



**SUPER POKER  
VIDEO GAMING MACHINE**

**MANUAL DE OPERADOR Y SERVICIO TÉCNICO**

**Carrera 67 No. 4B-91, Bogotá, Colombia  
Teléfonos: 261 4196 – 313 411 0199  
[www.hotbox.com.co](http://www.hotbox.com.co)**

© HOT BOX LTDA. 2014

La board descrita en este documento puede estar cobijada por patentes y marcas registradas. La información contenida en este manual es propiedad confidencial de HOT BOX LTDA.

Se prohíbe el uso, difusión o copia parcial o total de este material, por cualquier medio físico, magnético, electrónico o mecánico, sin la previa autorización de HOT BOX LTDA. Reservados todos los derechos. En caso de publicación, se reclamarán derechos de autor.

Toda la información está actualizada al momento de la impresión de este documento; sin embargo, el constante afán por mejorar nuestros productos nos permite reservarnos el derecho de hacer cambios en cualquier momento y sin previo aviso al diseño o especificaciones de la board descrita en este documento. Las nuevas ediciones de este documento pueden variar en su contenido y no representa ninguna obligación o responsabilidad por parte de HOT BOX LTDA.

**ADVERTENCIA**

**Todas las funciones de la máquina son controladas por componentes electrónicos complejos. La manipulación del equipo por personal no calificado podrá ocasionar desde daños irreversibles en el equipo hasta la pérdida de la garantía.**

## INTRODUCCIÓN

HOT BOX LTDA., empresa colombiana dedicada a la elaboración de software para la industria del juego, ofrece su línea SUPER POKER, juego modular y altamente configurable que se acomoda a la demanda que el operador de máquinas tenga en sus establecimientos y al gusto y preferencia de sus clientes.

La plataforma de hardware utilizada por los juegos HOT BOX es una board especializada para gaming, con un extraordinario récord de confiabilidad en terreno para Colombia, teniendo en cuenta la variedad de climas y condiciones adversas de suministro de energía.

HOT BOX incorpora la más moderna tecnología existente en el mercado internacional; cabe resaltar que todos los juegos producidos por HOT BOX LTDA. corren sobre la misma plataforma de hardware; en otras palabras, para tener un nuevo juego en sus máquinas solo debe cambiar la memoria Compact Flash (CF) y el Token USB.

La investigación, el desarrollo constante de HOT BOX y las inquietudes de personas involucradas en el sector del juego contribuyen a evolucionar positivamente el juego en Colombia. Integrando la ingeniería de software, arte, innovación, creatividad y experiencia creamos productos atractivos, modulares, de alto nivel de desempeño y funcionamiento, a unos precios accesibles y realistas para el mercado colombiano, que incrementan las ganancias del propietario de la máquina y a su vez cautivan y entretienen a los jugadores.

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>1. BOARD DE JUEGO</b>	<b>6</b>
1.1. Generalidades	7
<b>2. DISPOSITIVOS Y FORMA DE CONEXIÓN</b>	<b>18</b>
2.1. Fuente de voltaje	19
2.2. Botonera	20
2.3. Billetero	22
2.4. Monitores	27
2.5. Tarjetas SAS / Protocolo SAS	28
<b>3. PUESTA EN MARCHA / INSTALACIÓN</b>	<b>29</b>
3.1. Procedimiento para la puesta en marcha de la placa HOT BOX	30
3.2. Seguridad física	34
3.3. Seguridad del software	34
3.4. Protección contra escritura	35
<b>4. SUPER POKER</b>	<b>36</b>
4.1. Descripción general	38
4.2. Características (configurables)	38
4.3. Configuración e instalación del software	39
4.4. Instalación	39
4.5. Preparación y configuración	41
4.6. Configuración inicial del póker	41
<b>5. MODO OPERADOR</b>	<b>71</b>
5.1. Pantallas informativas	72
5.2. Estadísticas (Accounting)	74
5.3. Pantalla de contadores	75
5.4. Diagnósticos	82
5.5. Historiales	85
5.6. Configuración	89
<b>6. CONDICIONES Y MENSAJES DE LA PLACA DE JUEGO</b>	<b>93</b>
6.1. Alertas	94
6.2. Mensajes de operación	101
6.3. Trace back	102
<b>7. BOARDS HOT BOX - ERRORES COMUNES Y SU SOLUCIÓN</b>	<b>103</b>



**8. MODO DE JUEGO 104**

---

8.1. Diagrama básico	105
8.2. Características	106
8.3. Pantallas de ayuda de la tabla de premios	110
8.4. Descripción de los juegos	111
8.4.1. Tens or Better	111
8.4.2. Black Jack	115
8.4.3. Deuces Wild	119
8.4.4. Double Bonus	123
8.4.5. Jacks or Better	127

**9. GLOSARIO 132**

---

## 1. BOARD DE JUEGO

### LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Board de juego HOT BOX	p.8
Figura 2. Vista superior de la placa de juego	p.9
Figura 3. Soporte metálico de la board de juego HOT BOX	p.9
Figura 4. Caja metálica	p.10
Figura 5. Tarjeta I/O de entradas y salidas	p.10
Figura 6. Diagrama de bloques de hardware	p.11
Figura 7. Cambio de la memoria Compact Flash	p.12
Figura 8. Cambio de la memoria RAM	p.13
Figura 9. Inserción a 45° de la memoria RAM	p.14
Figura 10. Baterías de la board de juego	p.15
Figura 11. Batería recargable de Litio-ion	p.15
Figura 12. Pila CR2032 no recargable	p.16
Figura 13. Ventilador del procesador	p.17

### LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Características mecánicas y ambientales de la placa	p.8
Tabla 2. Dimensiones del soporte de la board de juego	p.9
Tabla 3. Dimensiones de la caja metálica	p.10

## 1.1. GENERALIDADES

El sistema de hardware consiste en dos placas electrónicas: la primera es una tarjeta de conexiones y proporciona la interfaz de conexión para todos los periféricos, botones, luces, switch de puerta y switch de llaves. La segunda es una board central, que contiene los componentes de memoria del sistema y sistema operativo, salidas de video, sonido y puertos de comunicaciones.

El sistema proporciona sonido perimétrico (surround) 5.1 de 20 bit; no obstante, sólo se implementan los canales estéreo frontales y el subwoofer. También cuenta con 5 puertos RS232 serie de comunicación, 8 puertos USB, 2 puertos Ethernet, 4 puertos SATA, 1 puerto IDE, 1 interfaz JAMMA, 32 bit de entrada y 32 bit de salida.

### CPU Y SISTEMA OPERATIVO

La plataforma utiliza un procesador Intel Core2Duo con velocidad de bus de sistema, puede ser de 667/800/1066 MHz, caché L2 de 4 MB. La memoria del sistema es SDRAM con un máximo de 8 Gb DDR2 667/800. Así mismo, se proporcionan 1 MB de RAM no volátil, con 32 bits de longitud de palabra y 64 Kb de EEPROM.

El sistema operativo y el software del programa (Juego) se cargan a través de una memoria Compact Flash (CF). La memoria Compact Flash Juego y Sistema Operativo tiene 4 GB de almacenamiento. La memoria es única para el sistema operativo y el software del juego. La plataforma se ejecuta sobre el sistema operativo Linux.

### CONFIGURACIÓN JURISDICCIONAL

En Colombia no aplica este tipo de configuración, puesto que el ente regulador aún no la ha establecido, pero la plataforma de juego HOT BOX cuenta con unos valores mínimos y máximos de configuración:

- Porcentaje mínimo por defecto del 86% cuando no esté definido por una jurisdicción.
- Porcentaje máximo por defecto del 96% cuando no esté definido por una jurisdicción.
- Apuesta máxima por defecto de \$25000 cuando no esté definida por una jurisdicción.
- Sistema SAS 6.02 (Accounting, Real Time Event, EFT).

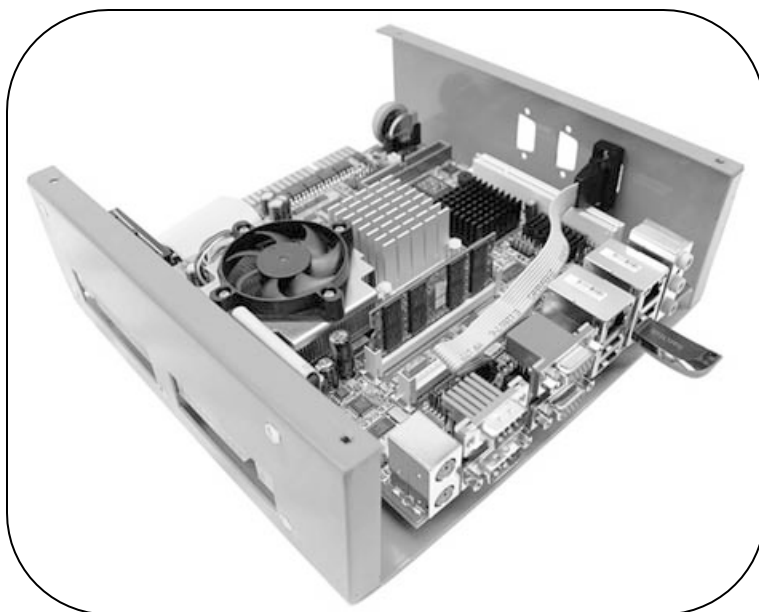
### DESCRIPCIÓN FÍSICA Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA BOARD

#### Características de hardware

La plataforma HOT BOX admite:

- 1 procesador Core2Duo
- 8 GB DDR2 667/800 SDRAM
- 1 NVRAM
- 1 EEPROM

- 1 pin de detección de intrusión
- 1 ibutton
- 1 batería recargable
- 2 monitores de video VGA
- 2 canales LVDS
- 5.1 canales de sonido, más 2 canales independientes
- 8 USB
- 4 SATA 2
- 2 Ethernet 10/100/1000
- 3 COM
- 2 CCTALK
- 1 CF
- 1 PCI 2.3
- 1 IDE
- 1 JAMMA interfaz
- 1 mouse
- 1 teclado
- 32 entradas digitales optoacopladas
- 32 salidas digitales Darlington



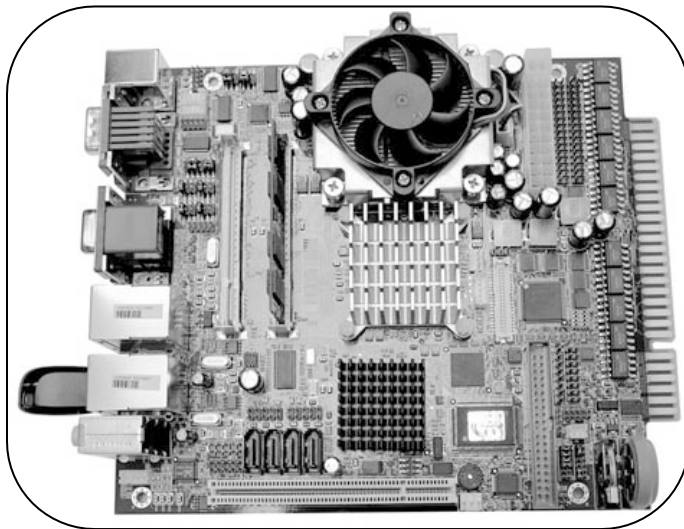
**Figura 1. Board de juego HOT BOX**

**Tabla 1. Características mecánicas y ambientales de la placa**

<b>CARACTERÍSTICAS MECÁNICAS Y AMBIENTALES</b>	
Humedad de operación	0% ~ 90% humedad relativa, sin condensación
Temperatura de operación	0 °C ~ 60 °C
Requerimientos eléctricos	ATX :+12 V, +5 V, +5 VSB
Tipo de alimentación	ATX / AT
Tamaño (largo x ancho)	20 cm x 17 cm
Temperatura de almacenamiento	-40 °C ~ 75 °C
Peso	0.4 kg

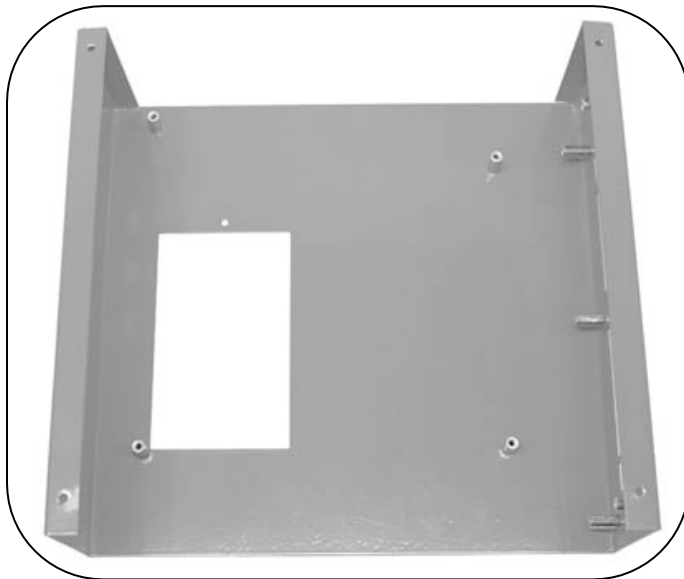
El módulo consta de:

- Una placa o board especializada para el gaming, la cual contiene todos los datos y lógica necesaria para que corra el juego.



**Figura 2. Vista superior de la placa de juego**

- Un soporte metálico interno sobre el cual se monta la board.

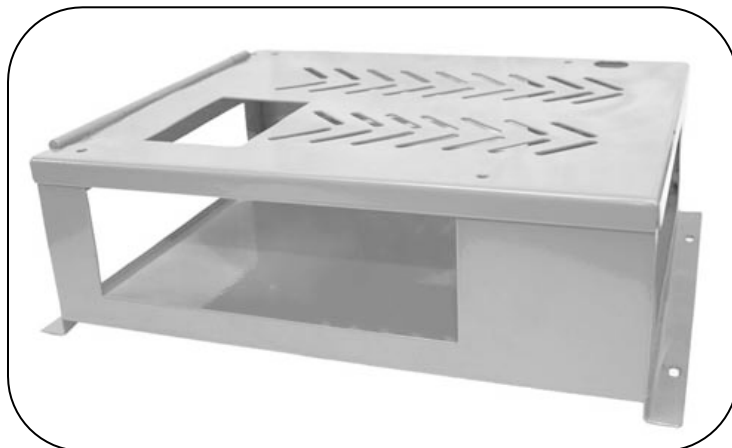


**Figura 3. Soporte metálico de la board de juego HOT BOX**

**Tabla 2. Dimensiones del soporte de la board de juego**

Soporte de la placa	Alto	7 cm
	Ancho	22 cm
	Fondo	21 cm
	Peso	300 g

- Una caja metálica externa que aloja el soporte y la board.

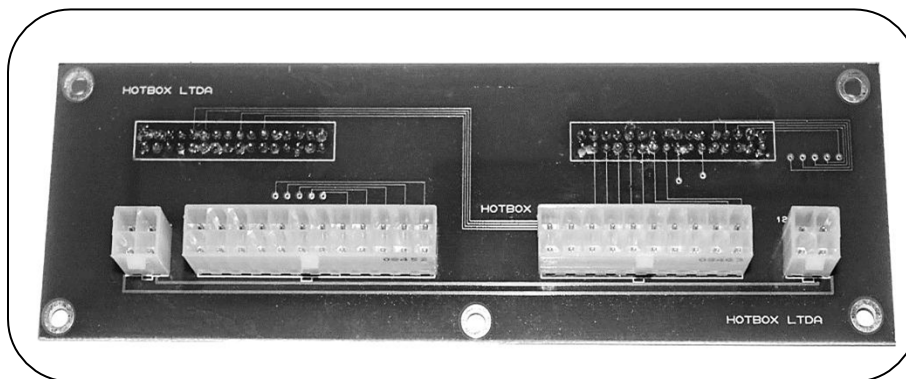


**Figura 4. Caja metálica**

**Tabla 3. Dimensiones de la caja metálica**

Caja protectora	Alto	9,5 cm
	Ancho	23,1 cm
	Fondo	30,2 cm
	Peso	2.500 g

- Una tarjeta I/O de entradas y salidas que se encarga de comunicar la botonera, los sensores de puertas y llaves y el voltaje con la placa principal de juego.



**Figura 5. Tarjeta I/O de entradas y salidas**

## DIAGRAMA DE BLOQUES - HARDWARE

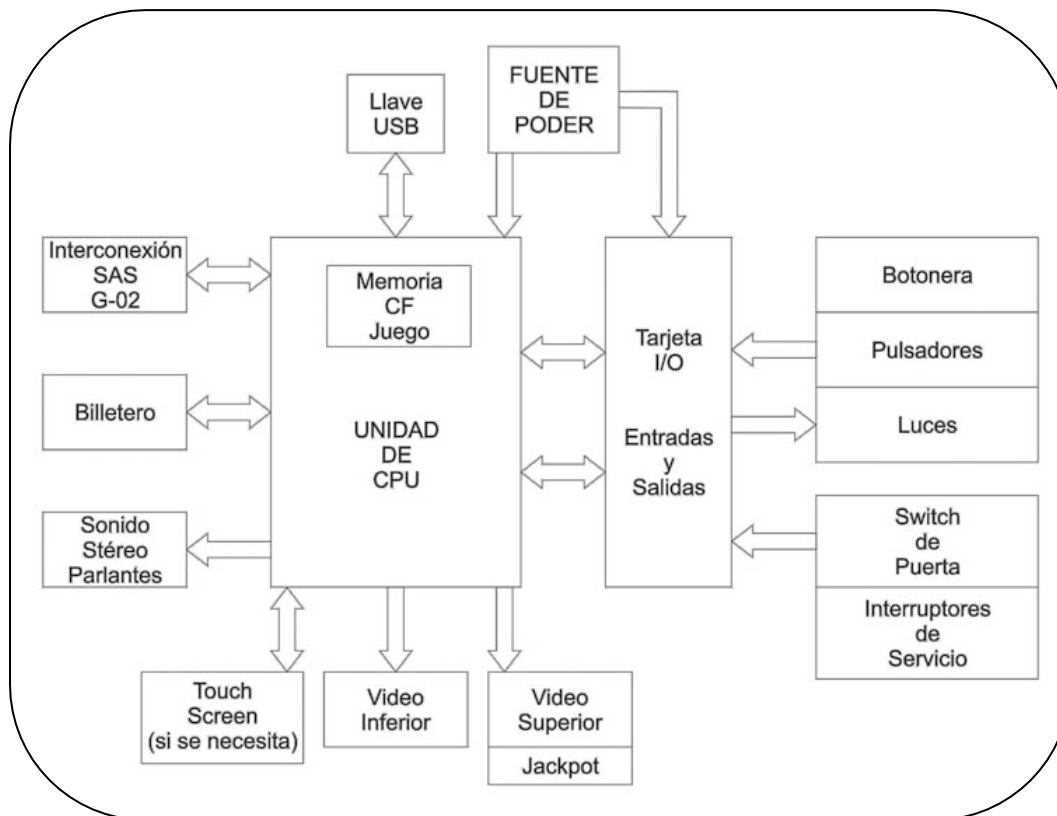


Figura 6. Diagrama de bloques de hardware

## PIEZAS INTERCAMBIABLES

La placa tiene cuatro partes intercambiables:

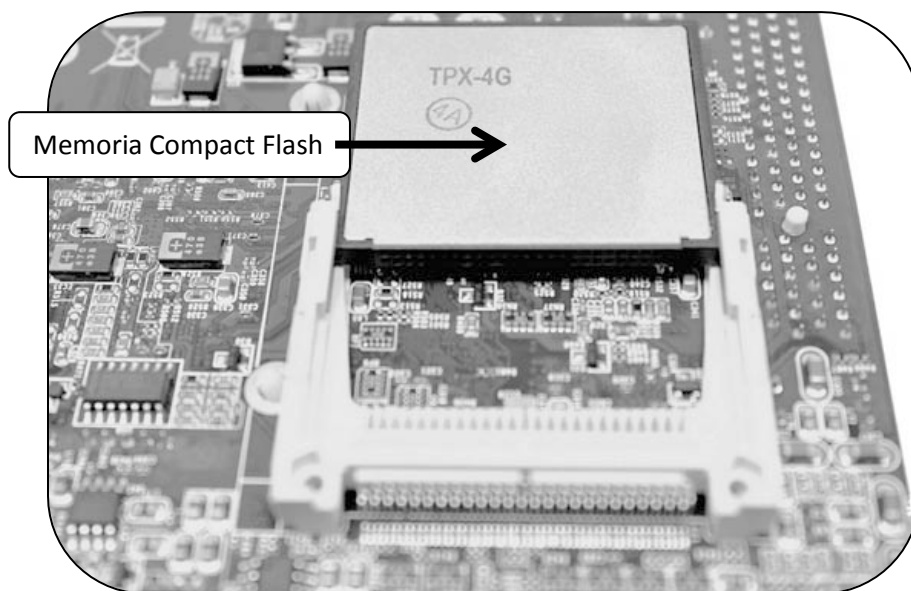
- Token USB: token de seguridad.
- Memoria Compact Flash (CF): sistema operativo y juego HOT BOX.
- Memoria RAM: memoria interna de la placa.
- Baterías.



### **ADVERTENCIA**

El reemplazo o cambio de estas partes se debe realizar con la máquina apagada.

- Cambio Token USB: quitar el Token USB con falla, colocar el nuevo Token USB.
- Cambio de memoria Compact Flash: abra la caja. En la parte interna encontrará un orificio donde usted puede observar la memoria Compact Flash. Extráigala deslizándola cuidadosamente. Una vez fuera, reemplácela colocando la nueva memoria Compact Flash.



*Figura 7. Cambio de la memoria Compact Flash*

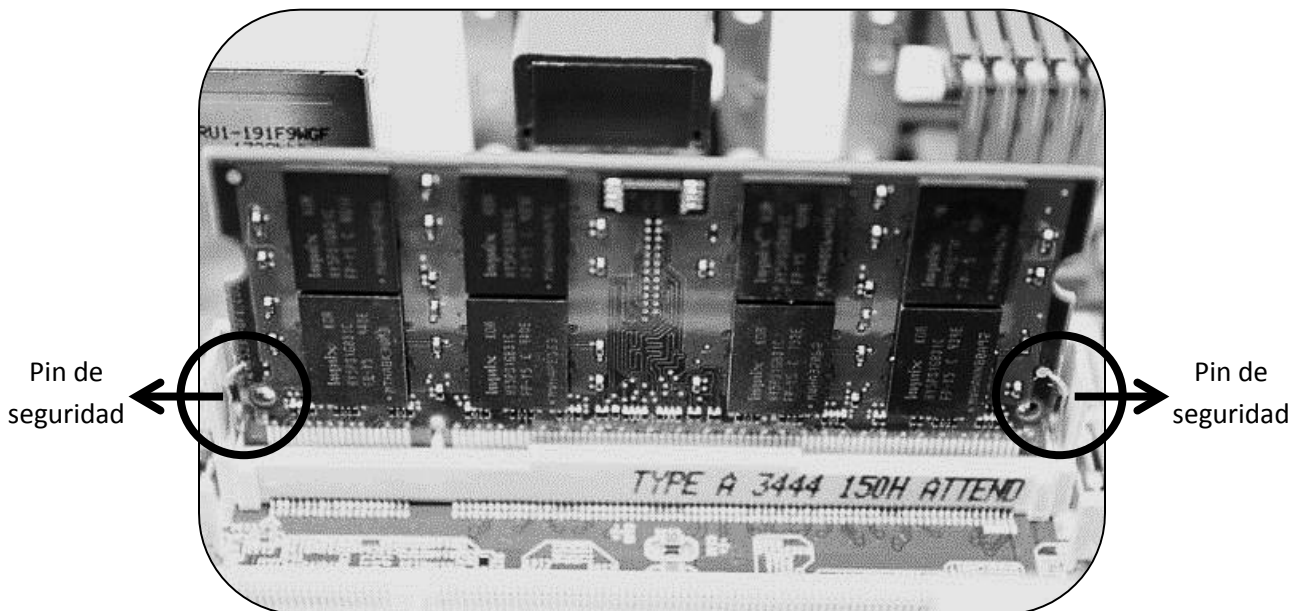


### **ADVERTENCIA**

Los pines de contacto del socket son sumamente delicados. Este componente no se puede cambiar. En caso de su ruptura o avería el daño será permanente y se deberá reemplazar toda la placa.



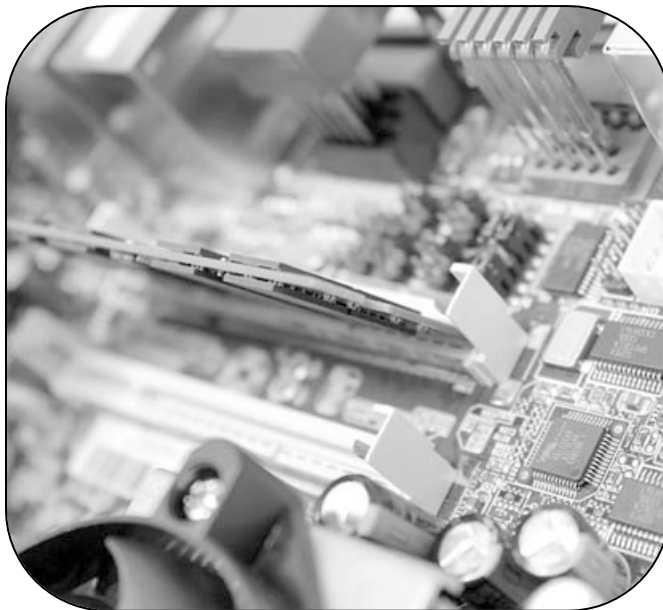
- Cambio RAM: retirar los tornillos de la parte superior de la caja para aislar el componente interno que aloja la placa. La RAM se localiza entre el ventilador del procesador y el panel frontal de conexión.



**Figura 8. Cambio de la memoria RAM**

Teniendo en cuenta el juego, la placa puede contener 1 o 2 memorias RAM ubicadas en cualquiera de las ranuras.

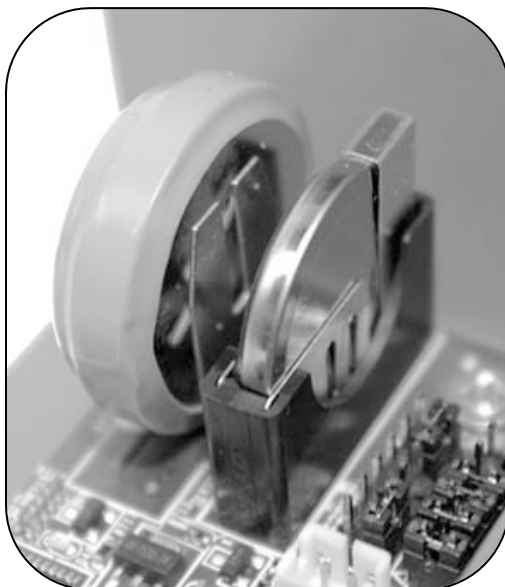
La memoria está sujeta por dos pines de seguridad que se encuentran en la base de la misma. Para extraer la memoria por reemplazar tome los dos pines de los extremos y deslícelos hacia afuera. La memoria se suelta. Retírela. Inserte la nueva memoria a 45° de inclinación y ejerciendo presión hacia abajo y hacia el frente inserte la memoria hasta escuchar el sonido de clic de los pines de seguridad. Verifique que la memoria haya quedado bien insertada.



