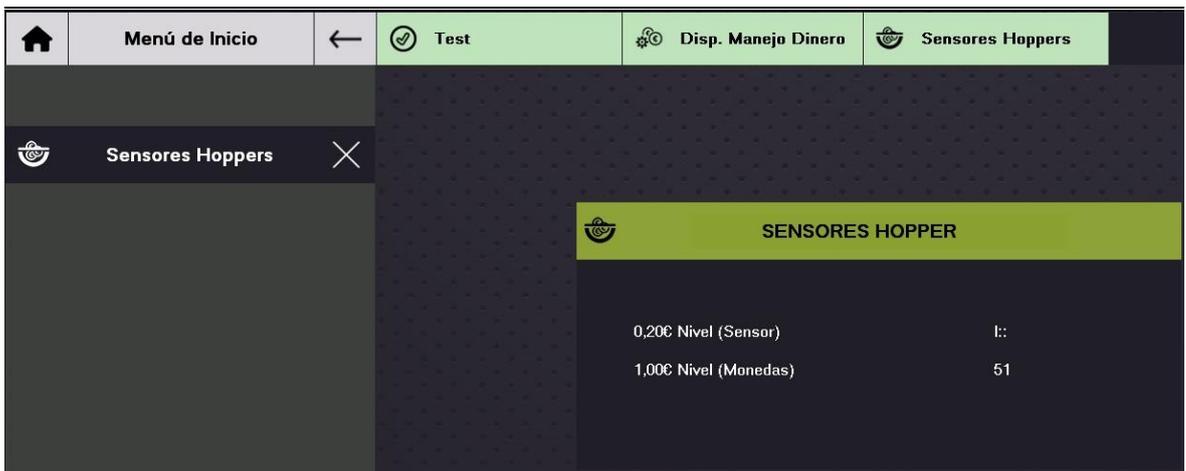


Luego pulsando el botón  se iniciará el pago en el hopper seleccionado.



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 "|" indica 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 : ".

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.

Para el hopper de 1€/2€, se mostrará el número de monedas calculadas según el peso de la balanza.

5.2.2 Test de Leds

En este test se encenderán y apagarán todas las luces de todas las placas simultáneamente durante 60 segundos.

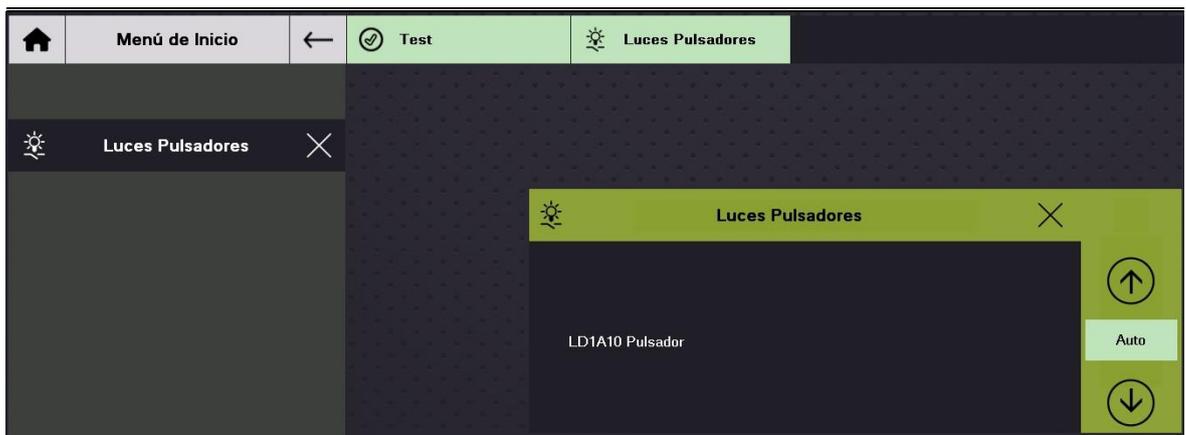
Pulsando  podemos interrumpir el test en cualquier momento.

