



**MULTIJUEGO 5
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**

© 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 MULTIJUEGO, 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

INTRODUCCIÓN	3
1. BOARD DE JUEGO	6
1.1. Generalidades	7
2. DISPOSITIVOS Y FORMA DE CONEXIÓN	18
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
3. PUESTA EN MARCHA / INSTALACIÓN	29
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
4. MULTIJUEGO 5	36
4.1. Descripción general	37
4.2. Características (configurables)	37
4.3. Configuración e instalación del software	38
4.4. Instalación	38
4.5. Preparación y configuración	40
4.6. Configuración inicial de la Multijuego 5	40
5. MODO OPERADOR	63
5.1. Pantallas informativas	64
5.2. Estadísticas (Accounting)	66
5.3. Pantalla de contadores	67
5.4. Diagnósticos	76
5.5. Historiales	79
5.6. Configuración	85
6. CONDICIONES Y MENSAJES DE LA PLACA DE JUEGO	90
6.1. Alertas	91
6.2. Mensajes de operación	98
6.3. Trace back	99

7. BOARDS HOT BOX - ERRORES COMUNES Y SU SOLUCIÓN 100

8. MODO DE JUEGO 101

8.1. Diagrama básico	103
8.2. Descripción de los juegos	104
8.2.1. Great Anaconda	105
8.2.2. Kodiak	112
8.2.3. Violet Lady	118
8.2.4. Lucky Juice	126
8.2.5. Jumping Egg	132
8.2.6. American Roulette	141

9. GLOSARIO 148

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 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 y 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

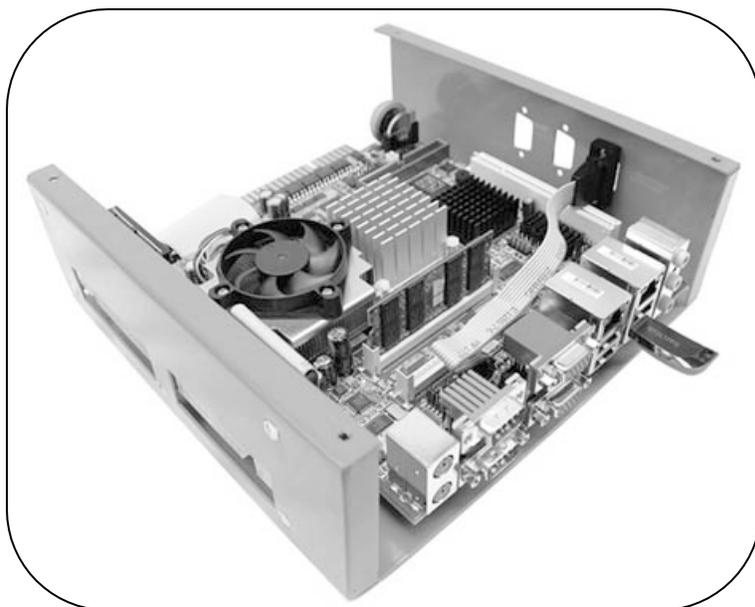


Figura 1. Board de juego HOT BOX

Tabla 1. Características mecánicas y ambientales de la placa

CARACTERÍSTICAS MECÁNICAS Y AMBIENTALES	
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.

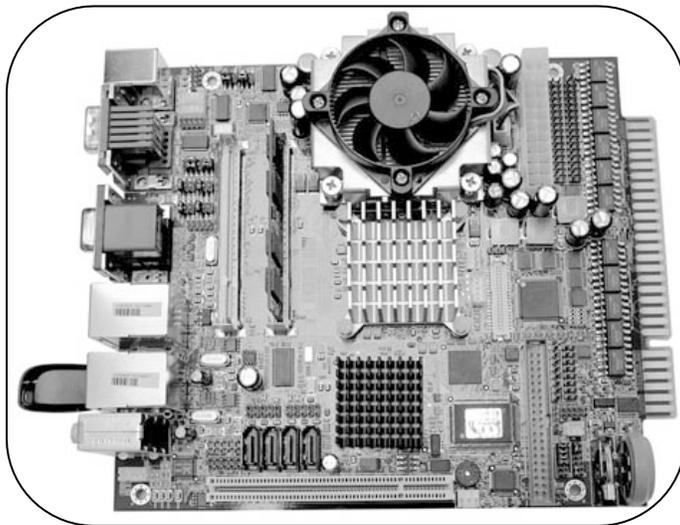


Figura 2. Vista superior de la placa de juego

- 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.

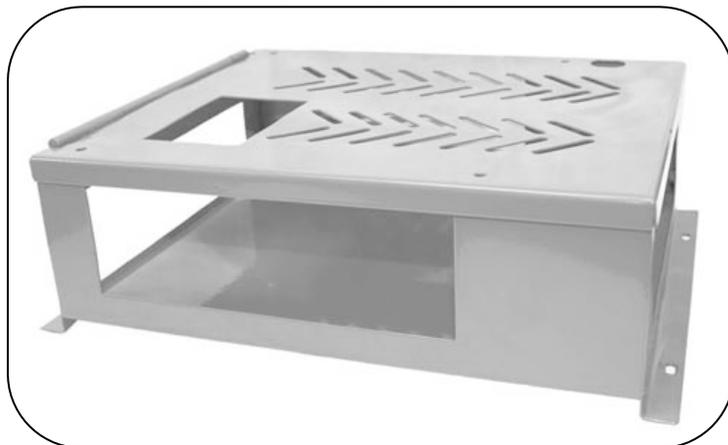


Figura 4. Caja metálica

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.

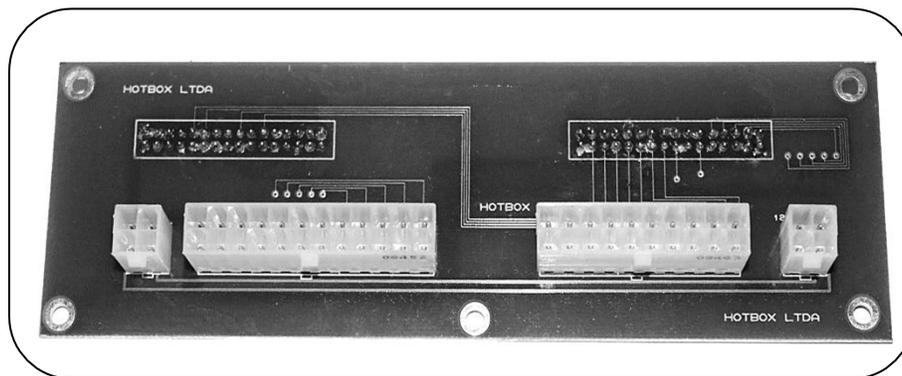


Figura 5. Tarjeta I/O de entradas y salidas

DIAGRAMA DE BLOQUES - HARDWARE

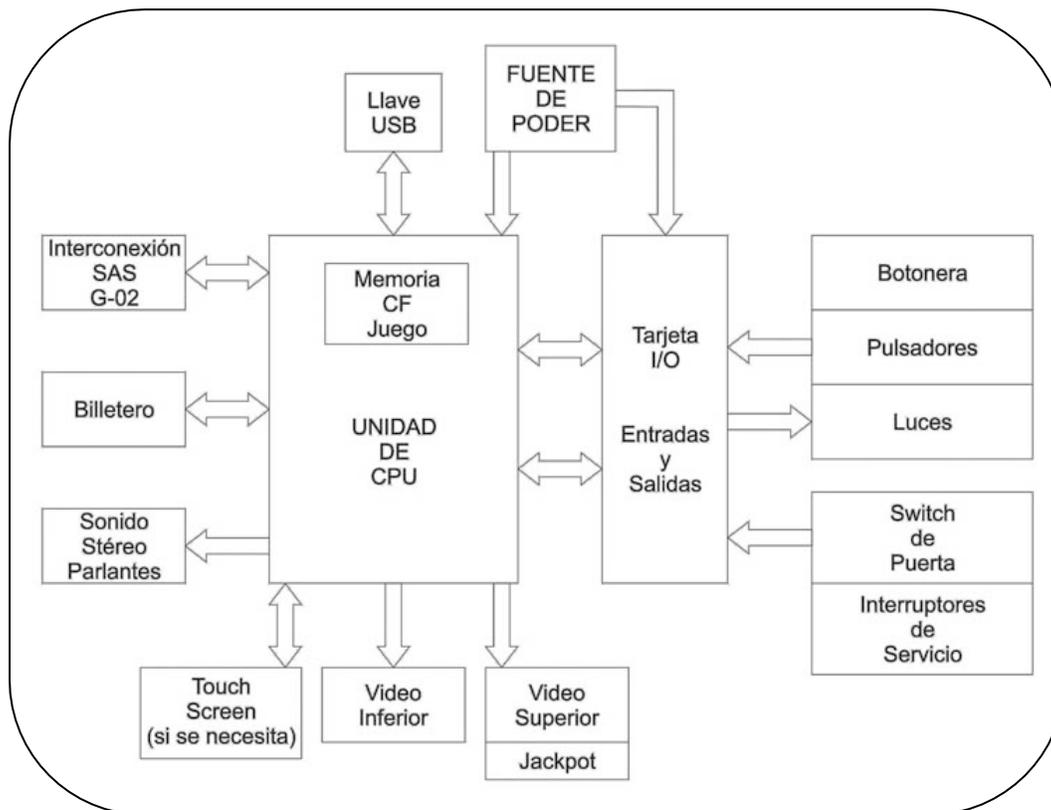


Figura 6. Diagrama de bloques de hardware

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.

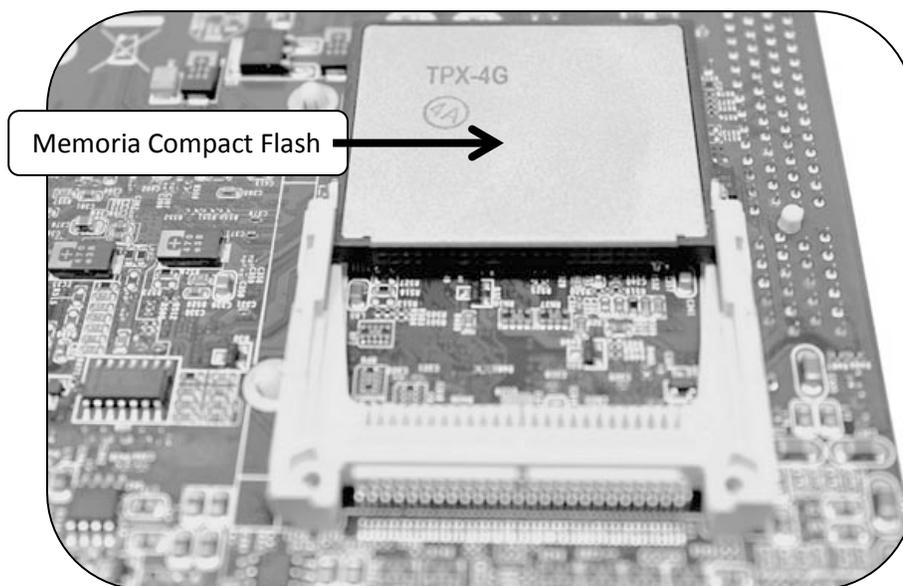


Figura 7. Cambio de la memoria Compact Flash



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.

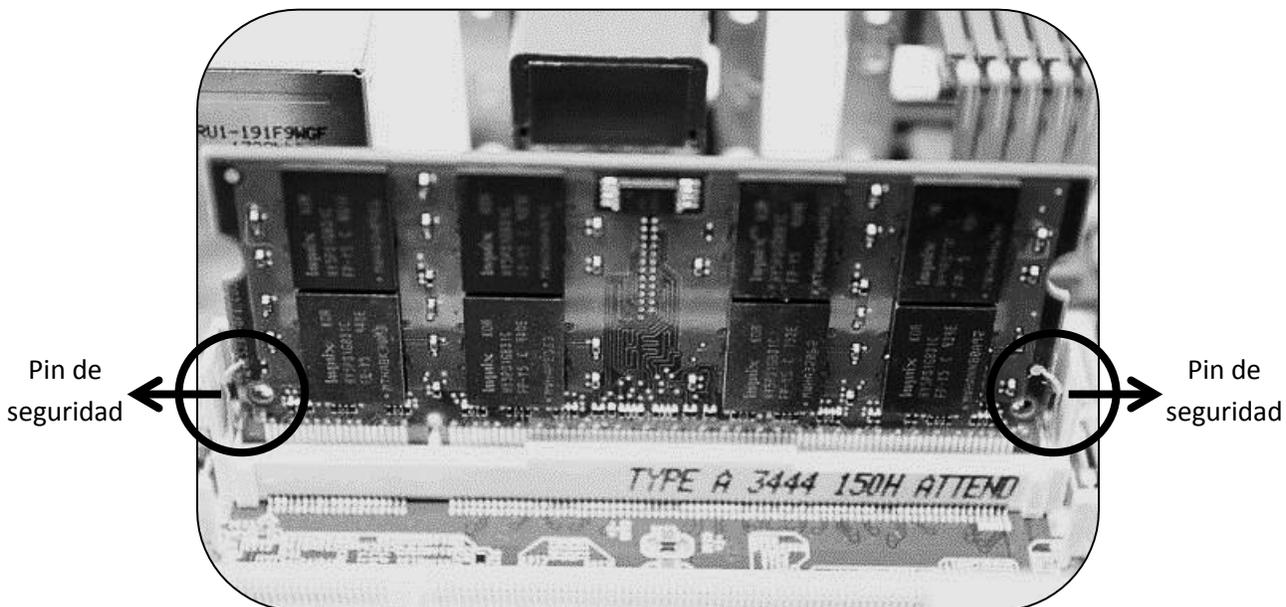


Figura 8. Cambio de la memoria RAM

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.

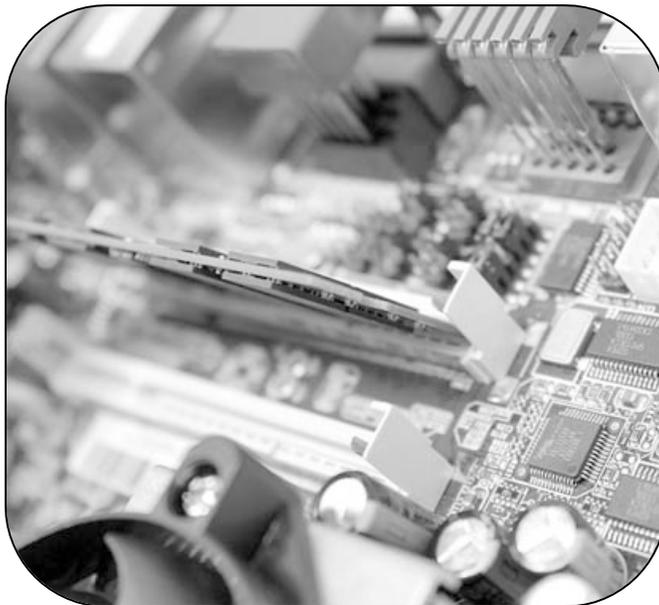


Figura 9. Inserción a 45° de la memoria RAM

**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.

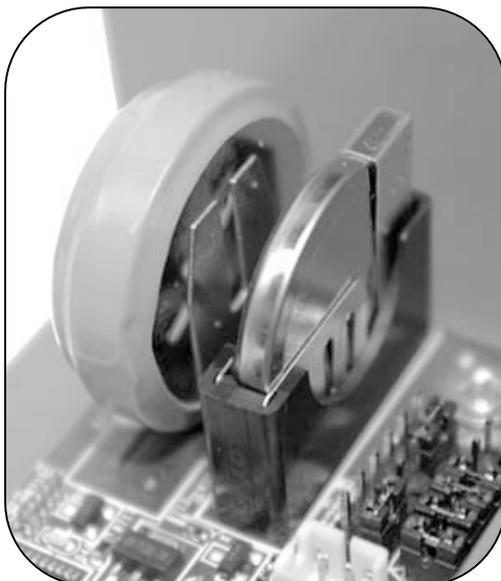
BATERÍAS

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.

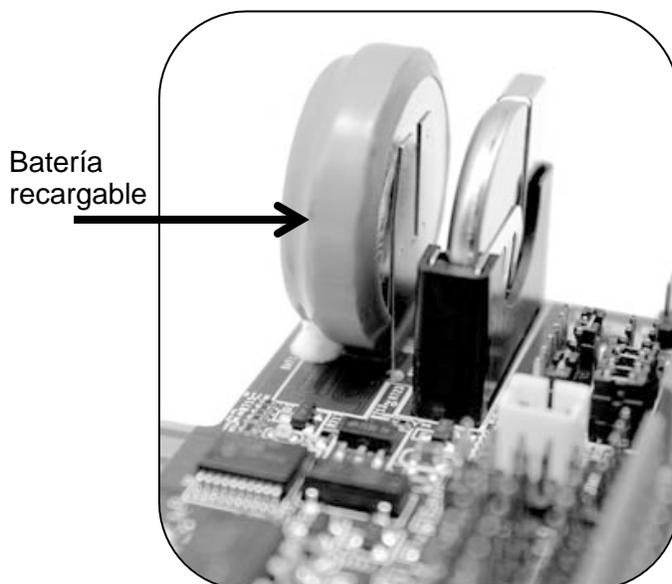


Figura 11. Batería recargable de Litio-ion

- 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 se debe reemplazar sacándola del zócalo y cambiándola por el nuevo componente.

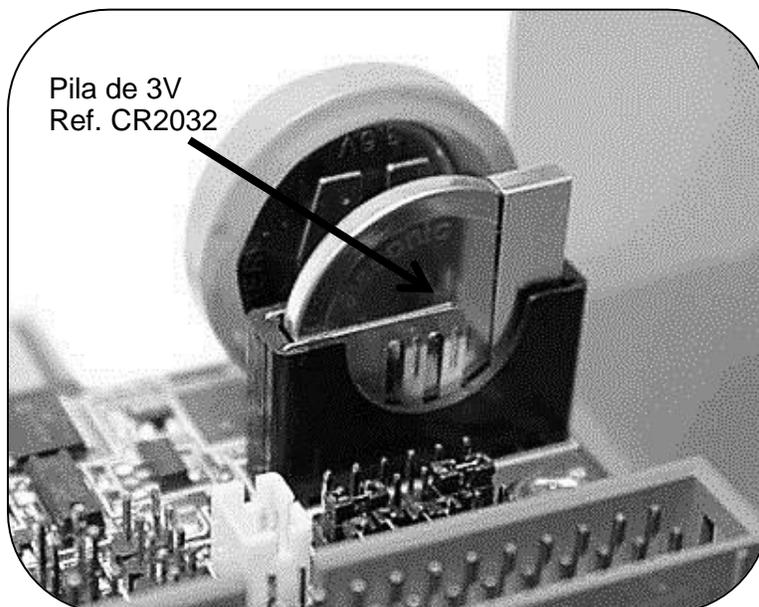


Figura 12. Pila CR2032 no recargable



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.

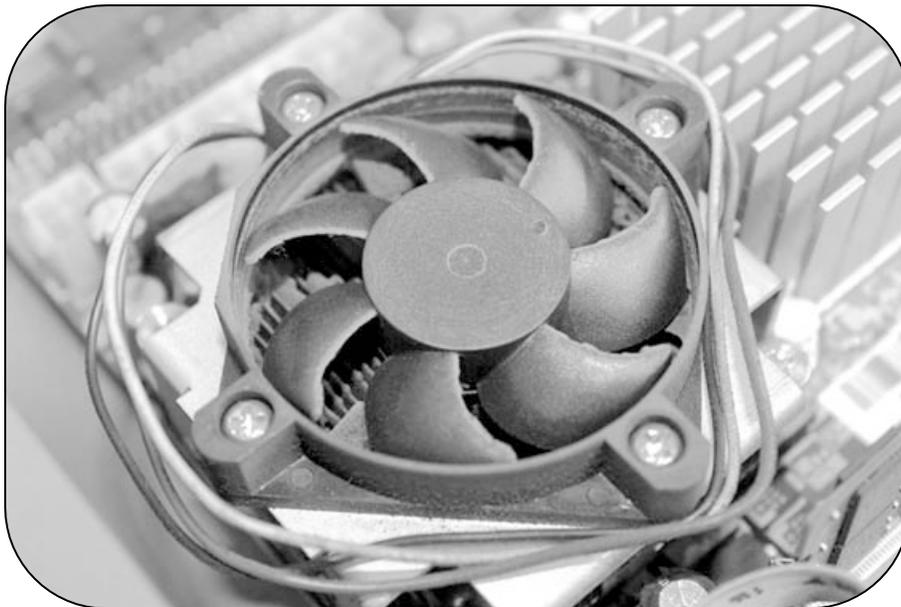


Figura 13. Ventilador del procesador

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 ATX Versión 1	p.20
Figura 18. Disposición de la botonera	p.20
Figura 19. Plano de conexión de la board Multijuego 5	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) | 3. Amarillo (+12 V) |
| 2. Negro (Tierra) | 4. Amarillo (+12 V) |



Figura 14. Conector para procesador de 4 terminales

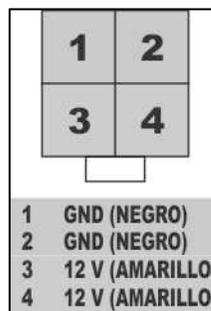


Figura 15. Esquema de conector para procesador de 4 terminales

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)

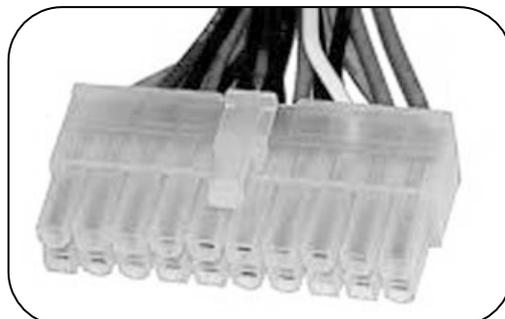


Figura 16. Conector ATX Versión 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

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

La Multijuego 5 de HOT BOX requiere de los siguientes botones en el panel:

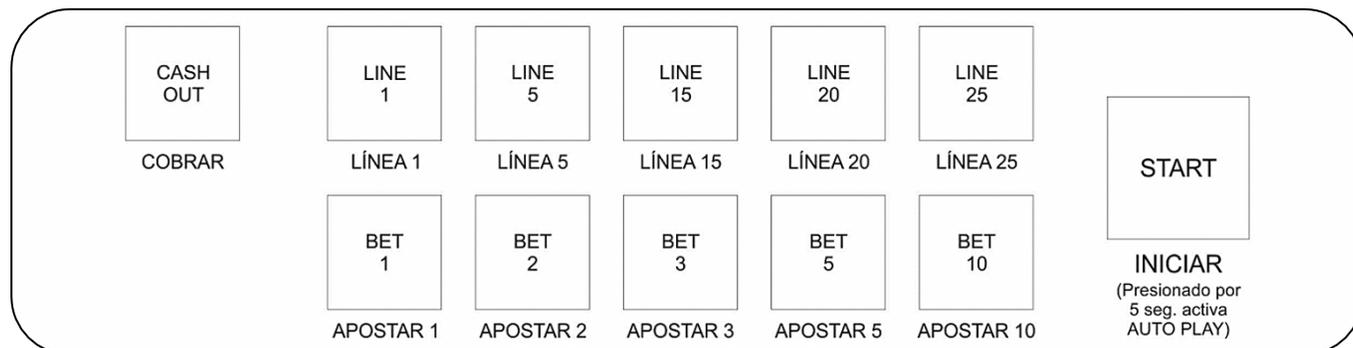


Figura 18. Disposición de la botonera

PLANO CONEXIÓN BOARDS VIDEO RIELES HOT BOX

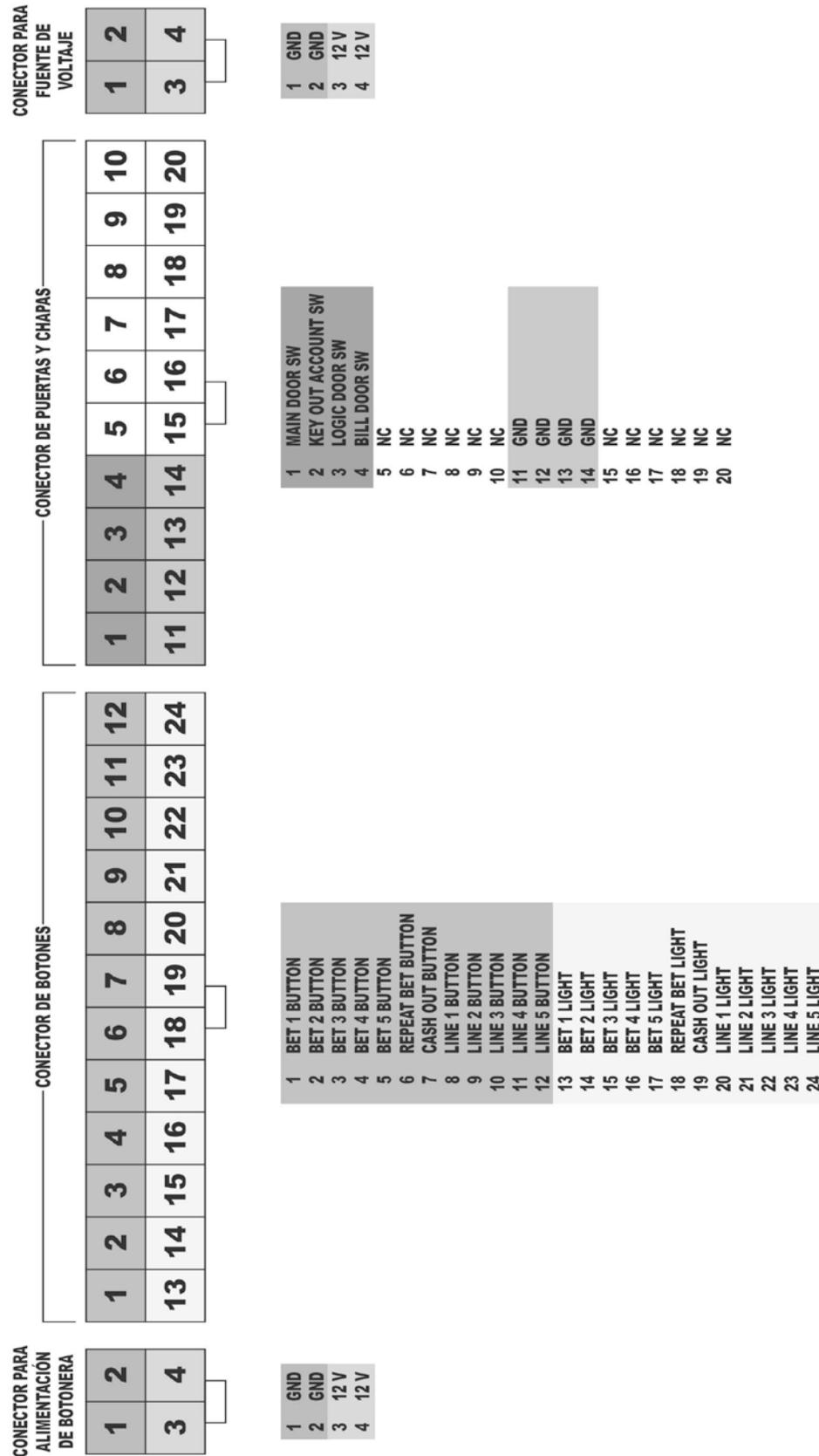


Figura 19. Plano de conexión de la board Multijuego 5

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

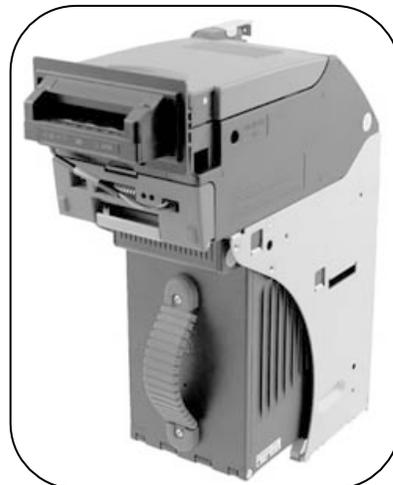


Figura 20. Billetero UBA-10-SS

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.