*Figura 9. Inserción a 45° de la memoria RAM*

**ADVERTENCIA**

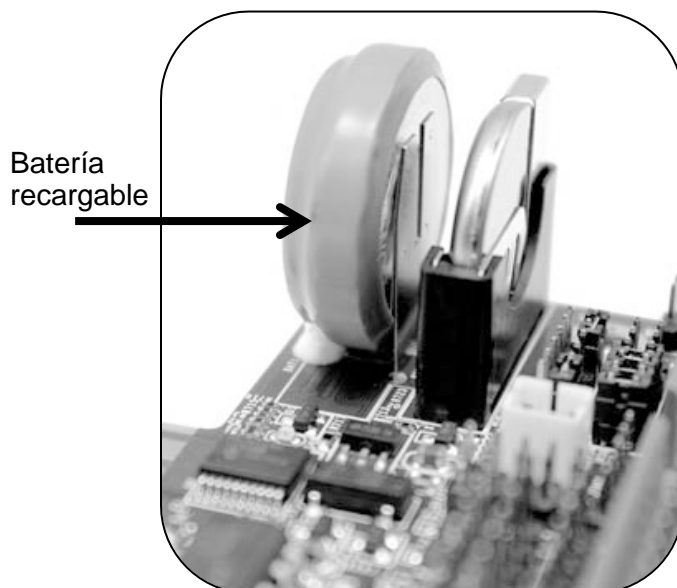
No tocar los terminales ni los chips de la memoria ya que la estática los puede averiar. La memoria se debe tomar de sus extremos.

**BATERÍAS**

**Figura 10. Baterías de la board de juego**

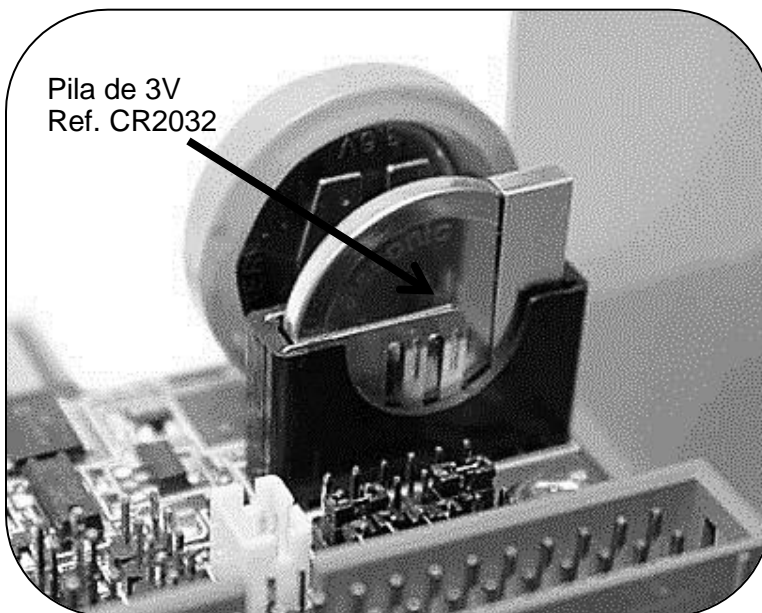
Para su correcto funcionamiento la placa cuenta con:

- Una batería recargable de Litio-ion de 3.6 V, la cual se encargará de suministrar energía a la memoria no volátil del sistema (NVRAM). Si la batería tiene el voltaje inferior a 2 V y no recarga, es necesario cambiarla. Se debe desoldar y reemplazar el componente soldándolo nuevamente. En caso de que la batería esté descargada, esta debe recuperar su nivel de carga en un máximo de 24 horas con la placa encendida.



**Figura 11. Batería recargable de Litio-ion**

- Una pila no recargable de 3 V, referencia CR2032, la cual suministra energía al reloj del sistema (BIOS). Si la batería está por debajo de los 2.5 V, debe ser reemplazada sacándola del zócalo y cambiándola por el nuevo componente.



*Figura 12. Pila CR2032 no recargable*



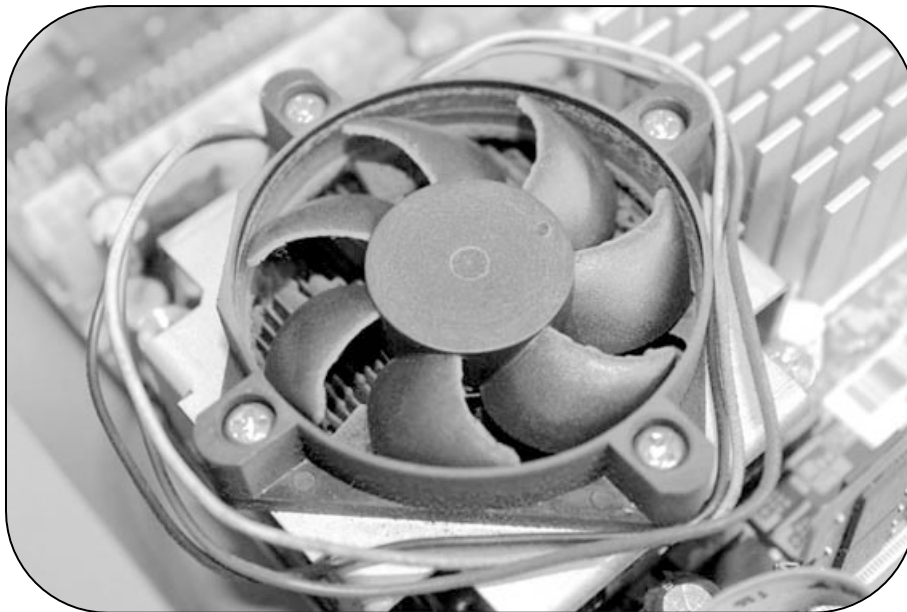
**ADVERTENCIA**

Cuando reemplace las baterías, tenga en cuenta la polaridad al ubicarlas, para evitar cortocircuitos.

**VENTILADOR**

La función principal del ventilador es mantener el procesador a una temperatura estable con el fin de evitar su recalentamiento.

Si el ventilador se daña (no gira, se le rompen las aspas, etc.) se debe reemplazar.



*Figura 13. Ventilador del procesador*

## 2. DISPOSITIVOS Y FORMA DE CONEXIÓN

### LISTA DE FIGURAS

Figura 14. Conector para procesador de 4 terminales	p.19
Figura 15. Esquema de conector para procesador de 4 terminales	p.19
Figura 16. Conector ATX Versión 1	p.20
Figura 17. Esquema de conector para procesador de 4 terminales	p.20
Figura 18. Disposición de la botonera	p.20
Figura 19. Plano de conexión de la board Super Poker	p.21
Figura 20. Billetero UBA-10-SS	p.22
Figura 21. Disposición de los pines del conector DB9	p.22
Figura 22. Plano de conexión de billetero UBA-10-SS	p.24
Figura 23. Asignación de pines conectores para billetero UBA-10-SS	p.25
Figura 24. Vista inferior de la board del billetero para la configuración de los jumpers	p.25
Figura 25. Plano de conexión de billetero ARDAC	p.26
Figura 26. Monitor Touch Screen 3M	p.27

### LISTA DE TABLAS

Tabla 4. Funciones del sistema SAS	p.28
Tabla 5. Funcionalidades del sistema SAS 6.02	p.28
Tabla 6. Transferencia electrónica de fondos admitida	p.28

## 2.1. FUENTE DE VOLTAJE

Al módulo principal se debe conectar una fuente de alimentación conmutada ATX, que proporciona energía a la board de juego y la tarjeta I/O (entradas y salidas).

Estas fuentes incorporan un selector de voltaje para ajustar la entrada de red (110 VAC para Colombia).

Proporciona tensiones de alimentación de 5 VDC – 5 A, 7 VDC - 12 A, 12 VDC – 5 A. Estas fuentes están limitadas en su potencia, es decir, si se produce un corto circuito en cualquiera de los secundarios, la fuente de alimentación se desconecta automáticamente y para volver a activarla es necesario apagarla y encenderla nuevamente.

Se puede utilizar cualquier tipo de fuente ATX disponible en el mercado para computadoras. El requerimiento en watts aconsejable es de 350 como mínimo.

Las fuentes ATX internamente cuentan con una serie de circuitos encargados de transformar la electricidad para que esta sea suministrada de manera correcta a los dispositivos. Externamente consta de un conector de 4 terminales utilizado para alimentar de manera directa al microprocesador y un conector ATX encargado de proveer electricidad a la tarjeta principal.

Es aconsejable que la misma fuente no sea utilizada para alimentación de la board y el billetero, o la board y un monitor.

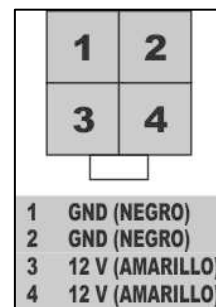
### CONECTOR PARA PROCESADOR DE 4 TERMINALES:

Alimenta a los procesadores modernos

1. Negro (Tierra)
2. Negro (Tierra)
3. Amarillo (+12 V)
4. Amarillo (+12 V)



**Figura 14. Conector para procesador de 4 terminales**



**Figura 15. Esquema de conector para procesador de 4 terminales**

## CONECTOR ATX VERSIÓN 1:

Interconecta la fuente ATX con la tarjeta principal (Motherboard)

1. Naranja (+3.3 V)
2. Naranja (+3.3 V)
3. Negro (Tierra)
4. Rojo (+5 V)
5. Negro (Tierra)
6. Rojo (+5 V)
7. Negro (Tierra)
8. Gris (Power Good)
9. Púrpura (+5 VSB)
10. Amarillo (+12 V)
11. Naranja (+3.3 V)
12. Azul (-12 V)
13. Negro (Tierra)
14. Verde (Power On)
15. Negro (Tierra)
16. Negro (Tierra)
17. Negro (Tierra)
18. Blanco (-5 V)
19. Rojo (+5 V)
20. Rojo (+5 V)

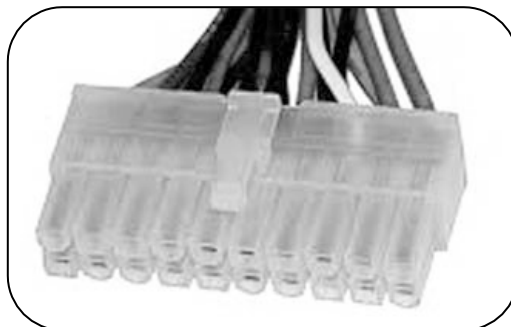


Figura 16. Conector ATX Versión 1

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
1	NARANJA (+3.3 V)					11	NARANJA (+3.3 V)		
2	NARANJA (+3.3 V)					12	AZUL (-12 V)		
3	NEGRO (TIERRA)					13	NEGRO (TIERRA)		
4	ROJO (+5 V)					14	VERDE (POWER ON)		
5	NEGRO (TIERRA)					15	NEGRO (TIERRA)		
6	ROJO (+5 V)					16	NEGRO (TIERRA)		
7	NEGRO (TIERRA)					17	NEGRO (TIERRA)		
8	GRIS (POWER GOOD)					18	BLANCO (-5 V)		
9	PÚRPURA (+5 VSB)					19	ROJO (+5 V)		
10	AMARILLO (+12 V)					20	ROJO (+5 V)		

Figura 17. Esquema de conector ATX Versión 1

## 2.2. BOTONERA

El póker de HOT BOX requiere nueve (9) botones en el panel.

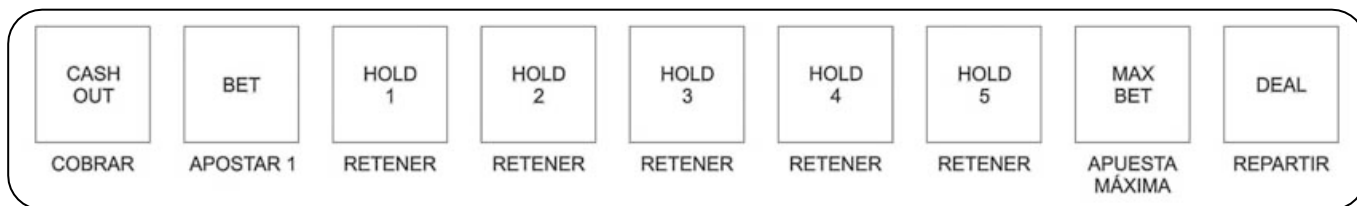


Figura 18. Disposición de la botonera



## PLANO CONEXIÓN BOARDS SUPER POKER HOT BOX

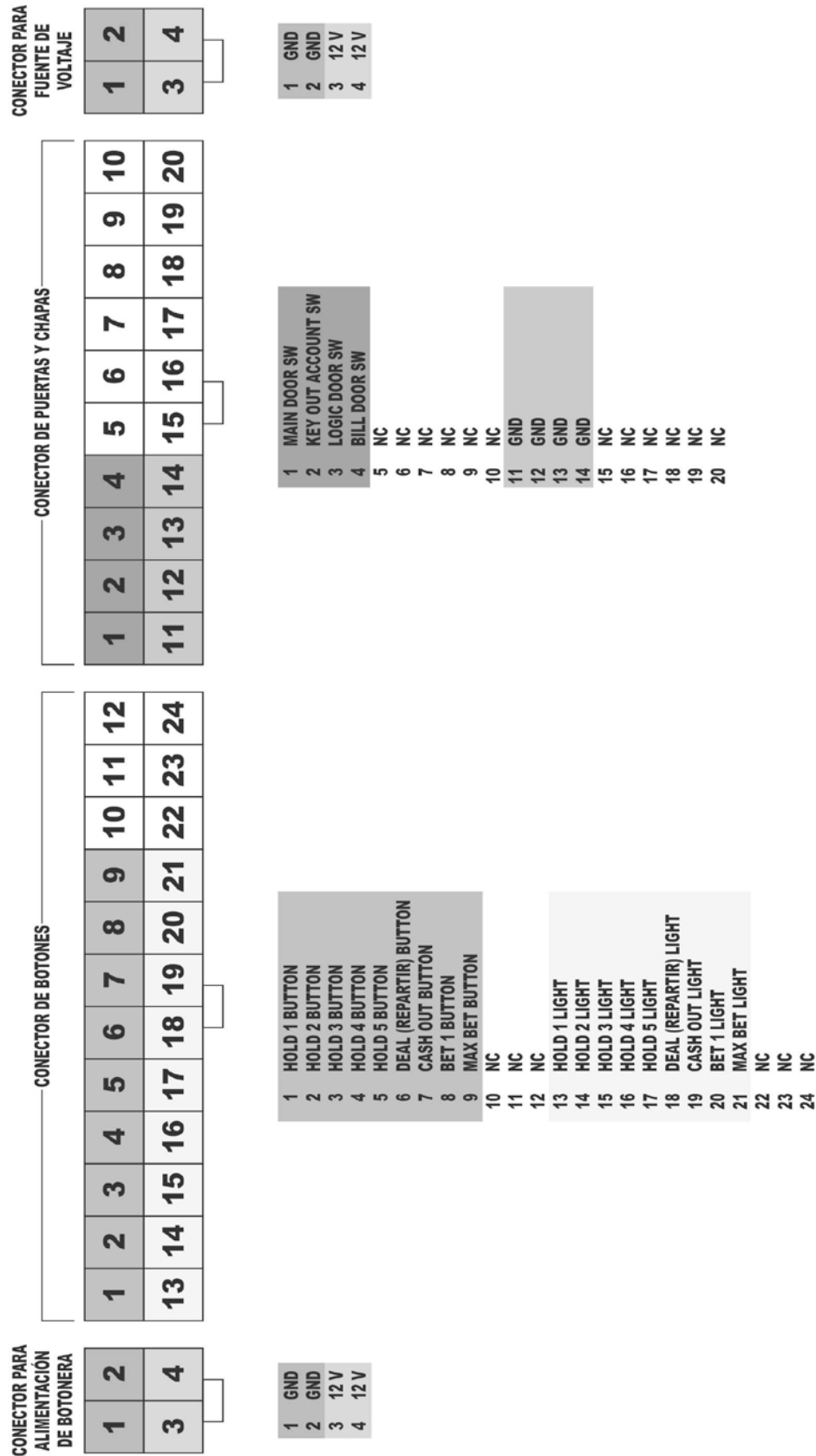


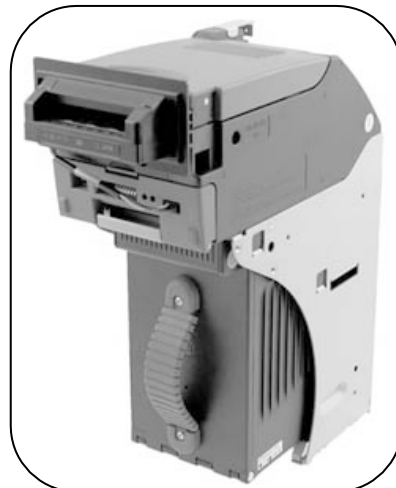
Figura 19. Plano de conexión de la board Super Poker

## 2.3. BILLETERO

La board HOT BOX trabaja con aceptadores de billetes que tengan instalado el protocolo ID003 o su interfaz.

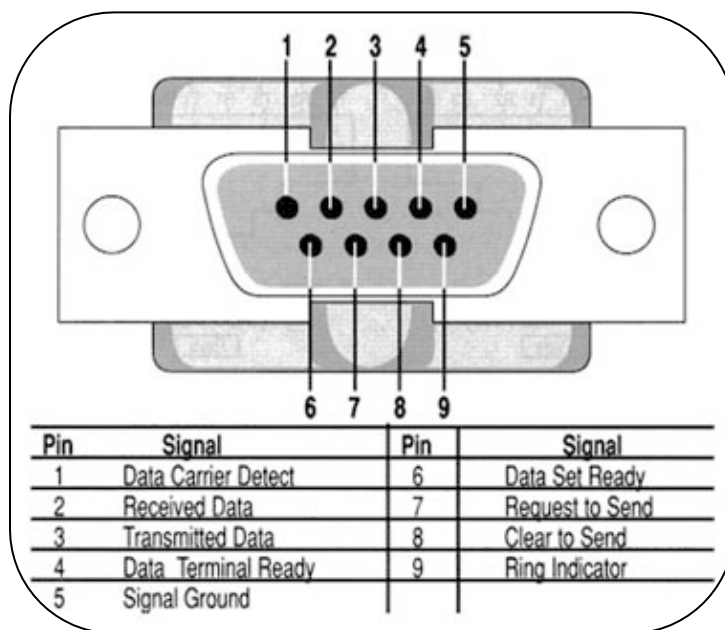
Marcas de aceptadores probadas:

- Ardac
- JCM
- CashCode
- ICT
- Smile



*Figura 20. Billetero UBA-10-SS*

La interfaz serial donde se conecta el billetero es RS232 Standard y el tipo de conector empleado es DB9 Pin 2RX Pin 3 TX Pin 5 GND.



*Figura 21. Disposición de los pines del conector DB9*

## ESPECIFICACIONES GENERALES

- Tipos de billetes aceptados: adaptado de acuerdo con el sistema monetario de cada país.
- Dirección de la inserción del billete: adaptado al tipo de billete de cada país.
- Porcentaje de aceptación: 90% o más (incluyendo la primera devolución y el segundo aceptado). Sin embargo, se excluyen los billetes sucios, muy usados, mojados, muy arrugados, con una esquina doblada, con un notable tamaño diferente o un cambio de impresión.

- Interfaz serial RS232 Standard.
- Reconocimiento de billetes: reconoce un billete cada vez.
- Condiciones ambientales en las cuales se recomienda que el billeteo trabaje:
  - Temperatura de funcionamiento 0 °C a 45 °C.
  - Temperatura de almacenaje de -20 °C a 60 °C.
  - Humedad del 30% al 80%.
- No instalar la máquina en un lugar donde le pueda dar la luz solar directamente al billeteo.

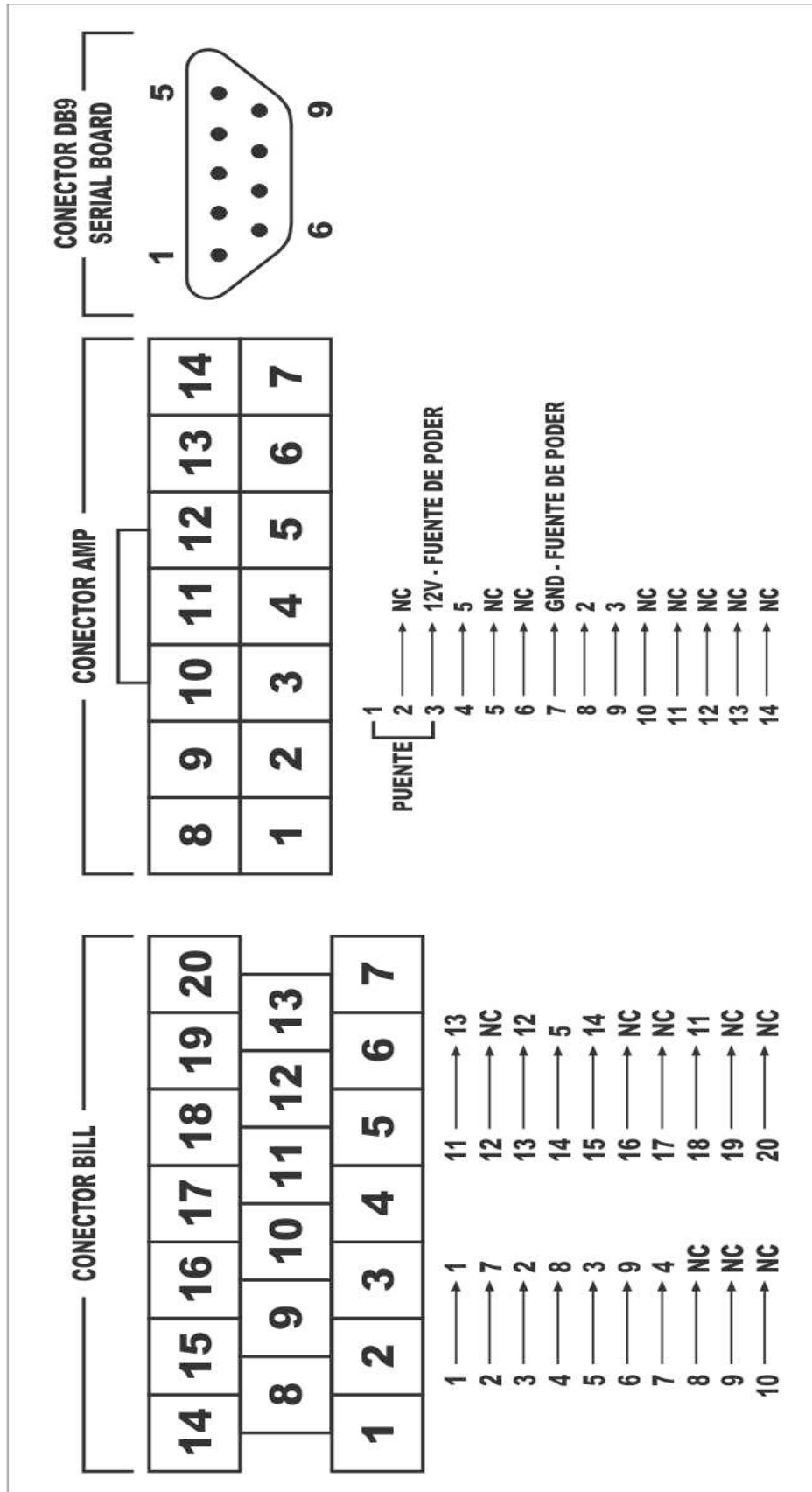
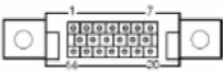


Figura 22. Plano de conexión de billeteero UBA-10-SS

**UBA-10/11/12 Rear Panel Connector**



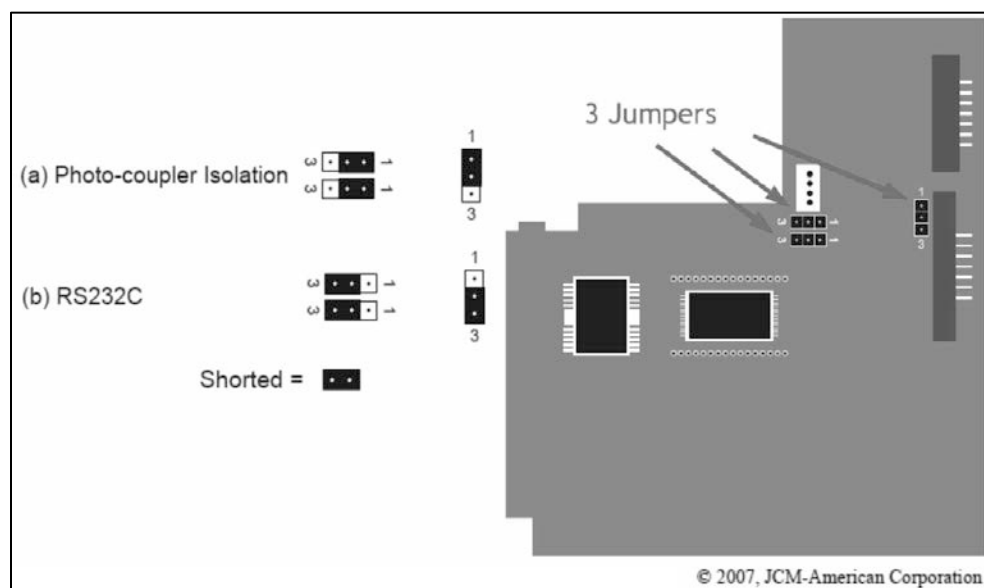
Socket Jack: DRA-20PC-FO (JAE)  
 Contact Type: D02-22-26P-10000 (JAE)  
 Socket Plug: DRA-20SC-FO (JAE)  
 Contact Type: D02-22-26S-10000 (JAE)

Pin No.	Signal Name <sup>a</sup>	I/O <sup>b</sup>	Function
1	+12V POWER		+12V DC power
2	GROUND (Power)		0V DC Ground Plain
3	M. RES	In	Bill acceptor master reset signal line
4	PC/RS232C OUT	Out	Serial data signal output line from Acceptor to Controller
5	+12V I/F		+12V DC Interface Power
6	PC/RS232C IN	In	Serial data signal input line from Controller to Acceptor
7	GND I/F		Photo-coupler Zero (0) Volt DC Interface power
8	(TTL1)	(In)	Reserved (TTL1) input
9	(TTL1)	(Out)	Reserved (TTL1) output
10	(TTL2)	(In)	Reserved (TTL2) input
11	(TTL2)	(Out)	Reserved (TTL2) output
12	(TTL3)	(In)	Reserved (TTL3) input
13	GND		RS232C 0 Volt DC Interface power
14	LED POWER		LED drive line - anode
15	(TTL4)	(In)	Reserved (TTL4) input
16	(TTL5)	(In)	Reserved (TTL5) input
17	(TTL3)	(Out)	Reserved (TTL3) output
18	LED- (TTL4)	(Out)	LED Drive Line - cathode (TTL4)
19	(TTL5)	(Out)	Reserved (TTL5) output
20	(TTL6)	(Out)	Reserved (TTL6) output

<sup>a</sup>. I/O (input/output) is the terminal viewed from Bill Acceptor's side.  
<sup>b</sup>. Signal name, I/O, and function without parenthesis are for ID-003 interface.