5.2.3 Luces Pulsadores

Se irán encendiendo secuencialmente todas las luces leds disponibles en el puesto de juego. En caso de luces leds multicolores, se irán encendiendo los diferentes colores. Pulsando sobre el cartel MANUAL se detiene el barrido automático, y pulsando sobre los signos:



se pueden recorrer todos los leds de los botones manualmente.



5.2.4 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, JUEGO AUTO, A BANCO, MENÚ JUEGOS, DOBLAR/ESCALERA/APUESTA, JUGAR/ACUMULAR, DOBLAR/CARTAS/APUESTA MAX., COBRAR.

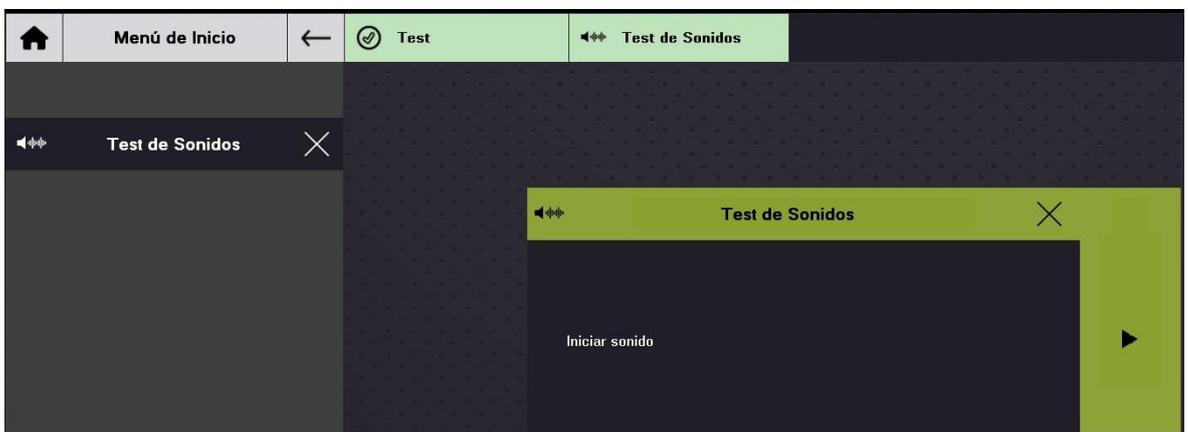
Un 1 significa que el botón está accionado y un 0 significa que no está accionado.

5.2.5 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).

5.2.6 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  oiremos un sonido si todo está bien.