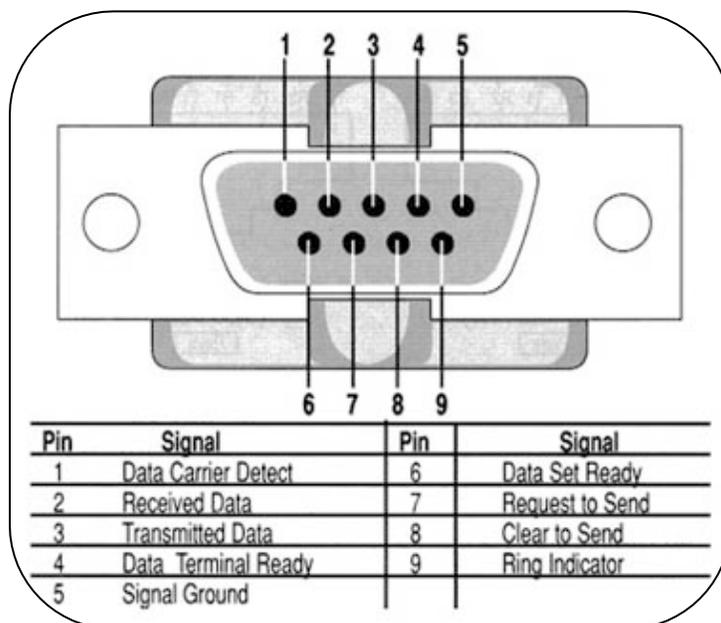


Figura 21. Disposición de los pines del conector DB9

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.

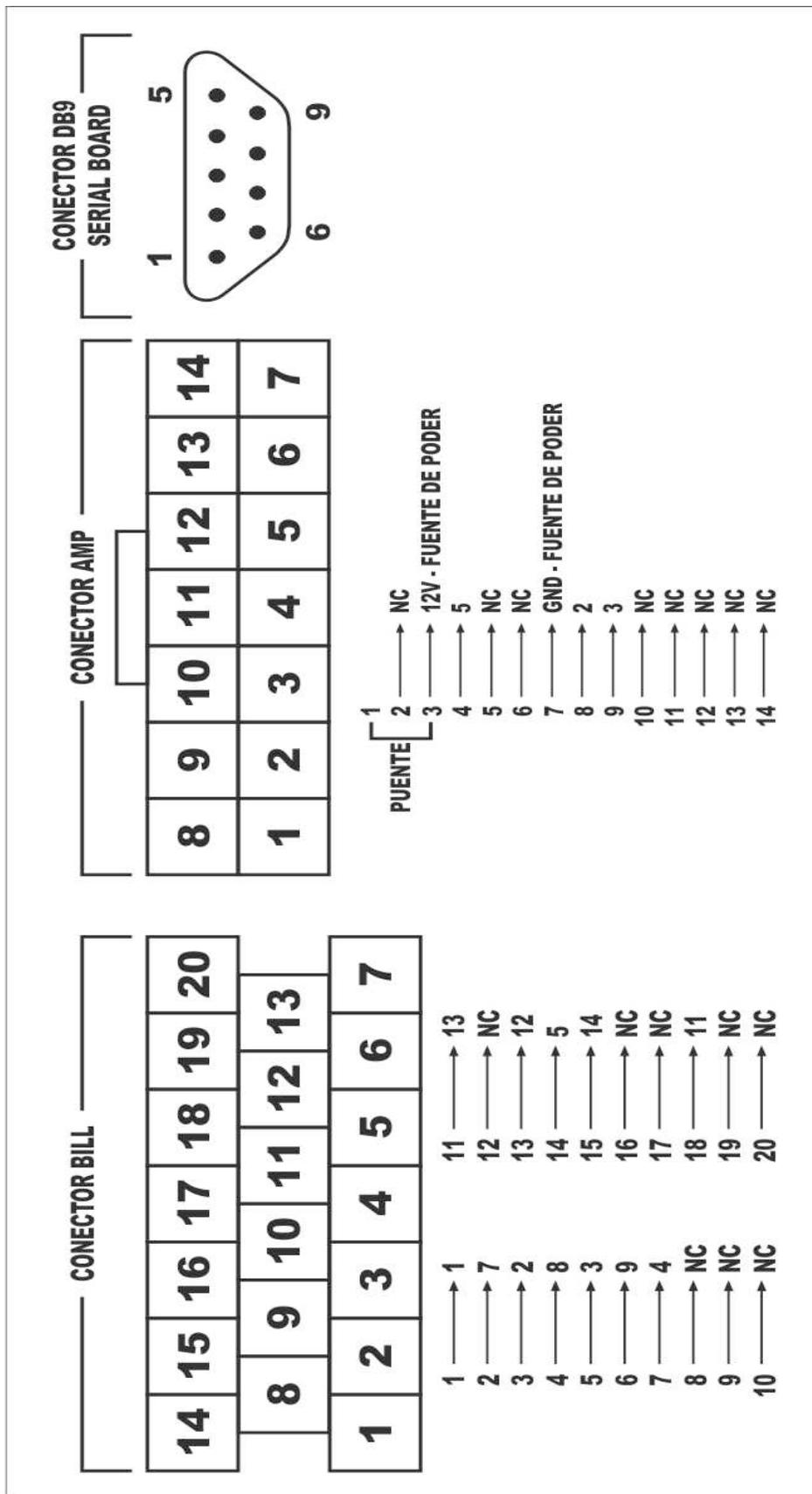
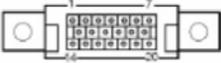


Figura 22. Plano de conexión de billeteero UBA-10-SS

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 ^a	I/O ^b	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

^a. I/O (input/output) is the terminal viewed from Bill Acceptor's side.
^b. 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

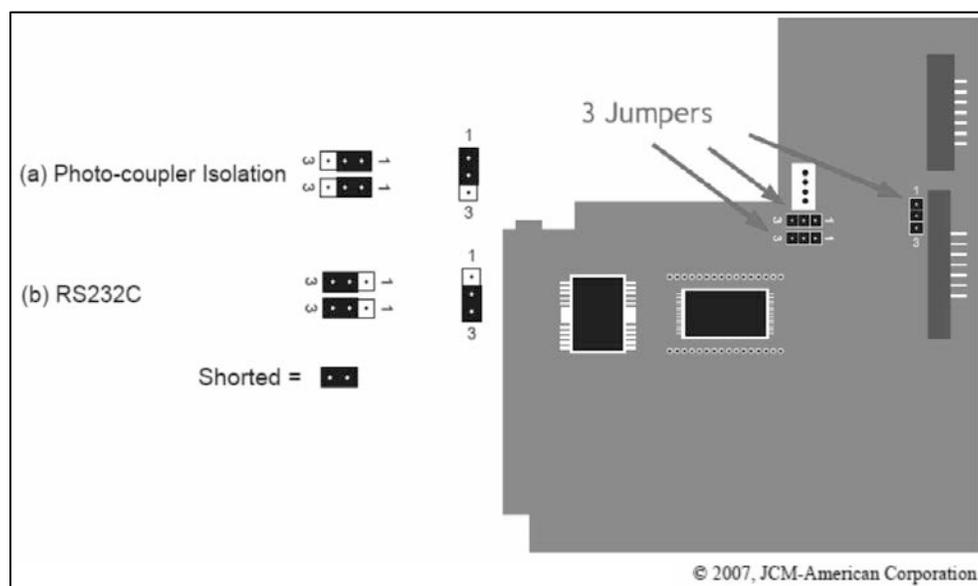
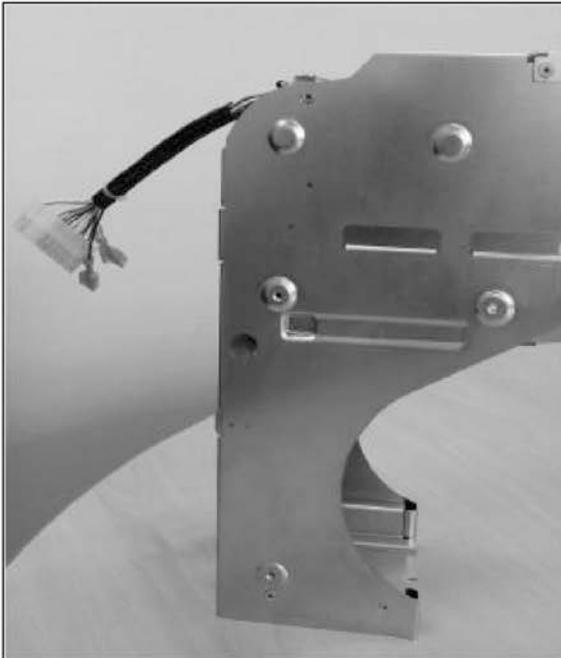


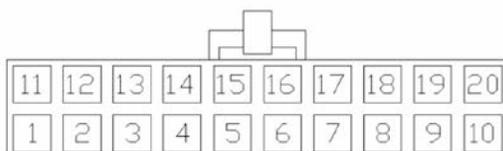
Figura 24. Vista inferior de la board del billeteero para la configuración de los jumpers

ARDAC Elite – Standard Chassis Pin Outs

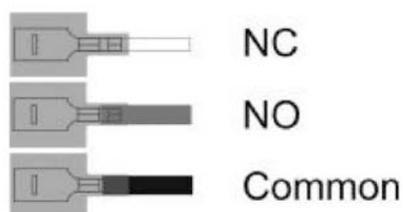


1	Supply GND
2	Comms GND
3	Current Loop GND
4	RS-232 - Rx
5	TTL - Rx
6	Current Loop - Rx
7	Enable LED
8	
9	
10	Stacker Present
11	Diagnostics / ccTalk
12	
13	Current Loop Signal +
14	RS-232 - Tx
15	TTL - Tx
16	Current Loop Tx
17	Master Reset
18	
19	
20	12 / 24V DC

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

La Multijuego 5 necesita de un monitor con touch screen para la configuración de las opciones de juego. Se requiere emplear un monitor 3M serial.

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

FUNCIÓN	DETALLES
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

FUNCIÓN	ADMITIDA
Interrogatorios ampliados de contador	Sí
Interrogatorios de contador ampliados	Sí
Pago manual	Pago manual estándar
Interrogatorios multijuego	Sí
Transferencia electrónica de fondos	Sí
Progresivos SAS	No
Torneo	No
Legado de bonos	No
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

TIPO DE TRANSFERENCIA	CRÉDITO COBRABLE	CRÉDITO PROMOCIONAL	PROMOCIÓN COBRABLE
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 billetero	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).

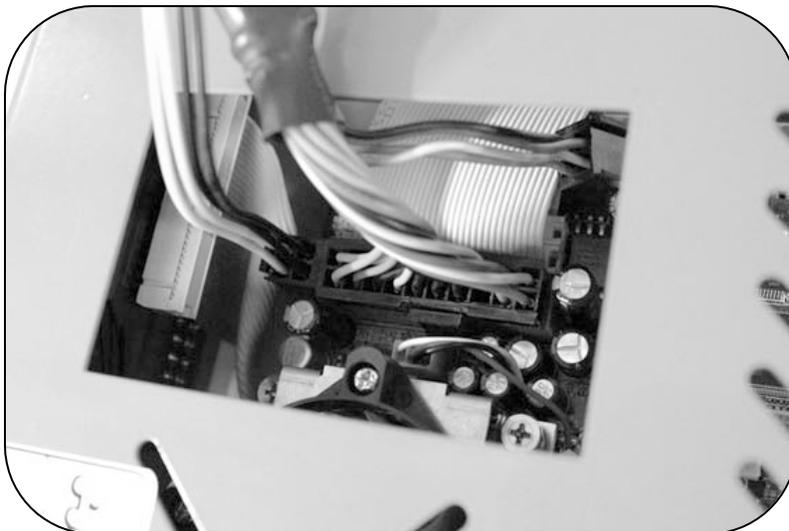


Figura 28. Conexión de la fuente de poder

**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).

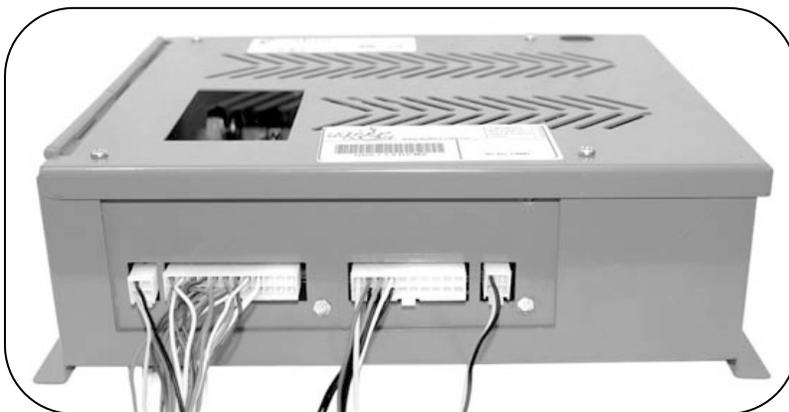


Figura 29. Conexión de la tarjeta I/O de entradas y salidas

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

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

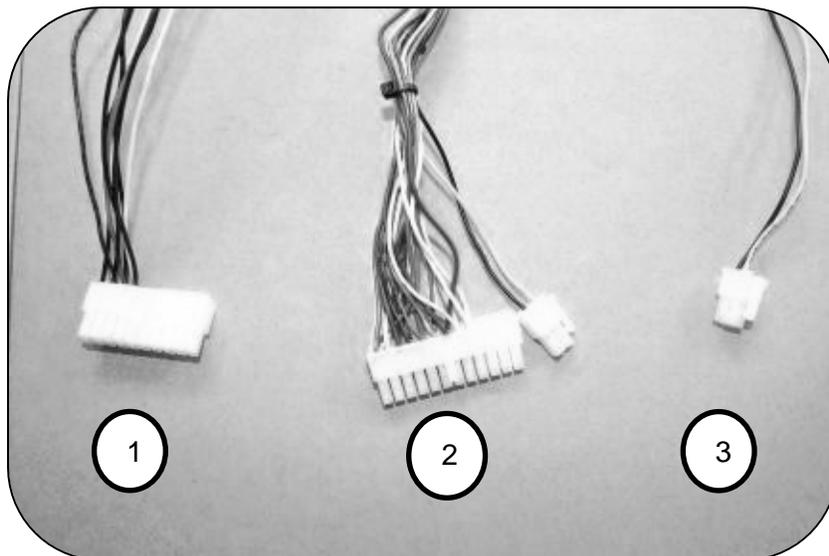


Figura 30. Cableados para conexión de entradas y salidas

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

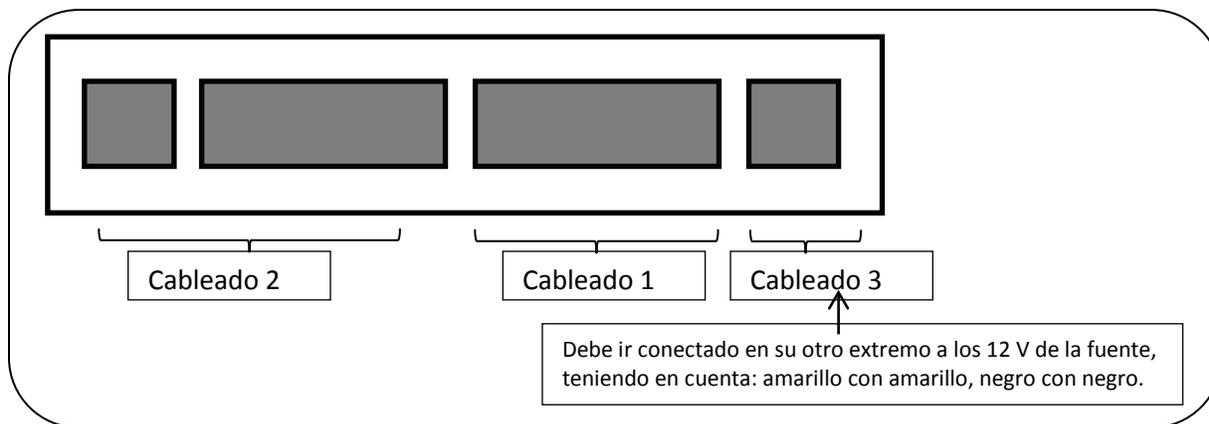


Figura 31. Ubicación de los cableados en la tarjeta I/O
(Ver plano de conexiones para más detalles)

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.

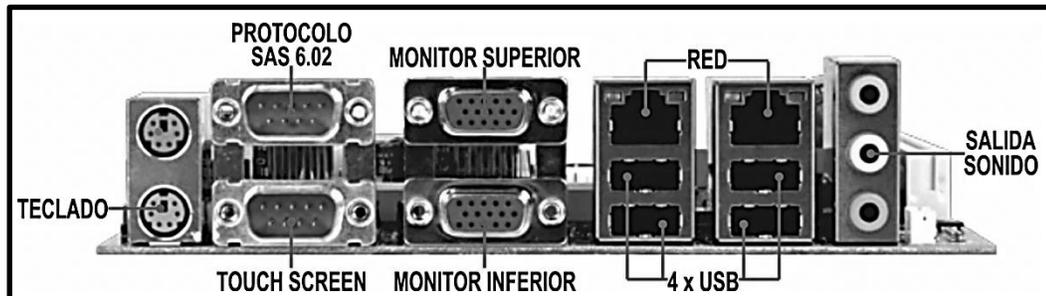


Figura 32. Periféricos de la board de juego

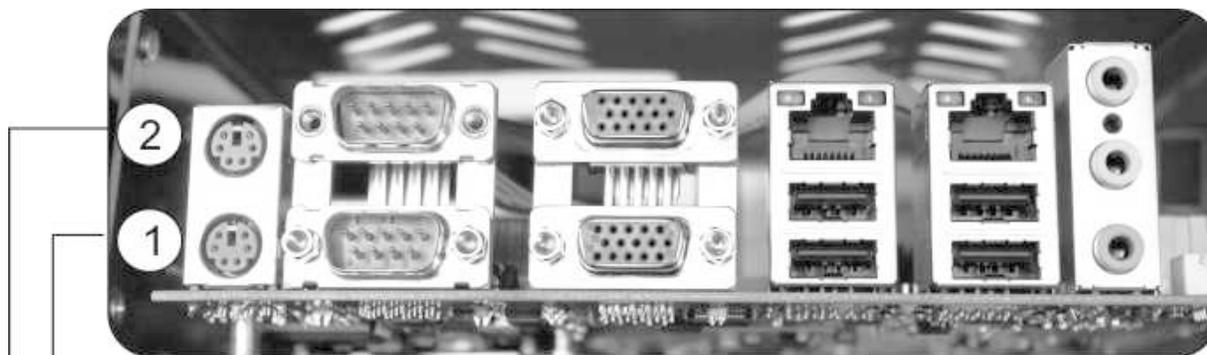


Figura 33. Guía de conexión de los periféricos

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"> • Azul: entrada de sonido – deshabilitada • Verde: salida de sonido • Rosado: micrófono – deshabilitada 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"> • Puerto Ethernet-1 (superior izquierda): puerto de comunicación con progresivos HOT BOX. • Puerto Ethernet-2 (superior derecha): reservado. 	



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 no 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. MULTIJUEGO 5

LISTA DE FIGURAS

Figura 35. Diagrama de bloques de software	p.38
Figura 36. Imagen de borrado de memoria con la memoria Compact Flash	p.39
Figura 37. Configuración de los canales del billeteero	p.40
Figura 38. Progresivo Misterioso desactivado	p.41
Figura 39. Configuración del progresivo misterioso	p.42
Figura 40. Configuración de los juegos de la máquina	p.43
Figura 41. Configuración de la denominación del juego	p.44
Figura 42. Configuración de denominación del juego Great Anaconda	p.45
Figura 43. Configuración de denominación del juego Kodiak	p.46
Figura 44. Configuración de denominación del juego Violet Lady	p.47
Figura 45. Configuración de denominación del juego Lucky Juice	p.48
Figura 46. Configuración de denominación del juego Jumping Egg	p.49
Figura 47. Configuración de denominación del juego American Roulette	p.50
Figura 48. Valores predeterminados de la configuración del juego American Roulette	p.51
Figura 49. Configuración de la apuesta máxima con valores recomendados del juego American Roulette	p.52
Figura 50. Configuración del SAS	p.53
Figura 51. Configuración de fecha y hora	p.54
Figura 52. Configuración de las opciones de sonido	p.55
Figura 53. Pantalla de password de activación	p.56
Figura 54. Pantalla de reinicio del sistema	p.57
Figura 55. Pantalla de selección de juego	p.58
Figura 56. Pantalla de juego Great Anaconda	p.58
Figura 57. Pantalla de juego Kodiak	p.59
Figura 58. Pantalla de juego Violet Lady	p.59
Figura 59. Pantalla de juego Lucky Juice	p.60
Figura 60. Pantalla de juego Jumping Egg	p.60
Figura 61. Pantalla de juego American Roulette	p.61
Figura 62. Pantalla de Cambio de denominación	p.62

4.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

HOT BOX introduce al mercado del gaming su opción de video rieles multijuego, una eficiente y equilibrada combinación de seis juegos que le ofrecen al jugador y al operador un variado menú de matemáticas, bonos, disposición de rieles, premios y temáticas, logrando ser el complemento perfecto para su casino y garantizando emoción, diversión y excelentes premios para los jugadores.

4.2. CARACTERÍSTICAS (CONFIGURABLES)

- Desde una hasta 16 máquinas multijuego interconectadas entre sí para mejorar el premio Mystery.
- Porcentaje de configuración entre 88% - 96%.
- Consta de un Mystery de 1 nivel opcional.
- Denominación: 0.01 hasta 500 en cualquier moneda (solo se escoge una).
- Touch screen necesario (serial 3M).
- Billetero: Protocolo ID003.
- Botones: 12 botones.
- Doble monitor según gabinete.