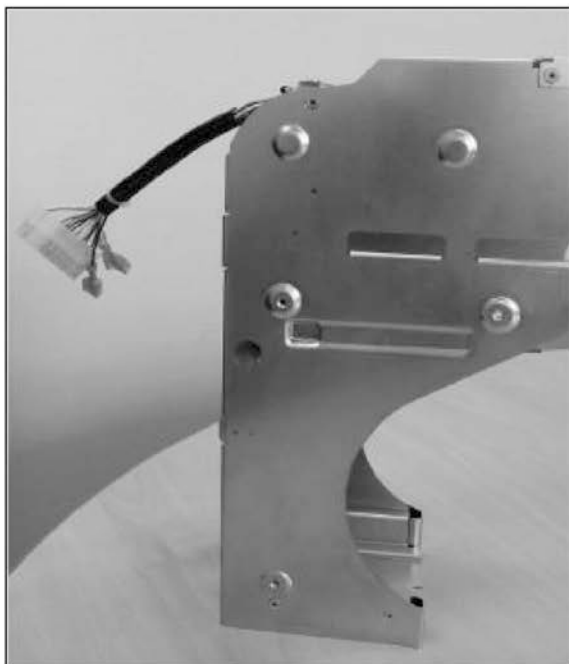
© 2007, JCM-American Corporation

**Figura 23. Asignación de pines conectores para billeteero UBA-10-SS**



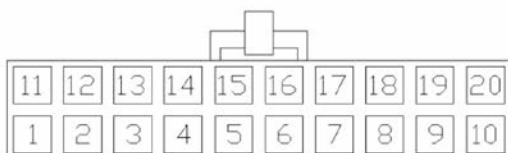
**Figura 24. Vista inferior de la board del billeteero para la configuración de los jumpers**

## ARDAC Elite – Standard Chassis Pin Outs

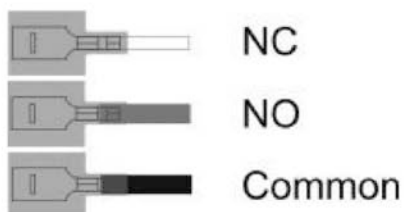


1	Supply GND
2	Comms GND
3	Current Loop GND
4	RS-232 - Rx
5	TTL - Rx
6	Current Loop - Rx
7	Enable LED
8	
9	
10	Stacker Present
11	Diagnostics / ccTalk
12	
13	Current Loop Signal +
14	RS-232 - Tx
15	TTL - Tx
16	Current Loop Tx
17	Master Reset
18	
19	
20	12 / 24V DC

Connector Pinouts as viewed from Host:



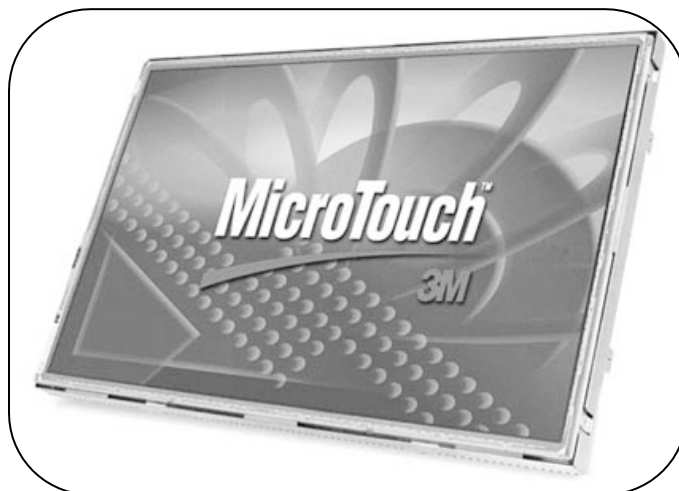
Spade Connectors: Cashbox fitted micro switch



©Money Controls 2007. All rights reserved.

Figura 25. Plano de conexión de billetero ARDAC

## 2.4. MONITORES



*Figura 26. Monitor Touch Screen 3M*

### TOUCH SCREEN

El póker de HOT BOX no requiere de una membrana touch screen. Toda la configuración y el juego utilizan la botonera.

### MONITOR SUPERIOR

Las boards de juego marca HOT BOX tienen la opción de utilizar un monitor adicional para la visualización de las tablas de premios, propaganda de los juegos, progresivos y misteriosos.

## 2.5. TARJETAS SAS / PROTOCOLO SAS

La plataforma admite el sistema SAS en su versión 6.02. En las siguientes secciones se describen las funciones del sistema SAS que se admiten:

**Tabla 4. Funciones del sistema SAS**

<b>FUNCIÓN</b>	<b>DETALLES</b>
Control de la máquina	Órdenes de control de la máquina como, por ejemplo, cerrar, empezar, habilitar, desactivar billetes. Configuración de billetes y reinicialización del pago manual a distancia.
Transferencia sin efectivo	Transferencias promocionales y de crédito entre el juego y sistemas externos mediante el uso de transferencia electrónica de fondos.

El juego admite las siguientes funcionalidades SAS 6.02:

**Tabla 5. Funcionalidades del sistema SAS 6.02**

<b>FUNCIÓN</b>	<b>ADMITIDA</b>
Interrogatorios ampliados de contador	Sí
Interrogatorios de contador ampliados	Sí
Pago manual	Pago manual estándar
Interrogatorios multijuego	Sí
<b>Transferencia Electrónica de Fondos</b>	<b>Sí</b>
Progresivos SAS	No
Torneo	No
<b>Legado de bonos</b>	<b>No</b>
Comunicación de acontecimientos en tiempo real	Sí
TITO	No

### TRANSFERENCIA ELECTRÓNICA DE FONDOS (EFT)

En la tabla que se incluye a continuación se muestra el tipo de Transferencia Electrónica de Fondos que se admite:

**Tabla 6. Transferencia Electrónica de Fondos Admitida**

<b>TIPO DE TRANSFERENCIA</b>	<b>CRÉDITO COBRABLE</b>	<b>CRÉDITO PROMOCIONAL</b>	<b>PROMOCIÓN COBRABLE</b>
Entrada de transferencia de crédito	Sí	Sí	Sí
Salida de transferencia de crédito	Sí	Sí	Sí



### 3. PUESTA EN MARCHA / INSTALACIÓN

#### LISTA DE FIGURAS

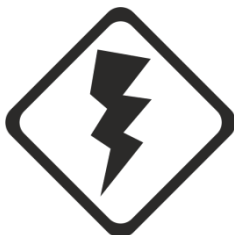
Figura 27. Conexiones de la placa de juego HOT BOX	p.30
Figura 28. Conexión de la fuente de poder	p.31
Figura 29. Conexión de la tarjeta I/O de entradas y salidas	p.31
Figura 30. Cableados para conexión de entradas y salidas	p.32
Figura 31. Ubicación de los cableados en la tarjeta I/O	p.32
Figura 32. Periféricos de la board de juego	p.33
Figura 33. Guía de conexión de los periféricos	p.33
Figura 34. Ubicación del puerto RS232 para conexión del billeteero	p.34

#### LISTA DE TABLAS

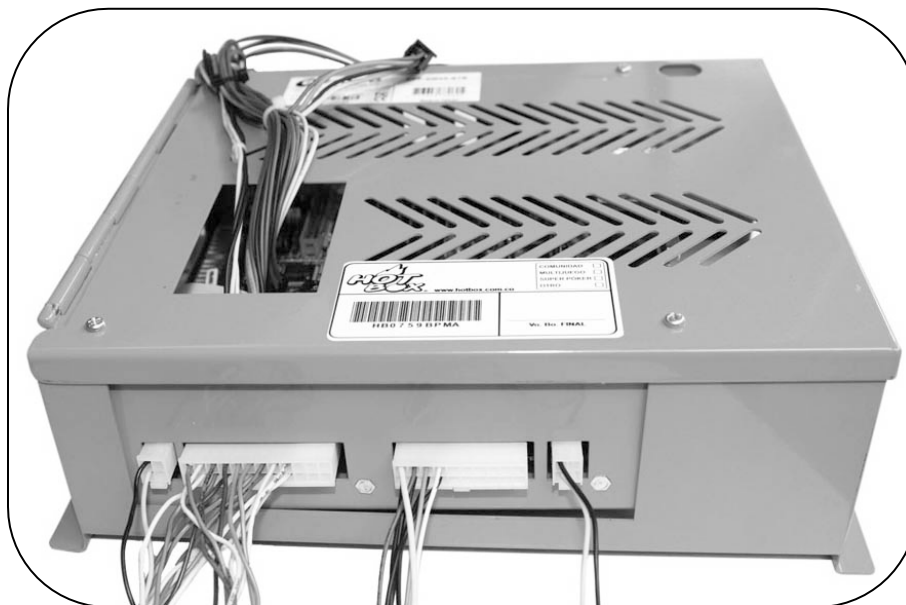
Tabla 7. Tipos de cableado	p.32
Tabla 8. Orden de conexión de los periféricos en la board	p.33
Tabla 9. Seguridad de las puertas de la máquina	p.34

### 3.1. PROCEDIMIENTO PARA LA PUESTA EN MARCHA DE LA PLACA HOT BOX

El sistema de hardware consiste en dos placas básicas de hardware. La tarjeta de conexiones proporciona la interfaz de conexión para todos los periféricos, botones, luces, switch de puerta y switch de llaves. La board central contiene los componentes de memoria del sistema y sistema operativo, salidas de video, sonido, puertos de comunicaciones.

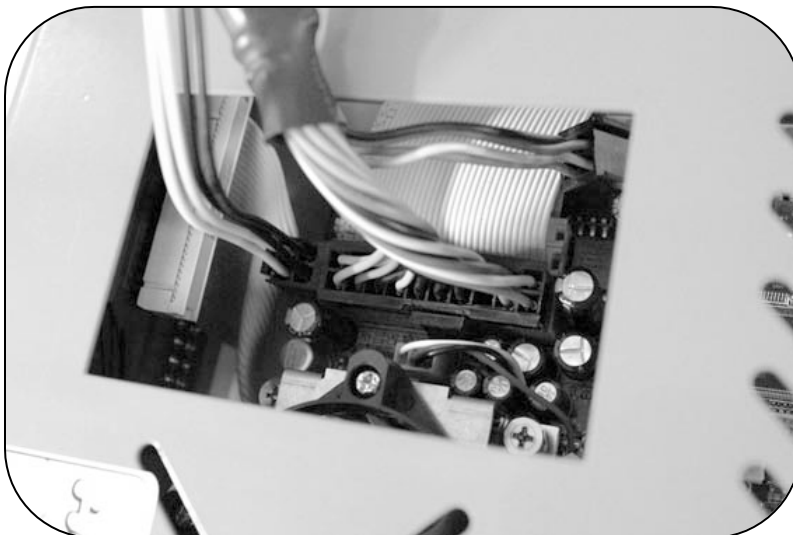
**PRECAUCIÓN**

**SIEMPRE DESCONECTE LA PLACA ANTES DE TOCAR O MANIPULAR SUS COMPONENTES. NUNCA CAMBIE O RETIRE LOS COMPONENTES MIENTRAS LA MÁQUINA ESTÁ ENCENDIDA YA QUE ESTO PUEDE PRODUCIR FALLAS EN EL FUNCIONAMIENTO O EL DAÑO PERMANENTE DE LA PLACA.**



**Figura 27. Conexiones de la placa de juego HOT BOX**

1. Conectar la potencia de la fuente ATX con que se cuenta (conector 20 pines / 4 pines), por el orificio superior de la caja metálica (no se debe abrir o desatornillar).



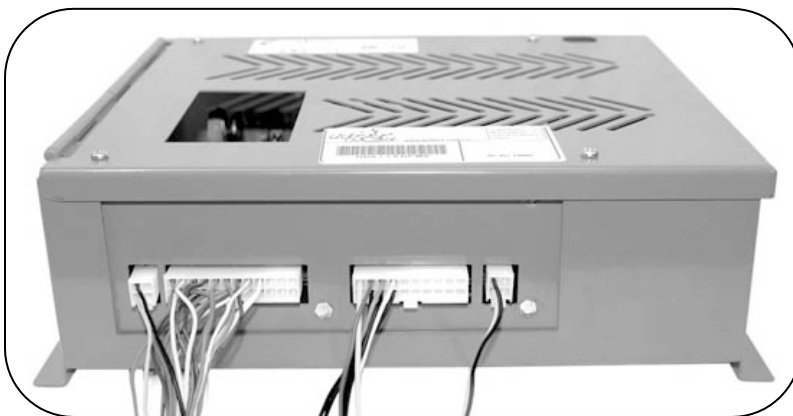
*Figura 28. Conexión de la fuente de poder*

**ATENCIÓN**

El conector para procesador de 4 terminales (4 pines) viene con alimentación de 12 V (2 de color amarillo) y ground (2 de color negro).

Se recomienda utilizar una fuente marca Thermaltake de 350 watts como mínimo.

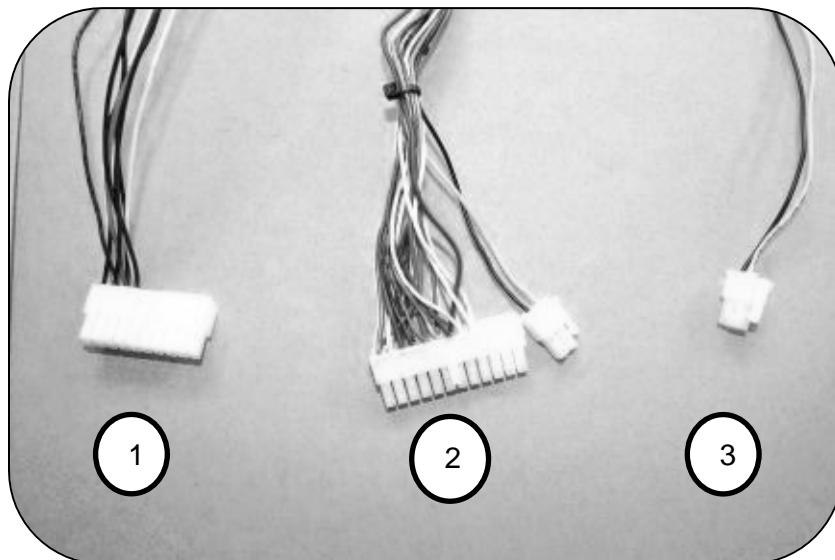
2. Conectar las entradas y salidas (I/O).



*Figura 29. Conexión de la tarjeta I/O de entradas y salidas*

- Botones
- Luces
- Sensores de puertas abiertas
- Chapas de contacto

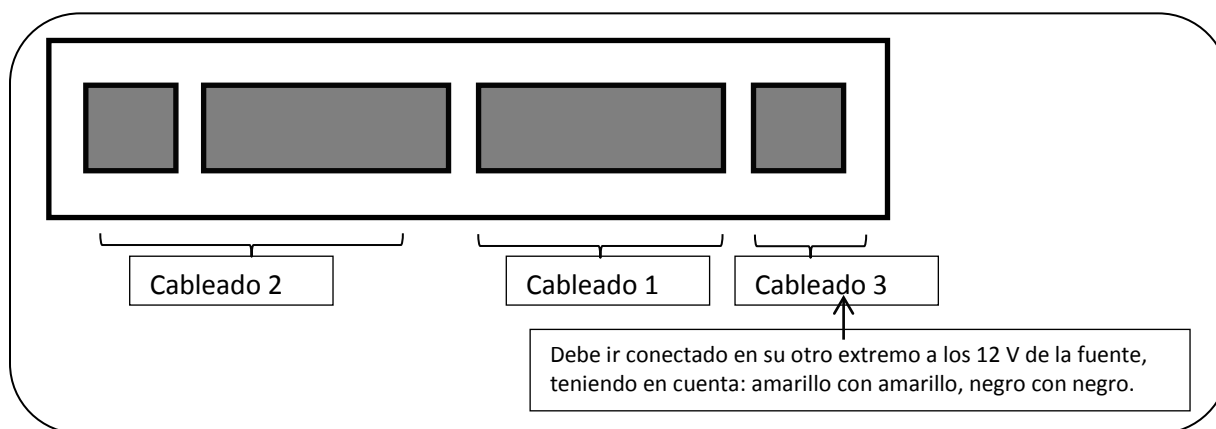
Si usted lo desea, HOT BOX le puede proveer los 3 tipos de cableado:



**Figura 30. Cableados para conexión de entradas y salidas**

**Tabla 7. Tipos de cableado**

Cableado 1	Conector de 20 pines	Chapas de contacto y sensores de puertas abiertas
Cableado 2	Conector de 24 pines + Conector de 4 pines	Botones y luces de botones + Voltaje de salida
Cableado 3	Conector de 4 pines	Potencia de entrada



**Figura 31. Ubicación de los cableados en la tarjeta I/O**  
(Ver plano de conexiones para más detalles)

3. Conectar los periféricos.

La placa cuenta con dos puertos seriales RS232, seguida de dos puertos de video VGA, 4 puertos USB que están debajo de dos conectores de red RJ45 y al lado la salida de sonido.

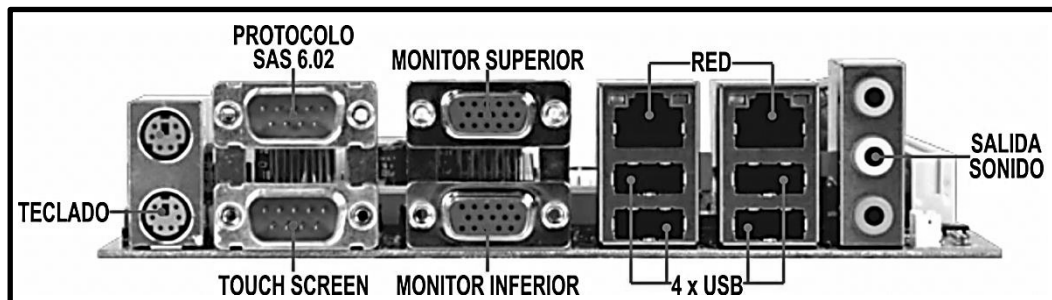


Figura 32. Periféricos de la board de juego

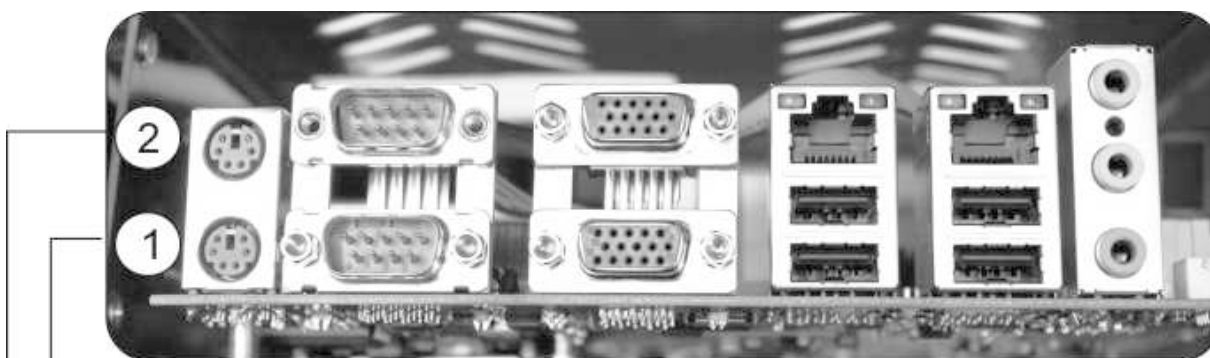


Figura 33. Guía de conexión de los periféricos

Tabla 8. Orden de conexión de los periféricos en la board

1	RS232-1: conector para touchscreen (no aplica para póker).	VGA-1: video primario (pantalla inferior).	USB: la placa incluye un Token USB, único para cada placa y cada juego, conectado en alguno de los puertos.	Puerto de sonido: tiene tres entradas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Azul: entrada de sonido – deshabilitada</li> <li>• Verde: salida de sonido</li> <li>• Rosado: micrófono – deshabilitada</li> </ul> A la salida de sonido se deben conectar unos parlantes.
2	RS232-2: salida Slot Accounting System (SAS), para el sistema online.	VGA-2: video secundario (pantalla superior).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puerto Ethernet-1 (superior izquierda): puerto de comunicación con progresivos HOT BOX.</li> <li>• Puerto Ethernet-2 (superior derecha): reservado.</li> </ul>	



**ADVERTENCIA**

No intercambie el Token USB con cualquiera de los juegos HOT BOX, ni intente leer o modificar su contenido, ya que podrá dañarlo permanentemente y perder su garantía.

**NOTA**

La salida de sonido es digital, no amplificada. Se requiere que los parlantes que utilice tengan amplificador interno. Se recomienda sonido 2.1 estándar para equipos de cómputo.

Adicional a los anteriores conectores, la placa cuenta con un puerto RS232 a un costado, en el cual debe conectar el billetero.



*Figura 34. Ubicación del puerto RS232 para conexión del billetero*

4. Encender la fuente, para el arranque del sistema.

### 3.2. SEGURIDAD FÍSICA

La plataforma proporciona seguridad para los sistemas de la memoria y procesador mediante el uso de cierres y sensores de puerta conectados a la interface de conexiones. La siguiente tabla muestra los cierres de puertas y sensores de seguridad. Al abrirse una puerta, el juego pasa a estado de cierre e impide que se siga jugando hasta que se cierre la puerta.

*Tabla 9. Seguridad de las puertas de la máquina*

PUERTA	TIPO DE INTERRUPTOR
Puerta principal	Cherry 3 posiciones
Puerta de billetes	Switch
Puerta de la CPU	Switch
Puerta de la parte inferior	Cherry 3 posiciones

### 3.3. SEGURIDAD DEL SOFTWARE

Sólo pueden modificarse los parámetros jurisdiccionales y de software así como los contadores, hora y fecha, canales del billetero, porcentajes de retorno, denominaciones (si se ha insertado una memoria flash de borrado en lugar de la memoria del sistema operativo y juego en la placa madre).

**NOTA**

Si el software no supera su proceso de validación, aparecerá en pantalla el mensaje de error “Fallo validación CF” y el cargado del juego se detendrá. Si esto ocurre póngase en contacto con HOT BOX LTDA. para obtener ayuda.

### 3.4. PROTECCIÓN CONTRA ESCRITURA

Cuando se instala en la placa madre, la BIOS está protegida contra escritura.

**NOTA**

Las memorias Compact Flash están protegidas contra escritura y no deben leerse jamás en una lectora de Memoria Compact Flash de Windows, porque Windows escribirá sobre estas memorias durante la operación de lectura y las dejará inutilizables al destruir las firmas de validación.

Debe utilizarse un lector forense de memorias siempre que sea necesario leer la memoria Compact Flash sin destruir la firma SHA-1.

## 4. SUPER POKER

### LISTA DE FIGURAS

Figura 35. Diagrama de bloques de software	p.39
Figura 36. Imagen de borrado de memoria con la memoria Compact Flash	p.40
Figura 37. Configuración de los canales del billettero	p.41
Figura 38. Selección de juego	p.42
Figura 39. Interconectado en modo Cliente	p.43
Figura 40. Interconectado en modo Operador	p.43
Figura 41. Activación del progresivo 1 nivel	p.44
Figura 42. Configuración del incremento para el progresivo 1 nivel	p.44
Figura 43. Base predeterminada para el pago del progresivo 1 nivel	p.45
Figura 44. Configuración personalizada del pago del progresivo 1 nivel	p.45
Figura 45. Activación del progresivo 4 niveles	p.46
Figura 46. Configuración del incremento para el progresivo 4 niveles	p.46
Figura 47. Base predeterminada para el pago del progresivo 4 niveles	p.47
Figura 48. Configuración personalizada del pago del progresivo 4 niveles	p.47
Figura 49. Configuración del juego	p.48
Figura 50. Porcentaje teórico promedio de 88.64% para Black Jack	p.49
Figura 51. Porcentaje teórico promedio de 91.10% para Black Jack	p.49
Figura 52. Porcentaje teórico promedio de 93.79% para Black Jack	p.50
Figura 53. Porcentaje teórico promedio de 90.70% para Deuces Wild	p.50
Figura 54. Porcentaje teórico promedio de 92.91% para Deuces Wild	p.51
Figura 55. Porcentaje teórico promedio de 96.76% para Deuces Wild	p.51
Figura 56. Porcentaje teórico promedio de 90.47% para Double Bonus	p.52
Figura 57. Porcentaje teórico promedio de 91.90% para Double Bonus	p.52
Figura 58. Porcentaje teórico promedio de 93.58% para Double Bonus	p.53
Figura 59. Porcentaje teórico promedio de 90.86% para Jacks or Better	p.53
Figura 60. Porcentaje teórico promedio de 92.66% para Jacks or Better	p.54
Figura 61. Porcentaje teórico promedio de 93.81% para Jacks or Better	p.54
Figura 62. Porcentaje teórico promedio de 88.57% para Tens or Better	p.55
Figura 63. Porcentaje teórico promedio de 90.81% para Tens or Better	p.55
Figura 64. Porcentaje teórico promedio de 91.00% para Tens or Better	p.56
Figura 65. Configuración de opciones de juego	p.57
Figura 66. Configuración del Sistema Online SAS	p.58
Figura 67. Configuración de la pantalla fecha / hora	p.59
Figura 68. Configuración de las opciones de sonido	p.60
Figura 69. Pantalla de password de activación	p.61
Figura 70. Pantalla de reinicio del sistema	p.62
Figura 71. Pantalla inicial del juego Black Jack	p.63
Figura 72. Pantalla inicial del juego Deuces Wild	p.63
Figura 73. Pantalla inicial del juego Double Bonus	p.64
Figura 74. Pantalla inicial del juego Jacks or Better	p.64



Figura 75. Pantalla inicial del juego Tens or Better	p.65
Figura 76. Pantalla de doblaje clásico	p.65
Figura 77. Pantalla de doblaje automático	p.66
Figura 78. Pantalla de tabla de pago simplificada	p.66
Figura 79. Pantalla de tabla de pago por columnas	p.67
Figura 80. Pantalla de configuración Comunicación	p.68
Figura 81. Pantalla de selección de comunicación para cambiar board Servidor	p.68
Figura 82. Pantalla de cambio de incremento del progresivo	p.69
Figura 83. Pantalla de configuración opciones de juego	p.70
Figura 84. Pantalla de cambio de opciones de juego	p.70

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 10. Tabla de porcentaje teórico promedio de cada juego	p.48
--	------

## 4.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Son las máquinas de video infaltables en cualquier casino. Una de las principales características del Video Poker HOT BOX es que el operador puede configurar entre cinco diferentes juegos de póker los cuales son: Black Jack, Jacks or Better, Tens or Better, Deuces Wild y Bonus Poker. Cada una de estas configuraciones se realiza con tres porcentajes diferentes. También puede configurar las máquinas con un progresivo de cuatro niveles, un progresivo de un nivel o un misterioso de un nivel; interconectándolas o dejándolas stand alone (individuales). Sumado a estas características, la rapidez y el doblaje no manipulado de los juegos HOT BOX hacen de esta una combinación ganadora. Tomar tus propias decisiones, tus oportunidades, tu suerte, hacen de las máquinas póker las más emocionantes.

Este innovador sistema que combina el póker clásico con un moderno consecutivo de cuatro niveles o de un nivel, asegura un excelente recaudo para su casino y diversión y emoción para el jugador.

## 4.2. CARACTERÍSTICAS (CONFIGURABLES)

- Desde una hasta 16 máquinas de póker enlazadas.
- Clásico póker con doblaje.
- Puede ser programado con tres diferentes porcentajes por juego.
- Consta de un consecutivo de cuatro niveles, o de un nivel, o misterioso de un nivel, o ninguno.
- Max Bet: 5, 10, 20, 25, 50, 100 créditos.
- Denominación: 0.01 hasta 500 en cualquier moneda (solo se escoge una).
- No necesita touch screen.
- Billetero: Protocolo ID003.
- Botones: mínimo 9.
- Doble monitor según gabinete.