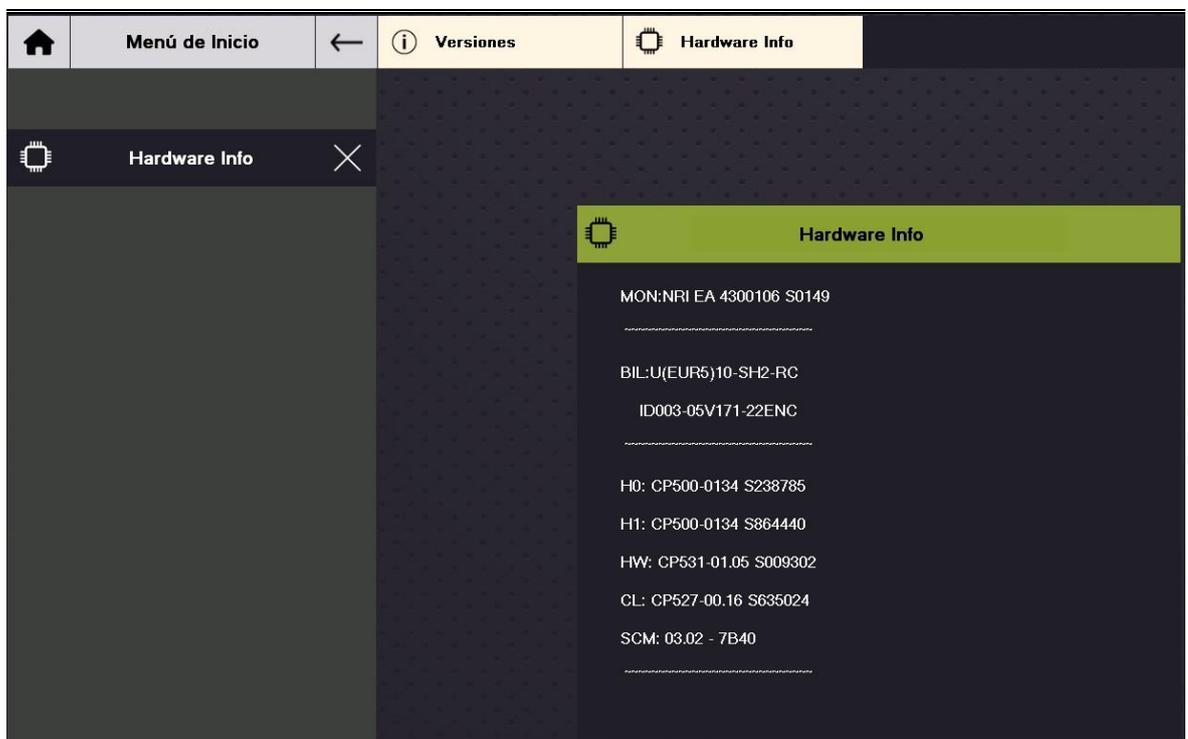


5.2.7 Versiones

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

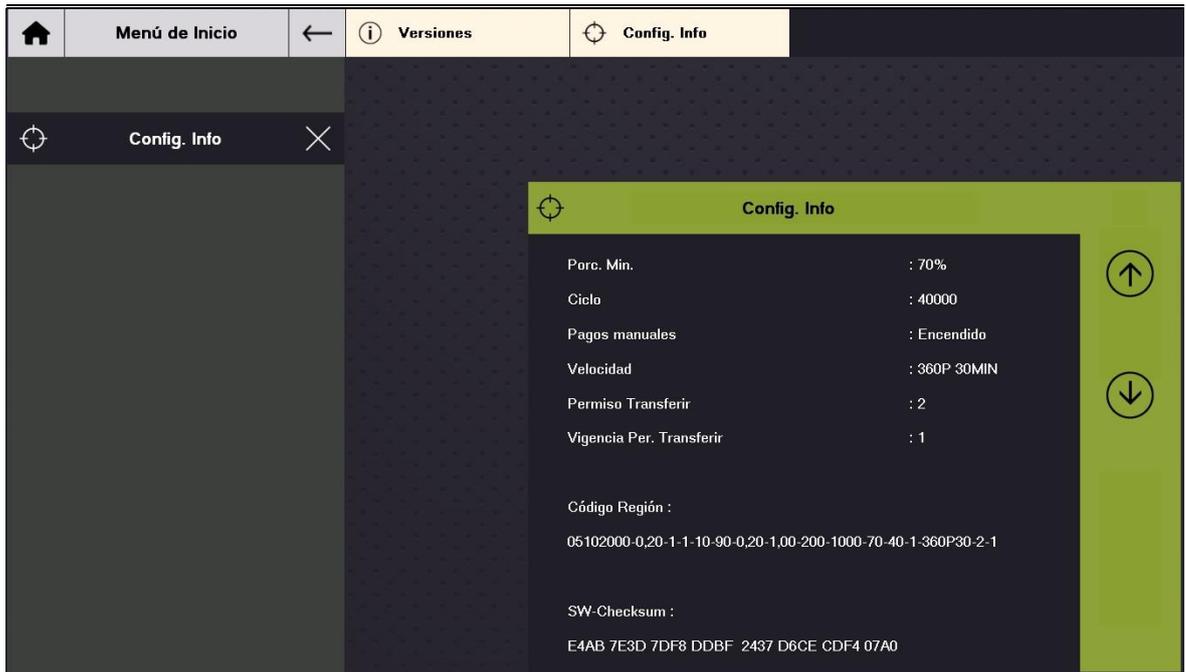
Accediendo al punto **VERSIONES** ➤ **HARDWARE INFO** podremos identificar el firmware y hardware de los siguientes dispositivos:

- MON: firmware del monedero.
- BIL: firmware del billeteo/reciclador.
- H0, H1: firmware del hopper.
- CL: firmware del elevador de monedas (coin lift).
- SCM: firmware del módulo de contadores (Spanish Counter Module).



Test General de Verificación

Accediendo al punto **VERSIONES** > **CONFIG.INFO** podremos verificar la configuración regional de la máquina, así como la firma digital del software para su reconocimiento.



Códigos de Errores y Manipulaciones

6

6.1 Auto test de la Máquina

Cuando se enciende la máquina, se realiza 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:

```

/sbin/lpcctl $Rev: 2125 $
/sbin/lpcctl $Rev: 2125 $
/dev/ugen1 matches: UID 0xffff PID 0x0030
[[9080]]
##### not all embedded units are connected #####
[[9082]] #####==== unit COMP could not be found =====
====> [[9080]] *** FATAL: USB units failed *** <=====
Terminated
lptime: 1m16s

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

En el 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 ++	

Cada error tiene asignado un número. Para ver la lista de los errores que se han producido en la máquina, utilizar el menú

Códigos de Error

de servicio principal, tal y como se indicó en el apartado [Lista de Errores](#).

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 relativos a 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
0026 ⚡	TAPA DE SERVICIO ?	Tapa de Servicio abierta indebidamente	Manipulación u operación errónea
0027 ⚡	HUB USB DE SERVICIO	Uso no autorizado del conector USB de servicio	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. Cambiar el PC si se sigue repitiendo
00EF ✖	DEMASIADOS RESET	El terminal de juego se ha reiniciado demasiadas veces consecutivas	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
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 COMUNICACIÓN	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

Códigos de Error

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
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	
1140 ✖	MP BLOCKED	Salida de monedas del monedero bloqueada.	Desmontar el monedero y corregir el atasco
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	Comprobar estadística dinero
11F0 ✖	MON SIN RESPUESTA	Comunicación defectuosa	Comprobar el Monedero y su conexión a placa y PC Error Software
11F1 ⚡	ÍNDICE ERRÓNEO	Inicialización no encuentra canal monedas instalado	
11F3 ✖	MP-FW FEHLERHAFT	Software del monedero no reconocido	Actualizar el firmware del monedero
11F6 ✖	MONEDERO ?	Monedero defectuoso o no conectado	Comprobar Monedero
1240 ⚡	BILLETERO INTERN	Error interno en billeteo	Comprobar el billeteo
1241 ⚡	FALTA CAJA	Cajón de billetes desconocido	Comprobar cajón billeteo
1244 ⓘ	CONTADO EN ARRANQUE	Descuadre de billetes producido al reiniciar la máquina.	Comprobar el dispensador y el apilador con el ticket de impresión VDAI.
1245 ⚡	ERROR PROCESANDO 5EU	5 € insertados pero no contabilizados	Comprobar en la estadística el contenido del cajón de billetes
1246 ⚡	ERROR PROCESANDO 10EU	10 € insertados pero no contabilizados	
1247 ⚡	ERROR PROCESANDO 20EU	20 € insertados pero no contabilizados	
1248 ⚡	ERROR PROCESANDO 50EU	50 € insertados pero no contabilizados	

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
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
1254 ⚡	TIEMPO EXCEDIDO	No es posible cerrar el billetero	Manipulación o billetero defectuoso