4.3. CONFIGURACIÓN E INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

DIAGRAMA DE BLOQUES DEL SOFTWARE

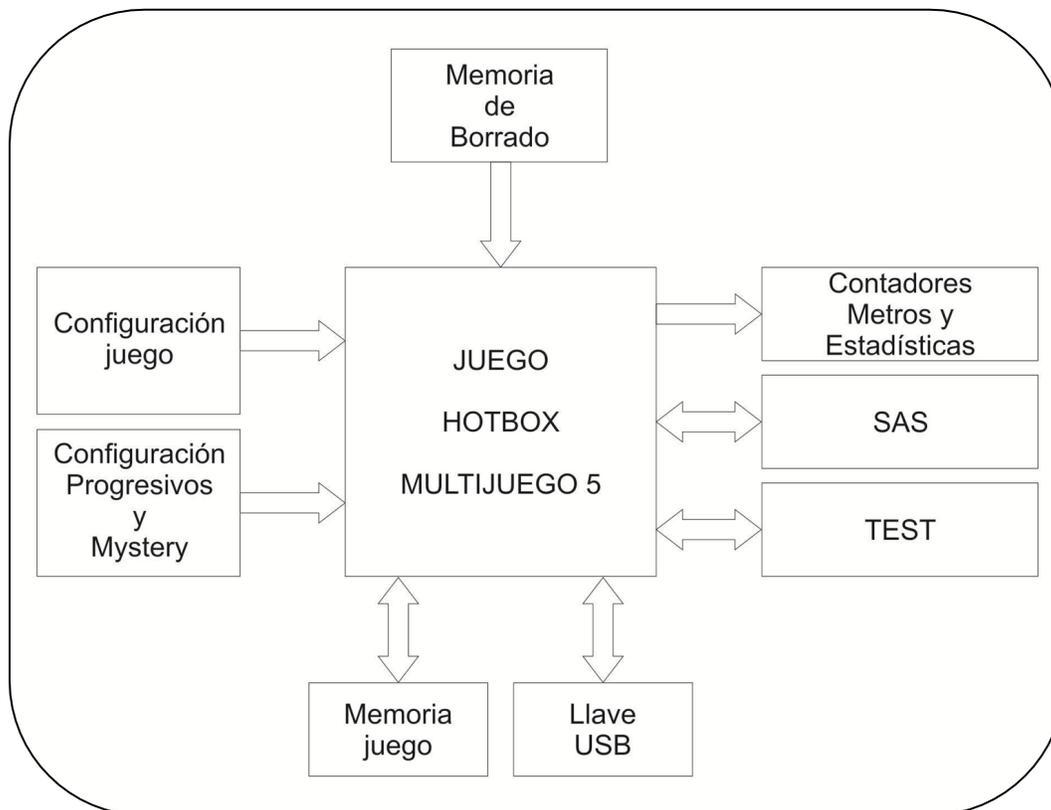


Figura 35. Diagrama de bloques de software

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.

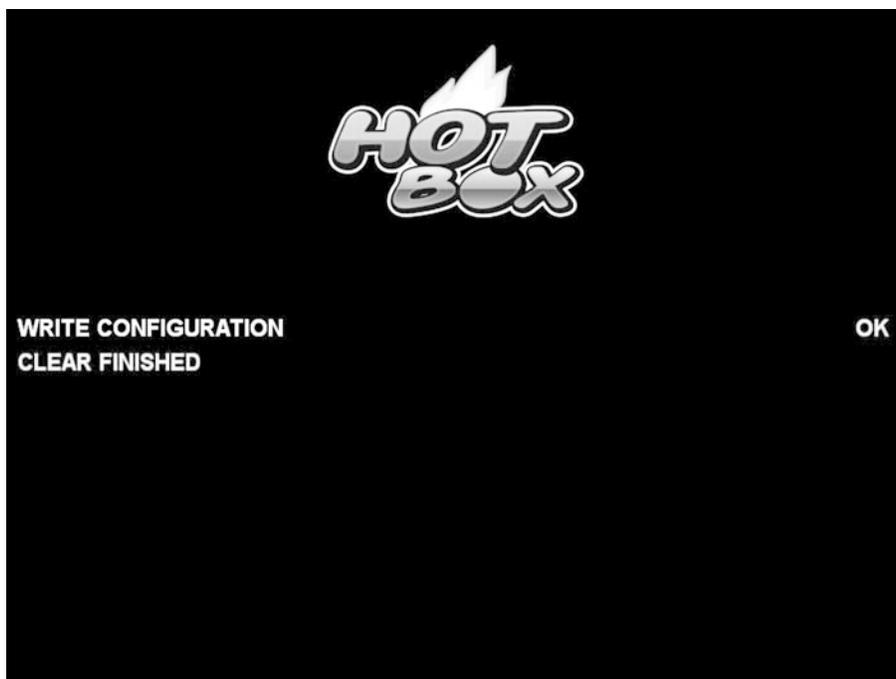


Figura 36. Imagen de borrado de memoria con la memoria Compact Flash

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 DE LA MULTIJUEGO 5

PANTALLA 1: CONFIGURACIÓN DE LOS CANALES DEL BILLETERO

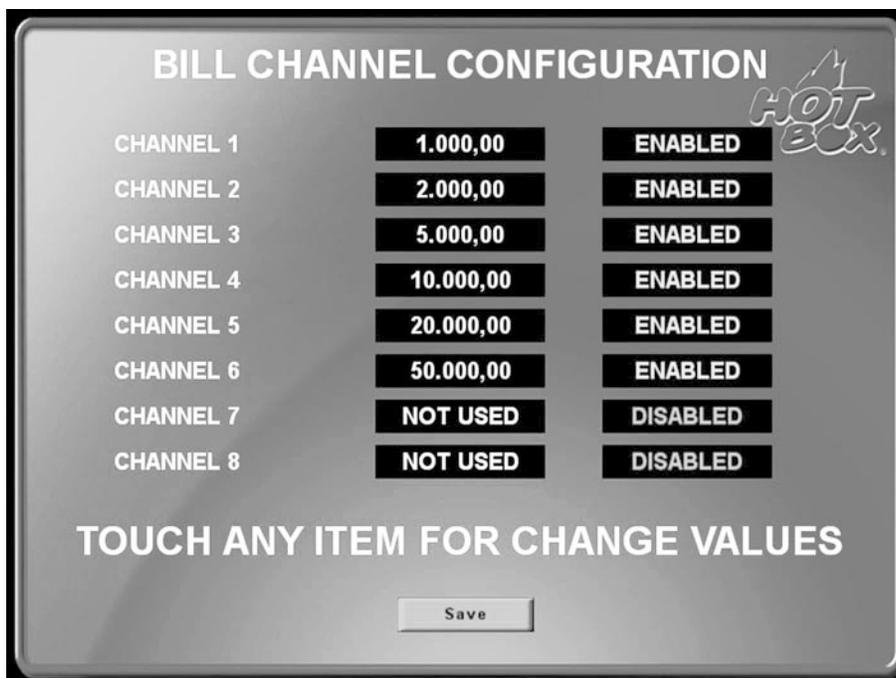


Figura 37. Configuración de los canales del billeteo

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

Para seleccionarlos presione con el dedo sobre la pantalla touch screen en el campo del valor por modificar, luego en los campos contiguos presione la pantalla nuevamente para habilitar o deshabilitar el canal correspondiente.

Guarde los cambios realizados presionando en la pantalla el botón Save y continúe con la configuración.

PANTALLA 2: OPCIÓN PROGRESIVO MISTERIOSO

Figura 38. Progresivo misterioso desactivado

En esta pantalla se muestra la opción de activar o desactivar el progresivo misterioso en la multijuego.

Tocando el campo modifica las opciones *SÍ* o *NO*. Para guardar los cambios realizados y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón *Save*.

PANTALLA 3: CONFIGURACIÓN PROGRESIVO MISTERIOSO

Figura 39. Configuración del progresivo misterioso

1. Mystery: progresivo misterioso activado/desactivado.
2. Interconectado: muestra las conexiones de la máquina a otras y si es servidor o cliente.
3. Incremento: es el porcentaje que el juego destina a los progresivos.
 - Alto: 1,5%
 - Medio: 1%
 - Bajo: 0,5%
4. Base progresivo: tocando la pantalla en el campo indicado se puede modificar el rango donde cae el progresivo.

Guarde los cambios realizados presionando en la pantalla el botón **Save** y continúe con la configuración.

PANTALLA 4: CONFIGURACIÓN DE LOS JUEGOS

Figura 40. Configuración de los juegos de la máquina

El operador o técnico puede habilitar y deshabilitar uno o varios de los juegos de la multijuego.

Para guardar los cambios y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón Save.

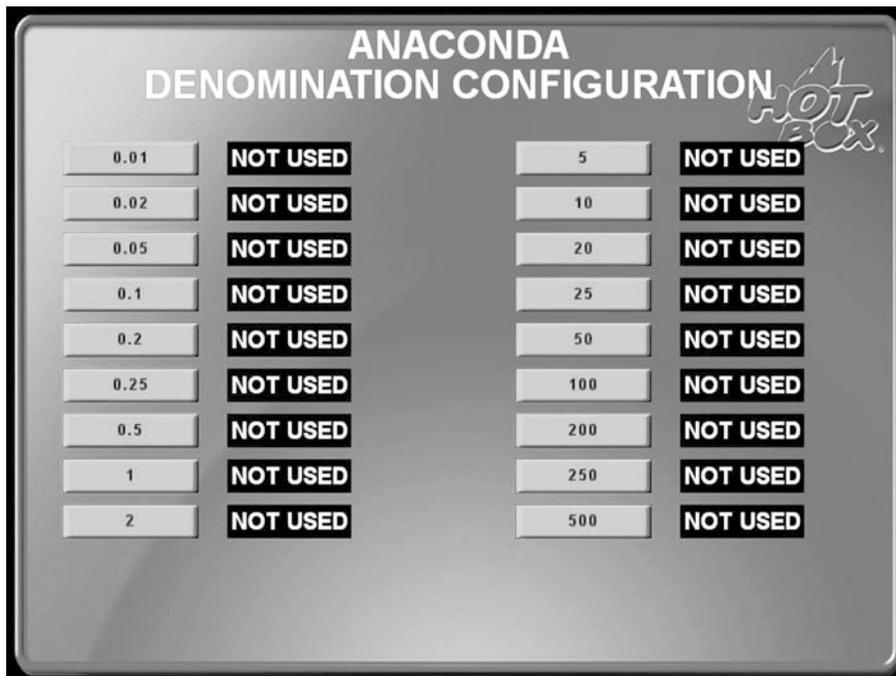
PANTALLA 5: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN

Figura 41. Configuración de la denominación del juego

Cada denominación activada para este juego está asociada a un porcentaje.



NOTA
Entre más alta la denominación,
se deberían configurar más bajos
los porcentajes relacionados.

En este caso, el botón **Save** se encuentra deshabilitado ya que necesita que se introduzcan los valores de denominación para continuar con la configuración del juego.

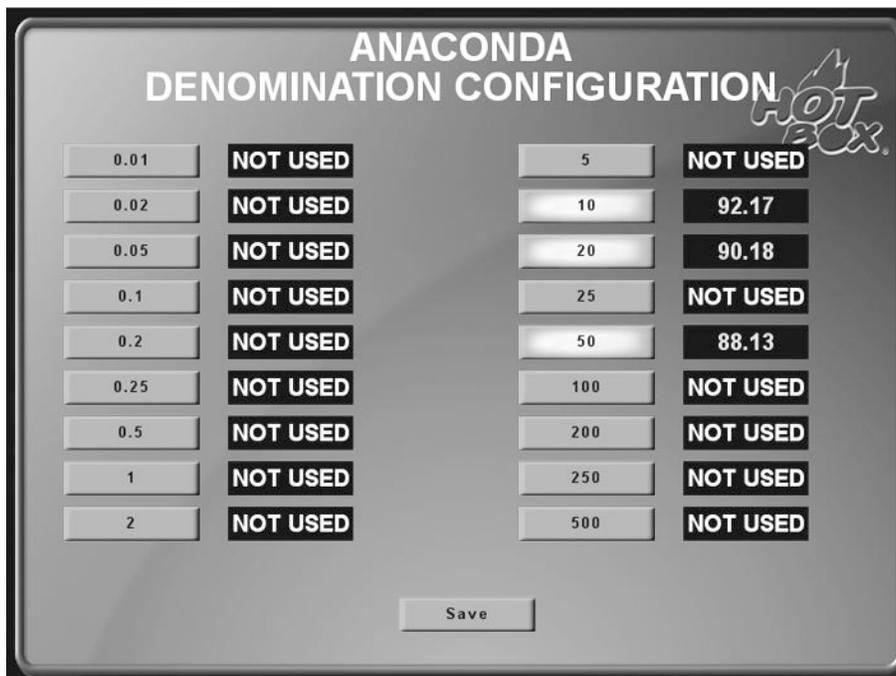
PANTALLA 6: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – ANACONDA

Figura 42. Configuración de denominación del juego Great Anaconda

En esta pantalla se muestra la configuración de denominación recomendada para el juego Great Anaconda.

\$10.....92,17%

\$20.....90,18%

\$50.....88,13%

Para guardar los cambios y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón Save.

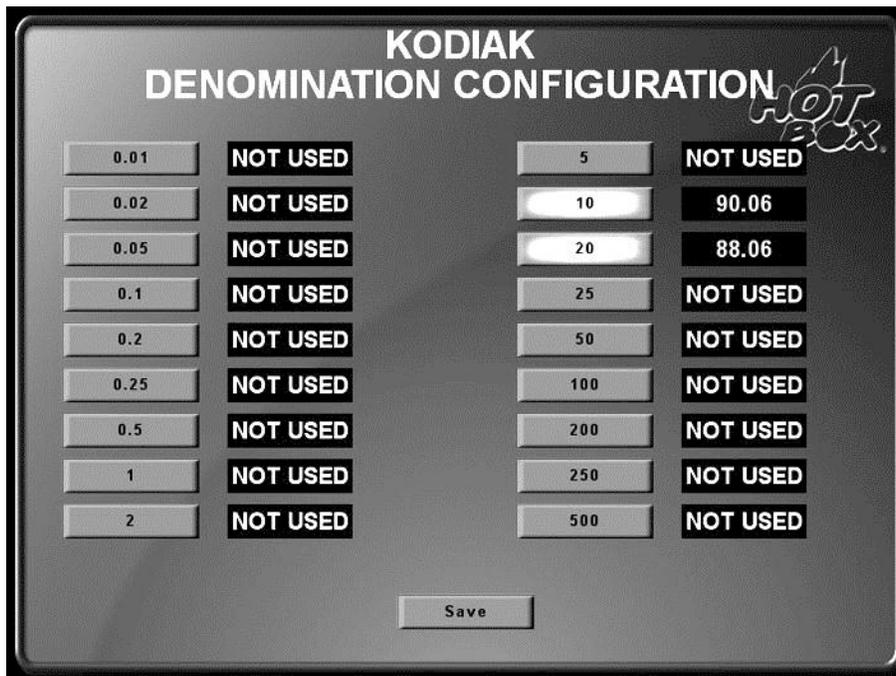
PANTALLA 7: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – KODIAK

Figura 43. Configuración de denominación del juego Kodiak

En esta pantalla se muestra la configuración de denominación recomendada para el juego Kodiak.

\$10.....90,06%

\$20.....88,06%

Para guardar los cambios y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón **Save**.

PANTALLA 8: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – VIOLET LADY

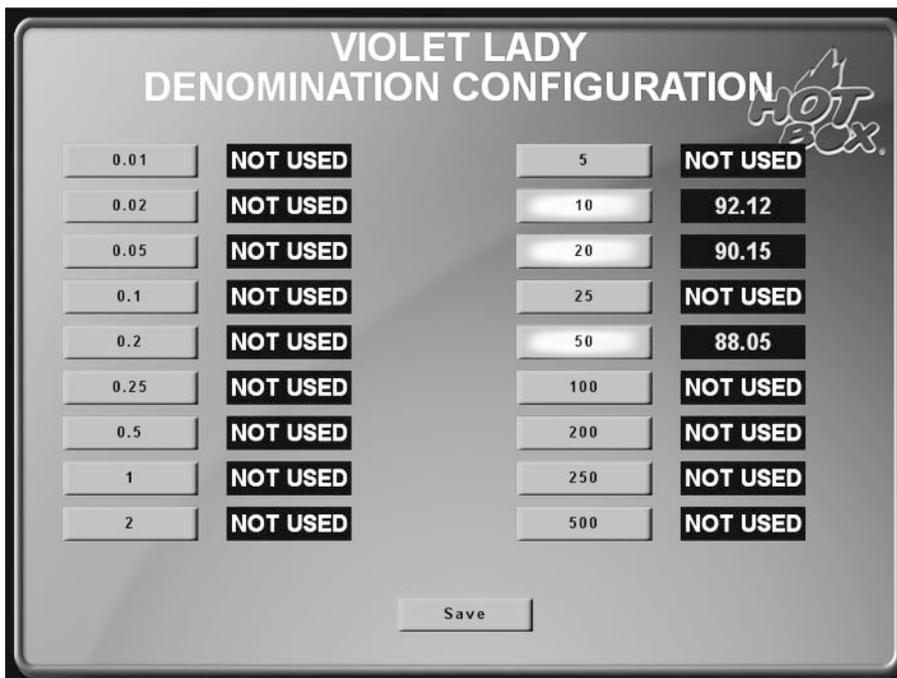


Figura 44. Configuración de denominación del juego Violet Lady

En esta pantalla se muestra la configuración de denominación recomendada para el juego Violet Lady.

\$10.....92,12%

\$20.....90,15%

\$50.....88,05%

Para guardar los cambios realizados y continuar configurando el juego, presione en la pantalla el botón Save.

PANTALLA 9: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – LUCKY JUICE

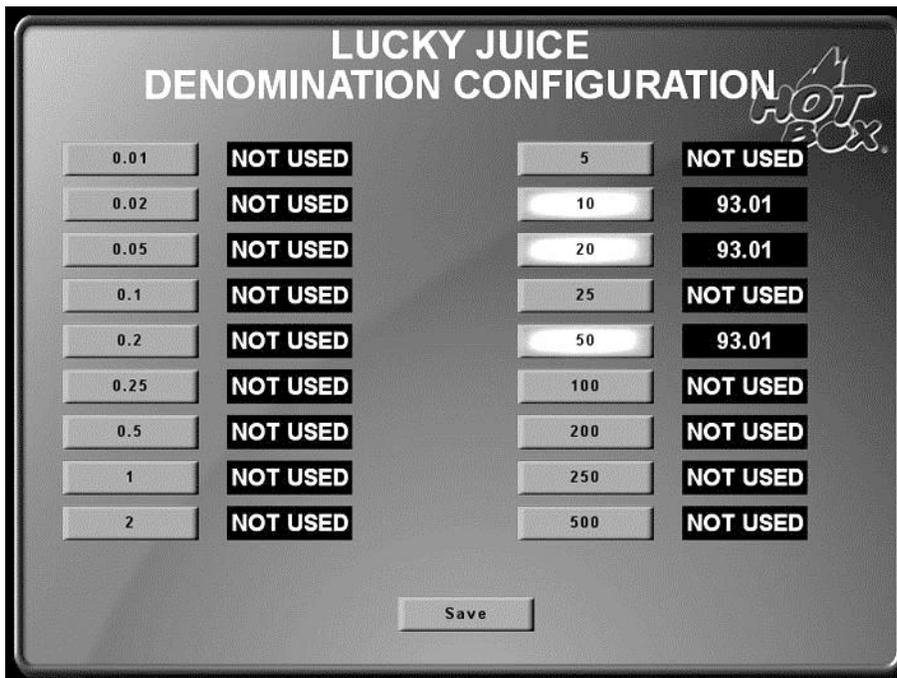


Figura 45. Configuración de denominación del juego Lucky Juice

En esta pantalla se muestra la configuración de denominación recomendada para el juego Lucky Juice.

\$10.....93,01%

\$20.....93,01%

\$50.....93,01%

Guarde los cambios realizados presionando en la pantalla el botón Save y continúe con la configuración.

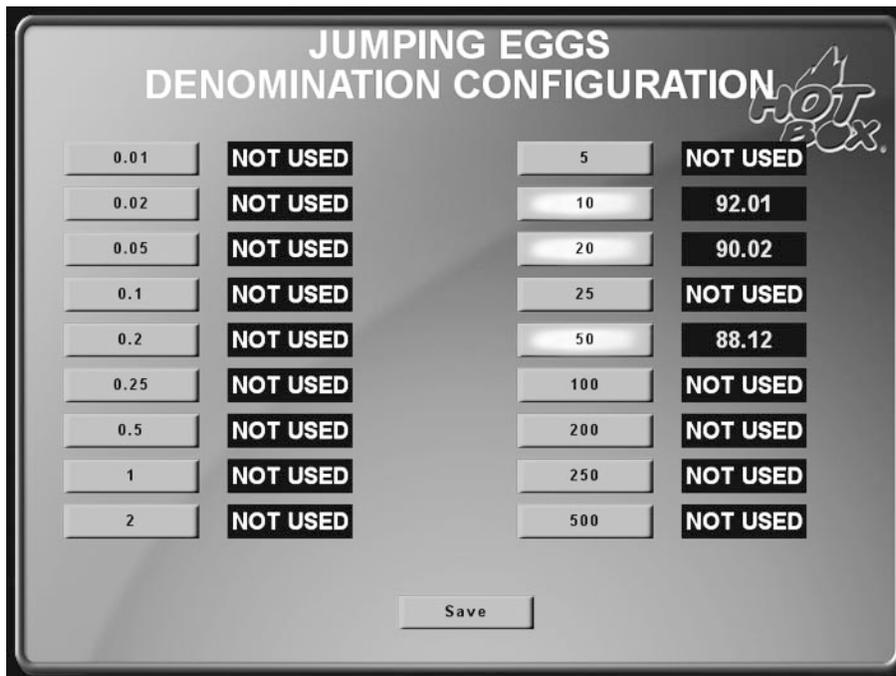
PANTALLA 10: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – JUMPING EGG

Figura 46. Configuración de denominación del juego Jumping Egg

En esta pantalla se muestra la configuración de denominación recomendada para el juego Jumping Egg.

\$10.....92,01%

\$20.....90,02%

\$50.....88,12%

Para guardar los cambios y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón **Save**.

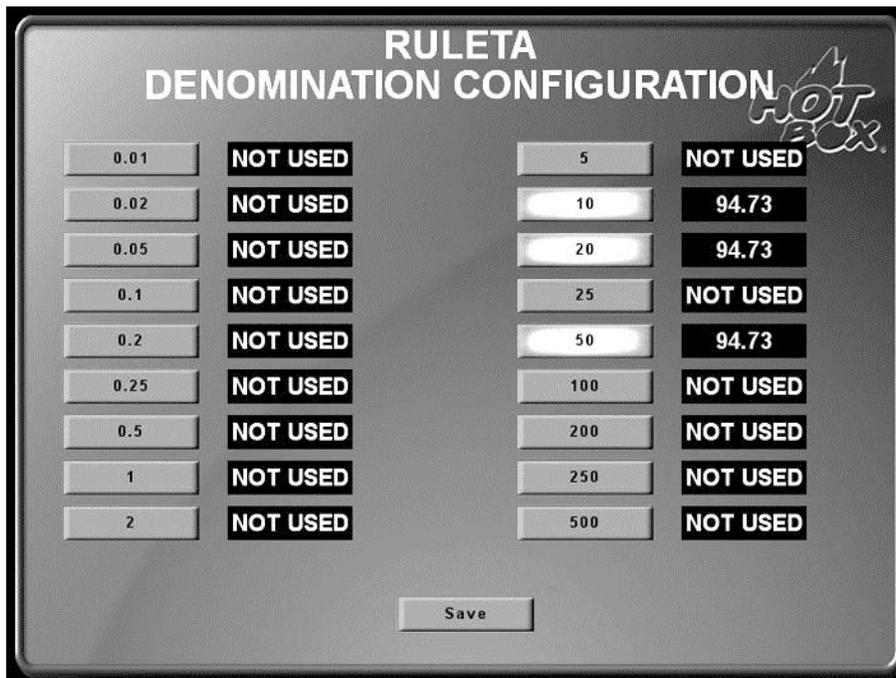
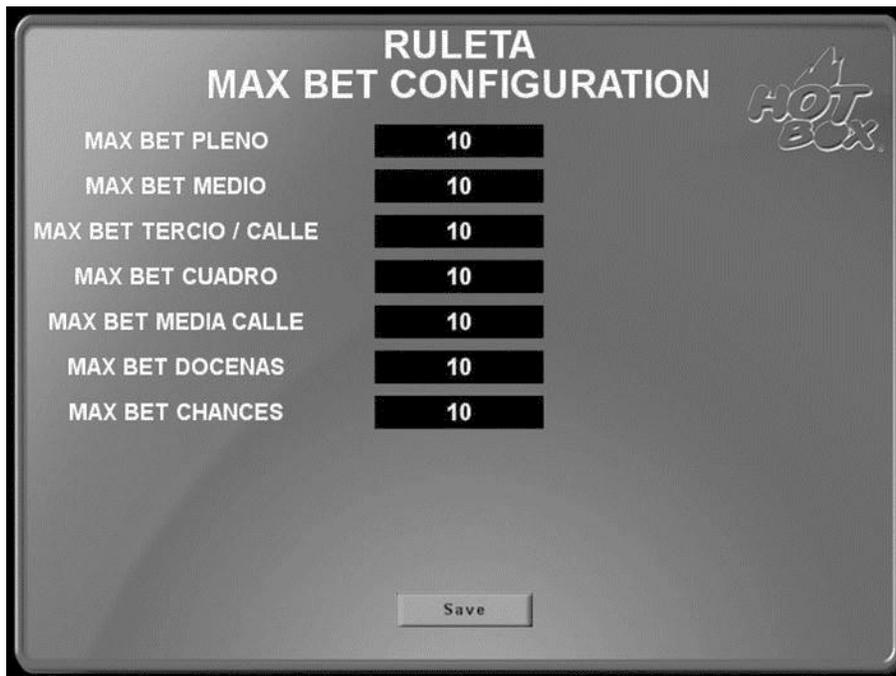
PANTALLA 11: CONFIGURACIÓN DE DENOMINACIÓN – RULETA

Figura 47. Configuración de denominación del juego American Roulette

En el juego American Roulette cualquier denominación funcionará asociada al 94,73%.

Para guardar los cambios y continuar con la configuración, presione en la pantalla el botón Save.