### 4.3. CONFIGURACIÓN E INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

#### DIAGRAMA DE BLOQUES DEL SOFTWARE

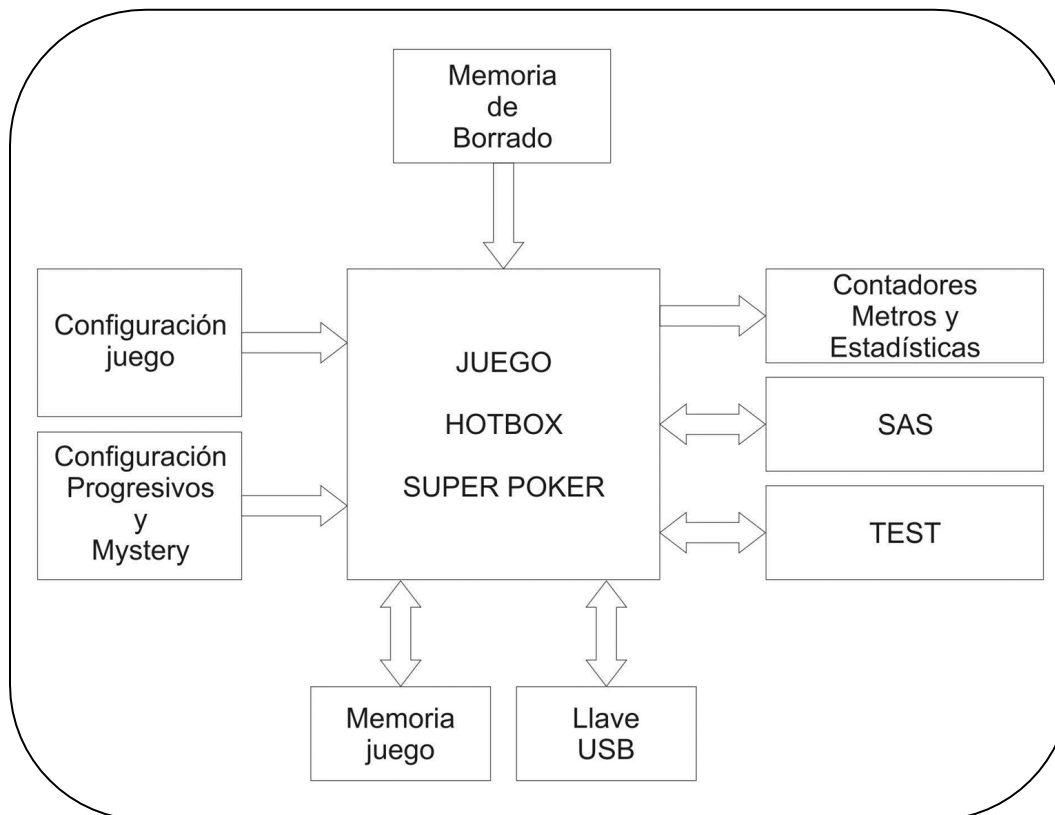


Figura 35. Diagrama de bloques de software

### 4.4. INSTALACIÓN

Para instalar un juego nuevo primero apague la board de juego o la máquina. Saque la memoria Compact Flash de Juego del socket lector que se encuentra en la parte posterior de la tarjeta madre y sustitúyala por la memoria Compact Flash de Borrado. Reinicie el sistema, saldrá en pantalla un aviso de clearing NVRAM, cuando termina de borrar la memoria aparece el aviso de CLEAR FINISHED. Apague la máquina, después sustituya la memoria Compact Flash de borrado por la de Sistema Operativo (SO) y Juego y reinicie nuevamente el sistema, cuando termine de cargar el software y el juego, este le pedirá la nueva configuración.



#### **NOTA**

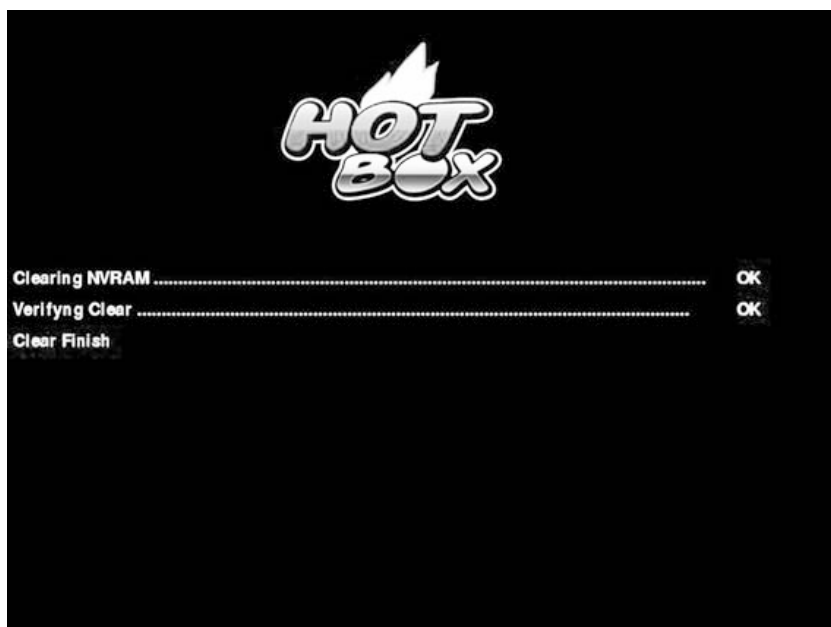
Al instalar un nuevo juego siempre deberá utilizarse la memoria Compact Flash de borrado para reiniciar los valores de fábrica por defecto antes de cargar el juego. Con ello se realizará automáticamente una limpieza de la memoria NVRAM y se reiniciarán todos los parámetros operativos a su configuración por defecto.

## DESPEJE DE LA MEMORIA NVRAM

Al despejar la memoria NVRAM se borra la información almacenada en la Memoria de Acceso Aleatorio (NVRAM) alimentada por batería. Además, se borran todos los datos de los registros históricos y contadores periódicos. Es fundamental despejar completamente la memoria NVRAM antes del primer uso, cuando se cambia la memoria Compact Flash de Juego y Sistema Operativo, o se corrompe la memoria del juego.

Para despejar la memoria NVRAM haga lo siguiente:

- Apague la máquina con el interruptor de alimentación.
- Sustituya la memoria Compact Flash del Juego y Sistema Operativo por la memoria de borrado.
- Vuelva a encender la máquina.
- Comienza a avanzar la línea de porcentaje de borrado de NVRAM.
- Después compruebe que el procedimiento haya sido exitoso.



*Figura 36. Imagen de borrado de memoria con la memoria Compact Flash*

## 4.5. PREPARACIÓN Y CONFIGURACIÓN

Sustituya la memoria de borrado por la memoria de Juego y Sistema Operativo y encienda la máquina.

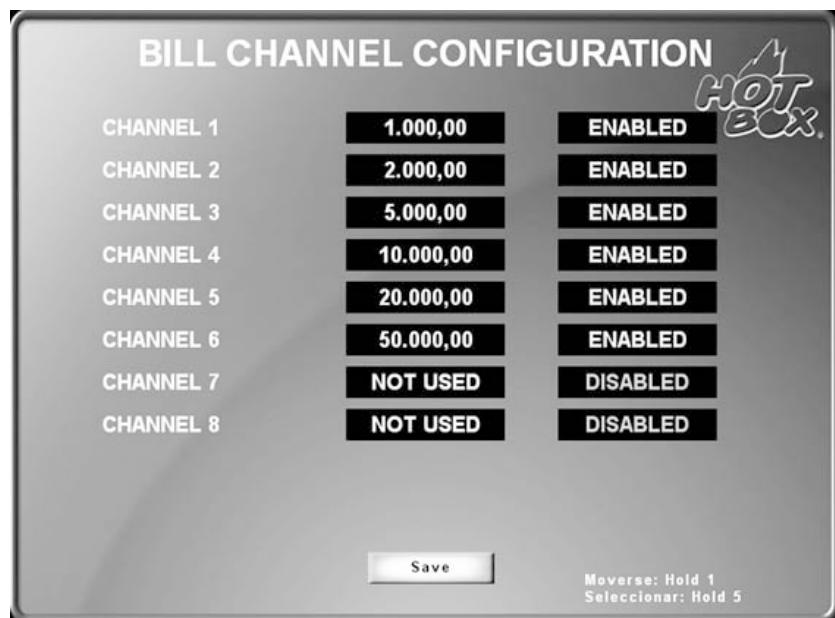
### CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

El menú de configuración permite al operador ver y modificar los parámetros operativos de la máquina y del juego.

Este menú se utiliza al configurar parámetros fundamentales de la máquina y del juego. A continuación describimos cada uno de los pasos para la configuración de la máquina.

## 4.6. CONFIGURACIÓN INICIAL DEL PÓKER

### PANTALLA 1: CONFIGURACIÓN DE LOS CANALES DEL BILLETERO.



**Figura 37. Configuración de los canales del billeteo**

La máquina cuenta con 8 canales para ocho denominaciones diferentes de billetes.

Adicionalmente, cada canal se puede habilitar o deshabilitar.

- Para moverse en la pantalla presione *Hold 1* en la botonera.
- Para seleccionar presione *Hold 5* en la botonera.
- Para continuar presione *Save*.

**PANTALLA 2: SELECCIÓN DE JUEGO**

**Figura 38. Selección de juego**

1. Seleccione cuál tipo de póker quiere en su máquina.
  - Jacks or Better
  - Tens or Better
  - Double Bonus
  - Black Jack
  - Deuces Wild
2. Seleccione si en su(s) máquina(s) quiere tener progresivo.

**Progresivo**

- Jackpot 1 Nivel
- Jackpot 4 Niveles
- Mystery

3. Opción "Interconectado".

- No: máquina con progresivo en modo *Stand Alone*.
- Servidor: además de tener un juego, la máquina hará las veces de servidor de comunicaciones para el sistema o la placa maestra.
- Cliente: la placa solo tiene el juego.

**NOTA**

**Si la placa Servidor sufre algún daño o pérdida, cualquier placa Cliente puede suplir este trabajo configurándola como Servidor.**

De acuerdo con la opción escogida en el campo **Interconectado**, continuará la configuración de la placa en alguno de estos dos modos:



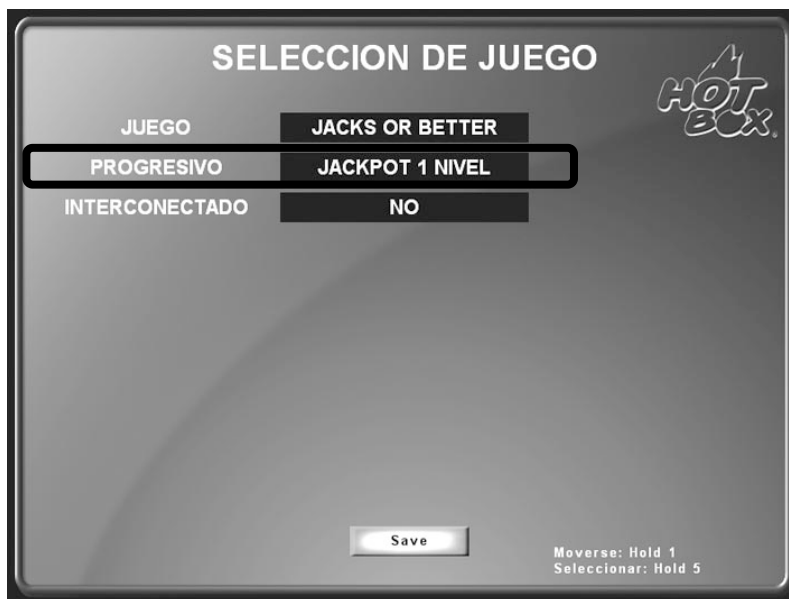
**Figura 39. Interconectado en modo Cliente**

Es el número de identificación de la máquina en la red. Este número no debe repetirse (rango 1-16). En el caso de que se repita, usted podrá cambiarlo desde el menú de configuración.



**Figura 40. Interconectado en modo Operador**

En esta pantalla podrá configurar las opciones de progresivo para su placa. Inicialmente aparecerán unos valores preestablecidos, pero luego podrá configurarlos de acuerdo con lo que se maneje en su casino.

**PANTALLA 3: CONFIGURACIÓN PROGRESIVO****Progresivo 1 Nivel:****Figura 41. Activación del progresivo 1 nivel****Figura 42. Configuración del incremento para el progresivo 1 nivel**

Incremento: es el porcentaje que el juego destina a los progresivos de la jugada.

- Alto: 1,5%
- Medio: 1%
- Bajo: 0,5%





*Figura 43. Base predeterminada para el pago del progresivo 1 nivel*



*Figura 44. Configuración personalizada del pago del progresivo 1 nivel*

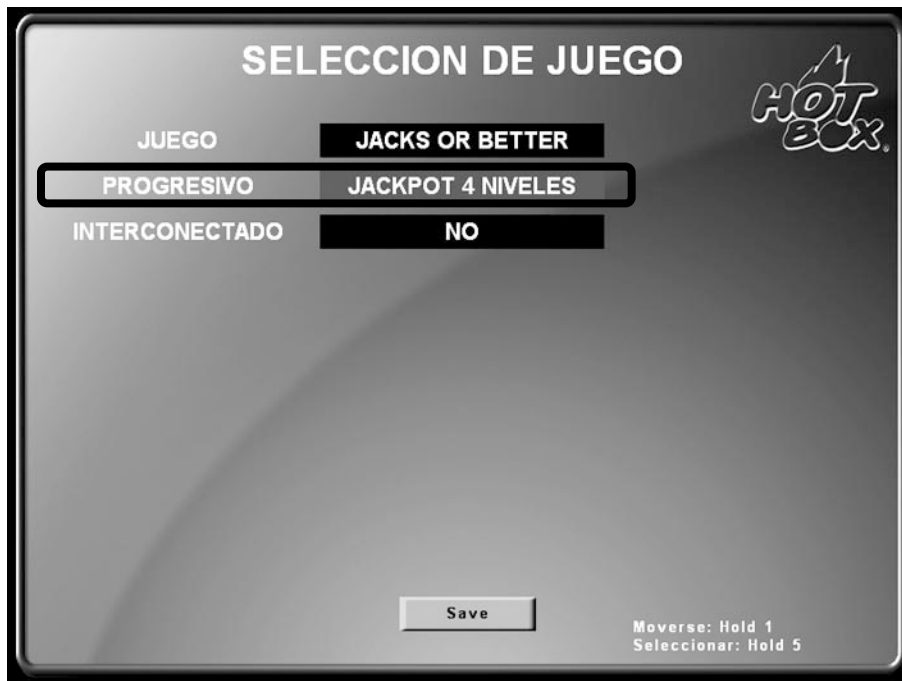
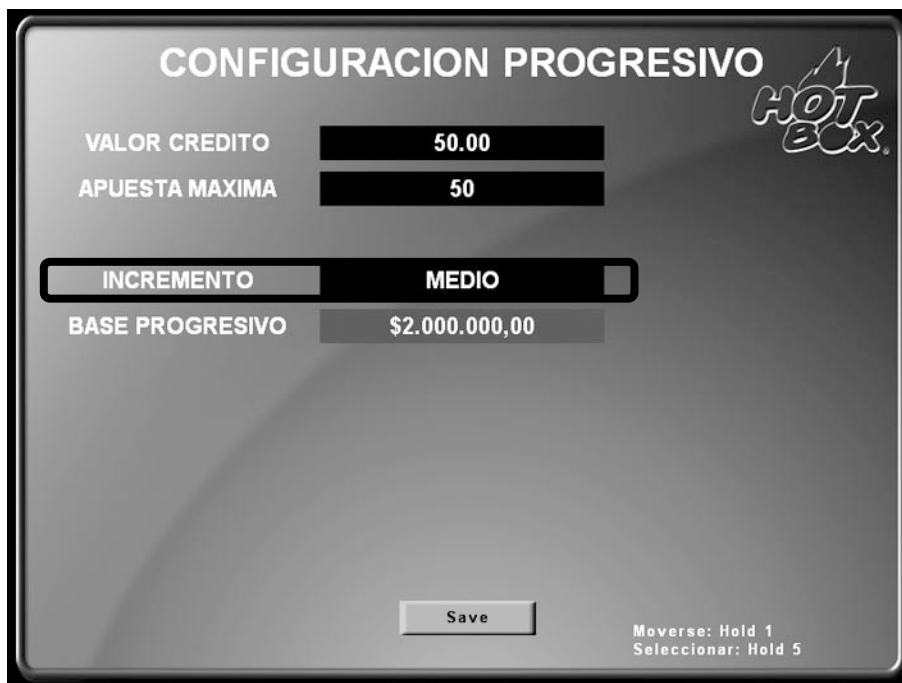
**Progresivo 4 Niveles:***Figura 45. Activación del progresivo 4 niveles**Figura 46. Configuración del incremento para el progresivo 4 niveles*



Figura 47. Base predeterminada para el pago del progresivo 4 niveles



Figura 48. Configuración personalizada del pago del progresivo 4 niveles

## PANTALLA 4: CONFIGURACIÓN JUEGO



**Figura 49. Configuración del juego**

El operador o técnico podrá seleccionar entre 3 opciones de porcentaje teórico promedio por cada juego, sin progresivos.

**Tabla 10. Tabla de porcentaje teórico promedio de cada juego**

JUEGO	%
Black Jack	88,64
	91,10
	93,79
Deuces Wild	90,70
	92,91
	96,76
Double Bonus	90,97
	91,90
	93,58
Jacks or Better	90,86
	92,66
	93,81
Tens or Better	88,57
	90,81
	91,00



**NOTA**

En el video póker, por ser un juego basado en la estrategia del jugador, su porcentaje teórico promedio es calculado con las mejores posibilidades de retorno para el jugador, por lo cual el porcentaje real puede comportarse por encima o por debajo del configurado.

CONFIGURACION JUEGO	
TABLA DE PAGO	<b>% 88.64</b>
ROYAL FLUSH / FOUR As W BJ	800
FOUR 2s, 3s, 4s W. BJ	400
FOUR As / 5s THRU Ks W. BJ	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR 5s THRU Ks	25
FULL HOUSE	7
FLUSH	6
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Movese: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 50. Porcentaje teórico promedio de 88.64% para Black Jack

CONFIGURACION JUEGO	
TABLA DE PAGO	<b>% 91.10</b>
ROYAL FLUSH / FOUR As W BJ	800
FOUR 2s, 3s, 4s W. BJ	400
FOUR As / 5s THRU Ks W. BJ	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR 5s THRU Ks	25
FULL HOUSE	8
FLUSH	7
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Movese: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 51. Porcentaje teórico promedio de 91.10% para Black Jack

CONFIGURACION JUEGO	
TABLA DE PAGO	<b>% 93.79</b>
ROYAL FLUSH / FOUR As W BJ	800
FOUR 2s, 3s, 4s W. BJ	400
FOUR As / 5s THRU Ks W. BJ	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR 5s THRU Ks	25
FULL HOUSE	9
FLUSH	8
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 52. Porcentaje teórico promedio de 93.79% para Black Jack

CONFIGURACION JUEGO	
TABLA DE PAGO	<b>% 90.70</b>
NATURAL ROYAL FLUSH	800
FOUR DEUCES	200
WILD ROYAL FLUSH	25
FIVE OF A KIND	16
STRAIGHT FLUSH	13
FOUR OF A KIND	3
FULL HOUSE	3
FLUSH	2
STRAIGHT	2
THREE OF A KIND	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 53. Porcentaje teórico promedio de 90.70% para Deuces Wild



**CONFIGURACION JUEGO**

TABLA DE PAGO **% 92.91**

NATURAL ROYAL FLUSH	800
FOUR DEUCES	200
WILD ROYAL FLUSH	25
FIVE OF A KIND	16
STRAIGHT FLUSH	13
FOUR OF A KIND	3
FULL HOUSE	3
FLUSH	3
STRAIGHT	2
THREE OF A KIND	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

*Figura 54. Porcentaje teórico promedio de 92.91% para Deuces Wild*



**CONFIGURACION JUEGO**

TABLA DE PAGO **% 96.76**

NATURAL ROYAL FLUSH	800
FOUR DEUCES	200
WILD ROYAL FLUSH	25
FIVE OF A KIND	16
STRAIGHT FLUSH	13
FOUR OF A KIND	4
FULL HOUSE	3
FLUSH	2
STRAIGHT	2
THREE OF A KIND	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

*Figura 55. Porcentaje teórico promedio de 96.76% para Deuces Wild*




TABLA DE PAGO	% 90.47
ROYAL FLUSH	800
FOUR ACES	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
FOUR 5s THRU Ks	50
STRAIGHT FLUSH	50
FULL HOUSE	9
FLUSH	6
STRAIGHT	5
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

**Figura 56. Porcentaje teórico promedio de 90.47% para Double Bonus**



TABLA DE PAGO	% 91.90
ROYAL FLUSH	800
FOUR ACES	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
FOUR 5s THRU Ks	50
STRAIGHT FLUSH	50
FULL HOUSE	9
FLUSH	7
STRAIGHT	5
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

**Figura 57. Porcentaje teórico promedio de 91.90% para Double Bonus**



TABLA DE PAGO	% 93.58
ROYAL FLUSH	800
FOUR ACES	160
FOUR 2s, 3s, 4s	80
FOUR 5s THRU Ks	50
STRAIGHT FLUSH	50
FULL HOUSE	9
FLUSH	7
STRAIGHT	6
THREE OF A KIND	2
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 58. Porcentaje teórico promedio de 93.58% para Double Bonus

TABLA DE PAGO	% 90.86
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	15
FULL HOUSE	7
FLUSH	6
STRAIGHT	5
THREE OF A KIND	4
TWO PAIR	1
JACKS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 59. Porcentaje teórico promedio de 90.86% para Jacks or Better



TABLA DE PAGO	% 92.66
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	20
FULL HOUSE	5
FLUSH	5
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	3
TWO PAIR	2
JACKS OR BETTER	1

Save

Movese: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 60. Porcentaje teórico promedio de 92.66% para Jacks or Better



TABLA DE PAGO	% 93.81
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	20
FULL HOUSE	6
FLUSH	5
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	3
TWO PAIR	2
JACKS OR BETTER	1

Save

Movese: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

Figura 61. Porcentaje teórico promedio de 93.81% para Jacks or Better




TABLA DE PAGO	% 88.57
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	25
FULL HOUSE	8
FLUSH	5
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	3
TWO PAIR	1
TENS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

*Figura 62. Porcentaje teórico promedio de 88.57% para Tens or Better*



TABLA DE PAGO	% 90.81
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	25
FULL HOUSE	9
FLUSH	6
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	3
TWO PAIR	1
TENS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

*Figura 63. Porcentaje teórico promedio de 90.81% para Tens or Better*



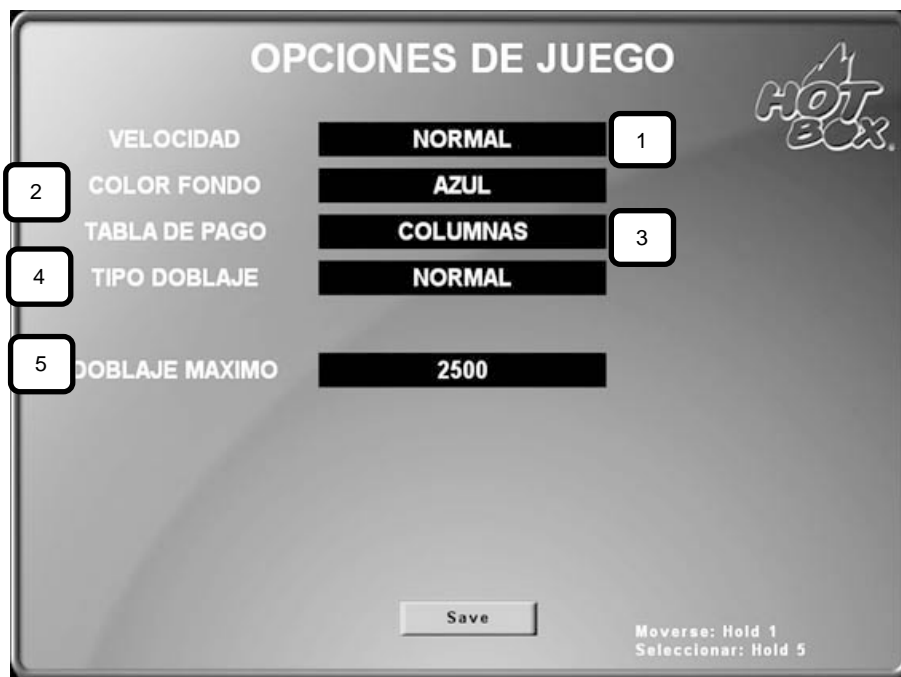
TABLA DE PAGO	% 91.00
ROYAL FLUSH	800
STRAIGHT FLUSH	50
FOUR OF A KIND	25
FULL HOUSE	8
FLUSH	7
STRAIGHT	4
THREE OF A KIND	3
TWO PAIR	1
TENS OR BETTER	1

Save

Moverse: Hold 1  
Seleccionar: Hold 5

**Figura 64. Porcentaje teórico promedio de 91.00% para Tens or Better**

## PANTALLA 5: OPCIONES DE JUEGO



**Figura 65. Configuración de opciones de juego**

1. Velocidad:
  - Normal
  - Rápida
  - Muy rápida
  
2. Color de fondo:
  - Azul
  - Negro
  - Verde
  - Morado
  - Naranja
  
3. Tabla de pagos:
  - Columnas (todas las apuestas)
  - Simplificada (apuesta actual)
  
4. Tipo de doblaje:
  - Normal: Clásico (Yes / No)
  - Automático: Dobla automáticamente cuando hay empate. Sin el clásico "Yes / No"
  
5. Doblaje máximo: máxima cantidad de créditos que se podrán doblar  
*Hold 1:* Doblar  
*Collect:* Cobrar bet o max. bet

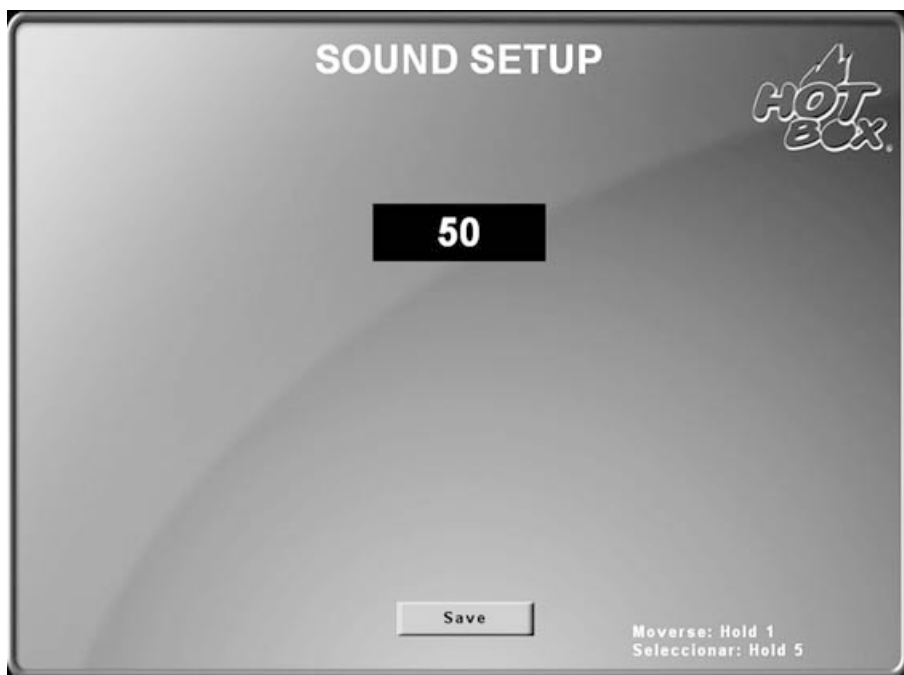
**PANTALLA 6: CONFIGURACIÓN SAS**

**Figura 66. Configuración del Sistema Online SAS**

Número que la máquina tomará para ser reconocida por el sistema online SAS del casino.

**PANTALLA 7: FECHA / HORA**

*Figura 67. Configuración de la pantalla fecha / hora*

**PANTALLA 8: SOUND SETUP**

*Figura 68. Configuración de las opciones de sonido*

Nivel de sonido:

0 (mínimo) – 100 (máximo)



**PANTALLA 9: PASSWORD DE ACTIVACIÓN**

**Figura 69. Pantalla de password de activación**

El password de activación se usa para seguridad del operador, ya que, como comprador o dueño de la placa, puede solicitar el bloqueo de la misma en caso de ser víctima de hurto. De esta manera, la board de juego quedará completamente bloqueada y no se podrá jugar.