1255 ⚡	BILLETERO MAL	El billetero no ha aceptado la configuración	
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	Reportar a Bally Wulff
12F6 ✖	BILLETERO ?	Se ha cambiado el billetero que estaba reconocido	Renovar la clave como se indica en Claves Monedero/Billetero

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1410 1411	 FALTA SEÑAL PAGO	El opto de salida del hopper no ha detectado ninguna moneda cuando debería de haberlo hecho	Quitar atasco a la salida del hopper o manipulación del opto de salida
1420 1421	 SEÑAL PAGO FALSA	Opto de salida del hopper activado inesperadamente	
1430 1431	 MONEDAS BLOQUEADAS	Opto de salida del hopper activado al iniciar el pago	
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
1460	 FALTA INICIAR	La balanza no está calibrada	Calibrar la balanza
1461	 SIN FALLOS		
1462	 MEDIDA INFERIOR A CERO		
1463	 MEDIDA DESBORDADA	Valor máximo del peso medido por la balanza desbordado	Rellenar y comprobar la balanza
1464	 FALLO HARDWARE	La balanza está dañada	Comprobar y sustituir la balanza
1465	 HOPPER CONFIG.	Configuración de micro interruptores errónea en la balanza	Cambiar la configuración de micro interruptores de la balanza
1466	 TEMPERATURA	La temperatura de la balanza está fuera del rango de funcionamiento	Reportar el problema a Bally Wulff
146E	 COMUNICACIÓN	Error en la comunicación con la balanza	
146D	 FALTANTE	Descuadre entre las monedas contadas y pesadas	Posible manipulación o funcionamiento defectuoso
146F	 FALTA BÁSCULA	La balanza no está presente o la configuración de micro interruptores es incorrecta	Cambiar la configuración de los micro interruptores y verificar la comunicación
1470 1471	 BÁSCULA DE HOPPER	Información extra sobre el error 146X	Proporciona información sobre el valor de la moneda
1480 1481	 FALTA SEÑAL SENSOR	El foto sensor de salidas de monedas está dañado o la configuración de los micro interruptores es incorrecta	Cambiar la configuración de los micro interruptores de los hoppers o cambiar de hoppers
1490 1491	 MONEDAS BLOQUEADAS	El motor de Hopper está sobrecargado	Quitar atasco del Hopper

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
14A0 14A1 ⚡	AZ VALOR ERRÓNEO	Valor de moneda incorrecto detectado	Manipulación o mal funcionamiento. Comprobar el tipo de monedas existentes en las tolvas de lo hoppers
14AF ⓘ	TOME NOTA	En el arranque el Hopper informa de valores erróneos	Comprobar el contenido del hopper
14B0 14B1 ⚡	HOPPER COMUNIC.	Fallo en transferencia 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 Hoppers
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
14D0 14D1 ⚡	FALLO CLAVE	Fallo al establecer la comunicación codificada	Ajustar los interruptores del Hopper o cambiar el Hopper
14F3 ⚡	COIN-LIFT CONFIG.	Dirección ccTalk errónea para el elevador de monedas	Sustituir la placa de control del elevador de monedas
14F4 ⚡	FALTA COIN-LIFT	Fallo en el elevador de monedas	Verificar el cableado con el elevador de monedas
14F5 ⚡	BLOQUEO COIN-LIFT	Bloqueo de monedas en el elevador	Verificar el elevador y desatascar
14F6 ⚡	SENSOR COIN-LIFT	La fotocélula del elevador de monedas fue activada cuando no debía	Atasco de monedas o manipulación
14F0 14F1 ⚡	FALTA HOPPER	El Hopper está defectuoso o no está conectado	Comprobar la conexión del hopper
14F8 ⚡	HOPPER ?		

Nº	Mensaje	Descripción	Causa / Solución