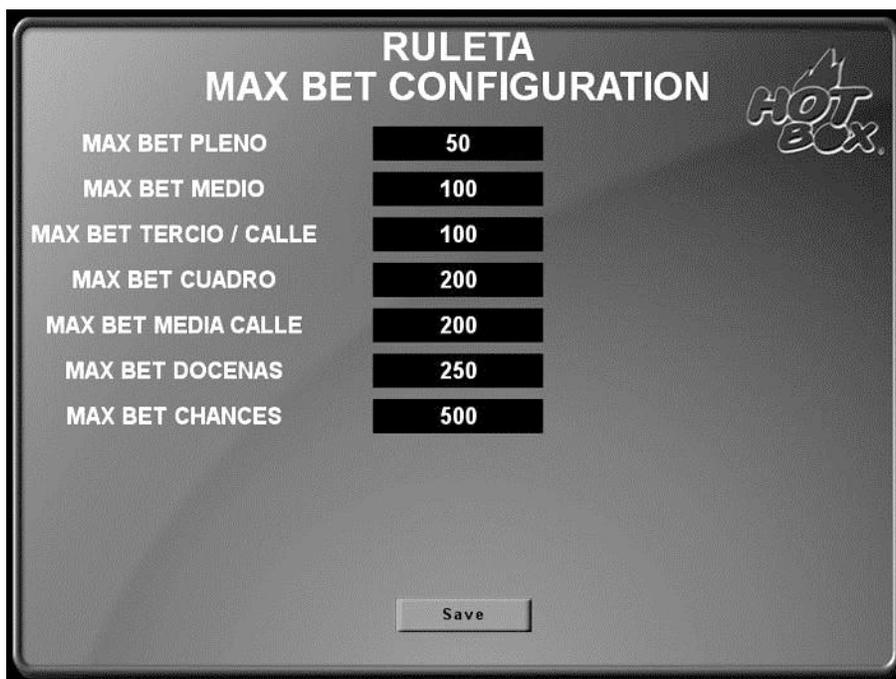
PANTALLA 12: CONFIGURACIÓN DE APUESTA MÁXIMA - RULETA

The screenshot shows a configuration screen for roulette bets. The title is "RULETA MAX BET CONFIGURATION" with the "HOT BOX" logo in the top right corner. A list of bet types is shown on the left, with their corresponding maximum bet values in black boxes on the right. All values are set to "10". A "Save" button is located at the bottom center of the screen.

Bet Type	Max Bet Value
MAX BET PLENO	10
MAX BET MEDIO	10
MAX BET TERCIO / CALLE	10
MAX BET CUADRO	10
MAX BET MEDIA CALLE	10
MAX BET DOCENAS	10
MAX BET CHANCES	10

Figura 48. Valores predeterminados de la configuración del juego American Roulette

En esta pantalla se configuran los límites de las apuestas de la ruleta.

PANTALLA 13: CONFIGURACIÓN RECOMENDADA DE APUESTA MÁXIMA - RULETA

The screenshot shows a configuration screen for roulette bets. The title is "RULETA MAX BET CONFIGURATION" with the HOT BOX logo in the top right. The screen lists seven bet types with their corresponding maximum bet values in a table format. At the bottom center, there is a "Save" button.

RULETA MAX BET CONFIGURATION	
MAX BET PLENO	50
MAX BET MEDIO	100
MAX BET TERCIO / CALLE	100
MAX BET CUADRO	200
MAX BET MEDIA CALLE	200
MAX BET DOCENAS	250
MAX BET CHANCES	500

Save

Figura 49. Configuración de la apuesta máxima con valores recomendados del juego American Roulette

La configuración que aparece escrita en esta pantalla es la mínima recomendada por HOT BOX para su ruleta. No se recomienda emplear límites menores a este y debe tener precaución si utiliza niveles altos; para esto, debe basarse en el manejo del nivel de las apuestas de su casino.

Para guardar y continuar con la configuración, presione el botón Save en la pantalla.

PANTALLA 14: CONFIGURACIÓN DE SISTEMA SAS

Figura 50. Configuración del SAS

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

Toque el botón Save para guardar y continuar la configuración.

PANTALLA 15: INSERT DATE/TIME

Figura 51. Configuración de fecha y hora

Introducir valores de fecha y hora actuales.

Guarde los cambios realizados presionando en la pantalla el botón Save y continúe con la configuración.

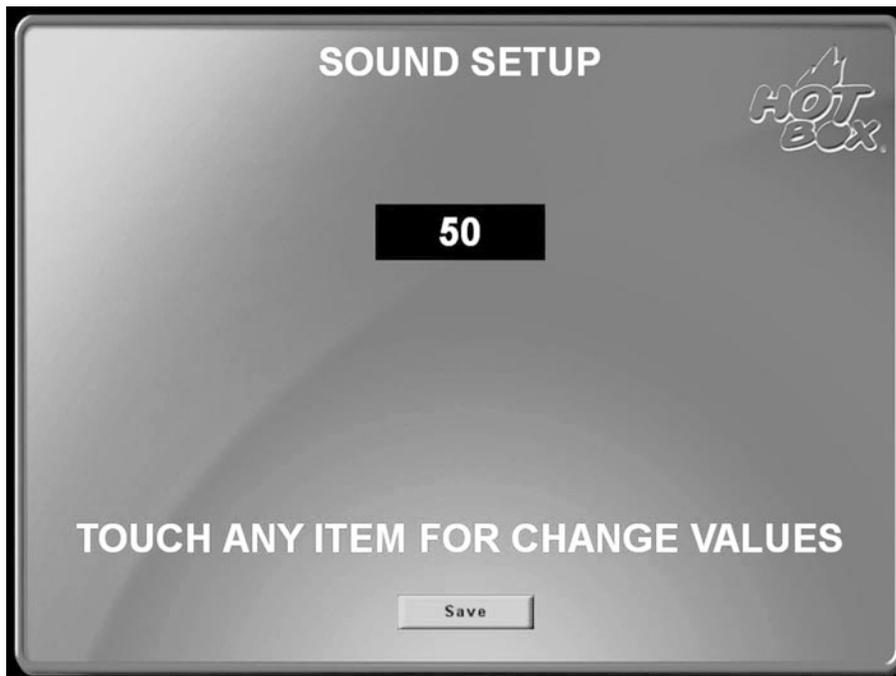
PANTALLA 16: SOUND SETUP

Figura 52. Configuración de las opciones de sonido

Nivel de sonido:

0 (mínimo) – 100 (máximo)

Para guardar y continuar con la configuración, presione Save en la pantalla.

PANTALLA 17: PASSWORD DE ACTIVACIÓN

Figura 53. 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 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.

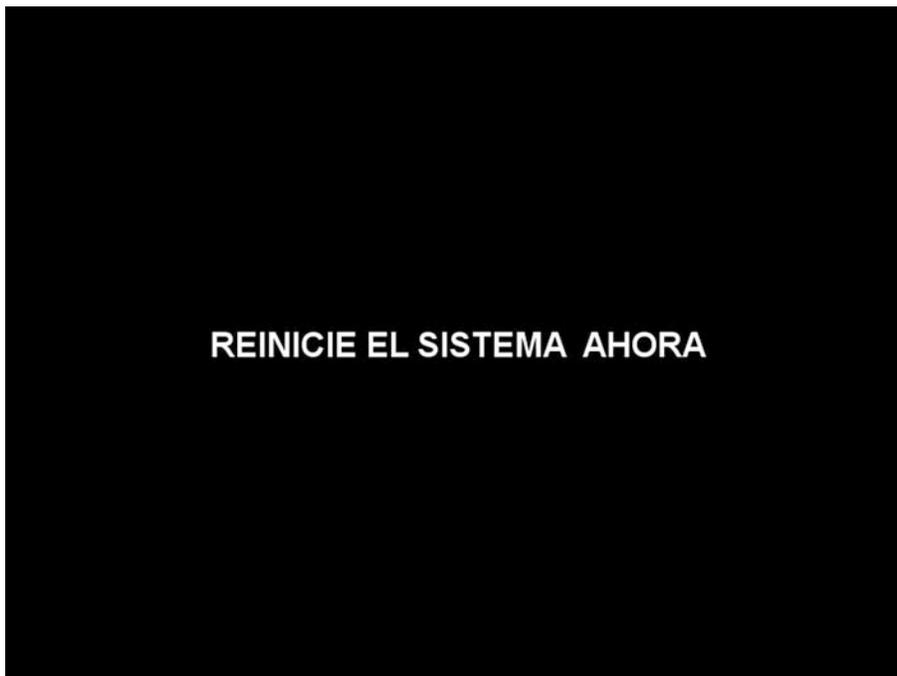
PANTALLA 18: REINICIE EL SISTEMA AHORA

Figura 54. Pantalla de reinicio del sistema

Apagar y prender la placa.

PANTALLA 19: PANTALLA DE SELECCIÓN DE JUEGO*Figura 55. Pantalla de selección de juego*

Para empezar a jugar, el jugador debe escoger entre las 6 opciones de juego o entre las opciones de juego que el operador haya escogido para la máquina.

PANTALLA 20: PANTALLA DE JUEGO GREAT ANACONDA*Figura 56. Pantalla de juego Great Anaconda*

PANTALLA 21: PANTALLA DE JUEGO KODIAK



Figura 57. Pantalla de juego Kodiak

PANTALLA 22: PANTALLA DE JUEGO VIOLET LADY



Figura 58. Pantalla de juego Violet Lady

PANTALLA 23: PANTALLA DE JUEGO LUCKY JUICE

Figura 59. Pantalla de juego Lucky Juice

PANTALLA 24: PANTALLA DE JUEGO JUMPING EGG

Figura 60. Pantalla de juego Jumping Egg

PANTALLA 25: PANTALLA DE JUEGO AMERICAN ROULETTE

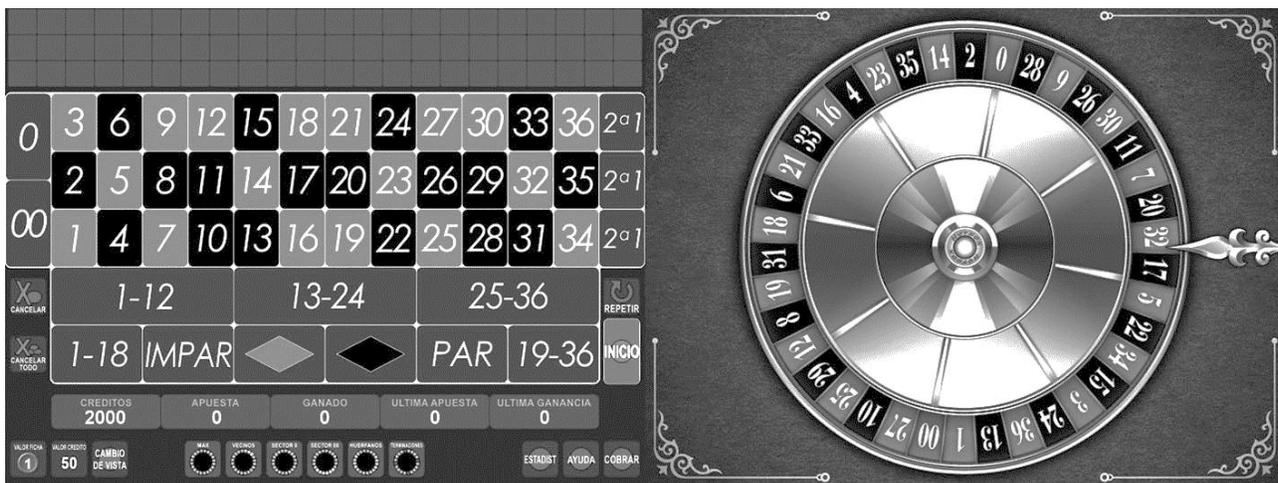


Figura 61. Pantalla de juego American Roulette

PANTALLA 26: CAMBIO DE DENOMINACIÓN

Figura 62. Pantalla de cambio de denominación

En esta pantalla se puede seleccionar el valor del crédito que el jugador desee para apostar.

5. MODO OPERADOR

LISTA DE FIGURAS

Figura 63. Barra del menú principal	p.64
Figura 64. Opciones de la barra del menú principal	p.64
Figura 65. Pantalla de retorno a la pantalla del juego	p.65
Figura 66. Menú de estadísticas	p.66
Figura 67. Pantalla de contadores Totales y Periódicos	p.67
Figura 68. Pantalla de contadores del juego Great Anaconda	p.68
Figura 69. Pantalla de contadores del juego Kodiak	p.68
Figura 70. Pantalla de contadores del juego Violet Lady	p.70
Figura 71. Pantalla de contadores del juego Lucky Juice	p.70
Figura 72. Pantalla de contadores del juego Jumping Egg	p.71
Figura 73. Pantalla de contadores del juego American Roulette	p.71
Figura 74. Pantalla de contadores de los progresivos	p.72
Figura 75. Continuación de la pantalla de contadores de los progresivos	p.72
Figura 76. Pantalla de contabilidad de los billetes	p.73
Figura 77. Pantalla de contabilidad de seguridad	p.74
Figura 78. Pantalla de borrado de los metros electrónicos periódicos	p.75
Figura 79. Menú de diagnósticos	p.76
Figura 80. Pantalla de información del programa	p.76
Figura 81. Pantalla de jurisdicción	p.77
Figura 82. Pantalla de test de botones y luces	p.77
Figura 83. Pantalla de configuración de video	p.78
Figura 84. Menú de historiales	p.79
Figura 85. Menú de historiales para cada juego	p.79
Figura 86. Pantalla de historiales del juego Great Anaconda	p.80
Figura 87. Pantalla de historiales del juego Kodiak	p.80
Figura 88. Pantalla de historiales del juego Violet Lady	p.81
Figura 89. Pantalla de historiales del juego Lucky Juice	p.81
Figura 90. Pantalla de historiales del juego Jumping Egg	p.82
Figura 91. Pantalla de historiales del juego American Roulette	p.82
Figura 92. Pantalla de historiales totales	p.83
Figura 93. Pantalla de historiales de pagos	p.83
Figura 94. Pantalla de historiales de progresivos	p.84
Figura 95. Menú de configuración	p.85
Figura 96. Pantalla de configuración de touch screen	p.85
Figura 97. Pantalla de prueba de touch screen	p.86
Figura 98. Pantalla de configuración de sonido	p.86
Figura 99. Pantalla de configuración de fecha y hora	p.87
Figura 100. Pantalla de configuración de los canales del billettero	p.87
Figura 101. Pantalla de configuración SAS	p.88
Figura 102. Pantalla de teclado de configuración SAS	p.88
Figura 103. Pantalla de selección de comunicación	p.89

LISTA DE TABLAS

Tabla 10. Campos de datos para los contadores de la máquina	p.67
---	------

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.

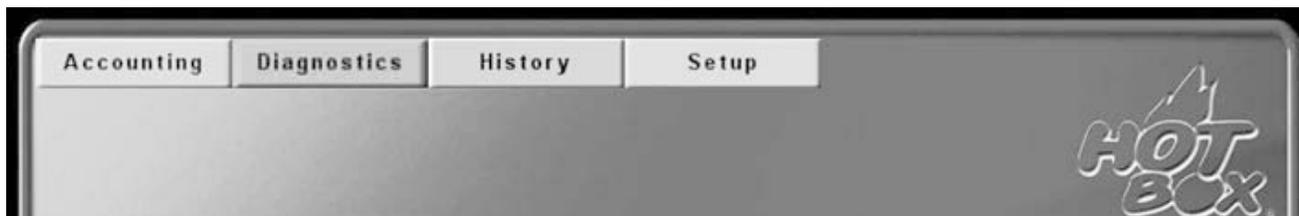


Figura 63. Barra del menú principal

OPCIONES DE MENÚ

Al pulsar sobre el tema deseado del menú principal se accede a submenús y diversas pantallas del operador. Los submenús proporcionan más opciones de menú al operador antes de acceder a la pantalla del operador deseada.

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

Figura 64. 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 o switch de contacto. Para volver a la pantalla del juego, presione en la pantalla touch screen el botón *Return to game*.



Figura 65. Pantalla de retorno a la pantalla del juego

5.2. ESTADÍSTICAS (ACCOUNTING)



Figura 66. Menú de estadísticas

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

5.3. PANTALLA DE CONTADORES

La pantalla de contadores es una pantalla de solo visualización que muestra los valores de los contadores de la máquina en su totalidad, sumando estadísticas y contadores de los juegos habilitados por el operador. 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	\$194750.00	\$194750.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$94750.00	\$94750.00
Machine Held %	51.35%	51.35%
Machine Yield %	48.65%	48.65%
Theoretical Percentage %	91.79%	91.79%
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	\$0.00	\$0.00
Physical Coins Out	\$0.00	\$0.00
Hand Pay Out	\$0.00	\$0.00
Cash Voucher Out	\$0.00	\$0.00
Remote Pay Out	\$0.00	\$0.00
EFT Out	\$0.00	\$0.00
Total Games Played	61	61
Total Games Won	24	24
Total Games Lost	37	37
Non-Casheable Promo In	\$0.00	\$0.00
Non-Casheable Promo Out	\$0.00	\$0.00
Return To Game		Exit

Figura 67. 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 10. 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 pantalla de contadores del juego muestra las estadísticas totales y parciales correspondientes a las funciones de cada juego.

Para moverse por estas pantallas, presione *Next*, para volver a la pantalla de juego presione *Return to game* y para salir presione *Exit*.

GAME ACCOUNTING		
Name	Master ANACONDA	Period ANACONDA
Coin In	\$12500.00	\$12500.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$14000.00	\$14000.00
Game Hold %	-12.00%	-12.00%
Game Yield %	112.00%	112.00%
Theoretical Percentage %	92.14%	92.14%
Total Games Played	10	10
Total Games Won	7	7
Total Games Lost	3	3

Return To Game Next Exit

Figura 68. Pantalla de contadores del juego Great Anaconda

GAME ACCOUNTING		
Name	Master KODIAK	Period KODIAK
Coin In	\$25000.00	\$25000.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$30200.00	\$30200.00
Game Hold %	-20.80%	-20.80%
Game Yield %	120.80%	120.80%
Theoretical Percentage %	88.73%	88.73%
Total Games Played	10	10
Total Games Won	6	6
Total Games Lost	4	4

Return To Game Previous Next Exit

Figura 69. Pantalla de contadores del juego Kodiak

GAME ACCOUNTING		
Name	Master VIOLET LADY	Period VIOLET LADY
Coin In	\$32500.00	\$32500.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$4500.00	\$4500.00
Game Hold %	86.15%	86.15%
Game Yield %	13.85%	13.85%
Theoretical Percentage %	91.14%	91.14%
Total Games Played	13	13
Total Games Won	2	2
Total Games Lost	11	11

Return To Game Previous Next Exit

Figura 70. Pantalla de contadores del juego Violet Lady

GAME ACCOUNTING		
Name	Master LUCKY JUICE	Period LUCKY JUICE
Coin In	\$63000.00	\$63000.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$15500.00	\$15500.00
Game Hold %	75.40%	75.40%
Game Yield %	24.60%	24.60%
Theoretical Percentage %	93.01%	93.01%
Total Games Played	14	14
Total Games Won	3	3
Total Games Lost	11	11

Return To Game Previous Next Exit

Figura 71. Pantalla de contadores del juego Lucky Juice

GAME ACCOUNTING		
Name	Master	Period
	JUMPING EGGS	JUMPING EGGS
Coin In	\$18000.00	\$18000.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$26500.00	\$26500.00
Game Hold %	-47.22%	-47.22%
Game Yield %	147.22%	147.22%
Theoretical Percentage %	91.02%	91.02%
Total Games Played	12	12
Total Games Won	4	4
Total Games Lost	8	8

Return To Game Previous Next Exit

Figura 72. Pantalla de contadores del juego Jumping Egg

GAME ACCOUNTING		
Name	Master	Period
	RULETA	RULETA
Coin In	\$43750.00	\$43750.00
Coin In (Non-Casheable Promo)	\$0.00	\$0.00
Coin Out	\$4050.00	\$4050.00
Game Hold %	90.74%	90.74%
Game Yield %	9.26%	9.26%
Theoretical Percentage %	94.73%	94.73%
Total Games Played	2	2
Total Games Won	2	2
Total Games Lost	0	0

Return To Game Previous Exit

Figura 73. Pantalla de contadores del juego American Roulette

CONTABILIDAD DE LOS PROGRESIVOS

PROGRESSIVE ACCOUNTING		
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
Return To Game		
Next		
Exit		

Figura 74. Pantalla de contadores de los progresivos

PROGRESSIVE ACCOUNTING		
Level 6		
Total Payouts		\$0.00
Times Hit		0
Last Award Hit		\$0.00
Level 7		
Total Payouts		\$0.00
Times Hit		0
Last Award Hit		\$0.00
Level 8		
Total Payouts		\$0.00
Times Hit		0
Last Award Hit		\$0.00
Return To Game		
Previous		
Exit		

Figura 75. Continuación de la pantalla de contadores de los progresivos

La contabilidad de los progresivos en sus diferentes niveles muestra 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	2	\$ 50000 Bills	2
\$ 100000 Bills	0	\$ 100000 Bills	0
Total Bills	2	Total This Period	2

Return To Game Exit

Figura 76. Pantalla de contabilidad de los billetes

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

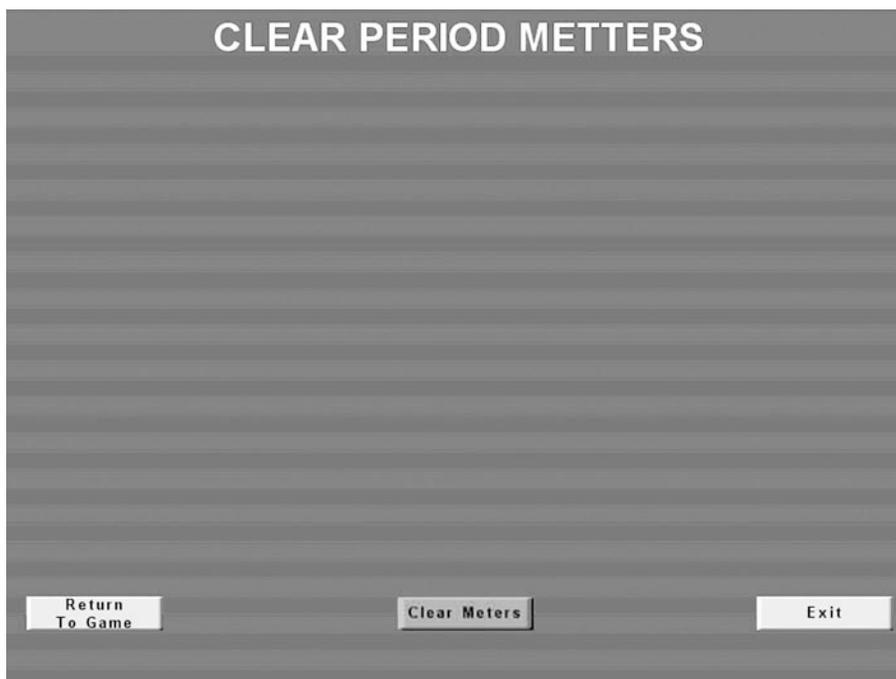
PANTALLA DONDE SE BORRAN LOS METROS ELECTRÓNICOS PERIÓDICOS

Figura 78. Pantalla de borrado de los metros electrónicos periódicos

5.4. DIAGNÓSTICOS

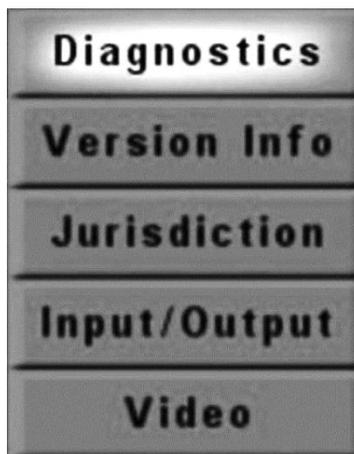


Figura 79. Menú de diagnósticos

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, 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	5.1
Game Media Signature	8a2032567b064ee39d55038fe89b8b811eb668e3
USB Media Signature	dac27a1647e653b5273467fbf04a5629e4b845b9
USB Data Media Signature	239529f8d595c1db4966ae666420f69ed600c990
Processor ID	NOT APPLICABLE
IO 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	505255454241202020202020202020202020202020202020
Return To Game	
Exit	

Figura 80. Pantalla de información del programa

Muestra versión del sistema operativo, SHA del boot y del sistema operativo, la versión del juego, SHA del juego, SHA del Token USB, empresa que fabrica el software, jurisdicción e ID del cliente.

JURISDICCIÓN

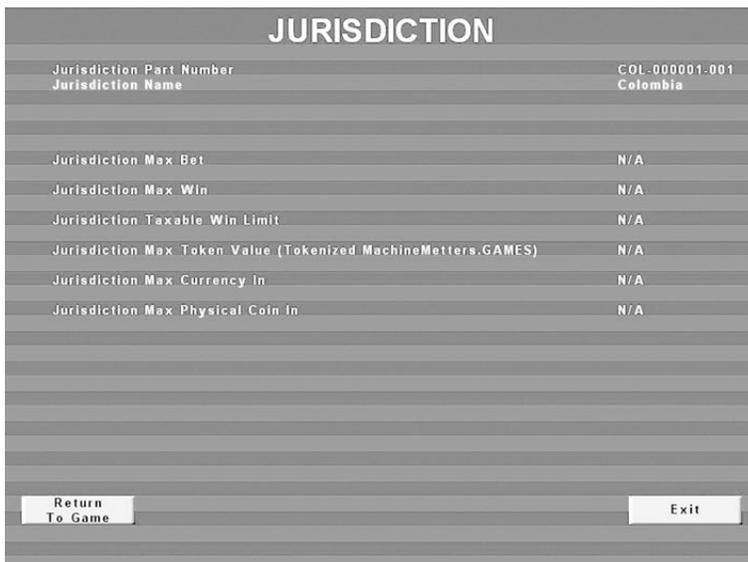


Figura 81. Pantalla de jurisdicción

Pantalla de límites de apuestas para cada jurisdicción. Presione *Return to game* para volver al juego o *Exit* para salir.