**MANEJO DEL PASSWORD:**

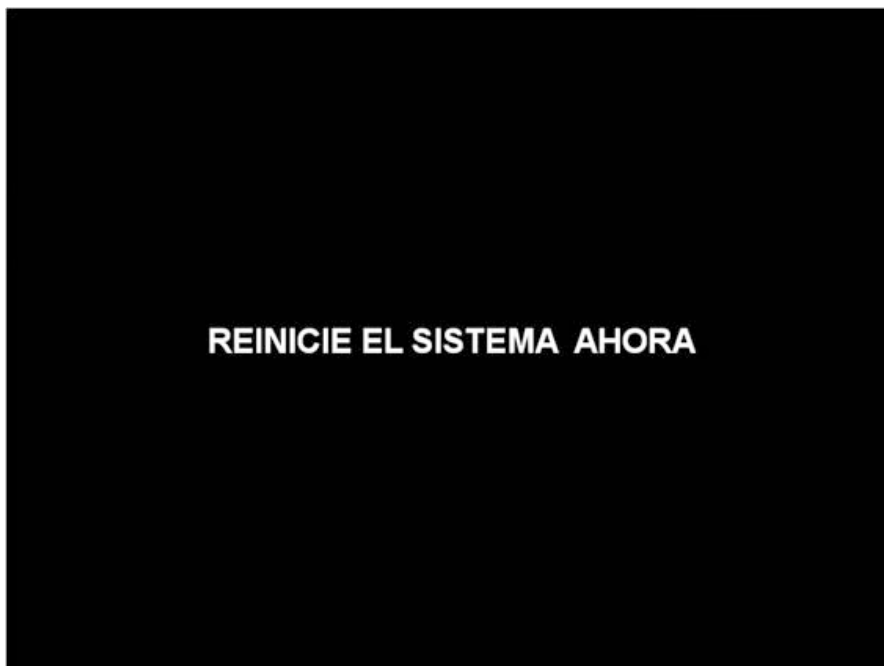
Cuando la máquina aparece bloqueada por password usted encontrará un teclado estilo calculadora (como el que se muestra en la imagen superior) en la mitad de la pantalla y encima de este hallará una secuencia de números y letras, la cual debe ser enviada por correo electrónico a [comercial@hotbox.com.co](mailto:comercial@hotbox.com.co) o por un mensaje de texto a los siguientes teléfonos:

- 314 241 91 86
- 321 333 62 74
- 313 411 01 99
- 312 505 83 03

Una vez obtenga respuesta digite en el teclado que le aparece en la pantalla el número que le suministraron de vuelta y oprima la tecla *Enter*.

**ADVERTENCIA**

Esta pantalla no se debe considerar como un error del módulo de juego HOT BOX. Es simplemente una condición preventiva.

**PANTALLA 10: REINICIE EL SISTEMA AHORA**

*Figura 70. Pantalla de reinicio del sistema*

Apagar y prender la placa.

## PANTALLA 11: PANTALLAS INICIALES DE CADA JUEGO

ROYAL FLUSH / FOUR As w BJ.....	800	1600	2400	3200	40000
FOUR 2s 3s 4s w BJ.....	400	800	1200	1600	20000
FOUR As / 5s thru Ks w BJ.....	160	320	480	640	8000
FOUR 2s 3s 4s.....	80	160	240	320	4000
STRAIGHT FLUSH.....	50	100	150	200	2500
FOUR 5s thru Ks.....	25	50	75	100	1250
FULL HOUSE.....	7	14	21	28	350
FLUSH.....	6	12	18	24	300
STRAIGHT.....	4	8	12	16	200
THREE OF A KIND.....	2	4	6	8	100
TWO PAIR.....	1	2	3	4	50
JACKS OR BETTER.....	1	2	3	4	50

Figura 71. Pantalla inicial del juego Black Jack

NATURAL ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	40000
FOUR DEUCES.....	200	400	600	800	10000
WILD ROYAL FLUSH.....	25	50	75	100	1250
FIVE OF A KIND.....	16	32	48	64	800
STRAIGHT FLUSH.....	13	26	39	52	650
FOUR OF A KIND.....	3	6	9	12	150
FULL HOUSE.....	3	6	9	12	150
FLUSH.....	2	4	6	8	100
STRAIGHT.....	2	4	6	8	100
THREE OF A KIND.....	1	2	3	4	50

Figura 72. Pantalla inicial del juego Deuces Wild

ROYAL FLUSH .....	800	1600	2400	3200	40000
FOUR ACES .....	160	320	480	640	8000
FOUR 2s 3s 4s.....	80	160	240	320	4000
FOUR 5s thru Ks.....	50	100	150	200	2500
STRAIGHT FLUSH.....	50	100	150	200	2500
FULL HOUSE.....	9	18	27	36	450
FLUSH.....	6	12	18	24	300
STRAIGHT.....	5	10	15	20	250
THREE OF A KIND.....	2	4	6	8	100
TWO PAIR.....	1	2	3	4	50
JACKS OR BETTER.....	1	2	3	4	50

Figura 73. Pantalla inicial del juego Double Bonus

ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	40000
STRAIGHT FLUSH .....	50	100	150	200	2500
4 OF A KIND .....	15	30	45	60	750
FULL HOUSE .....	7	14	21	28	350
FLUSH.....	6	12	18	24	300
STRAIGHT.....	5	10	15	20	250
3 OF A KIND .....	4	8	12	16	200
2 PAIR.....	1	2	3	4	50
JACKS OR BETTER .....	1	2	3	4	50

Figura 74. Pantalla inicial del juego Jacks or Better

ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	40000
STRAIGHT FLUSH .....	50	100	150	200	2500
4 OF A KIND .....	25	50	75	100	1250
FULL HOUSE .....	8	16	24	32	400
FLUSH.....	5	10	15	20	250
STRAIGHT.....	4	8	12	16	200
3 OF A KIND .....	3	6	9	12	150
2 PAIR.....	1	2	3	4	50
TENS OR BETTER.....	1	2	3	4	50

Figura 75. Pantalla inicial del juego Tens or Better

PANTALLA 12: DOBLAJE CLÁSICO (YES / NO)

Figura 76. Pantalla de doblaje clásico

PANTALLA 13: DOBLAJE AUTOMÁTICO



Figura 77. Pantalla de doblaje automático

PANTALLA 14: TABLA DE PAGO SIMPLIFICADA



Figura 78. Pantalla de tabla de pago simplificada

**PANTALLA 15: TABLA DE PAGOS COLUMNAS - JUEGO TENS OR BETTER**

<b>ROYAL FLUSH.....</b>	800	1600	2400	3200	4000
<b>STRAIGHT FLUSH .....</b>	50	100	150	200	250
<b>4 OF A KIND .....</b>	25	50	75	100	125
<b>FULL HOUSE .....</b>	8	16	24	32	40
<b>FLUSH.....</b>	5	10	15	20	25
<b>STRAIGHT.....</b>	4	8	12	16	20
<b>3 OF A KIND .....</b>	3	6	9	12	15
<b>2 PAIR.....</b>	1	2	3	4	5
<b>TENS OR BETTER.....</b>	1	2	3	4	5

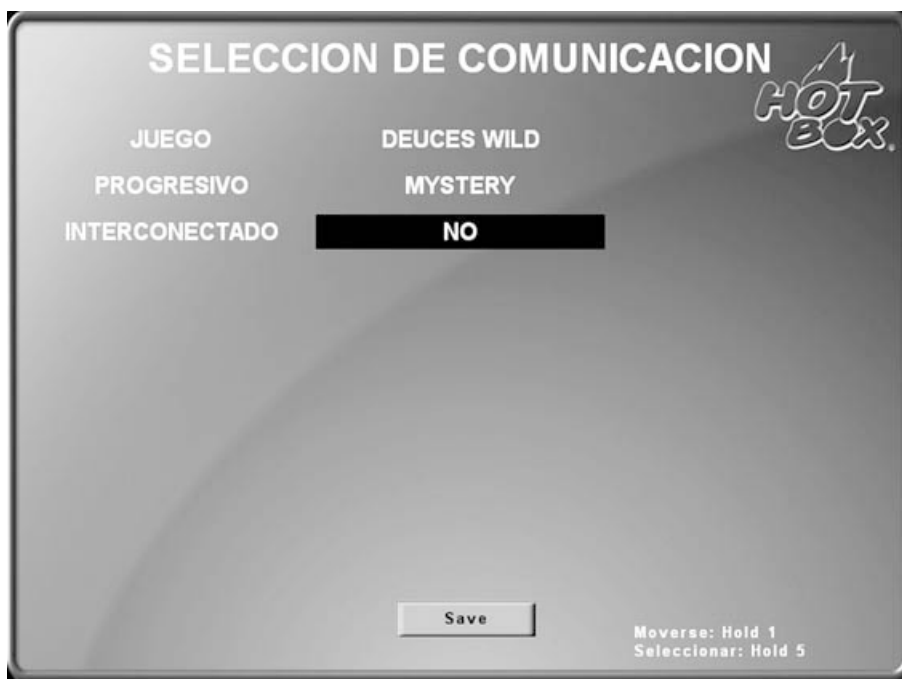
  

The screenshot shows a hand of five cards: 5 of Spades, King of Diamonds, Jack of Clubs, 2 of Diamonds, and 7 of Diamonds. A large button in the center reads "PLAY 5 CREDITS". Below the cards, the interface displays "WIN 0", "BET 1", and "CREDITS 0". A "50" is shown in a box below the bet amount.

*Figura 79. Pantalla de tabla de pago por columnas*

**PANTALLA 16: CONFIGURACIÓN EN CALIENTE (SIN BORRADO) PARA CAMBIAR LA BOARD SERVIDOR**

*Figura 80. Pantalla de configuración de comunicación*



*Figura 81. Pantalla de selección de comunicación para cambiar board Servidor*

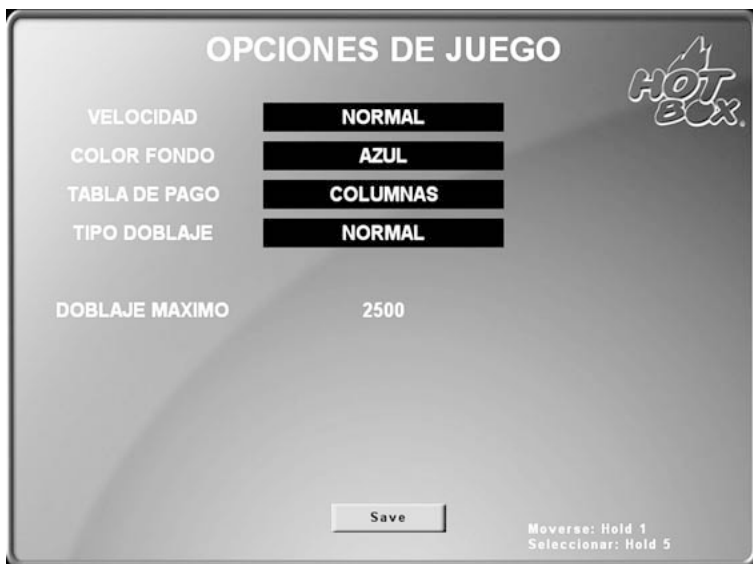


**PANTALLA 17: CAMBIO DEL INCREMENTO DE LOS PROGRESIVOS EN CALIENTE (SIN BORRADO)**

**Figura 82. Pantalla de cambio de incremento del progresivo**

**PANTALLA 18: CAMBIO EN CALIENTE DE LAS OPCIONES DEL JUEGO**

**Figura 83. Pantalla de configuración de opciones de juego**



**Figura 84. Pantalla de cambio de opciones de juego**

Cambio en caliente de las opciones del juego:

- Velocidad
- Color
- Tabla de pago
- Tipo de doblaje

**NOTA**

Ya que el doblaje máximo afecta directamente la configuración del juego, no se podrá cambiar sin hacer borrado.

## 5. MODO OPERADOR

### LISTA DE FIGURAS

Figura 85. Barra del menú principal	p.72
Figura 86. Opciones de la barra del menú principal	p.72
Figura 87. Pantalla de retorno a la pantalla del juego	p.73
Figura 88. Menú de estadísticas	p.74
Figura 89. Pantalla de contadores totales y periódicos	p.75
Figura 90. Pantalla de contadores del juego	p.77
Figura 91. Pantalla de contadores de los progresivos	p.78
Figura 92. Pantalla de contabilidad de los billetes	p.79
Figura 93. Pantalla de contabilidad de seguridad	p.80
Figura 94. Pantalla de borrado de los metros electrónicos periódicos	p.81
Figura 95. Menú de diagnósticos	p.82
Figura 96. Pantalla de información del programa	p.82
Figura 97. Pantalla de jurisdicción	p.83
Figura 98. Pantalla de test de botones y luces	p.83
Figura 99. Pantalla de configuración de video	p.84
Figura 100. Menú de historiales	p.85
Figura 101. Pantalla de historiales del juego	p.86
Figura 102. Pantalla de historiales de doblaje	p.87
Figura 103. Pantalla de historiales de entradas	p.87
Figura 104. Pantalla de historiales de pagos	p.88
Figura 105. Pantalla de historiales de progresivos	p.88
Figura 106. Menú de configuración	p.89
Figura 107. Pantalla de configuración de sonido	p.89
Figura 108. Pantalla de configuración de fecha y hora	p.90
Figura 109. Pantalla de configuración de los canales del billetero	p.90
Figura 110. Pantalla de configuración SAS	p.91
Figura 111. Pantalla de opciones de juego	p.91
Figura 112. Pantalla de selección de comunicación	p.92

### LISTA DE TABLAS

Tabla 11. Campos de datos para los contadores de la máquina	p.75
---	------

## 5.1. PANTALLAS INFORMATIVAS

Para acceder al menú principal gire primero el switch de llave del menú. Las pantallas y opciones del menú principal pueden ser similares a las mostradas en la imagen que se incluye a continuación. Se aprecian la barra del menú principal y los temas del menú principal que dan acceso a submenús y pantallas del operador.



*Figura 85. Barra del menú principal*

### OPCIONES DE MENÚ

Desde el menú principal se acceden a submenús y diversas pantallas del operador, tal y como se muestra en la siguiente figura. Los submenús proporcionan más opciones de menú al operador antes de acceder a la pantalla del operador deseada.

Para moverse en la pantalla presione *Hold 1*, para seleccionar presione *Hold 5* en la botonera, Para continuar presione *Save*.

Accounting	Diagnostics	History	Setup
Machine	Version Info	Game Play	Sound
Game	Jurisdiction	Total In Log	Clock
Progressive	Input/Output	Pay Out Log	Bill Channel
Bill	Video	Progressive	SAS
Secutity			Game Options
Error			Communication
Clear Period			

*Figura 86. Opciones de la barra del menú principal*

La presente sección describe las pantallas de registros y estadísticas de las cuales el operador dispone para contabilidad y uso operativo.

**NOTA**

El operador puede acceder a las pantallas del operador y menús de juego utilizando la llave de contacto que se encuentra en la parte derecha del mueble de la máquina. Para volver a la pantalla del juego, vuelva a utilizar la llave de contacto.



*Figura 87. Pantalla de retorno a la pantalla del juego*

## 5.2. ESTADÍSTICAS (ACCOUNTING)

La opción menú estadísticas proporciona acceso a los contadores del juego y la máquina, así como a las estadísticas del juego. Desde esta opción podrá visualizar las opciones proporcionadas por el submenú.



*Figura 88. Menú de estadísticas*

### 5.3. PANTALLA DE CONTADORES

La pantalla de contadores es una pantalla de solo visualización que muestra los valores de los contadores totales y parciales correspondientes a las funciones del juego y la máquina. Los contadores de todo el ciclo vital se reinician a cero exclusivamente cuando se despeja la memoria NVRAM del juego.

MACHINE ACCOUNTING		
	Master	Period
Coin In	\$6000.00	\$6000.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$1000.00	\$1000.00
Machine Hold %	83.33%	83.33%
Machine Yield %	16.67%	16.67%
Theoretical Percentage %	91.00%	91.00%
Total In	\$100000.00	\$100000.00
Physical Coins In	\$0.00	\$0.00
Bill In	\$100000.00	\$100000.00
Voucher In	\$0.00	\$0.00
EFT In	\$0.00	\$0.00
Total Out	\$94000.00	\$94000.00
Physical Coins Out	\$0.00	\$0.00
Hand Pay Out	\$94000.00	\$94000.00
Cash Voucher Out	\$0.00	\$0.00
Remote Pay Out	\$0.00	\$0.00
EFT Out	\$0.00	\$0.00
Total Games Played	6	6
Total Games Won	1	1
Total Games Lost	5	5
Non-Casheable Promo In	\$0.00	\$0.00
Non-Casheable Promo Out	\$0.00	\$0.00
Salir: Presione Cobrar		

**Figura 89. Pantalla de contadores totales y periódicos**

La tabla que se incluye a continuación proporciona una lista de los campos de datos disponibles para los contadores de la máquina y una descripción de cada campo.

**Tabla 11. Campos de datos para los contadores de la máquina**

CAMPO DE DATOS	DESCRIPCIÓN
COIN IN- Entrada de monedas	Valor total de todas las apuestas, con independencia de si el importe apostado parte de la inserción de monedas, fichas, divisa, deducción de un contador de créditos o de cualquier otro medio. Este contador no incluye las apuestas posteriores de ganancias intermedias acumuladas durante la secuencia de práctica del juego, como los adquiridos con juegos de "doblar".
COIN IN (NON CASHEABLE PROMO)	Dinero que se ha jugado no cobrable.
COIN OUT- Salida de monedas	Valor total de todos los importes pagados directamente por la máquina por apuestas ganadoras, con independencia de si el pago se realiza desde el <i>hopper</i> , a un contador de créditos o por cualquier otro medio. Este contador no registra los importes premiados por un sistema de bono externo o por un pago progresivo.
MACHINE HOLD %	Porcentaje de retención de la máquina.

CAMPO DE DATOS	DESCRIPCIÓN
MACHINE YIELD %	Porcentaje de devolución al jugador.
THEORICAL PERCENTAGE %	Porcentaje promedio ponderado establecido por el operador.
TOTAL IN	Valor total de todas las monedas, billetes, vales y transferencias electrónicas aceptados.
PHYSICAL COIN IN- Entrada física de monedas	Cantidad total de monedas aceptadas por el aceptador de monedas y acreditadas al juego.
BILL IN - Billetes	Valor total de los billetes aceptados por el validador de billetes y acreditados al juego.
VOUCHER IN - Entrada de vale	Valor total de los vales aceptados.
EFT IN - Entrada de Transferencia Electrónica de Fondos	Valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente a la máquina desde una institución financiera a través de un sistema de apuesta sin efectivo.
TOTAL OUT	Valor total cancelado de todas las monedas, billetes, vales y transferencias electrónicas.
PHYSICAL COINS OUT - Salida física de monedas	Cantidad total de monedas pagadas en los premios a partir del <i>hopper</i> de monedas.
HAND PAY OUT - Créditos cancelados	Valor total pagado por el encargado por un cobro iniciado por el jugador que supere la capacidad física o configurada de la máquina para la realización del pago.
CASH VOUCHER OUT - Salida de vale	Valor total de los vales impresos.
REMOTE PAY OUT-	Pago remoto desde el host.
EFT OUT - Salida de Transferencia Electrónica de Fondos	Valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente a la máquina desde una cuenta de apuesta por medio de una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuesta sin efectivo.
TOTAL GAMES PLAYED - Juegos jugados	Número total de juegos jugados.
TOTAL GAMES WON- Juegos ganados	Número de juegos jugados y premiados al jugador.
TOTAL GAMES LOST- Juegos perdidos	Total juegos perdidos.
NON-CASHEABLE PROMO IN-Entrada de promoción electrónica no cobrable	Valor total de los créditos no cobrables transferidos electrónicamente a la máquina desde una cuenta promocional por medio de una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuesta sin efectivo.
NON-CASHEABLE PROMO OUT-Salida de promoción electrónica no cobrable	Valor total de los créditos cobrables transferidos electrónicamente desde la máquina a una cuenta promocional por medio de una conexión externa entre la máquina y un sistema de apuesta sin efectivo.



## CONTADORES DEL JUEGO

La misma disposición se muestra para cada juego individual en este caso el póker, esta pantalla muestra además la contabilidad de los juegos doblados, doblados ganados, doblados perdidos y empatados.

GAME ACCOUNTING		
Name	Master TENS OR BETTER	Period TENS OR BETTER
Coin In	\$6000.00	\$6000.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$1000.00	\$1000.00
Game Hold %	83.33%	83.33%
Game Yield %	16.67%	16.67%
Theoretical Percentage %	91.00%	91.00%
Total Games Played	6	6
Total Games Won	1	1
Total Games Lost	5	5
Total Double Games Played	2	2
Total Double Games Won	1	1
Total Double Games Lost	1	1
Total Double Games Even	0	0
Salir: Presione Cobrar		

*Figura 90. Pantalla de contadores del juego*

**CONTABILIDAD DE LOS PROGRESIVOS**

<b>PROGRESSIVE ACCOUNTING</b>	
Level 1	
Total Payouts	\$0.00
Times Hit	0
Last Award Hit	\$0.00
Level 2	
Total Payouts	\$0.00
Times Hit	0
Last Award Hit	\$0.00
Level 3	
Total Payouts	\$0.00
Times Hit	0
Last Award Hit	\$0.00
Level 4	
Total Payouts	\$0.00
Times Hit	0
Last Award Hit	\$0.00
Level 5	
Total Payouts	\$0.00
Times Hit	0
Last Award Hit	\$0.00
<input type="button" value="Next"/>	
Salir: Presione Cobrar Siguiente: Presione Hold 5 Anterior: Presione Hold 1	

**Figura 91. Pantalla de contadores de los progresivos**

La contabilidad de los progresivos en sus diferentes niveles muestra el pago total por nivel, las veces que ha caído cada progresivo y el último pago. Hay espacio para registros de 8 progresivos en total.

## CONTABILIDAD DE LOS BILLETES

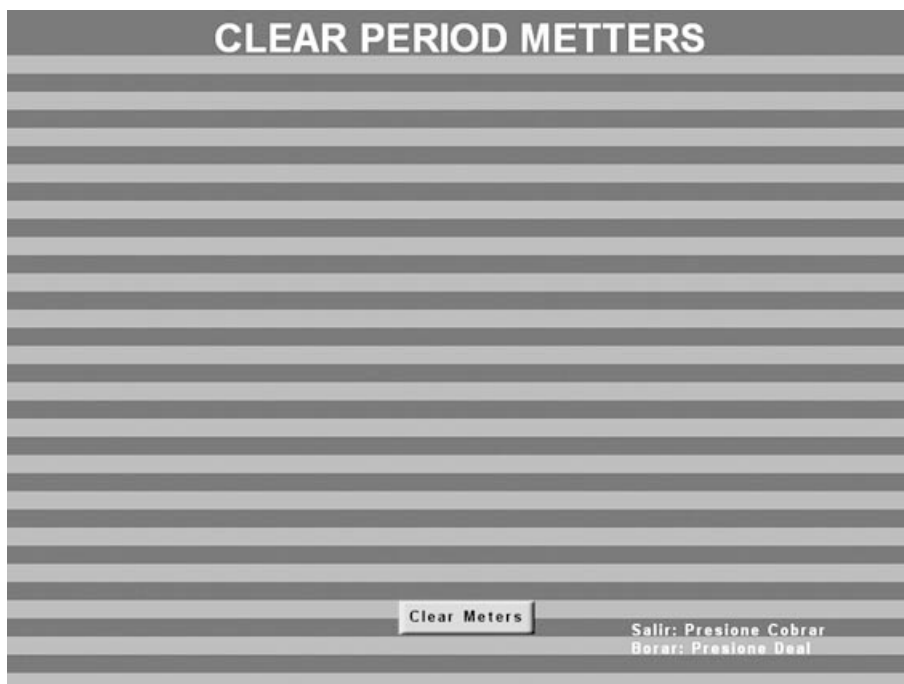
BILL ACCOUNTING			
		Period Bills	
\$ 1 Bills	0	\$ 1 Bills	0
\$ 2 Bills	0	\$ 2 Bills	0
\$ 5 Bills	0	\$ 5 Bills	0
\$ 10 Bills	0	\$ 10 Bills	0
\$ 20 Bills	0	\$ 20 Bills	0
\$ 25 Bills	0	\$ 25 Bills	0
\$ 50 Bills	0	\$ 50 Bills	0
\$ 100 Bills	0	\$ 100 Bills	0
\$ 200 Bills	0	\$ 200 Bills	0
\$ 250 Bills	0	\$ 250 Bills	0
\$ 500 Bills	0	\$ 500 Bills	0
\$ 1000 Bills	0	\$ 1000 Bills	0
\$ 2000 Bills	0	\$ 2000 Bills	0
\$ 2500 Bills	0	\$ 2500 Bills	0
\$ 5000 Bills	0	\$ 5000 Bills	0
\$ 10000 Bills	0	\$ 10000 Bills	0
\$ 20000 Bills	0	\$ 20000 Bills	0
\$ 25000 Bills	0	\$ 25000 Bills	0
\$ 50000 Bills	0	\$ 50000 Bills	0
\$ 100000 Bills	0	\$ 100000 Bills	0
Total Bills	0	Total This Period	0

Salir: Presione Cobrar

**Figura 92. Pantalla de contabilidad de los billetes**

Esta pantalla contabiliza cuántos billetes de cada denominación ha recibido la máquina. En total son 20 denominaciones diferentes.



**PANTALLA DONDE SE BORRAN LOS METROS ELECTRÓNICOS PERIÓDICOS**

**Figura 94. Pantalla de borrado de los metros electrónicos periódicos**

## 5.4. DIAGNÓSTICOS



Figura 95. Menú de diagnósticos

El segundo menú colgante es el de diagnósticos. Provee información sobre las versiones del juego, versión de sistema operativo y jurisdicción donde cada país tiene sus normas y restricciones propias. También consigna el nombre de la empresa productora del software y algunos datos físicos de la board.