1C01 ⚡	AZ BLOQUEO	El pago no se pudo realizar	Comprobar unidad de pago o cambiarla
1C11 a ⓘ 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	Posible Manipulación
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	
1F44 ⓘ	CONTADO EN ARRANQUE	No se ha contado el último billete insertado, durante el arranque de la máquina	Comprobar el apilador y el dispensador de billetes, con la utilidad de impresión de datos VDAI
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	

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 DESCONNECT.	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.
7002 ✖	PLACA COMPONENTES	Placa componentes no reconocida	
7003 ✖	PLACA MONEDERO	Placa monedero no reconocida	Cambiar la placa

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 a ✖ 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	

A

Admisión de monedas	14
Ajuste del porcentaje de devolución de premios	31
Ajustes Monedero	20
Alarma Faltante	28
Alarma Puerta	27
Árbol del menú de servicio	2
Autotest	90

B

Batería	91
Billetero	20, 93

C

Cambiar Código	27
Cartas	72
Claves Monedero/Billetero	23
Códigos de Error	7
Códigos de Errores y Manipulaciones	90
Configuración de la máquina	20
Contadores	87
Contadores de Ciclo	35
Contadores de Monedas	56
Contadores de Monedas y Billetes	57
Contadores Fiscales	36
Contadores Generales	34
Contadores Mecánicos y conexión a sistemas de Jackpot	44
Contadores Parciales	35
Contenido	2
Control de Tiempo	31

D

Datos de Juego	38
Datos técnicos	5
Desactivar Juegos	30
Desarrollo del Juego	67
Descripción del Juego	61

E

Escalera	71
Estadística de Errores	40
Estadística Total	37
Estadísticas	33

F

Feria	45
-------------	----

G

Garantía	5
----------------	---

Índice alfabético

H	
Histórico Pagos Manuales	47
Histórico últimas partidas	43
Hopper Vacío	8
Hoppers	21
I	
Información general	18
Información para el Encargado	7
interfaz de juego	63
J	
Juego Común	73
Juego Principal	69
Juego Secundario	69
Juegos y Apuestas	61
L	
Licencia	29
Lista de Errores	39
Lugar de Instalación	25
M	
Manipulación	92
Mantenimientos	49
N	
Nivel luces y sonidos	25
P	
Pagar Encargado	46
Pago Manual	23
Pago Recargas	28
Pagos	12
Pantalla Táctil	30
Primera Recarga	52
Procedimientos de Recaudación y Rellenado	52
Protocolo sucesos	41
Pulsadores mecánicos	66
R	
Recaudación	54
Reciclador	21
Reloj	25
Renovación de licencia	15
S	
Seguridad	27
Sonido	25
Sonidos	87
Sucesos	39
T	
Tabla de Errores	91
Tapa de Servicio	48

Índice alfabético

Tarjeta BAR	45
tarjeta de CONFIGURACIÓN	32
Tarjeta OPERADOR	48
Tarjetas	29
Test General de Verificación	83

V

Variantes de Juego	31
Versiones Dispositivos	88
Videorrodillos	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  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:

La denominación del hopper de menor valor se puede ajustar entre los valores de 10 céntimos y 20 céntimos, mientras que para el hopper de mayor valor se puede ajustar entre 1€ y 2€. Esto se hace en la

opción: **AJUSTES VARIOS** > **DISP. MANEJO DE DINERO** > **HOPPERS** > **CONFIGURAR HOPPERS**.

VACIADO DE LOS HOPPERS:

Vaya al punto del menú de servicio principal **RELLENAR/RECAUDAR** > **0,20 € / 1,00 € HOPPER** > **RECAUDAR HOPPERS**. Pulsando esta opción 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.



BALLY WULFF ESPAÑA S.L.U.
c/ Alcántara, 23, 2º Izq. Madrid, España.
Tel. 680 122 941
www.ballywulff.es