TEST DE BOTONES Y LUCES

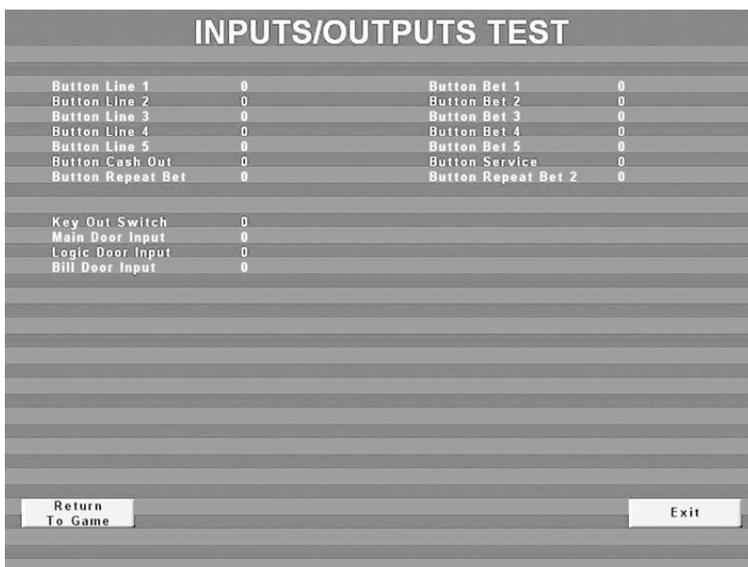


Figura 82. Pantalla de test de botones y luces

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.

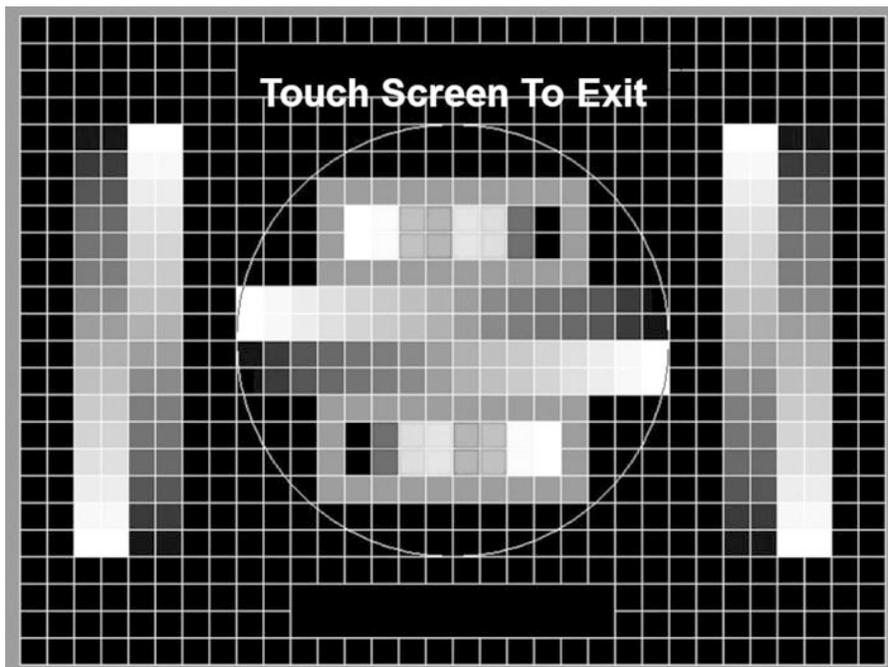
CONFIGURACIÓN DE VIDEO

Figura 83. 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", 22" de cualquier marca con entrada de video VGA, configure su 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 84. Menú de historiales

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

HISTORIALES DEL JUEGO



Figura 85. Menú de historiales para cada juego

Despliega los submenús de historiales para cada juego en particular.

Cada pantalla de historiales guarda un registro de los últimos 50 juegos, muestra el dinero que tenía en la partida escogida, la denominación por la cual estaba jugando, los créditos que tenía el juego, las líneas y la apuesta por líneas, la apuesta total, los créditos ganados por el jugador, el número de juegos gratis, los bonus y el total ganado. Además, muestra cuánto ganó el jugador por cada línea y las figuras que tenía cuando los rieles pararon, junto con la fecha y la hora en que se detuvieron.

Se puede mover entre los historiales de juego con los botones *Bet 1* (Apuesta 1) y *Bet 10* (Apuesta 10) de la botonera.

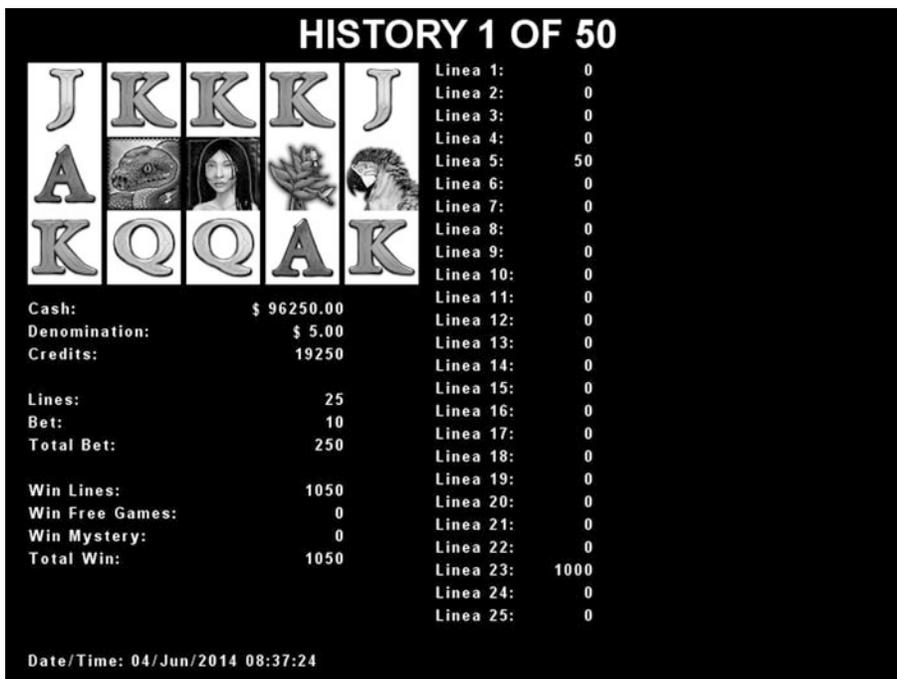


Figura 86. Pantalla de historiales del juego Great Anaconda

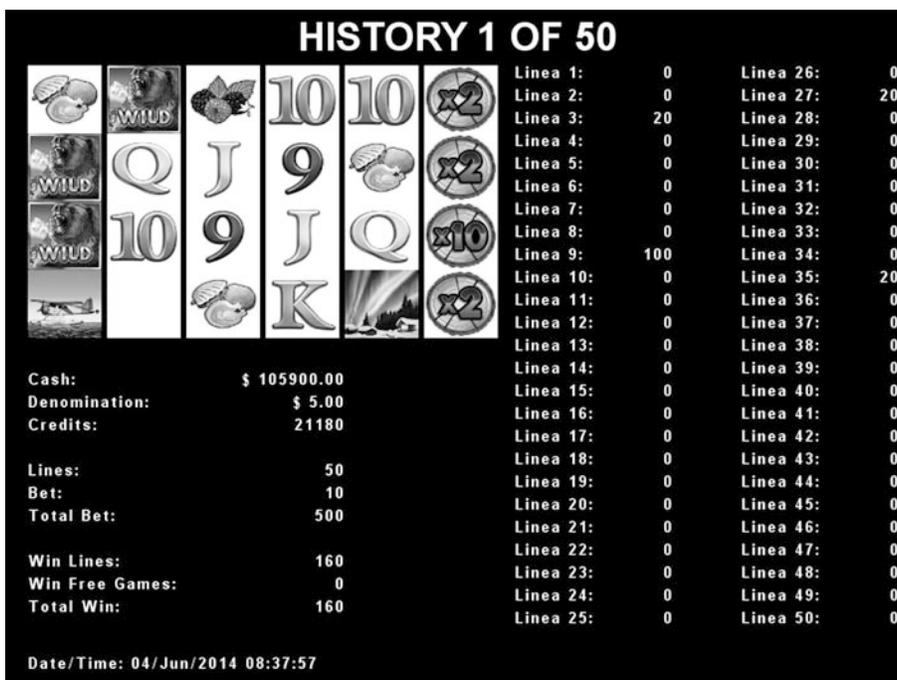


Figura 87. Pantalla de historiales del juego Kodiak

HISTORY 1 OF 50

					Linea 1:	0
					Linea 2:	0
					Linea 3:	0
					Linea 4:	0
					Linea 5:	0
					Linea 6:	0
					Linea 7:	0
					Linea 8:	0
					Linea 9:	0
					Linea 10:	0
					Linea 11:	0
					Linea 12:	0
					Linea 13:	0
					Linea 14:	0
					Linea 15:	0
					Linea 16:	0
					Linea 17:	0
					Linea 18:	0
					Linea 19:	0
					Linea 20:	0
					Linea 21:	0
					Linea 22:	0
					Linea 23:	0
					Linea 24:	0
					Linea 25:	0

Cash:	\$ 78700.00
Denomination:	\$ 10.00
Credits:	7870
Lines:	25
Bet:	10
Total Bet:	250
Win Lines:	0
Win Free Games:	0
Win Bonus:	0
Win Mystery:	0
Total Win:	0

Date/Time: 04/Jun/2014 08:38:49

Figura 88. Pantalla de historiales del juego Violet Lady

HISTORY 1 OF 50

					Linea 1:	0
					Linea 2:	0
					Linea 3:	0
					Linea 4:	0
					Linea 5:	0
					Linea 6:	0
					Linea 7:	0
					Linea 8:	0
					Linea 9:	0

Cash:	\$ 31200.00
Denomination:	\$ 10.00
Credits:	3120
Level:	1
Lines:	9
Bet:	50
Total Bet:	450
Win Lines:	0
Win Scatter:	0
Win Mystery:	0
Total Win:	0

Date/Time: 04/Jun/2014 08:39:30

Figura 89. Pantalla de historiales del juego Lucky Juice

HISTORY 1 OF 50

					Linea 1:	0	Linea 26:	0
					Linea 2:	0	Linea 27:	0
					Linea 3:	0	Linea 28:	0
					Linea 4:	0	Linea 29:	0
					Linea 5:	0	Linea 30:	0
					Linea 6:	0		
					Linea 7:	0		
					Linea 8:	0		
					Linea 9:	0		
					Linea 10:	0		
					Linea 11:	0		
					Linea 12:	0		
					Linea 13:	0		
					Linea 14:	0		
					Linea 15:	0		
					Linea 16:	0		
					Linea 17:	0		
					Linea 18:	0		
					Linea 19:	0		
					Linea 20:	0		
					Linea 21:	0		
					Linea 22:	0		
					Linea 23:	0		
					Linea 24:	0		
					Linea 25:	0		

Cash: \$ 39700.00
 Denomination: \$ 5.00
 Credits: 7940

Lines: 30
 Bet: 10
 Total Bet: 300

Win Lines: 0
 Win Free Games: 0
 Win Mystery: 0
 Total Win: 0

Date/Time: 04/Jun/2014 08:41:08

Figura 90. Pantalla de historiales del juego Jumping Egg

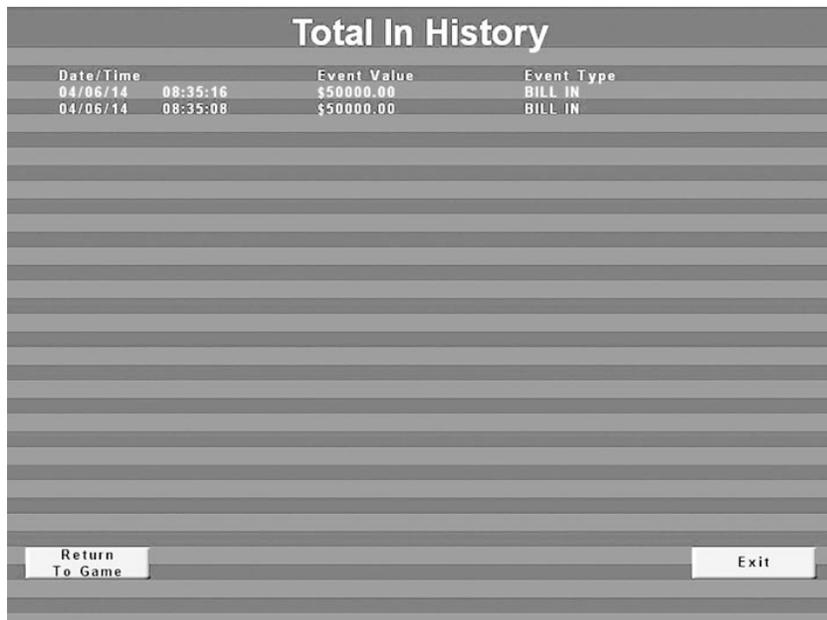
HISTORY 1 OF 10

0	3	10	10	10	10	20	15	18	10	10	10	10	24	27	30	33	36	2 ^a 1	
2	10	10	8	11	10	10	10	17	20	23	10	10	10	10	10	10	35	2 ^a 1	
00	1	4	10	10	10	10	10	13	16	19	10	10	10	10	25	28	31	34	2 ^a 1
CANCELAR	1-12			13-24			25-36			REPETIR									
CANCELAR TODO	1-18			IMPAR			PAR			19-36			INICIO						
CREDITOS		APUESTA		GANADO		ULTIMA APUESTA		ULTIMA GANANCIA											
2623		700		1350		0		0											
VALOR FICHA	VALOR CREDITO	CAMBIO DE VISTA		MAX	VECINOS	SECTOR 0	SECTOR 90	HUERFANOS	TERMINACIONES										
10	10									ESTADIST	AYUDA	COBRAR							

Figura 91. Pantalla de historiales del juego American Roulette

HISTORIALES TOTALES

En esta pantalla se puede observar el historial de todas las entradas de dinero con su respectiva hora y fecha y el método de cargado de créditos (billetes, bonos promocionales, etc.)

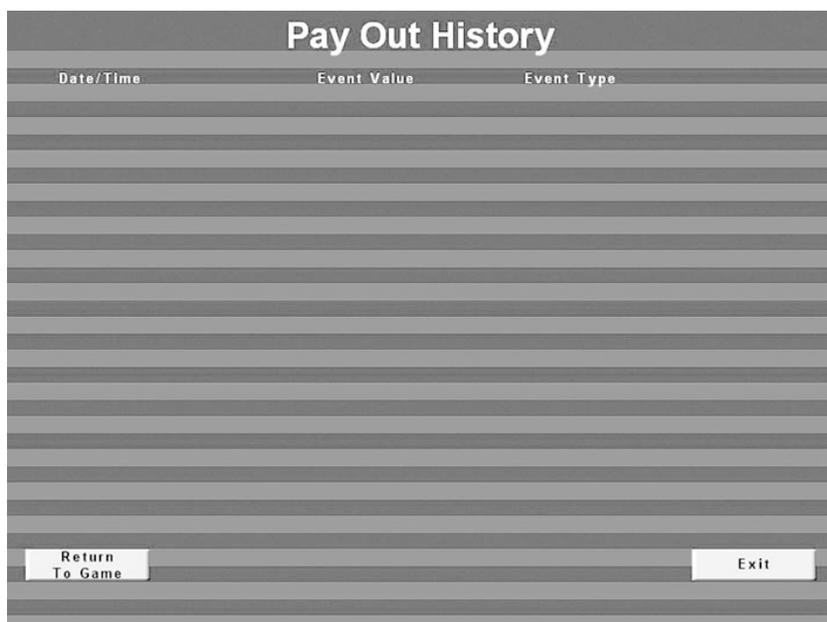


Date/Time	Event Value	Event Type
04/06/14 08:35:16	\$50000.00	BILL IN
04/06/14 08:35:08	\$50000.00	BILL IN

Figura 92. Pantalla de historiales totales

HISTORIALES DE PAGOS

El historial de pagos muestra la fecha y la hora, cantidad de dinero pagado y medio por el cual fue pagado.



Date/Time	Event Value	Event Type
-----------	-------------	------------

Figura 93. Pantalla de historiales de pagos

HISTORIALES DE PROGRESIVOS

La última pantalla del historial es la referente al registro de caída de los progresivos, fecha y hora del evento, valor y método por el cual fue pagado.

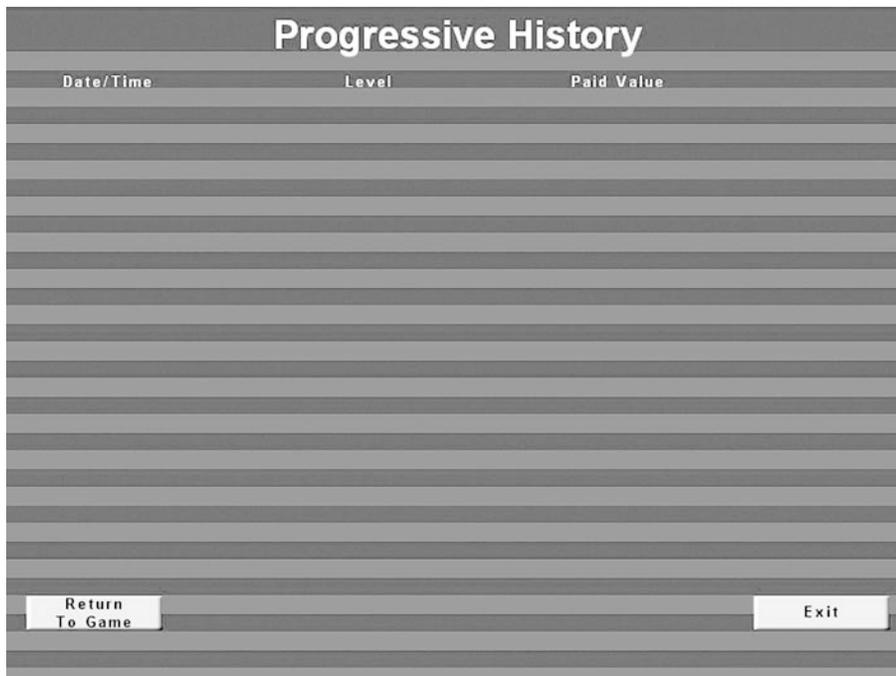


Figura 94. Pantalla de historiales de progresivos

5.6. CONFIGURACIÓN



Figura 95. Menú de configuración

Cuarto menú colgante: *Setup* o Configuración.

TOUCH SCREEN

También se puede acceder a esta pantalla con un giro de la llave de operador dentro del menú de pantallas informativas y siguiendo las instrucciones que se indican en la pantalla.



Figura 96. Pantalla de configuración de touch screen

Finalizada la configuración de touch screen, gire la llave nuevamente para salir.

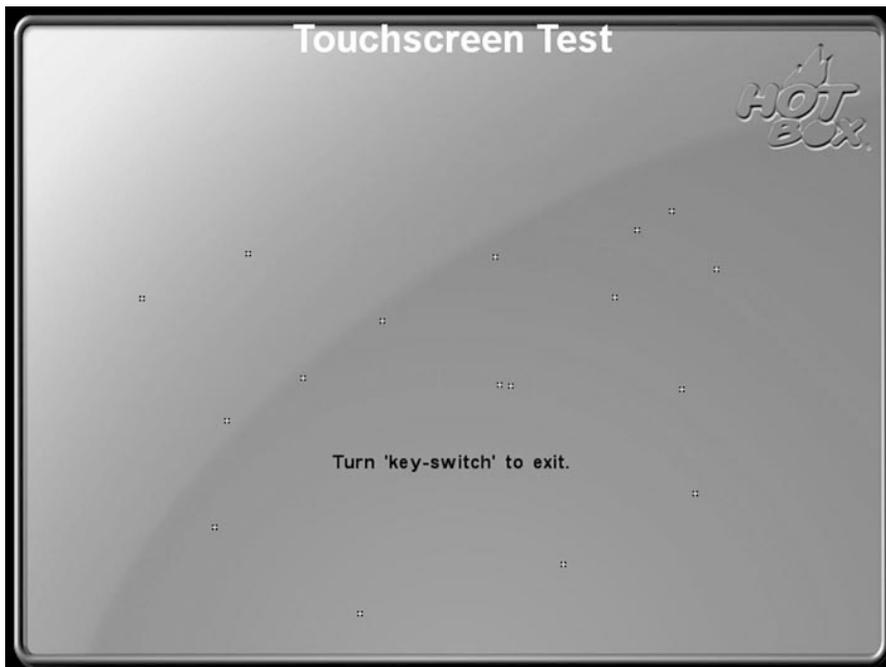


Figura 97. Pantalla de prueba de touch screen

SOUND SETUP

Nivel de volumen, aparte del nivel de volumen establecido para el amplificador de los parlantes. Toque Save para guardar la configuración y salir.

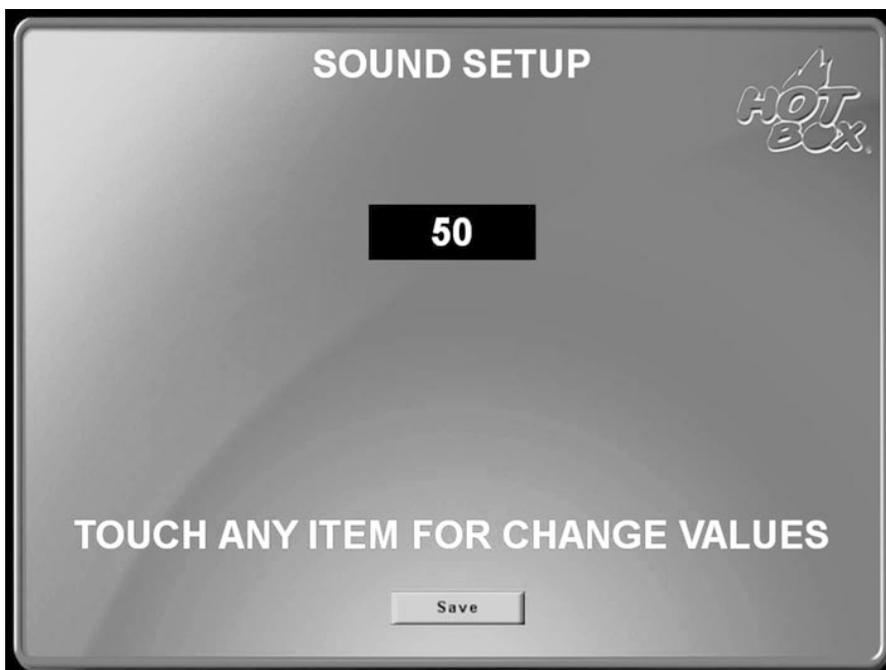
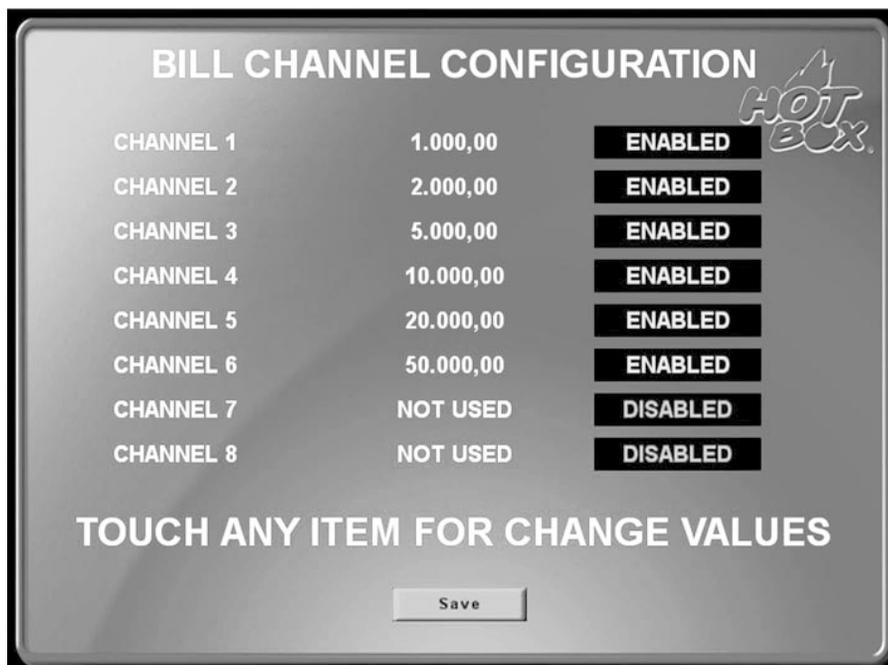


Figura 98. Pantalla de configuración de sonido

FECHA Y HORA

*Figura 99. Pantalla de configuración de fecha y hora*

HABILITACIÓN O DESHABILITACIÓN DE LOS CANALES DEL BILLETERO

*Figura 100. Pantalla de configuración de los canales del billettero*

CONFIGURACIÓN SAS

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



Figura 101. Pantalla de configuración SAS

Por medio del teclado el operador puede configurar el número SAS para la máquina.



Figura 102. Pantalla de teclado de configuración SAS

SELECCIÓN DE COMUNICACIÓN

Esta pantalla nos da la opción de tener progresivo misterioso en la máquina. Además, si se activa el campo *Interconectado*, es necesario configurar las otras multijuego HOT BOX y escoger una de ellas como Servidor y las demás como Cliente.