### INFORMACIÓN DEL PROGRAMA

PROGRAM VERSION INFO	
Operating System Version	HOTBOX 11.2
BOOT Media Signature	6a672413e9cd44c7ebeda6a6b4cc33ca1b56150e
SO Media Signature	9e16c22c1a8ea4c7df409ad82cfc2ba8a088066d
Game Version	P 2.1
Game Media Signature	8a2032567b064ee39d55038fe89b8b811eb668e3
USB Media Signature	dac27a1647a653b5273467fbf04a5629e4b845b9
USB Data Media Signature	239529f8d595c1db4966ae666420f69ed600c990
Processor ID	NOT APPLICABLE
ID Serial ID	NOT APPLICABLE
Bill Validator Data	BV (DATA NOT AVAILABLE)
Manufacturer	Hot Box
Jurisdiction Part Number	COL.000001.001
Jurisdiction Name	Colombia
MAC Address 1	00:04:5f:8d:cf:a7
MAC Address 2	00:04:5f:8d:cf:a8
CLIENT ID	5052554542412020202020202020202020
Salir: Presione Cobrar	

Figura 96. Pantalla de información del programa

## JURISDICCIÓN

JURISDICTION	
Jurisdiction Part Number	COL-000001-001
Jurisdiction Name	Colombia
Jurisdiction Max Bet	N/A
Jurisdiction Max Win	N/A
Jurisdiction Taxable Win Limit	N/A
Jurisdiction Max Token Value (Tokenized MachineMatters.GAMES)	N/A
Jurisdiction Max Currency In	N/A
Jurisdiction Max Physical Coin In	N/A
Salir: Presione Cobrar	

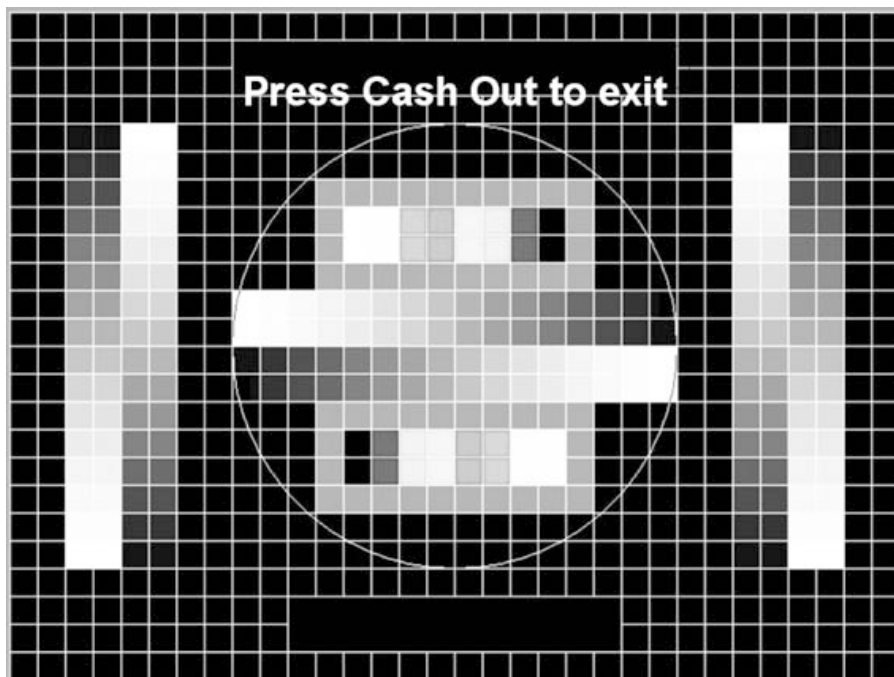
**Figura 97. Pantalla de jurisdicción**

## TEST DE BOTONES Y LUCES

INPUTS/OUTPUTS TEST			
Button Bet	0	Button Hold 1	0
Button Max Bet	0	Button Hold 2	0
		Button Hold 3	0
		Button Hold 4	0
		Button Hold 5	0
Button Cash Out	0		
Button Deal	0		
Key Out Switch	0		
Main Door Input	0		
Logic Door Input	0		
Bill Door Input	0		
Salir: Presione Cobrar			

**Figura 98. Pantalla de test de botones y luces**

Los test de botones y luces se realizan en esta pantalla. Oprimiendo cada botón el cero cambiará por uno en el label respectivo y la luz de la lámpara de cada botón oprimido se encenderá. Además, el interruptor de chapa y los switches de puertas abiertas también cambian de cero a uno cuando se giran o abren.

**CONFIGURACIÓN DE VIDEO**

*Figura 99. Pantalla de configuración de video*

En esta pantalla se puede observar si la nitidez del monitor es la óptima, si hay zonas de la pantalla con desvanecimientos de la imagen, si la imagen tiene algún tipo de curvatura o alteración relacionada con la señal de sincronización horizontal y vertical; recuerde que se pueden utilizar monitores de 17", 19" y 22" de cualquier marca con entrada de video VGA. Configure el monitor o monitores a su gusto en el menú propio, en los controles del monitor (ancho y alto de la imagen, posición horizontal y vertical, contraste, etc.) y la resolución mínima es de 600 x 800 pixeles. Si se presenta alguna anomalía con la señal verifique que las conexiones eléctricas y de video estén bien, si de por medio hay estabilizadores, extensiones, o adaptadores de voltaje, verifique su óptimo funcionamiento.



## 5.5. HISTORIALES



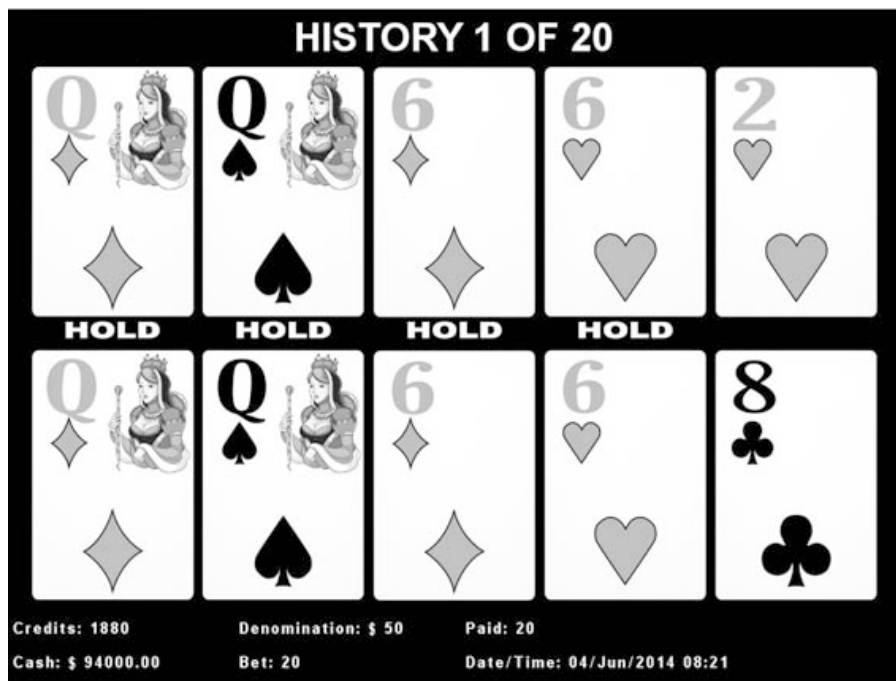
*Figura 100. Menú de historiales*

Pantalla del tercer menú colgante: historiales del juego, del doblaje, entradas totales, total de pagos e historial de progresivos.

- Doblaje: 20 registros
- Jugadas: 20 registros
- Entradas: 25 registros (billetes o EFT)
- Progresivos: 25 registros
- Pagos: 25 registros (handpay, remote handpay, EFT download)

## HISTORIALES DEL JUEGO

Muestra la mano que reparte inicialmente el juego; debajo, las cartas retenidas por el jugador y las nuevas cartas repartidas por el juego, además de información crucial como cuántos créditos tenía el jugador en esa jugada, qué denominación de crédito tenía, el valor de la apuesta, qué cantidad de créditos ganó y la fecha y la hora en que se efectuó la jugada. Puede llegar a mostrar por pantalla hasta 20 registros históricos.



*Figura 101. Pantalla de historiales del juego*

## HISTORIALES DEL DOBLAJE

En esta pantalla se pueden observar los historiales del doblaje, muestra la carta que el juego arroja, la carta escogida por el jugador, destapa el resto de cartas y en la parte inferior muestra información fundamental como lo es la cantidad de créditos, denominación, apuesta, créditos doblados, créditos ganados, fecha y hora. Igualmente, muestra un registro de los últimos 20 historiales de doblaje.

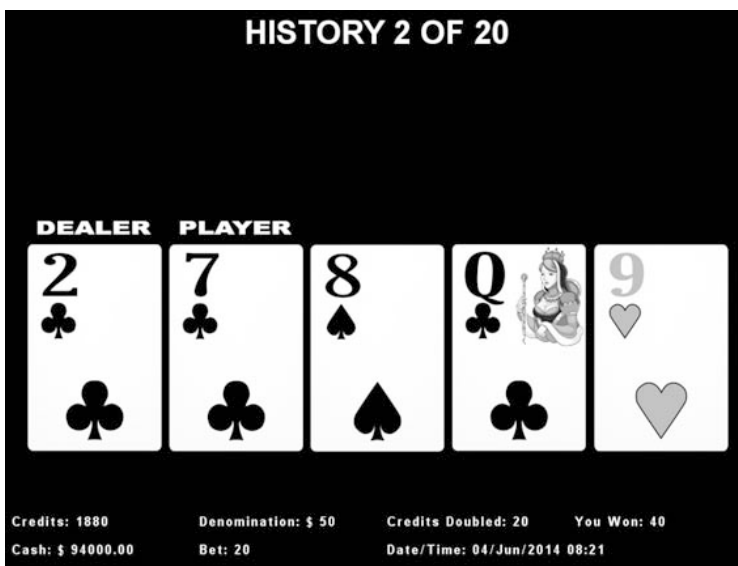


Figura 102. Pantalla de historiales de doblaje

## HISTORIALES DE ENTRADAS

Historial de las entradas, fecha y hora, cantidad en dinero y método por el cual ingresaron los créditos.

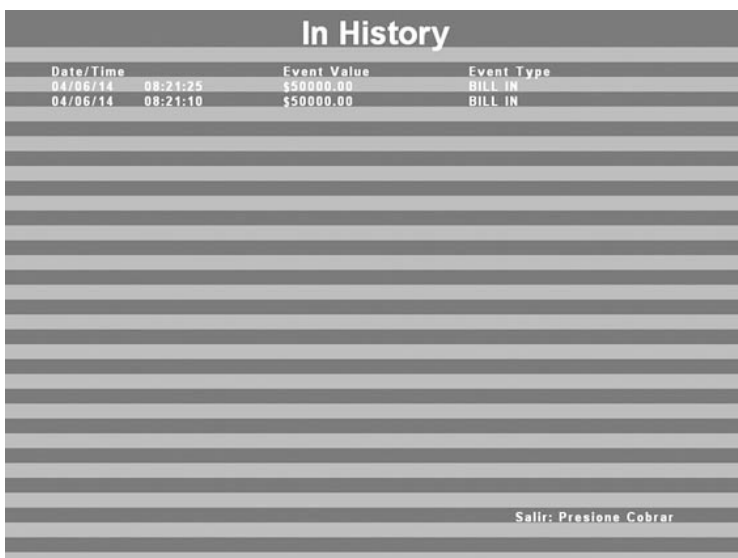


Figura 103. Pantalla de historiales de entradas



## 5.6. CONFIGURACIÓN

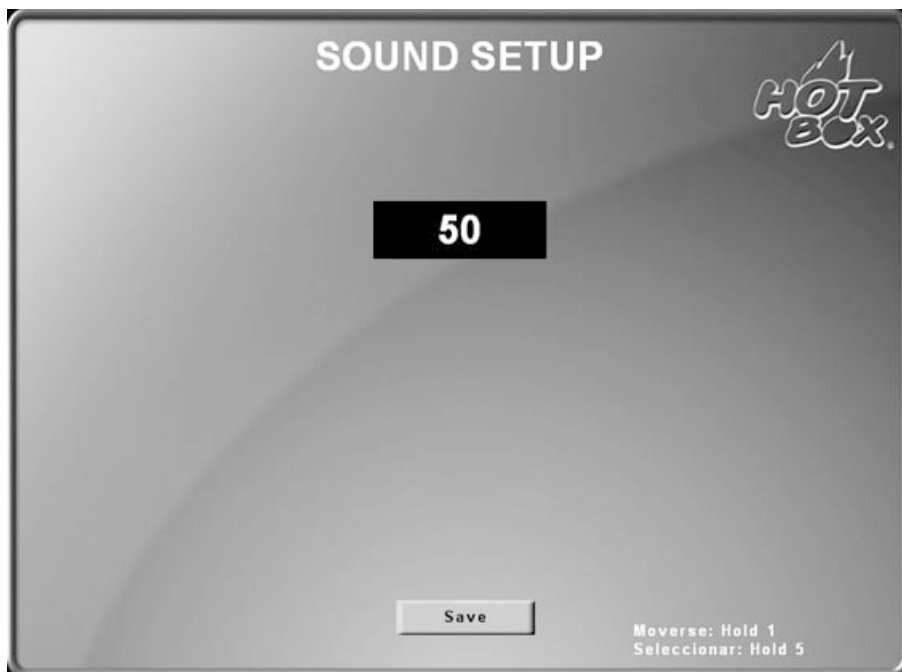


*Figura 106. Menú de Configuración*

Cuarto menú colgante, setup o configuración.

### SOUND SETUP

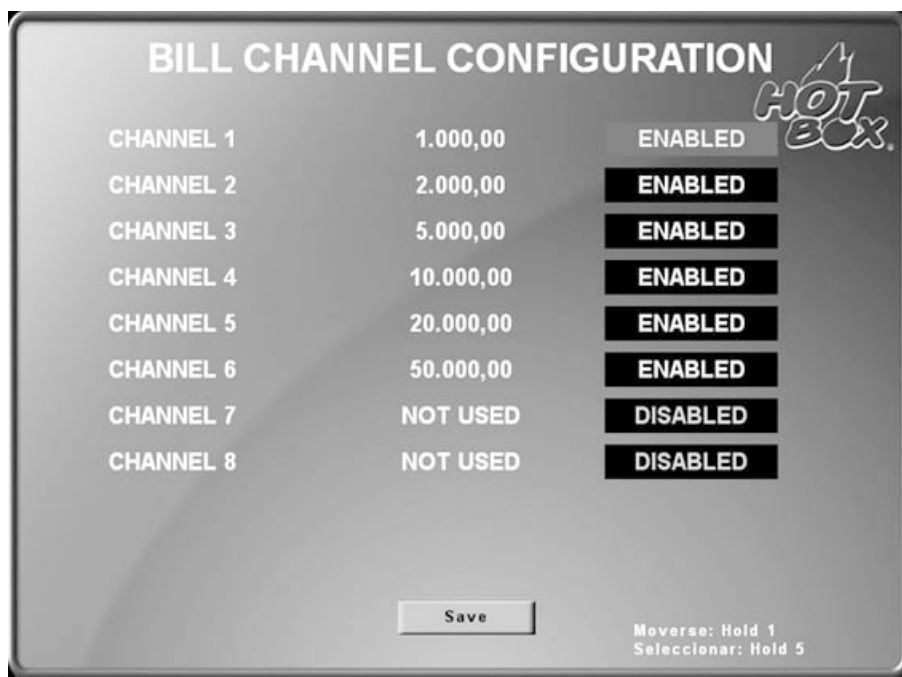
Por medio de esta pantalla se podrá configurar el nivel de volumen establecido para el amplificador de los parlantes.



*Figura 107. Pantalla de configuración de sonido*

**FECHA Y HORA**

*Figura 108. Pantalla de configuración de fecha y hora*

**HABILITACIÓN O DESHABILITACIÓN DE LOS CANALES DEL BILLETERO**

*Figura 109. Pantalla de configuración de los canales del billeteo*

## CONFIGURACIÓN SAS

Número de la máquina que el protocolo SAS 6.02 ve en la red. No debe repetirse en ningún caso.

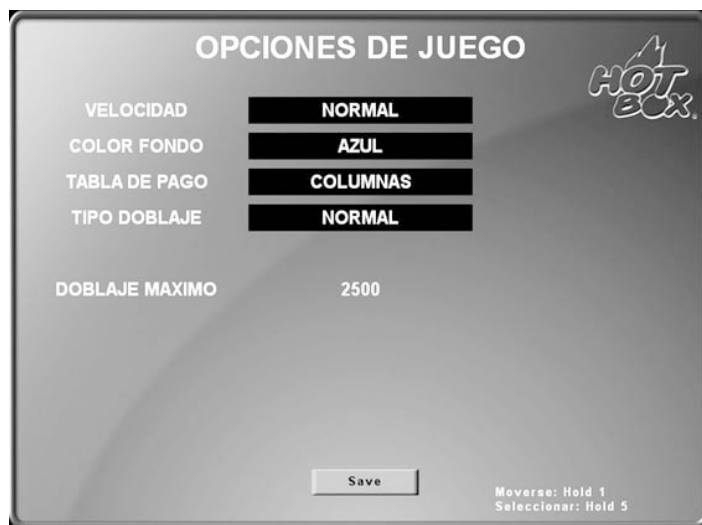


**Figura 110. Pantalla de configuración SAS**

## OPCIONES DE JUEGO

En esta pantalla el operador o administrador de la sala de juego podrá variar algunas opciones del juego.

- Velocidad: normal, rápida, muy rápida.
- Color de fondo: azul, rojo, morado, verde, amarillo.
- Tabla de pago: clásica o en columnas.
- Tipo de doblaje: convencional o automático.



**Figura 111. Pantalla de opciones de juego**

## SELECCIÓN DE COMUNICACIÓN

En esta pantalla se puede escoger entre si la placa o board de juego está o no interconectada a otras, si es servidor o cliente.



*Figura 112. Pantalla de selección de comunicación*



## 6. CONDICIONES Y MENSAJES DE LA PLACA DE JUEGO

### LISTA DE FIGURAS

Figura 113. Notificación Puerta principal abierta	p.94
Figura 114. Notificación Puerta lógica abierta	p.94
Figura 115. Notificación Puerta billeteero abierta	p.94
Figura 116. Notificación Error llave USB no encontrada	p.94
Figura 117. Notificación Error en NVRAM, realice borrado	p.95
Figura 118. Notificación Juego incorrecto	p.95
Figura 119. Notificación Error llave USB inválida	p.95
Figura 120. Notificación Error en NVRAM, de escritura	p.95
Figura 121. Notificación Error de Hardware I/O Error	p.96
Figura 122. Notificación Error de red	p.96
Figura 123. Notificación Touch screen no encontrada	p.96
Figura 124. Notificación Fallo Checksum Sistema Operativo	p.96
Figura 125. Notificación Fallo Checksum Juego	p.97
Figura 126. Notificación Fallo Checksum Llave USB	p.97
Figura 127. Notificación Fallo Checksum Fallo general	p.97
Figura 128. Notificación Fallo Checksum Boot disk	p.97
Figura 129. Notificación Error de red: servidor no encontrado	p.98
Figura 130. Notificación Error de red: número de máquina duplicado	p.98
Figura 131. Notificación Error de red: servidor no compatible	p.98
Figura 132. Notificación Error de red: servidor duplicado	p.98
Figura 133. Notificación Error de billeteero: error 43	p.98
Figura 134. Notificación Error de billeteero: stacker removido	p.99
Figura 135. Notificación Error de billeteero	p.99
Figura 136. Notificación Error de billeteero: error de comunicación	p.99
Figura 137. Notificación Error en stacker	p.99
Figura 138. Notificación Error de billeteero: fallo motor stacker	p.99
Figura 139. Notificación Error de billeteero: fallo velocidad motor transportador	p.99
Figura 140. Notificación Error de billeteero: fallo motor transportador	p.100
Figura 141. Notificación Error de billeteero: el stacker no está listo	p.100
Figura 142. Notificación Error de billeteero: cabezal removido	p.100
Figura 143. Notificación Error de billeteero: fallo Boot ROM	p.100
Figura 144. Notificación Fallo de billeteero: fallo ROM externa	p.100
Figura 145. Notificación Fallo de billeteero: fallo en ROM	p.100
Figura 146. Notificación Fallo de billeteero: fallo escritura ROM externa	p.101
Figura 147. Notificación Atención: máquina deshabilitada	p.101
Figura 148. Notificación Pago manual	p.101
Figura 149. Notificación Verificando memoria	p.101
Figura 150. Notificación Fallo en la integridad. Núcleo del sistema	p.102
Figura 151. Pantalla de error	p.102

## 6.1. ALERTAS

### NOTIFICACIONES DEL ESTADO DE LAS PUERTAS



*Figura 113. Notificación "Puerta principal abierta"*



*Figura 114. Notificación "Puerta lógica abierta"*



*Figura 115. Notificación "Puerta billetero abierta"*

### ERRORES DE INICIO



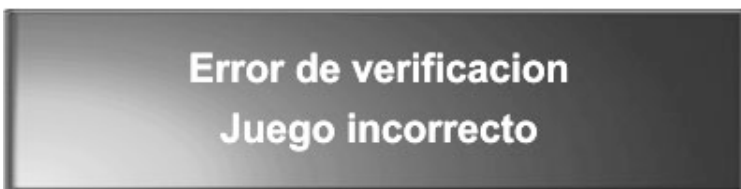
*Figura 116. Notificación "Error llave USB no encontrada"*

Falta el Token USB que contiene la llave para el inicio del software. Verificar que la llave USB esté colocada en uno de los sockets de la placa. Si está, es probable que se encuentre dañada. Contactar al servicio técnico HOT BOX.



**Figura 117. Notificación “Error en NVRAM, realice borrado”**

Aparece cuando los datos de la memoria volátil no son correctos, están incompletos, el chip de la NVRAM está averiado o la batería de la placa está descargada o dañada. Primero, es necesario hacer el borrado con la memoria de borrado HOT BOX. Si el procedimiento de borrado no es exitoso el chip NVRAM de la placa probablemente está dañado. Si el borrado se completa y después de instalado el juego el error vuelve a aparecer, verifique el voltaje de la batería, que debe ser superior a 3.5 voltios. Si el voltaje no es superior, es necesario poner a cargar la batería recargable conectando la placa encendida a la fuente de poder durante 24 horas. Si la batería no recupera la carga en el término estipulado contacte al servicio técnico HOT BOX o reemplácela.



**Figura 118. Notificación “Juego incorrecto”**

Se muestra cuando el Token USB y la memoria Compact Flash del juego no son compatibles. Verifique que las memorias sean las suministradas por HOT BOX para esa placa.



**Figura 119. Notificación “Error llave USB inválida”**

El Token USB no fue creado para esta board de juego. Verifique que las memorias sean las suministradas por HOT BOX para esa placa.



**Figura 120. Notificación “Error en NVRAM, de escritura”**

El chip de la memoria NVRAM tiene un error físico. Contacte al servicio técnico HOT BOX.



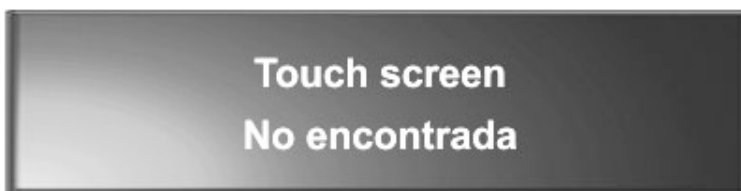
**Figura 121. Notificación "Error de Hardware I/O Error"**

El chip controlador de entradas y salidas tiene un error físico. Contacte al servicio técnico HOT BOX.



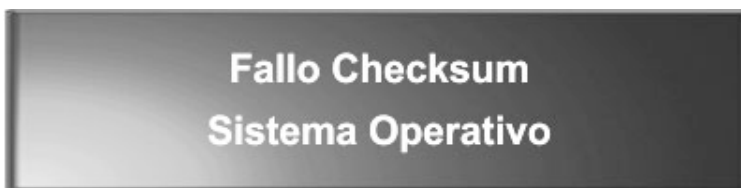
**Figura 122. Notificación "Error de red"**

Verifique que el cable de red esté bien conectado, que no tenga ningún daño o que el switch de comunicaciones esté encendido o que no tenga ningún daño. Verifique que el servidor al cual se esté intentando conectar la board esté encendido, no tenga ningún daño, ni presente error alguno y que esté configurado como servidor.



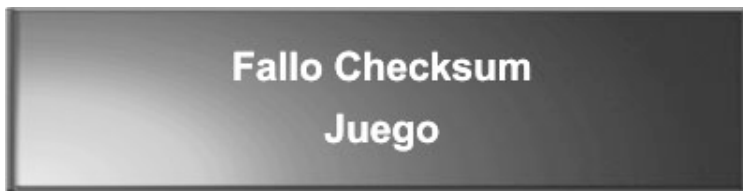
**Figura 123. Notificación "Touch screen no encontrada"**

Verifique las conexiones del touch screen, que no esté dañado y que sea compatible con el sistema HOT BOX (3M serial EXII).



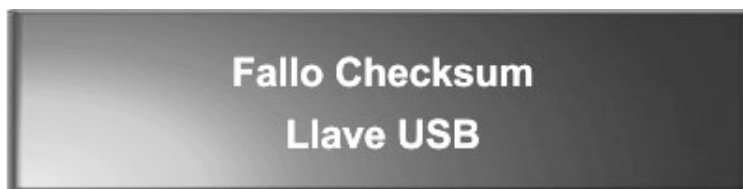
**Figura 124. Notificación "Fallo Checksum Sistema Operativo"**

Error en la verificación del sistema operativo. La memoria Compact Flash puede estar corrupta o la memoria RAM está dañada.



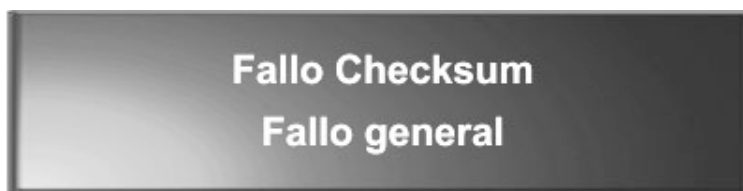
**Figura 125. Notificación "Fallo Checksum Juego"**

Error en la verificación del juego. La memoria Compact Flash puede estar corrupta o la memoria RAM está dañada.



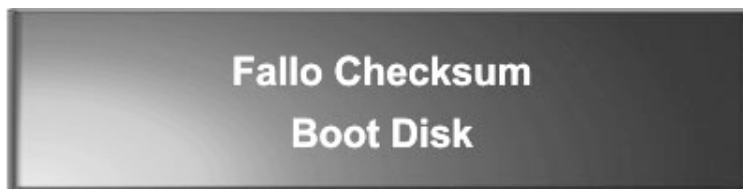
**Figura 126. Notificación "Fallo Checksum Llave USB"**

Error en la verificación del Token USB. El Token USB puede estar corrupto o la memoria RAM está dañada.



**Figura 127. Notificación "Fallo Checksum Fallo general"**

Error en la verificación de la Compact Flash. La memoria Compact Flash puede estar corrupta o la memoria RAM está dañada.



**Figura 128. Notificación "Fallo Checksum Boot disk"**

Error en la verificación del arranque del sistema operativo. La memoria Compact Flash puede estar corrupta o la memoria RAM está dañada.

**ERRORES DE RED**

*Figura 129. Notificación "Error de red: servidor no encontrado"*



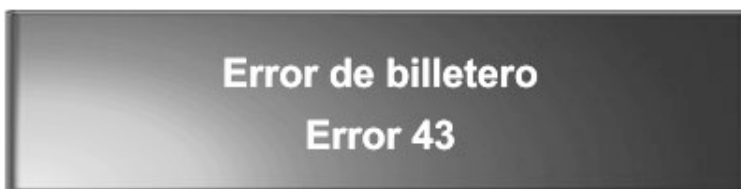
*Figura 130. Notificación "Error de red: número de máquina duplicado"*



*Figura 131. Notificación "Error de red: servidor no compatible"*



*Figura 132. Notificación "Error de red: servidor duplicado"*

**ERRORES DE BILLETERO**

*Figura 133. Notificación "Error de billeteo: error 43"*

El stacker del billeteo está lleno.



**Figura 134. Notificación "Error de billeteero: stacker removido"**



**Figura 135. Notificación "Error de billeteero"**

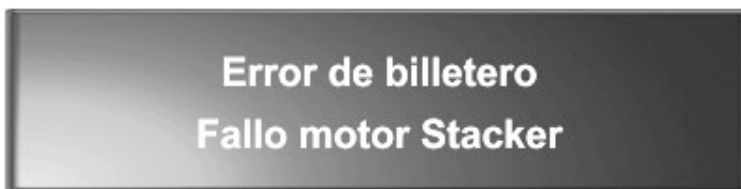
Error de configuración del billeteero.