Figura 103. Pantalla de selección de comunicación

6. CONDICIONES Y MENSAJES DE LA PLACA DE JUEGO

LISTA DE FIGURAS

Figura 104. Notificación Puerta principal abierta	p.91
Figura 105. Notificación Puerta lógica abierta	p.91
Figura 106. Notificación Puerta billeteo abierta	p.91
Figura 107. Notificación Error llave USB no encontrada	p.91
Figura 108. Notificación Error en NVRAM, realice borrado	p.92
Figura 109. Notificación Juego incorrecto	p.92
Figura 110. Notificación Error llave USB inválida	p.92
Figura 111. Notificación Error en NVRAM, de escritura	p.92
Figura 112. Notificación Error de Hardware I/O Error	p.93
Figura 113. Notificación Error de red	p.93
Figura 114. Notificación Touch screen no encontrada	p.93
Figura 115. Notificación Fallo Checksum Sistema Operativo	p.93
Figura 116. Notificación Fallo Checksum Juego	p.94
Figura 117. Notificación Fallo Checksum Llave USB	p.94
Figura 118. Notificación Fallo Checksum Fallo general	p.94
Figura 119. Notificación Fallo Checksum Boot disk	p.94
Figura 120. Notificación Error de red: servidor no encontrado	p.95
Figura 121. Notificación Error de red: número de máquina duplicado	p.95
Figura 122. Notificación Error de red: servidor no compatible	p.95
Figura 123. Notificación Error de red: servidor duplicado	p.95
Figura 124. Notificación Error de billeteo: error 43	p.95
Figura 125. Notificación Error de billeteo: stacker removido	p.96
Figura 126. Notificación Error de billeteo	p.96
Figura 127. Notificación Error de billeteo: error de comunicación	p.96
Figura 128. Notificación Error en stacker	p.96
Figura 129. Notificación Error de billeteo: fallo motor stacker	p.96
Figura 130. Notificación Error de billeteo: fallo velocidad motor transportador	p.96
Figura 131. Notificación Error de billeteo: fallo motor transportador	p.97
Figura 132. Notificación Error de billeteo: el stacker no está listo	p.97
Figura 133. Notificación Error de billeteo: cabezal removido	p.97
Figura 134. Notificación Error de billeteo: fallo Boot ROM	p.97
Figura 135. Notificación Fallo de billeteo: fallo ROM externa	p.97
Figura 136. Notificación Fallo de billeteo: fallo en ROM	p.97
Figura 137. Notificación Fallo de billeteo: fallo escritura ROM externa	p.98
Figura 138. Notificación Atención: máquina deshabilitada	p.98
Figura 139. Notificación Pago manual	p.98
Figura 140. Notificación Verificando memoria	p.98
Figura 141. Notificación Fallo en la integridad. Núcleo del sistema	p.99
Figura 142. Pantalla de error	p.99

6.1. ALERTAS

NOTIFICACIONES DEL ESTADO DE LAS PUERTAS



Figura 104. Notificación "Puerta principal abierta"



Figura 105. Notificación "Puerta lógica abierta"



Figura 106. Notificación "Puerta billetero abierta"

ERRORES DE INICIO



Figura 107. Notificación "Error llave USB no encontrada"

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



Figura 108. 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 109. Notificación “Juego incorrecto”

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



Figura 110. 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 111. Notificación “Error en NVRAM, de escritura”

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



Figura 112. 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 113. 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.

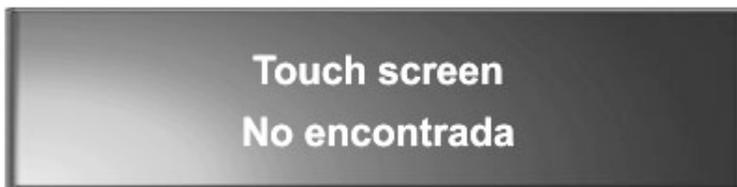


Figura 114. Notificación "Touch screen no encontrada"

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



Figura 115. 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.

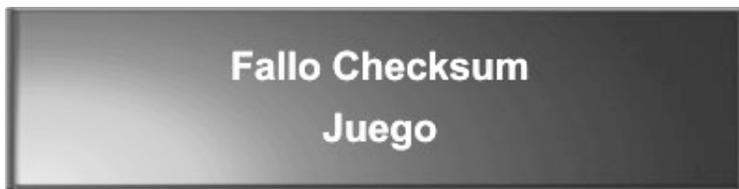


Figura 116. Notificación "Fallo Checksum Juego"

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



Figura 117. Notificación "Fallo Checksum Llave USB"

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

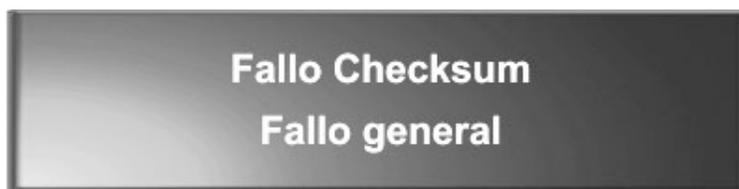


Figura 118. Notificación "Fallo Checksum Fallo general"

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

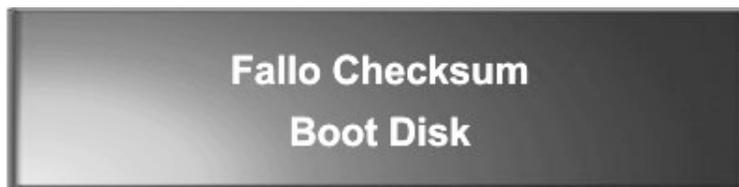


Figura 119. Notificación "Fallo Checksum Boot disk"

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 120. Notificación "Error de red: servidor no encontrado"



Figura 121. Notificación "Error de red: número de máquina duplicado"



Figura 122. Notificación "Error de red: servidor no compatible"



Figura 123. Notificación "Error de red: servidor duplicado"

ERRORES DE BILLETERO

Figura 124. Notificación "Error de billeteo: error 43"

El stacker del billeteo está lleno.



Figura 125. Notificación "Error de billeteero: stacker removido"



Figura 126. Notificación "Error de billeteero"

Error de configuración del billeteero.



Figura 127. Notificación "Error de billeteero: error de comunicación"



Figura 128. Notificación "Error en stacker"



Figura 129. Notificación "Error de billeteero: fallo motor stacker"



Figura 130. Notificación "Error de billeteero: fallo velocidad motor transportador"



Figura 131. Notificación "Error de billeteo: fallo motor transportador"



Figura 132. Notificación "Error de billeteo: el stacker no está listo"



Figura 133. Notificación "Error de billeteo: cabezal removido"



Figura 134. Notificación "Error de billeteo: fallo Boot ROM"



Figura 135. Notificación "Fallo de billeteo: fallo ROM externa"



Figura 136. Notificación "Fallo de billeteo: fallo en ROM"



Figura 137. Notificación "Fallo de billeteero: fallo escritura ROM externa"

ERRORES DE SAS



Figura 138. Notificación "Atención: máquina deshabilitada"

6.2. MENSAJES DE OPERACIÓN

AVISO DE PAGO



Figura 139. Notificación "Pago manual"

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

AVISO DE MEMORIA

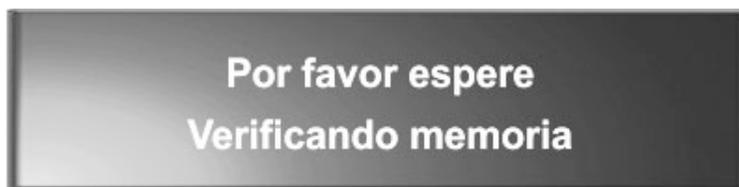


Figura 140. Notificación "Verificando memoria"

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.

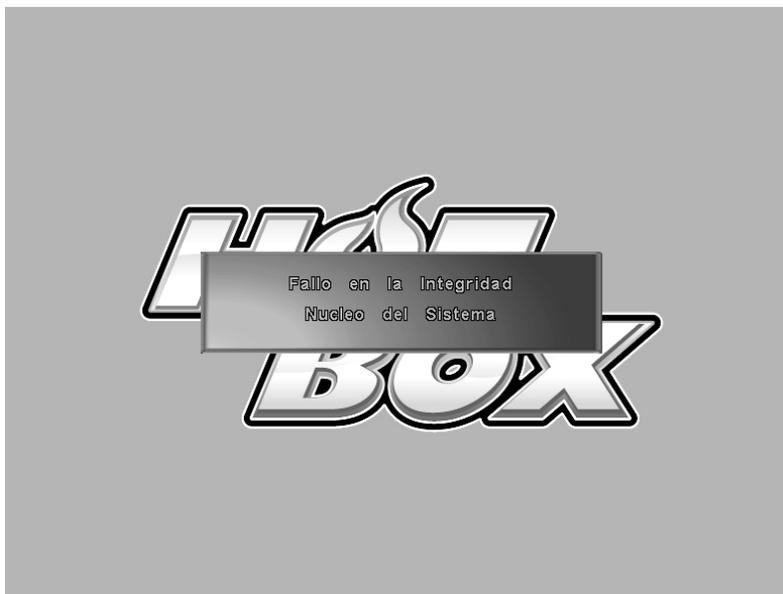


Figura 141. Notificación “Fallo en la integridad. Núcleo del sistema”

Verá algo parecido a esta imagen:

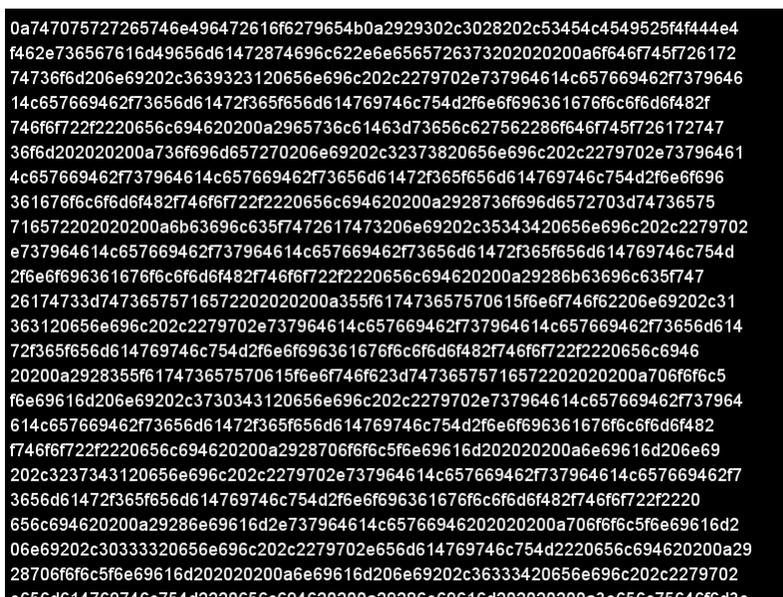


Figura 142. Pantalla de error

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

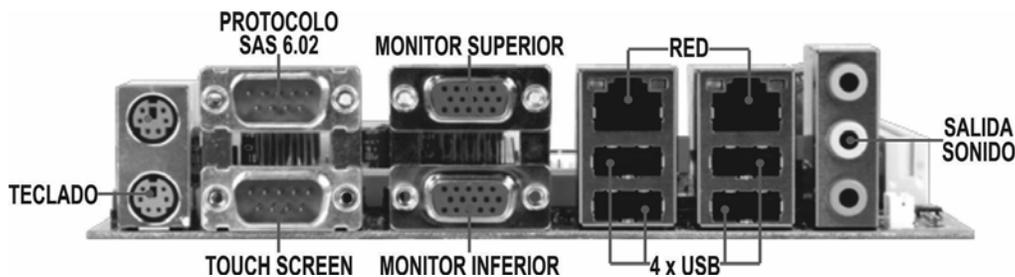


Figura 143. Plano de conexión de periféricos

Tabla 11. Errores comunes de la board

<p>NO HAY VIDEO NO HAY SONIDO DE UN PITO</p>	<p>Verificar la memoria RAM. Hacer RESET al BIOS.</p>
<p>NO HAY VIDEO HAY SONIDO DE UN PITO</p>	<p>Conectar el teclado. Dar F1. Esperar a que dé video.</p>
<p>KEYBOARD ERROR</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>CÓMO HACER BORRADO (RAM CLEAR)</p>	<p>Apagar la máquina. Quitar la memoria Compact Flash del juego y la memoria USB. Colocar la memoria Compact Flash 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 Compact Flash del juego y la memoria USB. Encender la máquina.</p>
<p>CÓMO HACER RESET AL BIOS</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>Figura 144. Ubicación del puente de reset del BIOS</p>
<p>CÓMO DESHABILITAR TECLADO</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"> ↳ Halt On (oprimir Enter). ↳ No Error (oprimir Enter). ↳ F10 (oprimir Enter). <p>Desconectar el teclado.</p>
<p>NOTAS:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 "KEY BOARD ERROR" o "RAM ERROR". • Si la board se retira de su caja metálica original se pierde la garantía.

8. MODO DE JUEGO

LISTA DE FIGURAS

Figura 145. Diagrama del modo de juego Multijuego 5	p.103
Figura 146. Pantalla de selección de juego	p.104
Figura 147. Pantalla de presentación del juego Great Anaconda	p.105
Figura 148. Pantalla principal del juego Great Anaconda	p.105
Figura 149. Pantalla líneas de pago Great Anaconda	p.106
Figura 150. Pantalla tablas de pago Great Anaconda	p.107
Figura 151. Pantalla de ayuda "Wild" Great Anaconda	p.107
Figura 152. Pantalla de demostración figura "Wild" Great Anaconda	p.108
Figura 153. Pantalla de ayuda de juegos gratis Great Anaconda	p.108
Figura 154. Pantalla en modo de juegos gratis Great Anaconda	p.109
Figura 155. Pantalla de ayuda del bono de escoger Great Anaconda	p.109
Figura 156. Pantalla del bono de escoger Great Anaconda	p.110
Figura 157. Pantalla finalizada del bono de escoger Great Anaconda	p.110
Figura 158. Pantalla "You won" Great Anaconda	p.111
Figura 159. Pantalla "Big win" Great Anaconda	p.111
Figura 160. Pantalla de presentación del juego Kodiak	p.112
Figura 161. Pantalla principal del juego Kodiak	p.112
Figura 162. Pantalla líneas de pago Kodiak	p.113
Figura 163. Pantalla líneas de pago Kodiak – continuación	p.114
Figura 164. Pantalla tablas de pago Kodiak	p.114
Figura 165. Pantalla de ayuda del bono Kodiak	p.115
Figura 166. Pantalla activación de bono Kodiak	p.115
Figura 167. Pantalla de juego en modo bono Kodiak	p.116
Figura 168. Pantalla "You won" Kodiak	p.116
Figura 169. Pantalla de ayuda "Wild" Kodiak	p.117
Figura 170. Pantalla de Wild Kodiak	p.117
Figura 171. Pantalla de presentación del juego Violet Lady	p.118
Figura 172. Pantalla principal del juego Violet Lady	p.118
Figura 173. Pantalla "Líneas de pago" Violet Lady	p.119
Figura 174. Pantalla tablas de pago figuras mayores Violet Lady	p.120
Figura 175. Pantalla tablas de pago figuras menores Violet Lady	p.120
Figura 176. Pantalla de ayuda "Wild" Violet Lady	p.121
Figura 177. Pantalla demostración de figura "Wild" Violet Lady	p.121
Figura 178. Pantalla de ayuda "Juegos gratis" Violet Lady	p.122
Figura 179. Pantalla de activación de juegos gratis Violet Lady	p.122
Figura 180. Pantalla de juegos gratis Violet Lady	p.123
Figura 181. Pantalla de pago "You won" Violet Lady	p.123
Figura 182. Pantalla de pago "Big win" Violet Lady	p.124
Figura 183. Pantalla de ayuda bono "Shampoo" Violet Lady	p.124
Figura 184. Pantalla bono de escoger "Shampoo" Violet Lady	p.125
Figura 185. Pantalla finalizada del bono de escoger Violet Lady	p.125
Figura 186. Pantalla de presentación del juego Lucky Juice	p.126
Figura 187. Pantalla principal del juego Lucky Juice	p.126
Figura 188. Pantalla de ayuda aumento de nivel Lucky Juice	p.127

Figura 189. Pantalla “Subiste de nivel” Lucky Juice	p.128
Figura 190. Pantalla luego de aumento de nivel Lucky Juice	p.128
Figura 191. Pantalla tabla de pagos en el nivel 1 Lucky Juice	p.129
Figura 192. Pantalla tabla de pagos en el nivel 2 Lucky Juice	p.129
Figura 193. Pantalla tabla de pagos en el nivel 3 Lucky Juice	p.130
Figura 194. Pantalla tabla de pagos en el nivel 4 Lucky Juice	p.130
Figura 195. Pantalla tabla de pagos en el nivel 5 Lucky Juice	p.131
Figura 196. Pantalla tabla de pagos en el nivel 6 Lucky Juice	p.131
Figura 197. Pantalla de presentación del juego Jumping Egg	p.132
Figura 198. Pantalla principal del juego Jumping Egg	p.132
Figura 199. Pantalla líneas de pago Jumping Egg	p.133
Figura 200. Pantalla tablas de pago figuras mayores Jumping Egg	p.134
Figura 201. Pantalla tablas de pago figuras menores Jumping Egg	p.134
Figura 202. Pantalla de ayuda del bono Jumping Egg	p.135
Figura 203. Pantalla de ayuda Wild y bono de reemplazo Jumping Egg	p.135
Figura 204. Pantalla de activación del bono Jumping Egg	p.136
Figura 205. Pantalla en modo bono Jumping Egg	p.136
Figura 206. Pantalla de demostración figura “Wild” Jumping Egg	p.137
Figura 207. Pantalla “You won” Jumping Egg	p.137
Figura 208. Pantalla “Big win” Jumping Egg	p.138
Figura 209. Pantalla activación del bono de reemplazo dentro de línea de pago Jumping Egg	p.138
Figura 210. Pantalla de bono de reemplazo activado Jumping Egg	p.139
Figura 211. Pantalla de reemplazo de figuras con el bono de reemplazo Jumping Egg	p.139
Figura 212. Reemplazo aleatorio de figuras por la predominante en la línea de pago Jumping Egg	p.140
Figura 213. Pantalla de presentación del juego American Roulette	p.141
Figura 214. Pantalla de instrucciones	p.141
Figura 215. Pantalla principal del juego American Roulette	p.142
Figura 216. Pantalla vista de paño	p.143
Figura 217. Pantalla vista de plato	p.143
Figura 218. Pantalla de ayuda de la ruleta	p.144
Figura 219. Pantalla de estadísticas con números calientes y fríos	p.144
Figura 220. Pantalla de apuestas previas al giro de la ruleta	p.145
Figura 221. Pantalla de instrucción Gire la ruleta	p.145
Figura 222. La ruleta cae en un número aleatorio	p.146
Figura 223. Pantalla apuesta ganada	p.146

LISTA DE TABLAS

Tabla 12. Características del juego Great Anaconda	p.106
Tabla 13. Características del juego Kodiak	p.113
Tabla 14. Características del juego Violet Lady	p.119
Tabla 15. Características del juego Lucky Juice	p.127
Tabla 16. Características del juego Jumping Egg	p.133
Tabla 17. Características del juego American Roulette	p.142

8.2. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

PANTALLA DE SELECCIÓN DE JUEGO

En esta pantalla inicia la aventura. Seleccione el juego que desee y adéntrese en la magia de la Multijuego 5 de HOT BOX.



Figura 146. Pantalla de selección de juego

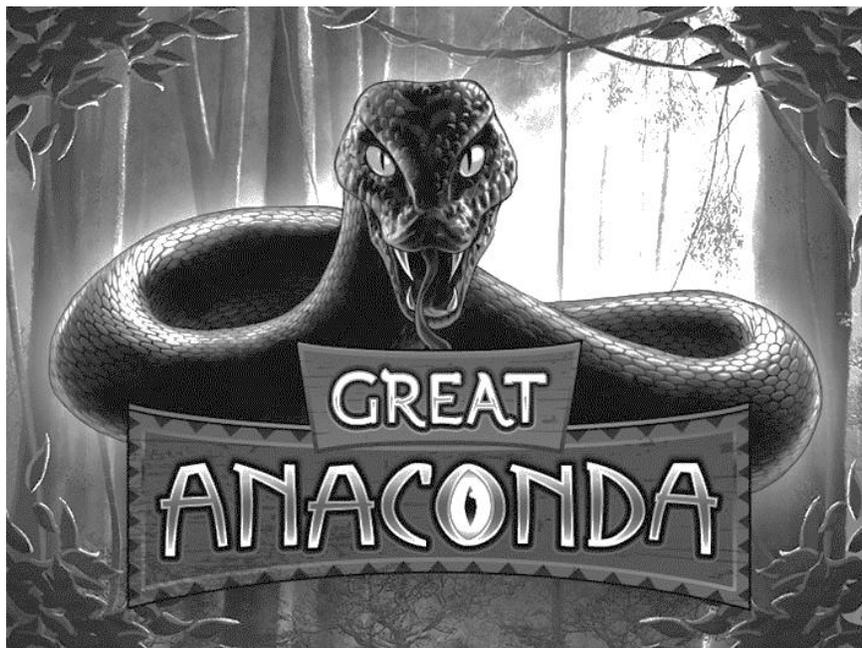
8.2.1. GREAT ANACONDA

Figura 147. Pantalla de presentación del juego Great Anaconda

Atrévete a conocer el juego tragamonedas Great Anaconda y entra al misterioso Amazonas. ¡Disfruta de aventuras increíbles, enfréntate a los peligros de la selva en busca de tesoros inimaginables y encuentra al aventurero que llevas dentro!



Figura 148. Pantalla principal del juego Great Anaconda

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO GREAT ANACONDA

Tabla 12. Características del juego Great Anaconda

CONFIGURACIÓN DE LOS RIELES:	5 rieles por 3 filas, 5x3
OPCIÓN DE PROGRESIVO:	Mystery
LÍNEAS:	25
MÁXIMA APUESTA:	250 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	88.13%, 90.18%, 92.17%, 94.14%, 96.07%
BONO FREE GAMES:	Tres figuras de mariposa disparan el bono de juegos gratis. Cae en los rieles 2, 3 y 4. Antes de disfrutar el bono juegos gratis, deberá escoger su suerte en el tablero de los diamantes. Paga en promedio 56.41 veces lo apostado
BONO DE ESCOGER:	Juegos gratis. El jugador debe seleccionar el número de jugadas y el multiplicador jugando en el tablero de diamantes. Tiene 24 opciones para escoger. La primera combinación que complete tres aciertos es la que los juegos gratis adoptarán. Gane hasta 25 juegos gratis por 3. Si obtiene retrigger en el bono de los juegos gratis, será con el mismo número de juegos gratis que ganó y el mismo multiplicador
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	92%, 10 pesos, 25 líneas
PREMIOS:	Créditos x Bet multiplier x Denominación
VOLATILIDAD:	

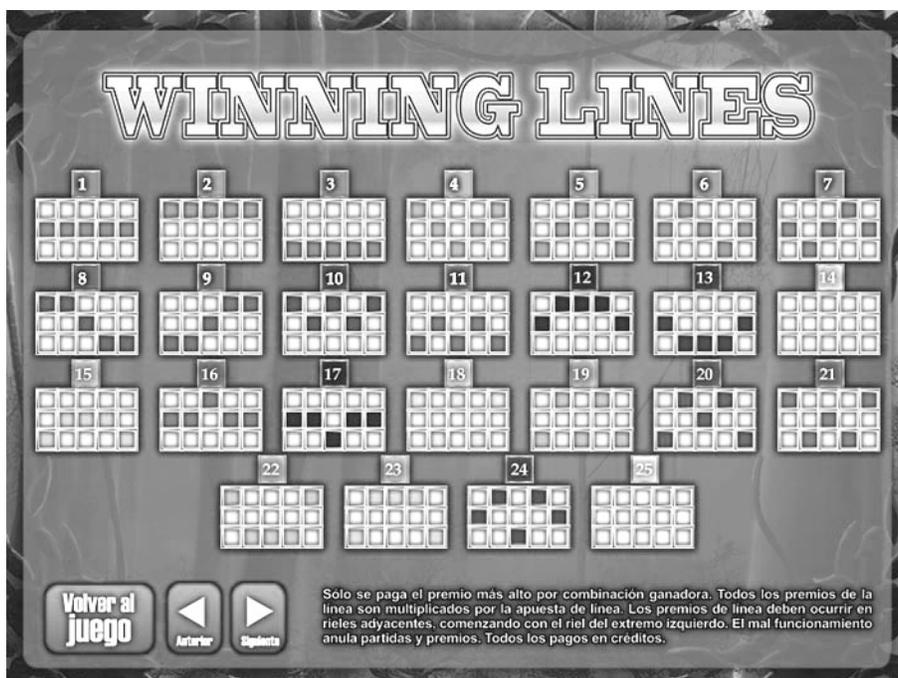


Figura 149. Pantalla líneas de pago Great Anaconda

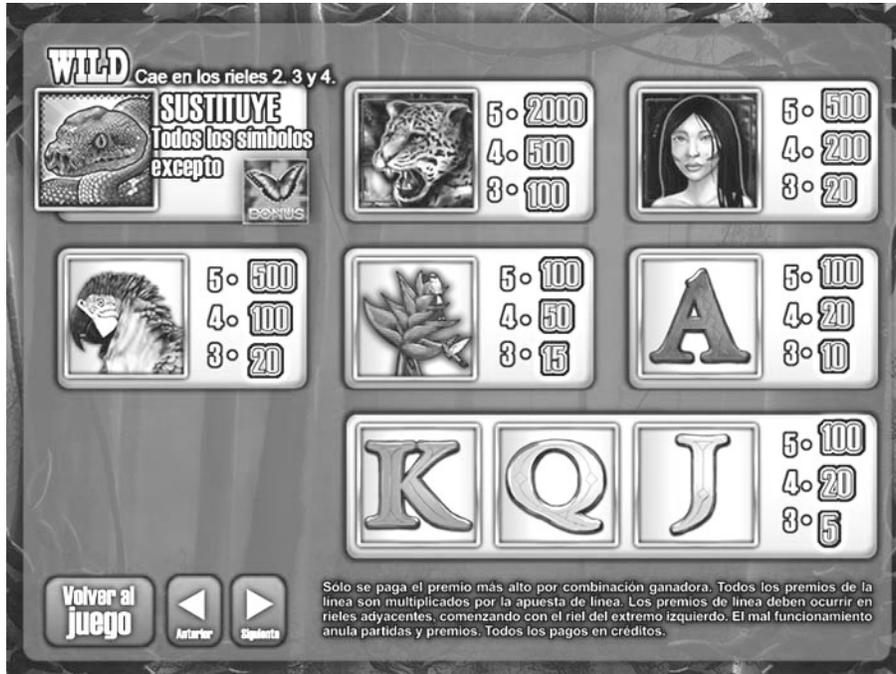


Figura 150. Pantalla tablas de pago Great Anaconda



Figura 151. Pantalla de ayuda "Wild" Great Anaconda



Figura 152. Pantalla de demostración figura “Wild” Great Anaconda



Figura 153. Pantalla de ayuda de juegos gratis Great Anaconda



Figura 154. Pantalla en modo de juegos gratis Great Anaconda



Figura 155. Pantalla de ayuda del bono de escoger Great Anaconda



Figura 156. Pantalla del bono de escoger Great Anaconda



Figura 157. Pantalla finalizada del bono de escoger Great Anaconda



Figura 158. Pantalla "You won" Great Anaconda



Figura 159. Pantalla "Big win" Great Anaconda

8.2.2. KODIAK



Figura 160. Pantalla de presentación del juego Kodiak

Sé parte del viaje que emprenden los colonos en busca de las riquezas de Alaska; el riel final de multiplicadores potenciará tus premios hacia las auroras boreales.



Figura 161. Pantalla principal del juego Kodiak

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO KODIAK

Tabla 13. Características del juego Kodiak

CONFIGURACIÓN DE LOS RIELES:	6 rieles por 4 filas, 6x4. El último riel (el número 6) solo tiene multiplicadores
OPCIÓN DE PROGRESIVO:	Mystery
LÍNEAS:	50
MÁXIMA APUESTA:	500 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	88.06%, 90.06%, 92.06%, 94.03%, 96.04%
BONO:	Tres o más figuras dispersas disparan el bono de juegos gratis. Dentro del bono pueden obtenerse más juegos gratis (retriggered). Paga en promedio 49.99 veces lo apostado
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	90%, 10 pesos, 50 líneas
PREMIOS:	Créditos x Bet multiplier x Denominación
VOLATILIDAD:	

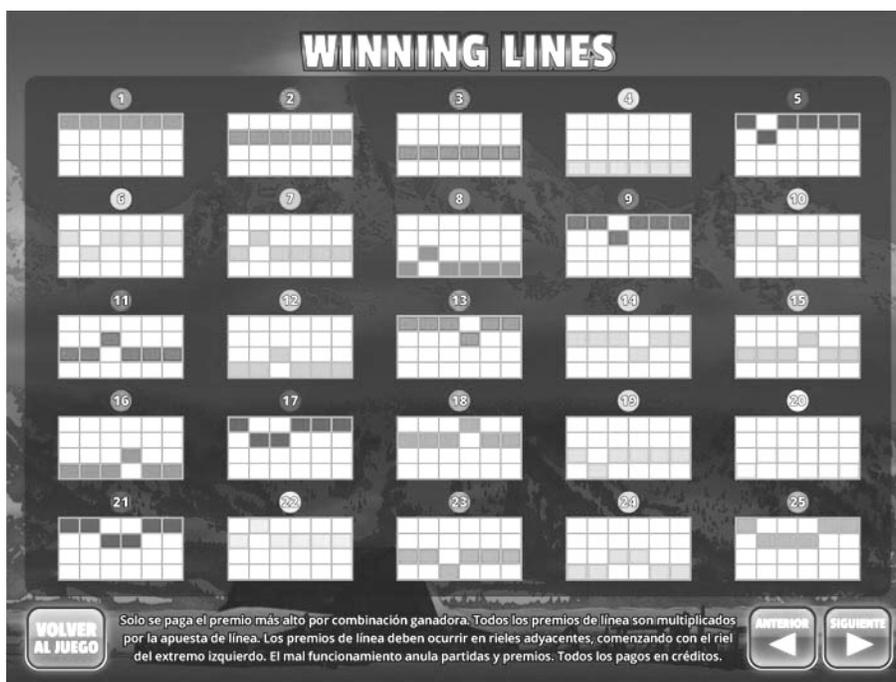


Figura 162. Pantalla líneas de pago Kodiak

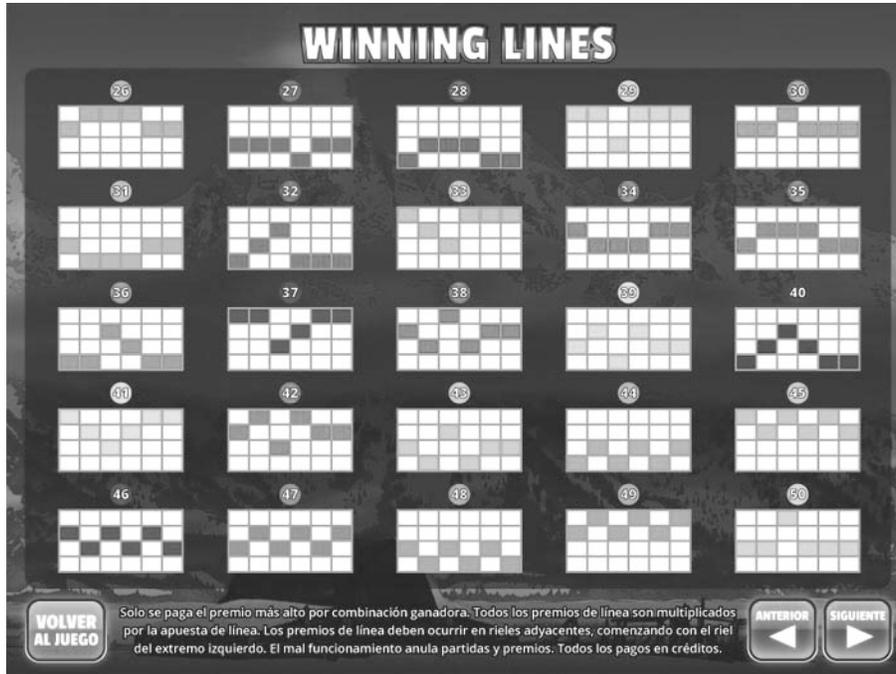


Figura 163. Pantalla líneas de pago Kodiak – continuación



Figura 164. Pantalla tablas de pago Kodiak



Figura 165. Pantalla de ayuda del bono Kodiak



Figura 166. Pantalla activación de bono Kodiak



Figura 167. Pantalla de juego en modo bono Kodiak



Figura 168. Pantalla "You won" Kodiak



Figura 169. Pantalla de ayuda "Wild" Kodiak



Figura 170. Pantalla de Wild Kodiak

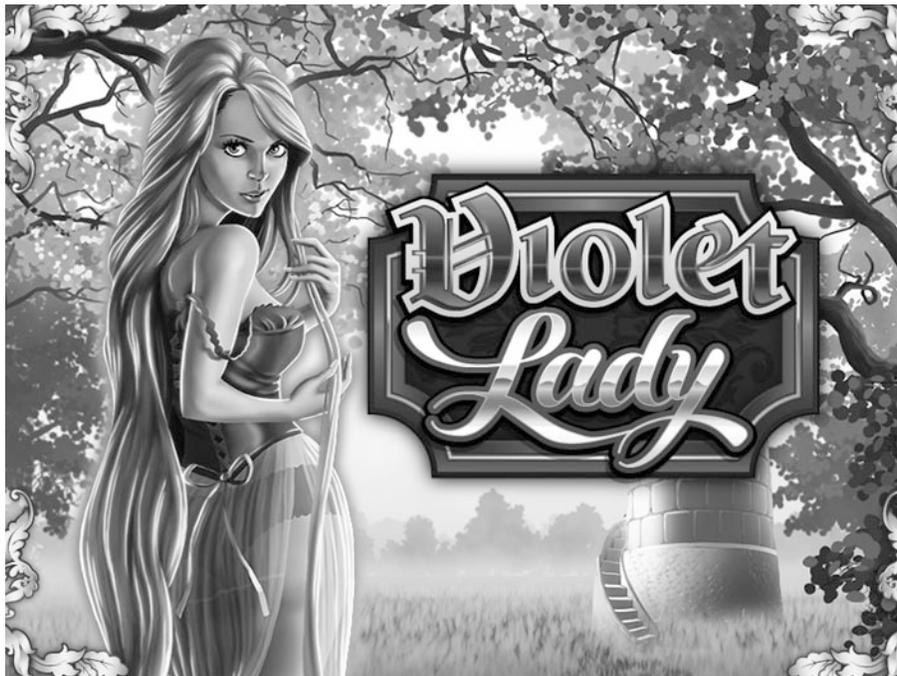
8.2.3. VIOLET LADY

Figura 171. Pantalla de presentación del juego Violet Lady

Disfruta del juego tragamonedas Violet Lady, inspirado en el popular cuento Rapunzel de los hermanos Grimm. Enrédate en una aventura única: en su entretenido set de rieles encontrarás emoción, diversión, excelentes premios y la doble oportunidad de entrar en dos bonos diferentes.



Figura 172. Pantalla principal del juego Violet Lady

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO VIOLET LADY

Tabla 14. Características del juego Violet Lady

CONFIGURACIÓN DE LOS RIELES:	5 rieles por 3 filas, 5x3
OPCIÓN DE PROGRESIVO:	Mystery
LÍNEAS:	25
MÁXIMA APUESTA:	250 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	88.05%, 90.15%, 92.12%, 94.03%, 96.03%
BONO FREE GAMES:	Tres o más figuras dispersas disparan los juegos gratis. Dentro del bono pueden obtenerse más juegos gratis (retriggered). Contiene comodines (Wild) expandibles. Todos los premios obtenidos dentro del bono se multiplican por 2. Paga en promedio 35.43 veces lo apostado
BONO DE ESCOGER:	Tres o más figuras dispersas disparan el bono Shampoo. Escoger hasta encontrar el 'Collect' (5 bono + 50 x total bet / 4 bono + 20 x total bet / 3 bono + 5 x total bet)
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	92%, 10 pesos, 25 líneas
PREMIOS:	Créditos x Bet multiplier x Denominación
VOLATILIDAD:	

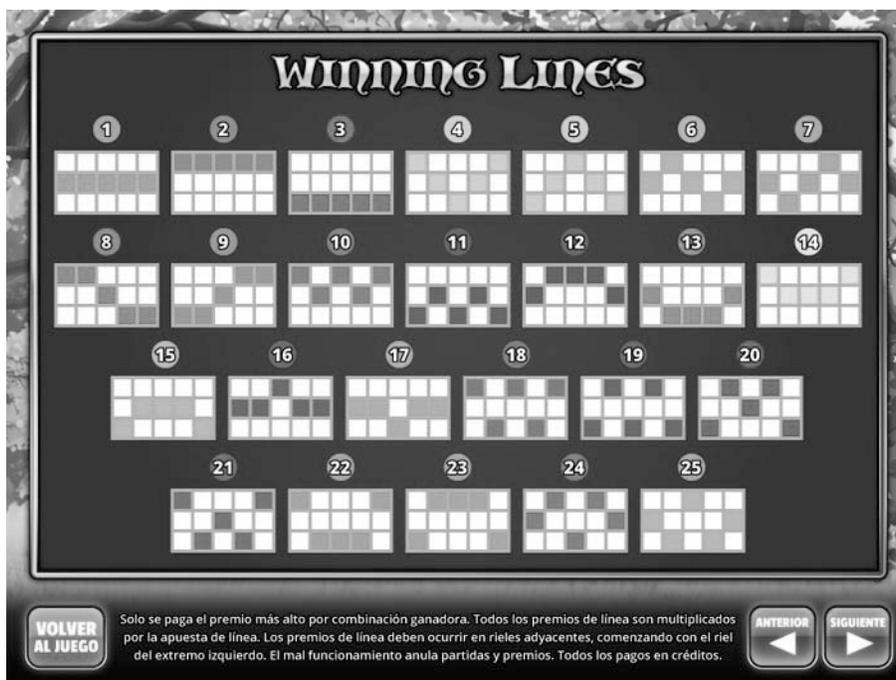


Figura 173. Pantalla "Líneas de pago" Violet Lady



Figura 174. Pantalla tablas de pago figuras mayores Violet Lady

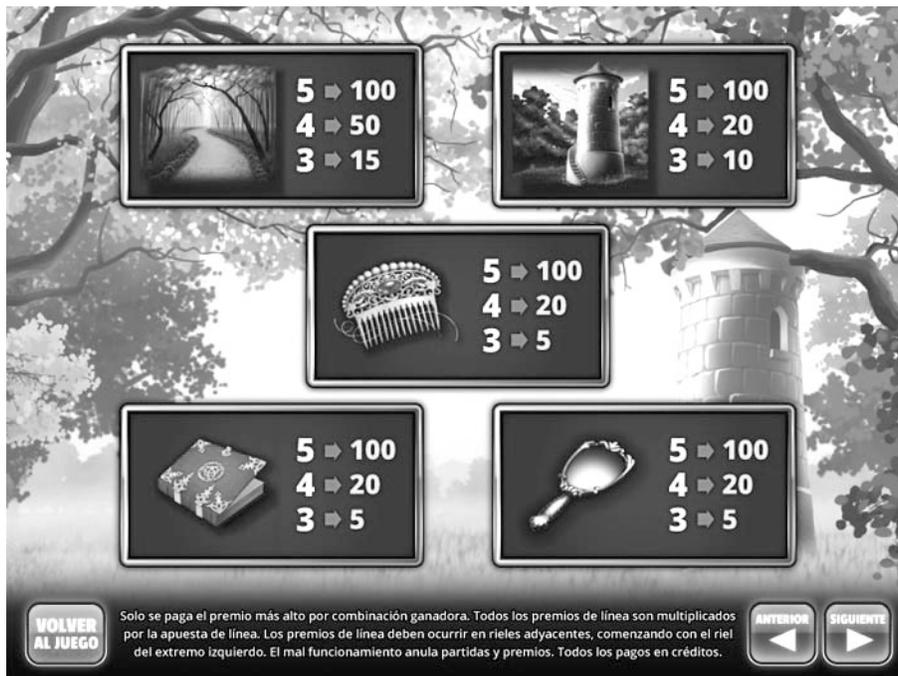


Figura 175. Pantalla tablas de pago figuras menores Violet Lady



Figura 176. Pantalla de ayuda "Wild" Violet Lady



Figura 177. Pantalla demostración de figura "Wild" Violet Lady

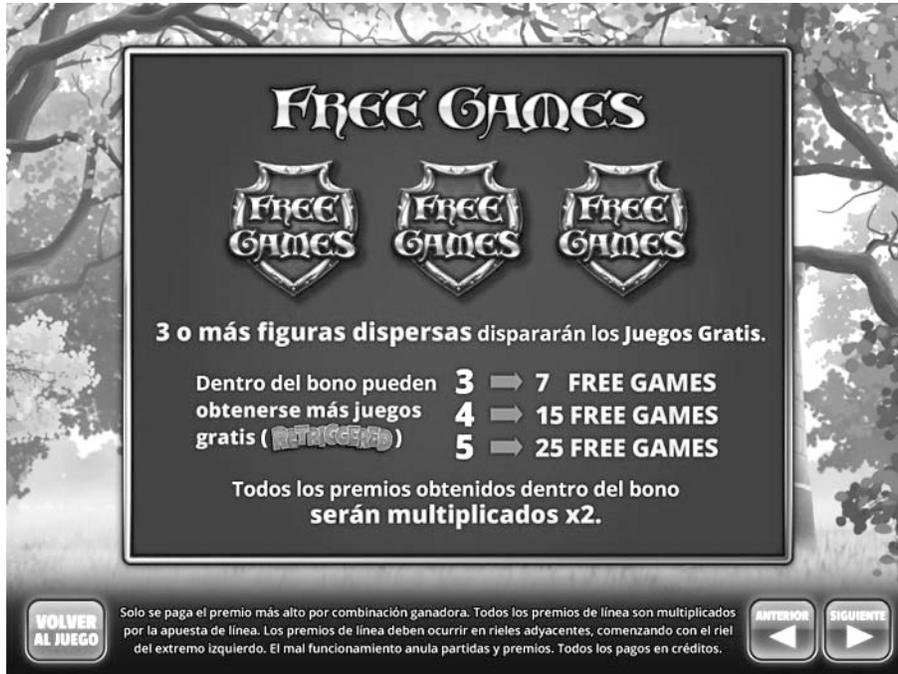


Figura 178. Pantalla de ayuda "Juegos gratis" Violet Lady



Figura 179. Pantalla de activación de juegos gratis Violet Lady



Figura 180. Pantalla de juegos gratis Violet Lady



Figura 181. Pantalla de pago "You won" Violet Lady



Figura 182. Pantalla de pago "Big win" Violet Lady



Figura 183. Pantalla de ayuda bono "Shampoo" Violet Lady



Figura 184. Pantalla bono de escoger "Shampoo" Violet Lady



Figura 185. Pantalla finalizada del bono de escoger Violet Lady

8.2.4. LUCKY JUICE

Figura 186. Pantalla de presentación del juego Lucky Juice

El tragamonedas Lucky Juice reinventa el clásico juego de frutas, creando una emocionante experiencia de niveles donde el jugador va subiendo de nivel a cada jugada. A mayor nivel, mayor pago de premios. ¡No podrás dejar la emoción a medias!



Figura 187. Pantalla principal del juego Lucky Juice

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO LUCKY JUICE

Tabla 15. Características del juego Lucky Juice

CONFIGURACIÓN DE LOS RIELES:	5 rieles por 3 filas, 5x3
OPCIÓN DE PROGRESIVO:	Mystery
LÍNEAS:	9
MÁXIMA APUESTA:	450 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	93.01%
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	93%, 10 pesos, 9 líneas
PREMIOS:	Créditos x Bet multiplier x Denominación
VOLATILIDAD:	



Figura 188. Pantalla de ayuda aumento de nivel Lucky Juice



Figura 189. Pantalla "Subiste de nivel" Lucky Juice



Figura 190. Pantalla luego de aumento de nivel Lucky Juice

NIVEL 1

 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 100</td></tr> <tr><td>4 - 50</td></tr> <tr><td>3 - 20</td></tr> </table>	5 - 100	4 - 50	3 - 20	 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 50</td></tr> <tr><td>4 - 20</td></tr> <tr><td>3 - 10</td></tr> </table>	5 - 50	4 - 20	3 - 10		
5 - 100									
4 - 50									
3 - 20									
5 - 50									
4 - 20									
3 - 10									
 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 20</td></tr> <tr><td>4 - 10</td></tr> <tr><td>3 - 5</td></tr> </table>	5 - 20	4 - 10	3 - 5	 <p style="text-align: center;">SCATTER</p>	 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 20</td></tr> <tr><td>4 - 10</td></tr> <tr><td>3 - 5</td></tr> <tr><td>2 - 3</td></tr> </table>	5 - 20	4 - 10	3 - 5	2 - 3
5 - 20									
4 - 10									
3 - 5									
5 - 20									
4 - 10									
3 - 5									
2 - 3									

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.

ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 191. Pantalla tabla de pagos en el nivel 1 Lucky Juice

NIVEL 2

 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 200</td></tr> <tr><td>4 - 75</td></tr> <tr><td>3 - 25</td></tr> </table>	5 - 200	4 - 75	3 - 25	 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 100</td></tr> <tr><td>4 - 25</td></tr> <tr><td>3 - 20</td></tr> </table>	5 - 100	4 - 25	3 - 20		
5 - 200									
4 - 75									
3 - 25									
5 - 100									
4 - 25									
3 - 20									
 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 50</td></tr> <tr><td>4 - 20</td></tr> <tr><td>3 - 10</td></tr> </table>	5 - 50	4 - 20	3 - 10	 <p style="text-align: center;">SCATTER</p>	 <table style="margin-left: 10px;"> <tr><td>5 - 50</td></tr> <tr><td>4 - 20</td></tr> <tr><td>3 - 10</td></tr> <tr><td>2 - 5</td></tr> </table>	5 - 50	4 - 20	3 - 10	2 - 5
5 - 50									
4 - 20									
3 - 10									
5 - 50									
4 - 20									
3 - 10									
2 - 5									

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.

ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 192. Pantalla tabla de pagos en el nivel 2 Lucky Juice

NIVEL 3

 <p>5 - 500 4 - 200 3 - 100</p>	 <p>5 - 200 4 - 50 3 - 25</p>	
 <p>5 - 100 4 - 25 3 - 15</p>	 <p>SCATTER</p>	 <p>5 - 100 4 - 25 3 - 15 2 - 5</p>

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.
ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 193. Pantalla tabla de pagos en el nivel 3 Lucky Juice

NIVEL 4

 <p>5 - 1000 4 - 500 3 - 200</p>	 <p>5 - 500 4 - 100 3 - 50</p>	
 <p>5 - 200 4 - 75 3 - 20</p>	 <p>SCATTER</p>	 <p>5 - 200 4 - 75 3 - 20 2 - 5</p>

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.
ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 194. Pantalla tabla de pagos en el nivel 4 Lucky Juice

NIVEL 5

 <p>5 - 2000 4 - 1000 3 - 250</p>	 <p>5 - 750 4 - 200 3 - 75</p>	
 <p>5 - 250 4 - 100 3 - 25</p>	 SCATTER	 <p>5 - 250 4 - 100 3 - 25 2 - 5</p>

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.
ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 195. Pantalla tabla de pagos en el nivel 5 Lucky Juice

NIVEL 6

 <p>5 - 5000 4 - 2500 3 - 500</p>	 <p>5 - 2500 4 - 250 3 - 100</p>	
 <p>5 - 500 4 - 150 3 - 30</p>	 SCATTER	 <p>5 - 500 4 - 150 3 - 30 2 - 5</p>

VOLVER AL JUEGO
Solo se paga el premio más alto por combinación ganadora. Todos los premios de línea son multiplicados por la apuesta de línea. Los premios de línea deben ocurrir en rieles adyacentes, comenzando con el riel del extremo izquierdo. El mal funcionamiento anula partidas y premios. Todos los pagos en créditos.
ANTERIOR
SIGUIENTE

Figura 196. Pantalla tabla de pagos en el nivel 6 Lucky Juice

8.2.5. JUMPING EGG

Figura 197. Pantalla de presentación del juego Jumping Egg

¡La tranquila vida rural se ve agitada por los enormes premios del juego tragamonedas Jumping Egg! Encuentra los huevos de oro, observa cómo tus riquezas se multiplican y disfruta con dos geniales comodines (Wild) que aumentarán tus posibilidades de ganar.