**Figura 136. Notificación "Error de billeteero: error de comunicación"**



**Figura 137. Notificación "Error en stacker"**



**Figura 138. Notificación "Error de billeteero: fallo motor stacker"**



**Figura 139. Notificación "Error de billeteero: fallo velocidad motor transportador"**



**Figura 140. Notificación "Error de billeteo: fallo motor transportador"**



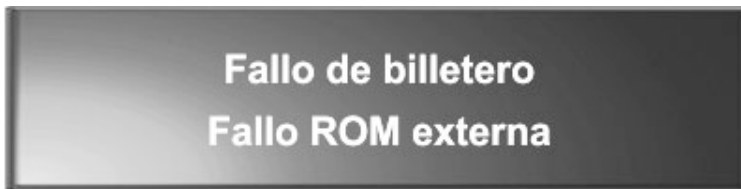
**Figura 141. Notificación "Error de billeteo: el stacker no está listo"**



**Figura 142. Notificación "Error de billeteo: cabezal removido"**



**Figura 143. Notificación "Error de billeteo: fallo Boot ROM"**



**Figura 144. Notificación "Fallo de billeteo: fallo ROM externa"**



**Figura 145. Notificación "Fallo de billeteo: fallo en ROM"**





*Figura 146. Notificación "Fallo de billeteero: fallo escritura ROM externa"*

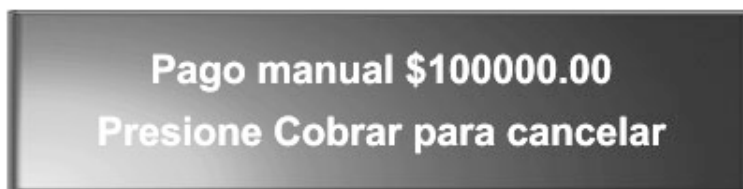
## ERRORES DE SAS



*Figura 147. Notificación "Atención: máquina deshabilitada"*

## 6.2. MENSAJES DE OPERACIÓN

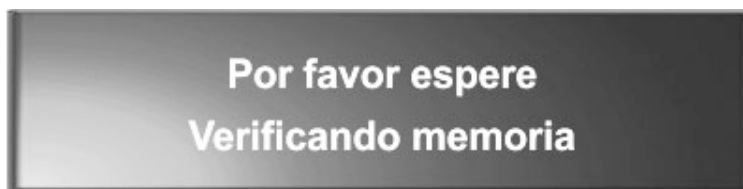
### AVISO DE PAGO



*Figura 148. Notificación "Pago manual"*

Para pagar gire el switch de llave una vez. Para abortar el procedimiento de pago presione en la botonera el botón de *Cash Out* o Cobrar.

### AVISO DE MEMORIA



*Figura 149. Notificación "Verificando memoria"*

Espere unos segundos mientras el sistema verifica la integridad de las memorias.

### 6.3. TRACE BACK

Si llega a aparecer este error por favor gire la llave de contadores.

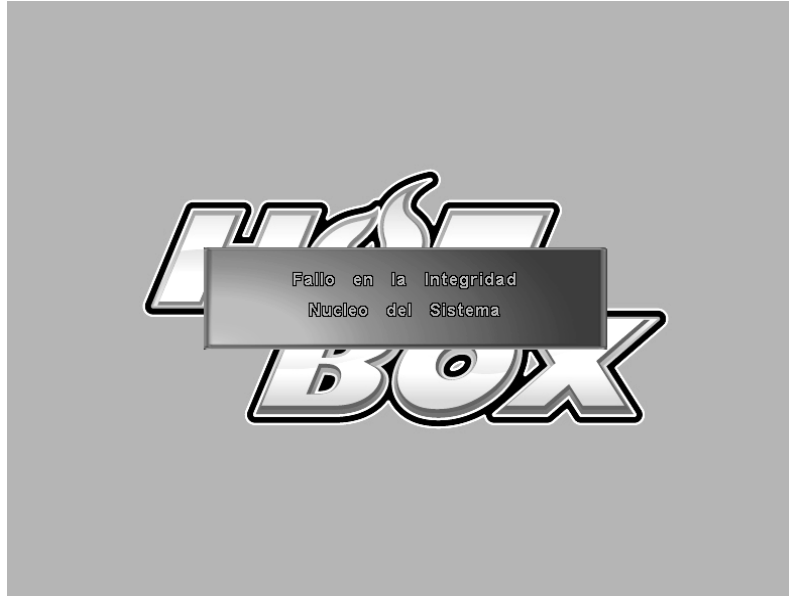


Figura 150. Notificación “Fallo en la integridad. Núcleo del sistema”

Verá algo parecido a esta imagen:

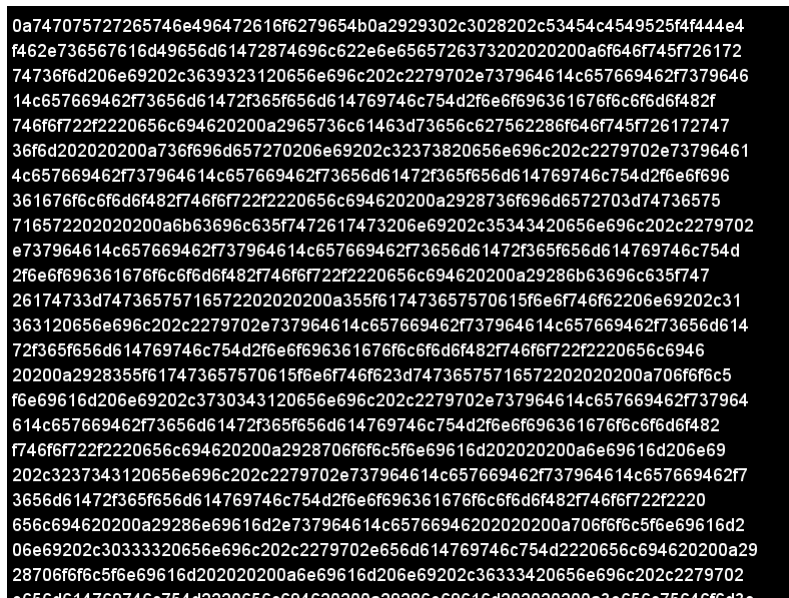


Figura 151. Pantalla de error

A continuación, tome una fotografía y envíela a cualquier contacto HOT BOX o a nuestro email comercial@hotbox.com.co para poder prestarle asistencia técnica y solucionar su error lo más pronto posible.

## 7. BOARDS HOT BOX - ERRORES COMUNES Y SU SOLUCIÓN

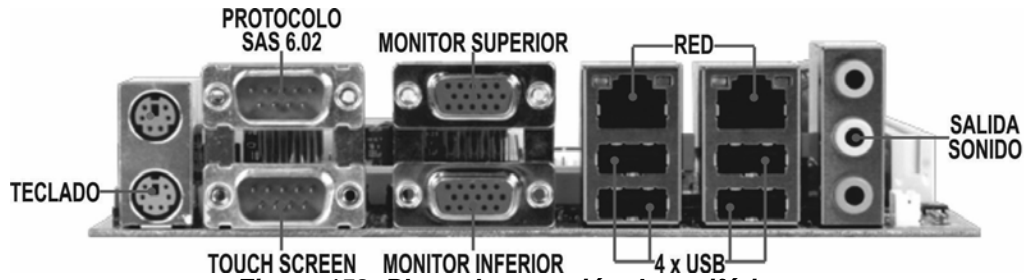
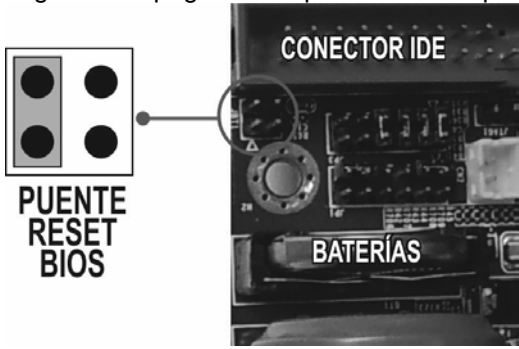


Figura 152. Plano de conexión de periféricos

Tabla 12. Errores comunes de la board

<p><b>NO HAY VIDEO NO HAY SONIDO DE UN PITO</b></p>	<p>Verificar la memoria RAM. Hacer RESET al BIOS.</p>
<p><b>NO HAY VIDEO HAY SONIDO DE UN PITO</b></p>	<p>Conectar el teclado. Dar F1. Esperar a que dé video.</p>
<p><b>KEYBOARD ERROR</b></p>	<p>Deshabilitar o quitar el teclado desde el BIOS. Si no se soluciona, reemplazar la batería referencia CR2032 y repetir el procedimiento.</p>
<p><b>CÓMO HACER BORRADO (RAM CLEAR)</b></p>	<p>Apagar la máquina. Quitar la memoria CF del juego y la memoria USB. Colocar la memoria CF de borrado. Encender la máquina. Esperar a que el sistema cargue. Cuando aparezca el mensaje "CLEAR FINISH", apagar la máquina. Quitar la memoria de borrado. Colocar la memoria CF del juego y la memoria USB. Encender la máquina.</p>
<p><b>CÓMO HACER RESET AL BIOS</b></p>	<p>Apagar la máquina. Hacer un puente en los pines del BIOS RESET como muestra el diagrama. Encender la máquina con el puente puesto. Esperar diez (10) segundos. Apagar la máquina. Quitar el puente. Encender la máquina.</p> <div style="text-align: center;">  <p>CONECTOR IDE</p> <p>BATERÍAS</p> <p>PUENTE RESET BIOS</p> </div>
<p><b>CÓMO DESHABILITAR TECLADO</b></p>	<p>Apagar la máquina. Conectar el teclado USB. Cuando suene (pite) la board en el arranque oprimir repetidamente la tecla Supr. En las opciones escoger:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Standard CM Feature (oprimir Enter).</li> <li>↳ Halt On (oprimir Enter).</li> <li>↳ No Error (oprimir Enter).</li> <li>↳ F10 (oprimir Enter).</li> </ul> <p>Desconectar el teclado.</p>
<p><b>NOTAS:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si desmonta la board de la caja metálica no la coloque sobre una superficie metálica ya que las baterías pueden hacer corto y descargarse. Esto genera errores como "KEYBOARD ERROR" o "RAM ERROR".</li> <li>• Si la board se retira de su caja metálica original se pierde la garantía.</li> </ul>

## 8. MODO DE JUEGO

### LISTA DE FIGURAS

Figura 154. Diagrama del modo de juego Super Poker	p.105
Figura 155. Pantalla principal del juego Jacks or Better	p.106
Figura 156. Pantalla de juego Jacks or Better	p.106
Figura 157. Pantalla de doblaje tradicional	p.107
Figura 158. Pantalla de doblaje automático	p.107
Figura 159. Pantalla de misteriosos	p.108
Figura 160. Pantalla de progresivo 1 nivel	p.108
Figura 161. Pantalla de progresivo 4 niveles	p.109
Figura 162. Pantalla de tabla de premios por columnas	p.110
Figura 163. Pantalla de tabla de premios simplificada	p.110
Figura 164. Pantalla de presentación del juego Tens or Better	p.111
Figura 165. Pantalla de juego Tens or Better	p.113
Figura 166. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Tens or Better	p.113
Figura 167. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Tens or Better	p.114
Figura 168. Pantalla de progresivo misterioso del juego Tens or Better	p.114
Figura 169. Pantalla de presentación del juego Black Jack	p.115
Figura 170. Pantalla de juego Black Jack	p.116
Figura 171. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Black Jack	p.117
Figura 172. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Black Jack	p.117
Figura 173. Pantalla de progresivo misterioso del juego Black Jack	p.118
Figura 174. Pantalla de presentación del juego Deuces Wild	p.119
Figura 175. Pantalla de juego Deuces Wild	p.120
Figura 176. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Deuces Wild	p.121
Figura 177. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Deuces Wild	p.121
Figura 178. Pantalla de progresivo misterioso del juego Deuces Wild	p.122
Figura 179. Pantalla de presentación del juego Double Bonus	p.123
Figura 180. Pantalla de juego Double Bonus	p.124
Figura 181. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Double Bonus	p.125
Figura 182. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Double Bonus	p.125
Figura 183. Pantalla de progresivo misterioso del juego Double Bonus	p.126
Figura 184. Pantalla de presentación del juego Jacks or Better	p.127
Figura 185. Pantalla de juego Jacks or Better	p.128
Figura 186. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Jacks or Better	p.129
Figura 187. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Jacks or Better	p.129
Figura 188. Pantalla de progresivo misterioso del juego Jacks or Better	p.130

## 8.1. DIAGRAMA BÁSICO

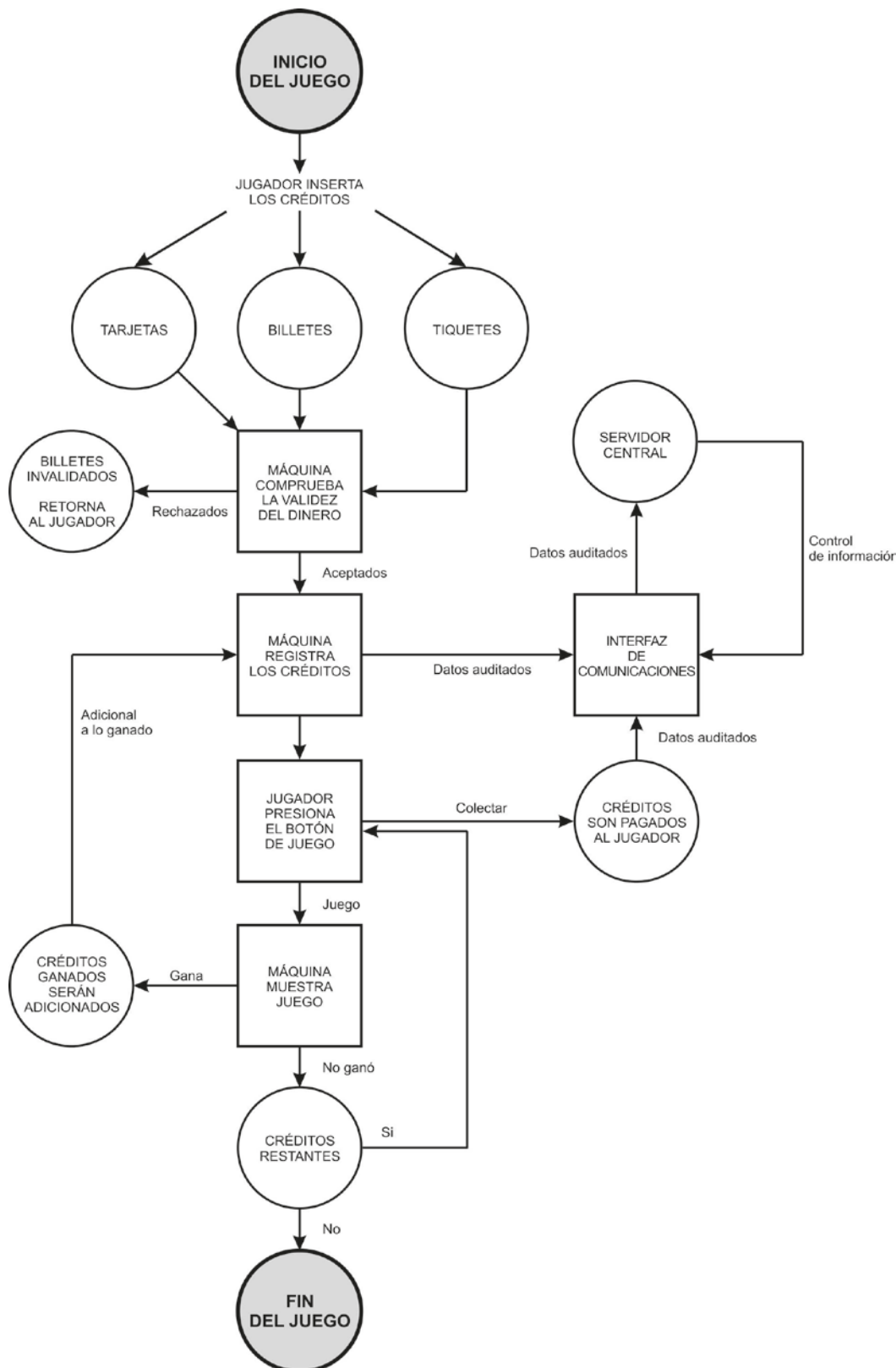


Figura 154. Diagrama del modo de juego Super Poker

## 8.2. CARACTERÍSTICAS



Figura 155. Pantalla principal del juego Jacks or Better

El video póker es fácil de usar, no requiere interacción con un dealer o con otros jugadores. Las combinaciones de cartas, así como los rieles son gobernadas por un generador de números aleatorios (RNG). Los jugadores toman decisiones que afectan el resultado final, esto hace que sean más atractivas que las máquinas de video slots para cierto tipo de jugadores.

ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	4000
STRAIGHT FLUSH .....	50	100	150	200	250
4 OF A KIND .....	25	50	75	100	125
FULL HOUSE .....	8	16	24	32	40
FLUSH.....	5	10	15	20	25
STRAIGHT.....	4	8	12	16	20
3 OF A KIND .....	3	6	9	12	15
2 PAIR.....	1	2	3	4	5
TENS OR BETTER.....	1	2	3	4	5

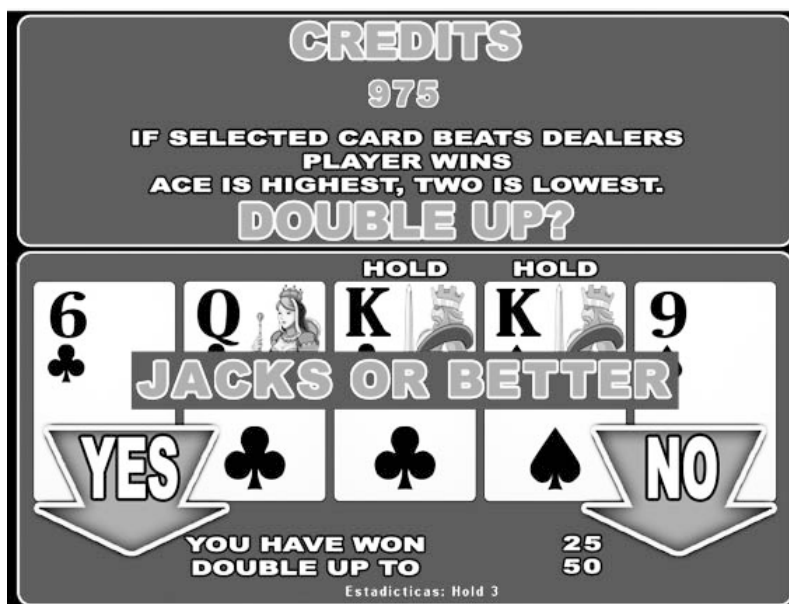
Figura 156. Pantalla de juego del juego Tens or Better

Lo que necesita hacer inicialmente para comprender cómo se juega Tens or Better es conocer el significado de cada combinación ganadora:

- Royal Flush: es la mano más alta posible. Una escalera real consiste en la secuencia de cartas más alta de la misma pinta (10, J, Q, K, A).
- Straight Flush: consiste en 5 cartas secuenciales de la misma pinta.
- Four of a kind: se compone de cuatro cartas del mismo valor.
- Full House: contiene tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- Three of a kind: contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.
- Two Pair: consiste en dos parejas de cartas del mismo valor no coincidentes entre sí.
- Pair: contiene incluso un par de 10, J, Q, K, A.

Si puede recordar estas manos, puede jugar cualquier tipo de póker.

Se maneja una baraja de 52 cartas que se mezclan y se escogen por el RNG de la máquina. La máquina reparte al jugador cinco cartas de las cuales el jugador decide retener ninguna, algunas o todas según su estrategia propia para obtener combinaciones ganadoras. Después de retener las cartas que al jugador le interesan, la máquina vuelve a repartir y reemplaza las cartas no retenidas por el jugador. Si en este nuevo resultado hay alguna combinación ganadora la máquina pagará este premio y le dará la opción al jugador de doblarlo o de cobrar.



**Figura 157. Pantalla de doblaje tradicional**

Si entra a la opción de doblaje, la máquina escogerá entre las 52 cartas de la baraja una, que mostrará como carta del dealer y el jugador podrá escoger entre cuatro opciones diferentes; si la carta seleccionada por el jugador es mayor a la escogida por la máquina, el jugador gana y tendrá nuevamente la opción de doblar o de cobrar. El jugador puede doblar cuantas veces quiera mientras no supere el valor límite establecido por el operador o la jurisdicción respectiva en la configuración de la máquina. Si el jugador pierde el doblaje o cobra y además tiene créditos reservados podrá iniciar una nueva partida.



**Figura 158. Pantalla de doblaje automático**

Las combinaciones ganadoras obedecen a una tabla de pagos establecida por la jurisdicción del país donde se encuentre la máquina o por el operador y se muestra en la parte superior de la pantalla de la máquina video póker. El límite de apuesta para cada partida también será establecido por la jurisdicción del país o el operador de la máquina. Algunas configuraciones de la máquina video póker tienen progresivos de uno o cuatro niveles y misteriosos de un nivel, estas máquinas se podrán interconectar para que el monto de estos progresivos suba más rápidamente. En el caso del progresivo misterioso, la máquina dará el premio en el momento menos esperado y los montos de los progresivos de uno a cuatro niveles, el jugador podrá ganárselos jugando por la apuesta máxima y obteniendo la combinación ganadora marcada para cada nivel.



**Figura 159. Pantalla de misteriosos**





Figura 160. Pantalla de progresivo 1 nivel



Figura 161. Pantalla de progresivo 4 niveles

## 8.3. PANTALLAS DE AYUDA DE LA TABLA DE PREMIOS

Las siguientes figuras muestran un ejemplo típico de pantalla de tabla de premios:

### POR COLUMNAS

ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	4000
STRAIGHT FLUSH .....	50	100	150	200	250
4 OF A KIND .....	25	50	75	100	125
FULL HOUSE .....	8	16	24	32	40
FLUSH.....	5	10	15	20	25
STRAIGHT.....	4	8	12	16	20
3 OF A KIND .....	3	6	9	12	15
2 PAIR.....	1	2	3	4	5
TENS OR BETTER.....	1	2	3	4	5

Figura 162. Pantalla de tabla de premios por columnas

### SIMPLIFICADA

ROYAL FLUSH.....	20000
STRAIGHT FLUSH .....	1250
4 OF A KIND .....	375
FULL HOUSE .....	175
FLUSH.....	150
STRAIGHT.....	125
3 OF A KIND .....	100
2 PAIR.....	25
JACKS OR BETTER .....	25

Figura 163. Pantalla de tabla de premios simplificada

## 8.4. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

### 8.4.1. TENS OR BETTER



**Figura 164. Pantalla de presentación del juego Tens or Better**

Tens or Better es uno de los más famosos juegos de póker. Es una variación del juego Jacks or Better; así mismo, es un excelente juego para aprender como introducción al póker, especialmente al Jacks or Better.

Aprender cómo se juega Tens or Better le permitirá al jugador entender fácilmente la mecánica básica de los juegos de póker de cinco cartas. El objetivo del Tens or Better es tener una mano de cinco cartas en la que se encuentre una combinación ganadora. Mientras más alta es la mano, más alto será el pago. La tabla de pagos se podrá visualizar en la pantalla destinada a esto en la máquina en la que juegue. Una vez que se reparten las cinco cartas, el jugador podrá escoger cuáles desea retener y cuáles desea reemplazar. Puede reemplazar sus cartas solo una vez.

## RANGO DE LAS MANOS

En el juego Tens or Better el rango de las cartas es similar al del juego de póker estándar. La única diferencia es que la combinación mínima ganadora es un par de dieces (Tens) o más, lo que le da el nombre al juego (Tens or Better).

Para comprender cómo se juega Tens or Better necesita memorizar el rango de cada carta de la mano:

- Royal Flush: escalera real (10, J, Q, K, A).
- Straight Flush (escalera de color): es una combinación de cinco cartas consecutivas de la misma pinta.
- 4 of a kind (cuatro del mismo): combinación de cuatro cartas del mismo valor y una de diferente pinta.
- Full House: tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Flush: cinco cartas de la misma pinta.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- 3 of a kind (tres del mismo): contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.
- 2 Pair (dos pares): consiste en dos parejas de cartas del mismo valor no coincidentes entre sí.
- Tens or Better: es la combinación de dos 10s hasta As y 3 cartas de distinta pinta.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

En la botonera el jugador escogerá cuántos créditos desea apostar por cada ronda. También podrá escoger entre apostar uno (*Bet One*) o apuesta máxima (*Max Bet*). Escoger *Bet One* sumará un crédito a su apuesta actual, mientras que *Max Bet* incrementará su apuesta a la máxima posible y repartirá las cartas automáticamente. Luego de seleccionar *Bet One*, necesitará presionar el botón de repartir (*Deal*).

Una vez las cartas han sido repartidas, el jugador debe elegir cuáles cartas desea reemplazar. Las que no desee reemplazar las debe retener con el botón *Hold* correspondiente a cada carta (*Hold 1* al *5*). Presione el botón *Deal* para reemplazar las que no retuvo. El juego termina y empieza de nuevo cuando el jugador no ha obtenido una combinación ganadora. Si ha conseguido una combinación ganadora, podrá cobrar sus ganancias o tener la oportunidad de duplicarlas con el doblaje.

Si el jugador escoge la opción de duplicarlas, la máquina tomará una carta cara arriba y le repartirá al jugador cuatro cartas cara abajo. Entonces, tendrá que escoger una carta entre las cuatro repartidas. Si la carta elegida es menor que la del dealer, el jugador perderá sus ganancias; si son iguales, será considerado un empate y nuevamente podrá recolectar sus ganancias o doblar de nuevo. Si la carta del jugador es mayor que la del dealer, sus ganancias serán duplicadas. De la misma manera, podrá elegir nuevamente recolectar sus ganancias o duplicarlas.

Básicamente esto es lo que debe esperar del video póker Tens or Better. Una vez tiene la experiencia de jugar este juego, no tendrá ninguna dificultad para jugar cualquier otra modalidad de juegos video póker de HOT BOX.

<b>ROYAL FLUSH</b> .....	800	1600	2400	3200	40000
<b>STRAIGHT FLUSH</b> .....	50	100	150	200	2500
<b>4 OF A KIND</b> .....	25	50	75	100	1250
<b>FULL HOUSE</b> .....	8	16	24	32	400
<b>FLUSH</b> .....	5	10	15	20	250
<b>STRAIGHT</b> .....	4	8	12	16	200
<b>3 OF A KIND</b> .....	3	6	9	12	150
<b>2 PAIR</b> .....	1	2	3	4	50
<b>TENS OR BETTER</b> .....	1	2	3	4	50

Figura 165. Pantalla de juego Tens or Better



Figura 166. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Tens or Better

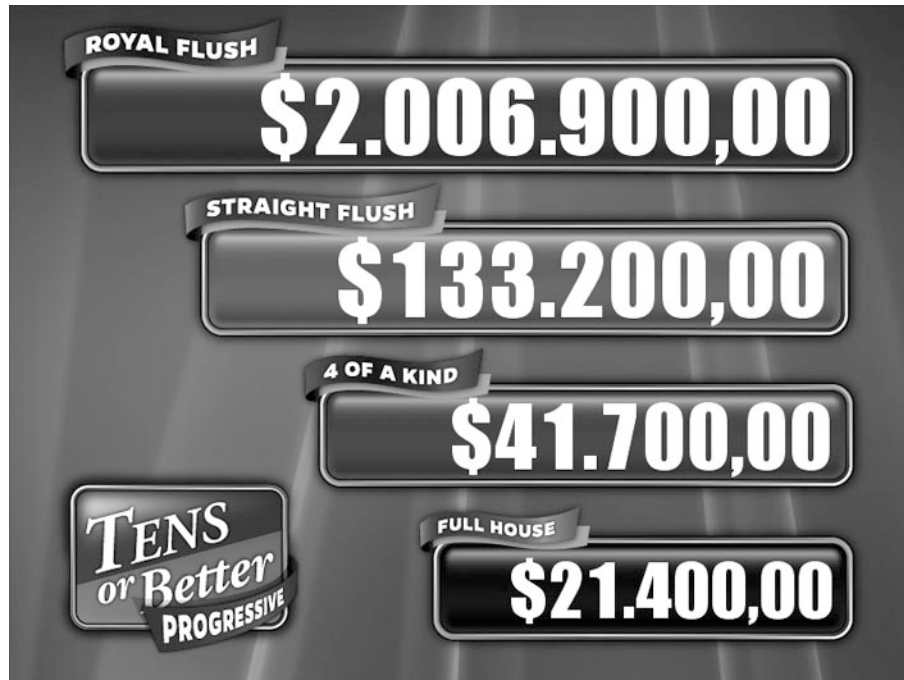


Figura 167. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Tens or Better



Figura 168. Pantalla de progresivo misterioso del juego Tens or Better

## 8.4.2. BLACK JACK



**Figura 169. Pantalla de presentación juego Black Jack**

Una vez registrados los créditos en la máquina, el jugador deberá seleccionar cuántos créditos desea apostar por mano. Puede apostar entre uno a cinco créditos o según la configuración del operador, pero debería ir siempre por la apuesta máxima, ya que el premio mayor se puede obtener con dos combinaciones diferentes: la Escalera Real o con cuatro As y una J negra.

Una vez el jugador ha seleccionado cuántos créditos desea apostar, deberá presionar el botón *Deal* para iniciar la mano. El jugador recibirá cinco cartas, así que presione los botones *Hold* para seleccionar cuáles cartas desea retener. Para reemplazar las cartas que desea descartar con unas nuevas cartas, presione el botón *Draw*.

Luego de hacer una mano ganadora, el jugador tendrá la opción de retirar sus ganancias o tratar de duplicarlas. Si este decide retirar sus ganancias, la partida terminará y podrá retirar su pago. Si intenta duplicar sus ganancias, se mostrarán cinco cartas en la pantalla. Cuatro se encontrarán cara abajo y una cara arriba. Para duplicar su apuesta debe escoger una de las cuatro cartas cara abajo. Si la carta que ha escogido es más alta que la que inicialmente está cara arriba, sus ganancias serán duplicadas. Si la carta escogida es menor, perderá toda su ganancia.

Otra cosa para tener en cuenta es que si consiguió doblar su apuesta, se le presentará la misma opción de tomar el dinero o seguir doblando. De igual manera, el jugador podrá elegir si tomar sus ganancias o continuar duplicándolas.

Lo que marca la diferencia del póker Black Jack, con respecto a los demás juegos de póker es que existen dos combinaciones para obtener el premio mayor. En general, el juego Black Jack tiene más combinaciones ganadoras que el resto de juegos video póker, teniendo así el jugador más oportunidades para ganar.

### COMBINACIONES GANADORAS PARA BLACK JACK

- Royal Flush / Four As w BJ: escalera real (10, J, Q, K, A) o cuatro ases con una jota negra.
- Four 2s 3s 4s w BJ: cuatro 2s, 3s o 4s con una jota negra.
- Four As / 5s thru Ks w BJ: cuatro ases o cartas del 5 a la K con una jota negra.
- Straight Flush (escalera de color): es una combinación de cinco cartas consecutivas de la misma pinta.
- Four 5s thru Ks: cuatro cartas del 5 a la K.
- Full House: tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Flush: cinco cartas de la misma pinta.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- Three of a kind (tres del mismo): contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.
- Two Pair (dos pares): consiste en dos parejas de cartas del mismo valor no coincidentes entre sí.
- Jacks or Better (jotas o mejores): es la combinación de dos Js hasta As y 3 cartas de distinta pinta.



Figura 170. Pantalla de juego Black Jack





Figura 171. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Black Jack

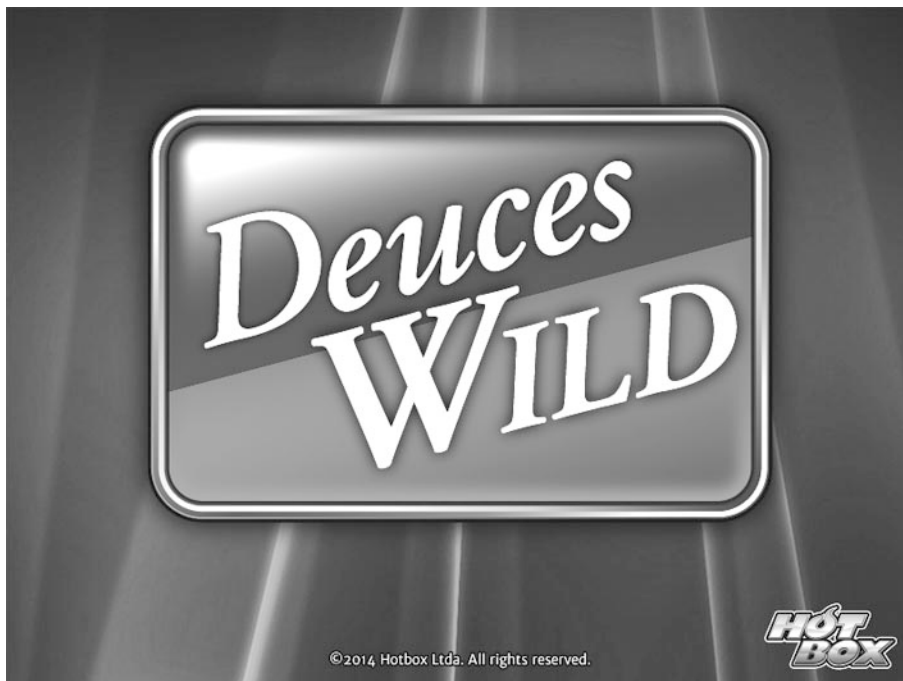


Figura 172. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Black Jack



*Figura 173. Pantalla de progresivo misterioso del juego Black Jack*

### 8.4.3. DEUCES WILD



**Figura 174. Pantalla de presentación del juego Deuces Wild**

El póker Deuces Wild se juega de la misma manera que el póker regular, con una baraja de 52 cartas, excepto con un pequeño cambio en las reglas: todos los “Deuces” (cartas marcadas con el número 2) en la baraja son declaradas como “cartas comodín” (*Wild*).

Las cartas *Wild* pueden ser usadas como cualquier otra carta. De esta manera, el Deuce puede ser la carta faltante para completar un Straight, o reemplazar el cinco de corazones en una escalera de corazones que compone una mano de póker.

Cuando juegue el video póker Deuces Wild se va a encontrar frecuentemente con esta situación con las cartas *Wild*, ya que el rango mínimo de cartas para ganar una mano es un trío (3 of a kind).

El juego de video póker le repartirá al jugador 5 cartas para iniciar y luego le repartirá cartas nuevas en una cantidad igual a las que esté descartando. Sus cartas descartadas se determinan por cuáles cartas desea conservar. Seleccione estas cartas con los botones de *Hold*. Cuando esté listo, presione el botón *Deal* y recibirá sus nuevas cartas.

## COMBINACIONES GANADORAS PARA DEUCES WILD

- Natural Royal Flush: escalera real (10, J, Q, K, A) sin *Wild*.
- Four Deuces: cuatro 2s.
- Wild Royal Flush: escalera real con un *Wild* (2).
- Five of a kind (cinco de la misma): cinco cartas del mismo valor.
- Straight Flush (escalera de color): es una combinación de cinco cartas consecutivas de la misma pinta.
- Four of a kind (cuatro del mismo): combinación de cuatro cartas del mismo valor y una de diferente pinta.
- Full House: tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Flush: cinco cartas de la misma pinta.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- Three of a kind (tres del mismo): contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.

NATURAL ROYAL FLUSH.....	800	1600	2400	3200	40000
FOUR DEUCES.....	200	400	600	800	10000
WILD ROYAL FLUSH.....	25	50	75	100	1250
FIVE OF A KIND.....	16	32	48	64	800
STRAIGHT FLUSH.....	13	26	39	52	650
FOUR OF A KIND.....	3	6	9	12	150
FULL HOUSE.....	3	6	9	12	150
FLUSH.....	2	4	6	8	100
STRAIGHT.....	2	4	6	8	100
THREE OF A KIND.....	1	2	3	4	50

Figura 175. Pantalla de juego Deuces Wild



Figura 176. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Deuces Wild



Figura 177. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Deuces Wild



*Figura 178. Pantalla de progresivo misterioso del juego Deuces Wild*

#### 8.4.4. DOUBLE BONUS



**Figura 179. Pantalla de presentación del juego Double Bonus**

Una vez registrados los créditos en la máquina, el jugador deberá seleccionar cuántos créditos desea apostar por mano. Puede apostar entre uno a cinco créditos o según la configuración del operador, pero el jugador debería ir siempre por la apuesta máxima, ya que hay un bono de pago adicional por escalera real.

Una vez ha seleccionado cuántos créditos desea apostar, presione el botón *Deal* para iniciar la mano. El jugador recibirá cinco cartas, así que presione los botones *Hold* para seleccionar cuáles cartas desea retener. Para reemplazar las cartas que desea descartar con unas nuevas cartas, presione el botón *Draw*.

Luego de hacer una mano ganadora, el jugador tendrá la opción de retirar sus ganancias o tratar de duplicarlas. Si decide retirar sus ganancias, la partida terminará y podrá retirar su pago. Si intenta duplicar sus ganancias, se mostrarán cinco cartas en la pantalla. Cuatro se encontrarán cara abajo y una cara arriba. Para duplicar su apuesta debe escoger una de las cuatro cartas cara abajo. Si la carta que ha escogido es más alta que la que inicialmente está cara arriba, sus ganancias serán duplicadas. Si la carta escogida es menor, perderá toda su ganancia.

Otra cosa para tener en cuenta es que si consiguió doblar su apuesta, se le presentará la misma opción de tomar el dinero o seguir doblando. De igual manera, el jugador podrá elegir si toma sus ganancias o continúa duplicándolas.

Lo que marca la diferencia del póker Double Bonus con respecto a los demás juegos de póker es que la combinación de cuatro As paga varias veces más que la combinación de cuatro As

de cualquier otro juego de póker. También paga a las combinaciones de cuatro 2s, 3s, 4s y 5s hasta Ks.

### COMBINACIONES GANADORAS PARA DOUBLE BONUS

- Royal Flush: escalera real (10, J, Q, K, A).
- Four Aces: cuatro As.
- Four 2s 3s 4s: cuatro 2s, 3s o 4s.
- Four 5s thru Ks: cuatro cartas del 5 a la K.
- Straight Flush (escalera de color): es una combinación de cinco cartas consecutivas de la misma pinta.
- Full House: tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Flush: cinco cartas de la misma pinta.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- Three of a kind (tres del mismo): contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.
- Two Pair (dos pares): consiste en dos parejas de cartas del mismo valor no coincidentes entre sí.
- Jacks or Better (jotas o mejores): es la combinación de dos Js hasta As y 3 cartas de distinta pinta.

ROYAL FLUSH .....	800	1600	2400	3200	40000
FOUR ACES .....	160	320	480	640	8000
FOUR 2s 3s 4s.....	80	160	240	320	4000
FOUR 5s thru Ks.....	50	100	150	200	2500
STRAIGHT FLUSH.....	50	100	150	200	2500
FULL HOUSE.....	9	18	27	36	450
FLUSH.....	6	12	18	24	300
STRAIGHT.....	5	10	15	20	250
THREE OF A KIND.....	2	4	6	8	100
TWO PAIR.....	1	2	3	4	50
JACKS OR BETTER.....	1	2	3	4	50

Figura 180. Pantalla de juego Double Bonus





Figura 181. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Double Bonus



Figura 182. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Double Bonus



*Figura 183. Pantalla de progresivo misterioso del juego Double Bonus*

#### 8.4.5. JACKS OR BETTER



**Figura 184. Pantalla de presentación del juego Jacks or Better**

Jacks or Better se juega con un mazo de 52 cartas. Para iniciar, el jugador debe decidir de cuánto será su apuesta. El rango usual de apuesta va de uno a cinco créditos, o según la configuración puesta por el operador, con pagos más grandes de acuerdo con la apuesta más ambiciosa.

Una vez determinado el tamaño de la apuesta y los créditos han sido registrados en la máquina, el jugador presiona el botón *Deal*. De esta manera, le serán repartidas cinco cartas al azar, que serán mostradas en pantalla.

El jugador debe decidir cuáles cartas quiere conservar y cuales descartar. Todas las cartas pueden ser descartadas o el jugador puede decidir mantener su mano inicial. En la mayoría de los casos, de cualquier manera, el jugador decide deshacerse de una hasta cuatro cartas. Para retener las cartas que desee debe presionar el botón *Hold* en la botonera (hay un botón para cada carta).

Una vez el jugador ha tomado su decisión, presionará el botón *Deal* para reemplazar las cartas descartadas con unas nuevas al azar. En este momento el juego se da por terminado y el pago al jugador se realizará de acuerdo con las cartas de su mano final y al tamaño de su apuesta inicial.

## COMBINACIONES GANADORAS PARA JACKS OR BETTER

- Royal Flush: escalera real (10, J, Q, K, A).
- Straight Flush (escalera de color): es una combinación de cinco cartas consecutivas de la misma pinta.
- 4 of a kind (cuatro del mismo): combinación de cuatro cartas del mismo valor y una de diferente pinta.
- Full House: tres cartas del mismo valor y un par de cartas del mismo valor.
- Flush: cinco cartas de la misma pinta.
- Straight (escalera): consiste en cinco cartas consecutivas de diferente pinta.
- 3 of a kind (tres del mismo): contiene tres cartas del mismo valor y dos cartas de diferente pinta.
- 2 Pair (dos pares): consiste en dos parejas de cartas del mismo valor no coincidentes entre sí.
- Jacks or Better (jotas o mejores): es la combinación de dos Js hasta As y 3 cartas de distinta pinta.

<b>ROYAL FLUSH</b> .....	800	1600	2400	3200	40000
<b>STRAIGHT FLUSH</b> .....	50	100	150	200	2500
<b>4 OF A KIND</b> .....	15	30	45	60	750
<b>FULL HOUSE</b> .....	7	14	21	28	350
<b>FLUSH</b> .....	6	12	18	24	300
<b>STRAIGHT</b> .....	5	10	15	20	250
<b>3 OF A KIND</b> .....	4	8	12	16	200
<b>2 PAIR</b> .....	1	2	3	4	50
<b>JACKS OR BETTER</b> .....	1	2	3	4	50

Figura 185. Pantalla de juego Jacks or Better



Figura 186. Pantalla de progresivo 1 nivel del juego Jacks or Better



Figura 187. Pantalla de progresivo 4 niveles del juego Jacks or Better



*Figura 188. Pantalla de progresivo misterioso del juego Jacks or Better*

**ADVERTENCIA**

El mal funcionamiento anula todos los pagos y jugadas.  
El jugador es responsable de confirmar los créditos registrados antes de jugar.

**ADVERTENCIA**

Como jugador está en la obligación de leer las ayudas, recomendaciones e instructivos suministrados por HOT BOX Ltda. y que son necesarios para el buen desempeño del juego.

## 9. GLOSARIO

**Apuesta (Bet)**

Cantidad de créditos que se pondrán en juego.

**Apuesta máxima (Max bet)**

Interruptor del panel del jugador o botón en pantalla con el que se apuesta el número máximo de créditos que la máquina acepte o, si no hubiera créditos suficientes, todos los créditos restantes.

**Apuesta plana (Flat bet)**

Significa apostar siempre la misma cantidad de dinero.

**Apuesta uno**

Interruptor del panel del jugador o botón en pantalla con el que se apuesta un crédito cada vez que se presiona.

**Black Jack**

Nombre del juego en el que las combinaciones ganadoras se realizan junto con una jota negra.

**Borrar**

Eliminar los datos almacenados en la memoria RAM de la board para proceder a la instalación, configuración y activación de un juego.

**Cable RS-232**

Cualquier cable que se conecte conforme al estándar RS-232.

**Caja de depósito (Stacker)**

Contenedor que se encuentra en el interior de la máquina, en el que se depositan o guardan los billetes.

**Carta de figura**

Según el glosario de video póker, son las cartas con “dibujo” de la baraja, es decir: la J, la Reina y el Rey... suelen ser las cartas con más valor en el video póker.

**Carta más alta**

Término para una mano que no llega a la “mínima” en el video póker y que es “ranqueada” por la carta más alta presente entre las cinco.

**Ciclo**

Representa una estimación estadística del número de tiradas efectuadas para obtener una carta o combinación. Por ejemplo, la combinación Escalera de color tiene una frecuencia de (sale una vez cada) 30000 manos jugadas.

**Cobrar (Cash Out)**

Significa que el jugador decide retirar el dinero de la máquina. Para ello es suficiente, simplemente, con pulsar el botón denominado con el mismo nombre.



**Color**

Representan 5 cartas del mismo color.

**Contadores**

Las máquinas utilizan contadores mecánicos y de software para recopilar datos de juego. Los contadores de hardware recopilan totales de todo el ciclo vital y no pueden ser reinicializados. Los contadores de software se visualizan en el modo de datos estadísticos y pueden reinicializarse a cero.

**Contador progresivo**

Contador de visualización conectado a la máquina o máquinas progresivas que muestra el importe que podría ganarse.

**Controlador progresivo**

Controla todas las funciones progresivas en un sistema de enlace progresivo (varias máquinas conectadas para incrementar los totales progresivos de igual manera).

**Crédito**

Un crédito es igual a la denominación del juego que se esté jugando. Los juegos se juegan usando créditos para facilitar la presentación del importe apostado y ganado.

**Créditos cancelados**

Créditos pagados manualmente, que se cobran del contador de créditos.

**Créditos cobrados**

Suma de créditos ganados y créditos cancelados que se pagan durante el cobro.

**Dealer**

Es el empleado del casino que reparte las cartas. Normalmente una persona amistosa, llevarnos mal con el croupier podría desconcentrarnos. También llamado "tallador".

**Denominación**

Factor que determina el valor monetario de una unidad de crédito.

**Deuce**

En francés es "dos".

**Deuces Wild Video Poker**

Es un tipo de video póker en el que el "deuce" o dos se considera como carta comodín, es decir, que vale por cualquier carta.

**Diagnóstico**

Modos en que puede comprobarse la máquina para sustituir módulos. Puede incluir las comprobaciones de entrada / salida, periféricos, dispositivos de visualización y otro hardware.

**Doblar (Double up)**

Representa la posibilidad de hacer una segunda apuesta durante una jugada para que el jugador doble las ganancias obtenidas.

**Elegible por el operador**

Valor u opción elegible exclusivamente por el operador desde el menú del operador. El valor por defecto es uno elegido en la configuración de la máquina.

**Elemento del menú**

Opción de un menú, normalmente una orden de la aplicación en curso.

**Encargado**

Aquella persona que cuenta con acceso a la contabilidad, diagnósticos y otras funciones de este tipo mediante la activación del interruptor de llave del encargado en la máquina.

**En línea**

En comunicación con el sistema anfitrión.

**Error**

Problema de procesamiento de datos. La máquina entra en modo de error, se visualiza un mensaje de error y se suspende el juego hasta que se corrija el problema.

**Escalera Real**

Mano con 10, J, Q, K, A de igual pinta. Es la mano máxima en una partida de video póker.

**Firmware (*soporte lógico inalterable*)**

Programas almacenados de forma permanente en memoria de solo lectura (ROM).

**Four-flush (*Escalera de cuatro*)**

Es una mano con cuatro cartas del mismo pinta que necesita una carta más para llegar a escalera o flush.

**Four of a kind**

Una combinación de cuatro cartas del mismo valor (póker).

**FLASH**

También denominada memoria programable de solo lectura borrable. Es un sistema que permite volver a escribir los datos.

**Flush**

Es el término inglés para definir cinco cartas de la misma pinta.

**Fuera de línea**

No conectado actualmente al sistema en línea.

**Full**

Una mano compuesta por tres cartas de un rango y dos de otro.

**Ganancia**

Suele hacer referencia al valor en moneda local del porcentaje ostentado por una máquina recreativa. Se calcula multiplicando el valor de entrada de monedas en la denominación local por el porcentaje ostentado.

**Ganancia potencial**

Implica la ganancia promedio que recibe el jugador al final de la partida.

**Hand**

Constituyen las cinco cartas que se han distribuido al jugador.

**Hold (botón de Retener)**

Este término significa que el jugador conserva la mano que tiene en su poder, seleccionando cada carta con el correspondiente botón.

**Jackpot**

Es una ganancia adicional que se logra a través de una mano fuerte superior, tal como la escalera real. En el video póker, el jackpot es usualmente progresivo. Una vez otorgado, el jackpot progresivo retorna a cero o a su base.

**Juego**

Programa diseñado para ofrecer al jugador posibilidades de ganar premios apostando alguna unidad de crédito de la denominación correcta. Puede haber varios juegos en una máquina.

**Jurisdicción**

Autoridad que rige toda la normativa sobre el juego.

**Límite de crédito**

Número máximo de créditos que la máquina acumulará antes de producir una situación de pago de hopper, pago manual o cobro de ticket.

**Localización de la memoria**

Unidad de memoria principal identificada por una dirección que puede mantener un elemento único de información de un tamaño fijo.

**Máquina de pago completo**

Son normalmente las máquinas de "9/6" y ofrecen los mejores pagos de todas las máquinas de Video Poker.

**Maximum Coins**

Este término hace referencia al número máximo de fichas apostadas por mano. Este límite se establece automáticamente a través de la opción Max bet.

**Memoria**

Componente de hardware de un sistema informático capaz de almacenar información para su posterior recuperación.

**Memoria de Acceso Aleatorio No Volátil (NVRAM)**

Tipo de memoria que conserva su contenido cuando se apaga la alimentación. La SRAM es un tipo de memoria NVRAM que se hace no volátil al conectarla a una fuente de alimentación constante como, por ejemplo, una batería. Otro tipo de memoria NVRAM utiliza microprocesadores EEPROM para guardar su contenido cuando se apaga la alimentación. En este caso, la memoria NVRAM se compone de una combinación de microprocesadores SRAM y EEPROM.

**Memoria de solo lectura (ROM)**

Memoria cuyo contenido puede leerse pero no modificarse. Se utiliza para almacenar firmware.

**Menú del operador**

Menú al que se accede pulsando el interruptor de diagnóstico con la puerta principal abierta y que permite el acceso a las funciones de contabilidad, diagnóstico, configuración y otras funciones del operador. Este menú cuenta con una visualización en pantalla que muestra las opciones disponibles.

**Microprocesador**

Circuito integrado de la placa del circuito principal del computador. El microprocesador lleva a cabo las instrucciones de software dirigiendo el flujo de impulsos eléctricos a través del computador.

**Modo de atracción**

Opciones visuales y/o musicales que pretenden atraer jugadores cuando la máquina se encuentra en modo desocupado.

**Modo desocupado**

Estado existente cuando no se juega un juego y no existen créditos.

**Número de serie**

Número de serie de la máquina que se stampa en la etiqueta de número de serie que se encuentra en el exterior de la máquina.

**Operador**

El operador de la máquina, propietario, técnico de mantenimiento o cualquier otra persona que tenga acceso al interior de la máquina abriendo su puerta frontal.

**Pago**

Premio de un juego.

**Pago manual**

Dinero entregado por un encargado en lugar de ser dispensado por la máquina.

**Pareja (Pair)**

Una combinación de dos cartas del mismo valor.

**Placa del procesador**

Placa de circuito impreso que contiene todos los circuitos del sistema y los circuitos de interfaz relacionados con las entradas y salidas del juego.

**Placa madre (Mother Board)**

Placa de un PC del módulo inferior que actúa como interfaz entre el procesador y los montajes eléctricos de la máquina.

**Plantarse (Stand)**

No pedir más cartas y quedar con el total hasta el momento.

**Pinta**

Es el símbolo que viene en la carta. Los mazos de video póker tienen cuatro pintas: Corazones, Tréboles, Picas y Rombos.

**Poker de descarte**

Es el tipo de póker en el que están basadas todas las variedades de video póker. El jugador, cuando descarga casino, recibe una primera mano de cinco cartas, se descarta de las que no le sirven y se rellenan los espacios con un nuevo reparto.

**Probabilidad**

Son las probabilidades que tiene un jugador de ganar una determinada mano. Es importante conocerla bien para ser un buen jugador de video póker.

**Procesador**

Componente de hardware de un computador que realiza la computación efectiva ejecutando instrucciones representadas en lenguaje máquina y almacenadas en la memoria principal.

**Progresivo**

En la jerga del video póker, se usa ese término para el dinero acumulado en caso de que el jugador gane una mano con escalera real y apostando el máximo número de créditos.

**Progresivo multinivel**

Importes progresivos añadidos a los niveles de pago segundo, tercero, etc. y visualizados. Solo están limitados por la capacidad de programa de la máquina.

**Protocolo**

Genéricamente, estándar de comunicación entre dos dispositivos serie. Suele utilizarse para hacer referencia al tipo de sistemas de seguridad, contabilidad y gestión con los que la máquina está diseñada para comunicarse.

**Puerta lógica**

Jaula y cierre electrónicos que impiden el acceso al procesador central.

**RAM (*Memoria de Acceso Aleatorio*)**

Memoria en la que el usuario puede inscribir información (escribir) y de la que puede extraer información (leer). Se trata de la memoria operativa del computador y de la memoria de copia de seguridad de la información del juego que se almacena en el microprocesador CMOS RAM de la placa del procesador.

**Rango**

Es el nivel que se le da a cada carta. El rango más bajo es el del 2 y el más alto el As.

**Random Number Generator (RNG)**

El generador de números aleatorios es un sistema que permite a las máquinas distribuir las cartas de forma totalmente aleatoria. Este método se utiliza como forma de prevenir las pérdidas ilegales que podrían sufrir algunos jugadores.

**Reloj en tiempo real**

Reloj opcional alimentado por pila que se encuentra en la placa del procesador y que algunos juegos utilizan.

**RNG**

Términos de Video Poker que se refieren al Random Number Generator.

**Royal Flush**

Es la mejor mano posible en la mayoría de las máquinas. También llamada Escalera Real, se compone de un 10, J, Q, K y As de la misma pinta.

**RS232**

Estándar común para las interfaces de comunicación de datos en serie.

**SAS (*Sistema de Contabilidad de la Máquina de Casino*)**

Paquete de recopilación de datos y contabilidad desarrollado por IGT. Los datos sobre la actividad de la máquina se transmiten a un controlador que, a su vez, transmite los datos recopilados a un computador.

**Sequential Royal Flush**

Escalera real: constituye una combinación de cinco cartas con un orden numérico. Puede dar lugar a un jackpot suplementario.

**Straight**

Una escalera constituye una combinación de cinco cartas consecutivas.

**Straight Flush**

Una escalera de color es una combinación de cinco cartas consecutivas y de la misma pinta.

**Tabla de pagos**

Descripción de los pagos de una máquina concreta de video póker. Se encuentra situada en la propia máquina para que el jugador la consulte.

**Tarjeta interfaz**

Tarjeta que gestiona la interfaz (o conexión) entre el computador y un determinado dispositivo periférico.

**Three of a kind**

Trio en español. Se trata de una mano donde aparecen tres cartas con el mismo valor.

**Tiempo real**

Término que describe sistemas de procesamiento informático en línea que reciben y procesan datos suficientemente rápido como para producir un producto de salida encaminado a controlar, dirigir o afectar al resultado de una actividad o proceso en curso.

**Transferencia Electrónica de Fondos (EFT)**

Método que se emplea para cargar y descargar créditos canjeables o no canjeables (casheable / non-casheable), promocionales, mediante el Protocolo SAS.

**Two Pairs**

Doble pareja: Dos cartas con el mismo valor y otras dos cartas con el mismo valor.

**Video póker**

Una variante de las máquinas tragamonedas que proponen al jugador conservar o tirar las cartas, de manera similar a una partida de póker. Las reglas de este juego son similares a las del juego de cartas respectivo.

**Wild card (Carta Comodín)**

Toda carta que puede reemplazar a las otras cartas.

**Wild Royal Flush**

Es una Escalera Real que contiene una carta *Wild* o comodín. Esta carta reemplaza a aquella que debería existir para formar la mano adecuada.

**Winning Hand**

Mano ganadora. Se trata de todas las manos que permiten al jugador ganar el juego.