Figura 198. Pantalla principal del juego Jumping Egg

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO JUMPING EGG

Tabla 16. Características del juego Jumping Egg

CONFIGURACIÓN DE LOS RIELES:	5 rieles por 3 filas, 5x3
OPCIÓN DE PROGRESIVO:	Mystery
LÍNEAS:	30
MÁXIMA APUESTA:	300 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	88.12%, 90.02%, 92.01%, 94.01%, 95.97%
BONO FREE GAMES:	Tres o más figuras dispersas disparan el bono de juegos gratis. Los juegos gratis se ganan de acuerdo con el número de figuras dispersos en los rieles: 5 figuras = 40 juegos gratis / 4 figuras = 20 juegos gratis / 3 figuras = 10 juegos gratis. Dentro del bono pueden obtenerse más juegos gratis (retriggered) con tres o más figuras dispersas, que serán adicionados a la cantidad de juegos gratis que tenga. Durante los juegos gratis todos los pagos se doblan.
BONO HUEVO DE ORO:	Solo aparece en el riel 3. En una línea de pago salta para reemplazar un número aleatorio de figuras con las de la combinación ganadora más alta.
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	92%, 10 pesos, 30 líneas
PREMIOS:	Créditos x Bet multiplier x Denominación
VOLATILIDAD:	

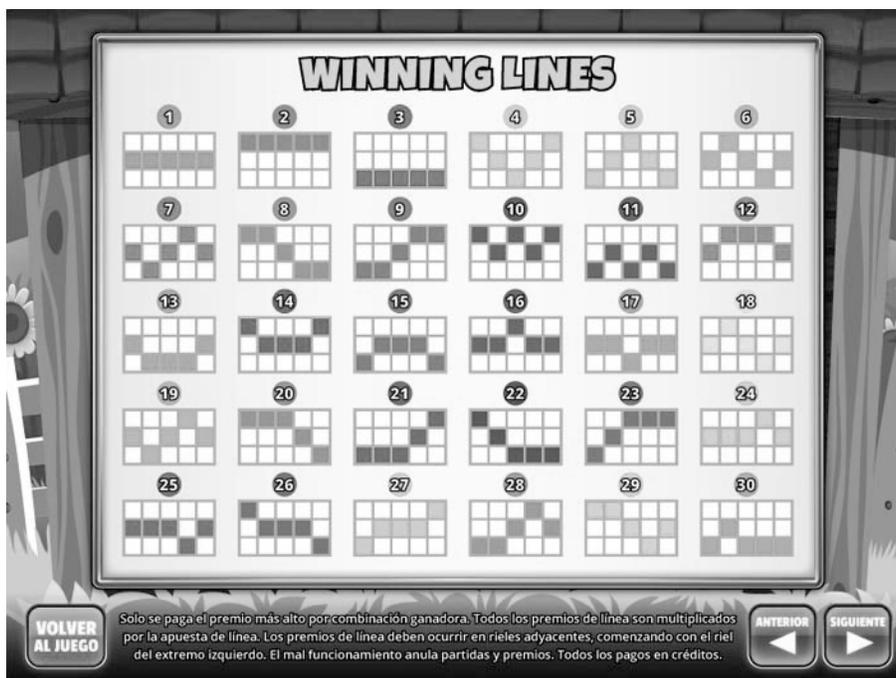


Figura 199. Pantalla líneas de pago Jumping Egg

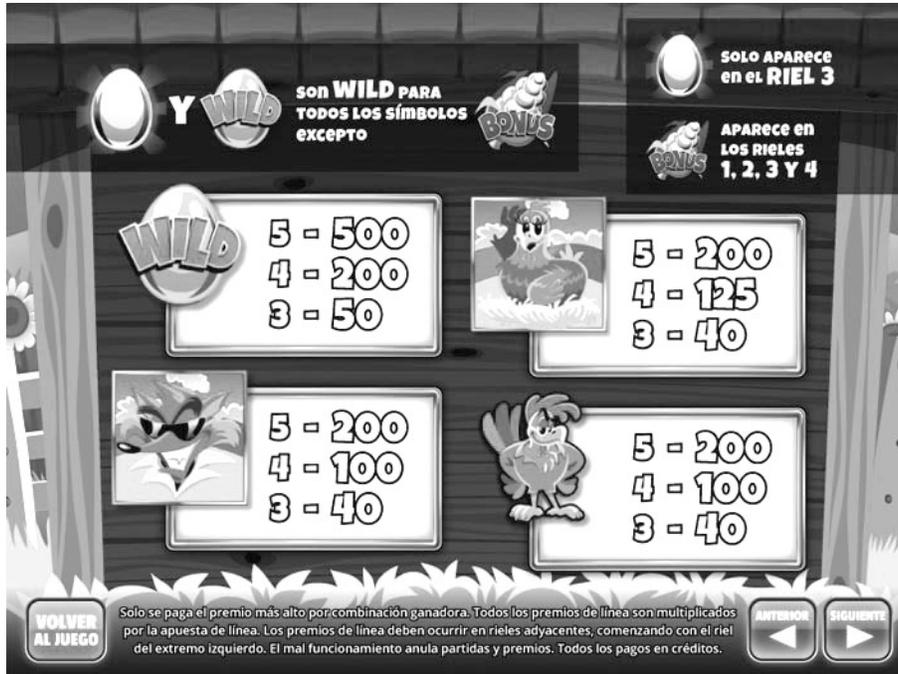


Figura 200. Pantalla tablas de pago figuras mayores Jumping Egg

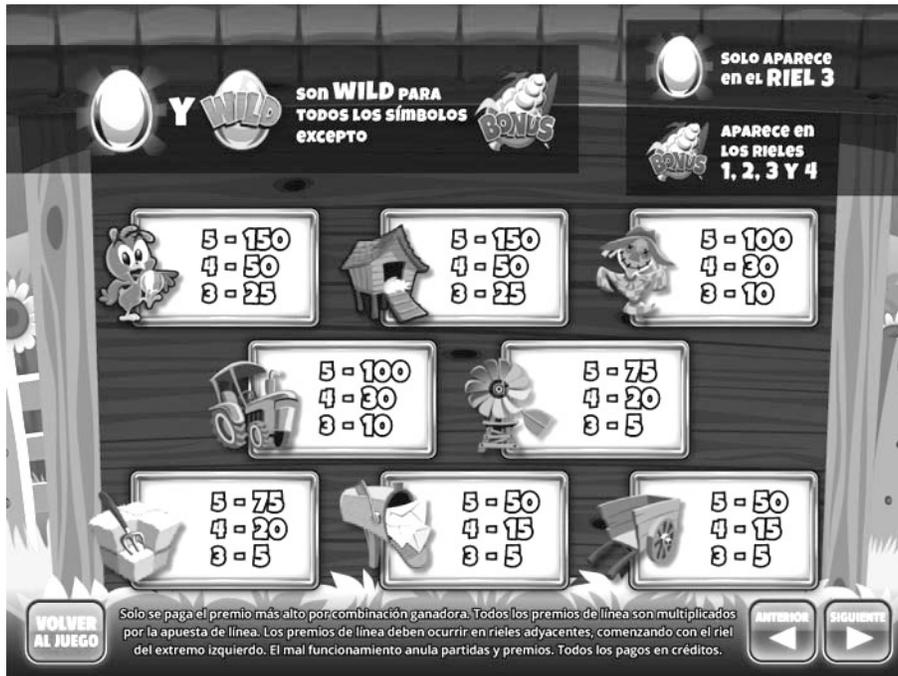


Figura 201. Pantalla tablas de pago figuras menores Jumping Egg



Figura 202. Pantalla de ayuda del bono Jumping Egg



Figura 203. Pantalla de ayuda Wild y bono de reemplazo Jumping Egg



Figura 204. Pantalla de activación del bono Jumping Egg



Figura 205. Pantalla en modo bono Jumping Egg



Figura 206. Pantalla de demostración figura "Wild" Jumping Egg



Figura 207. Pantalla "You won" Jumping Egg



Figura 208. Pantalla "Big win" Jumping Egg



Figura 209. Pantalla activación del bono de reemplazo dentro de línea de pago Jumping Egg



Figura 210. Pantalla de bono de reemplazo activado Jumping Egg



Figura 211. Pantalla de reemplazo de figuras con el bono de reemplazo Jumping Egg



Figura 212. Reemplazo aleatorio de figuras por la predominante en la línea de pago Jumping Egg

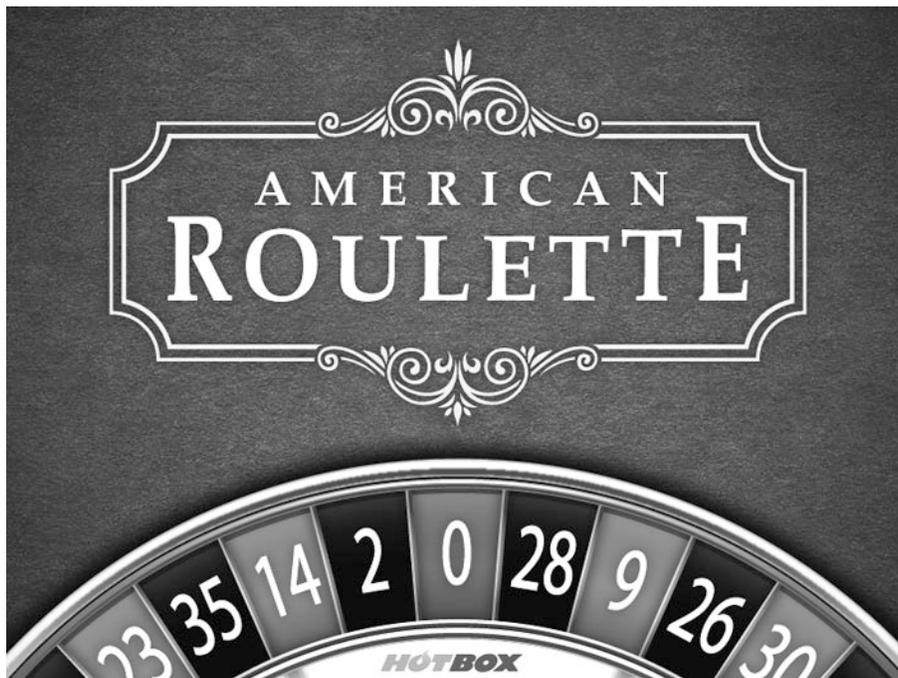
8.2.6. AMERICAN ROULETTE

Figura 213. Pantalla de presentación del juego American Roulette

El nuevo video slot American Roulette lleva los juegos de mesa a un nuevo nivel de interacción con el jugador. Un brillante uso de la pantalla táctil permite girar el plato de la ruleta con la velocidad y en la dirección que el jugador desee, además de un completo historial de juego, un tablero de apuestas sencillo y el toque mágico de los juegos HOT BOX.

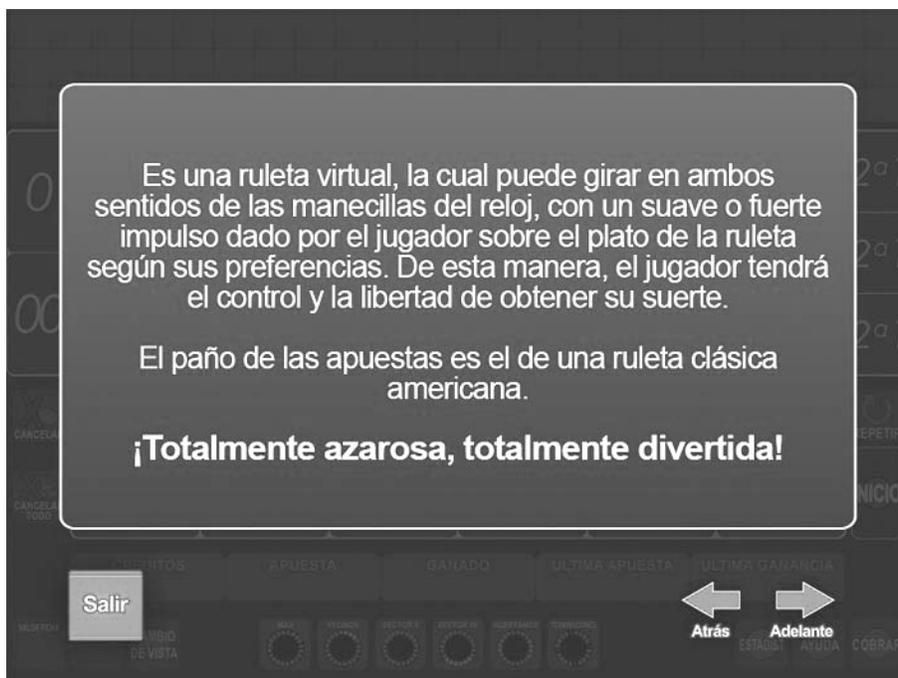


Figura 214. Pantalla de instrucciones

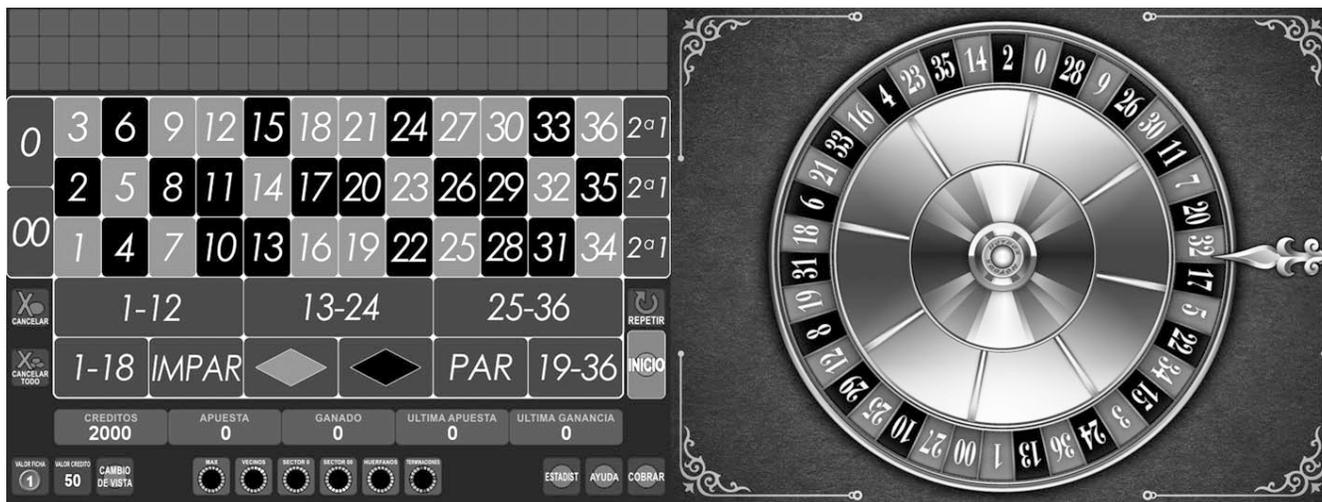


Figura 215. Pantalla principal del juego American Roulette

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO AMERICAN ROULETTE

Tabla 17. Características del juego American Roulette

MÁXIMA APUESTA:	250 créditos
DENOMINACIÓN:	0.01, 0.02, 0.05, 0.1, 0.2, 0.25, 0.5, 1, 2, 5, 10, 20, 25, 50, 100, 200, 250, 500. Cualquier moneda
PORCENTAJES DE DEVOLUCIÓN:	94.73%
CONFIGURACIÓN RECOMENDADA:	-



Figura 216. Pantalla vista de paño

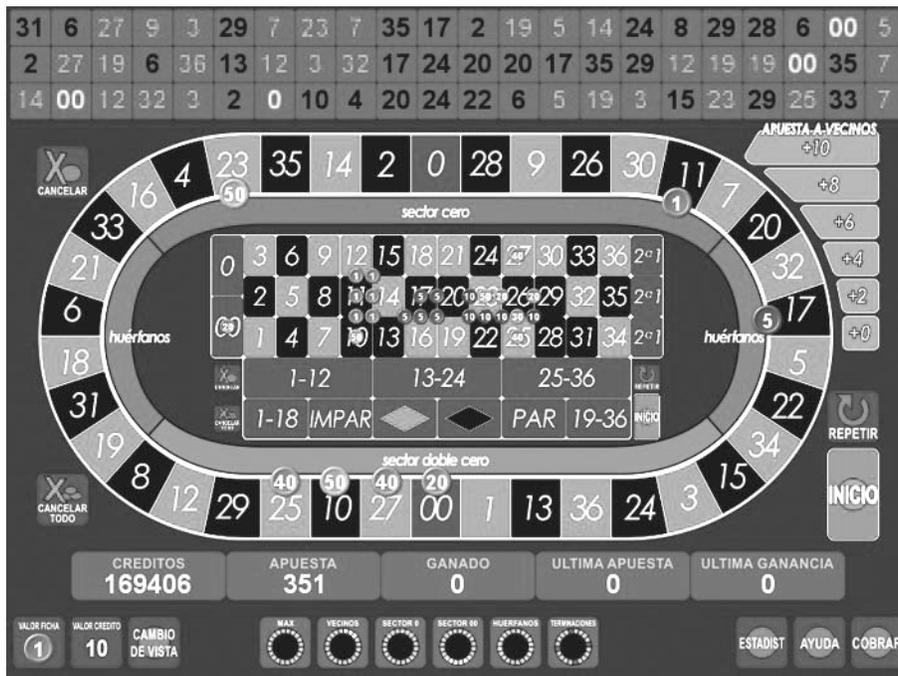


Figura 217. Pantalla vista de plato

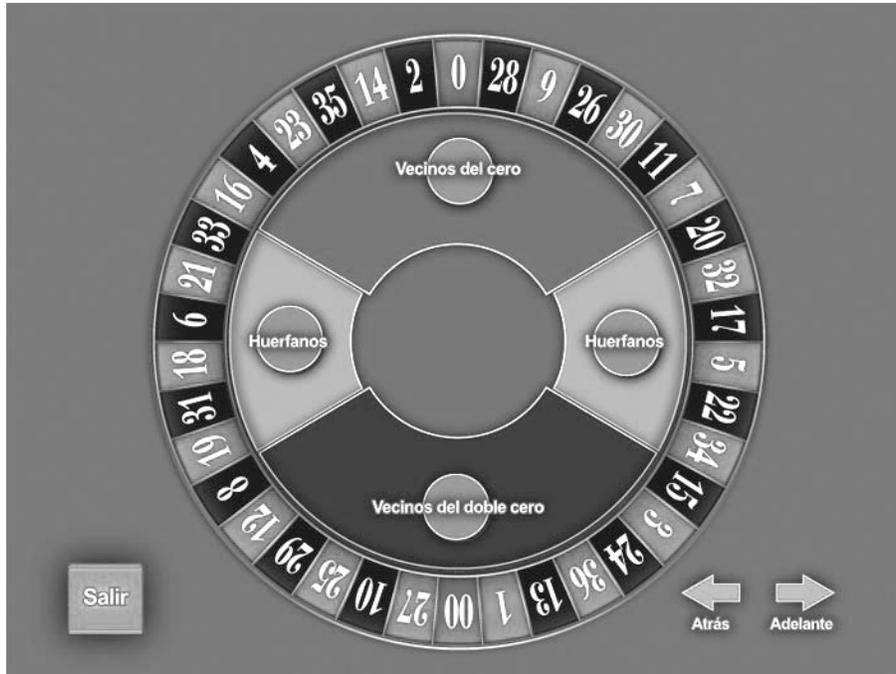


Figura 218. Pantalla de ayuda de la ruleta

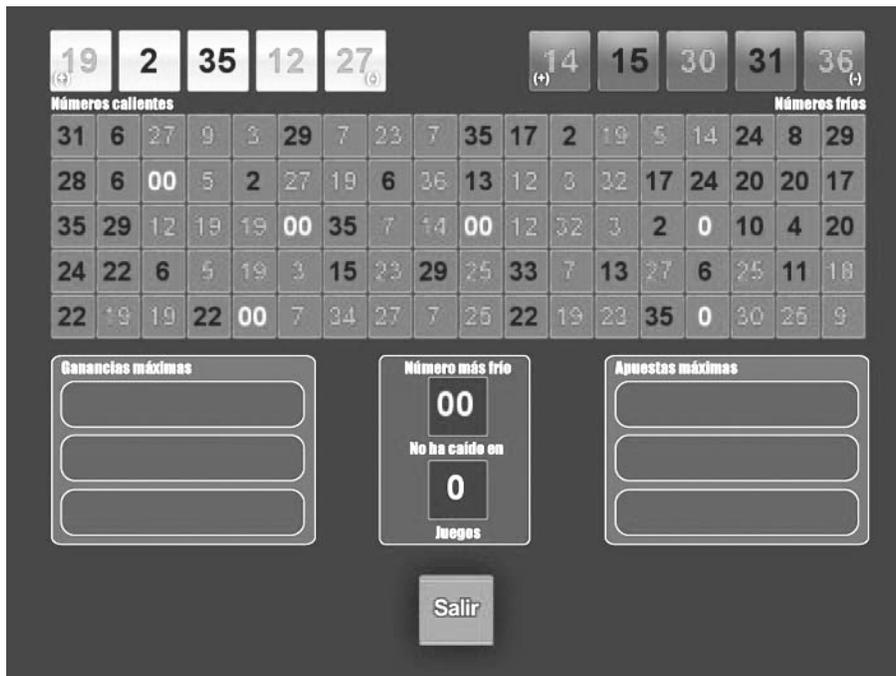


Figura 219. Pantalla de estadísticas con números calientes y fríos



Figura 220. Pantalla de apuestas previas al giro de la ruleta

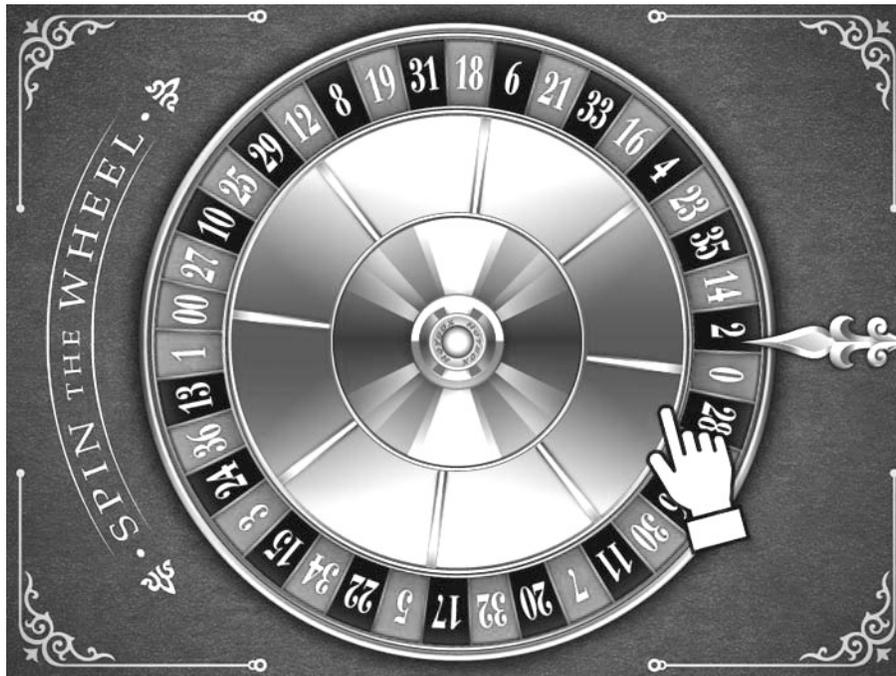


Figura 221. Pantalla de instrucción "Gire la ruleta"

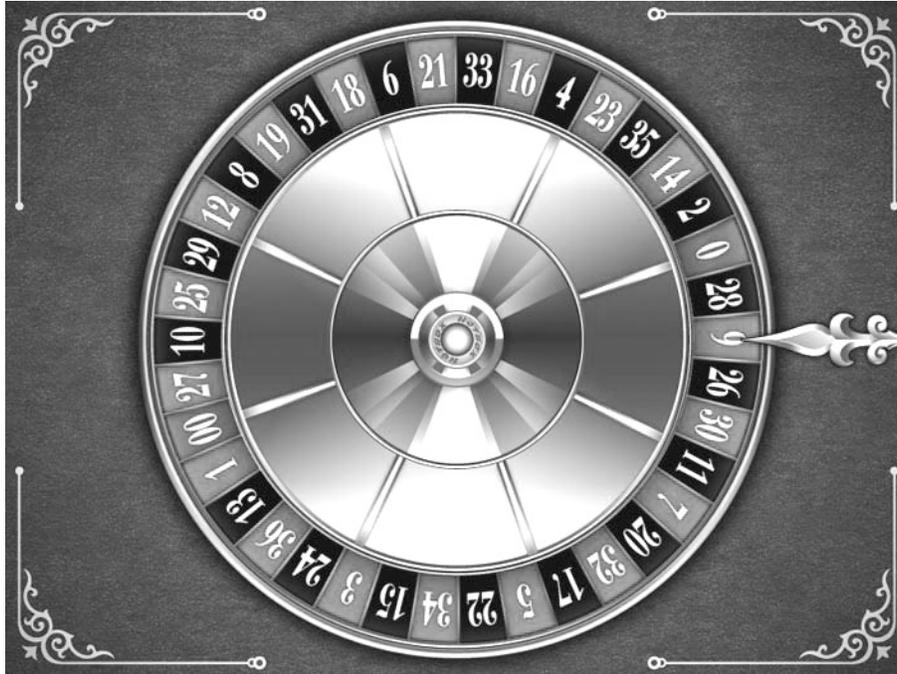


Figura 222. La ruleta cae en un número aleatorio

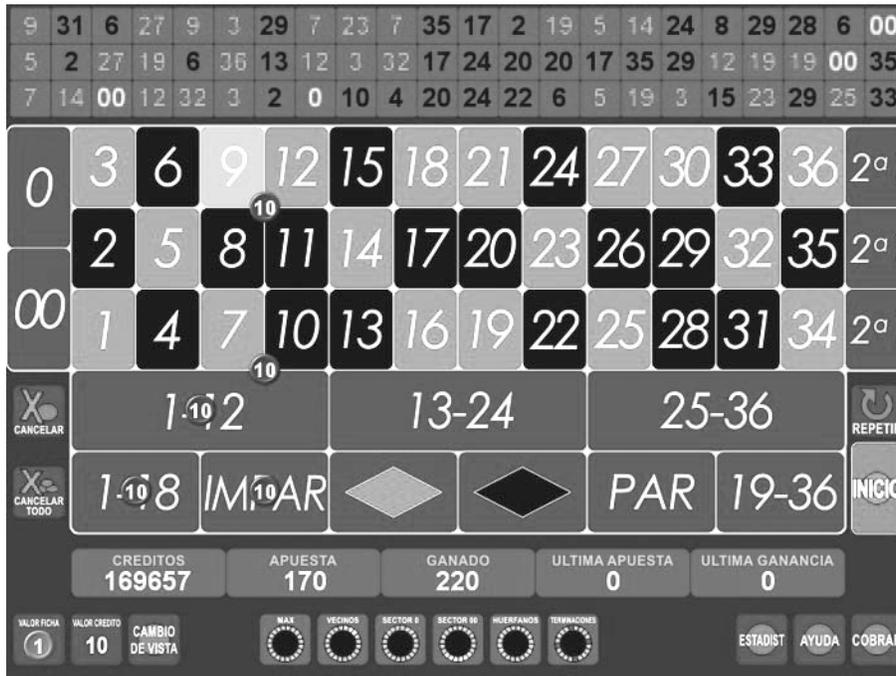


Figura 223. Pantalla apuesta ganada

**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

Bloqueo

Dispositivo de interruptor magnético para rechazar la aceptación de monedas o fichas. También se refiere al modo en que entra la máquina a causa de un mal funcionamiento o de una acción irregular y que provoca la anulación tanto de créditos como de jugadas.

Borrar

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

Botonera

Serie de botones que se encuentran en el panel frontal la máquina y que el jugador utiliza para controlar el juego.

Botón en pantalla táctil

Representación gráfica de un botón dibujado en la pantalla que simula la función de un botón físico cuando se toca la pantalla dentro de los límites del botón en pantalla.

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.

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.

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.

Denominación

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

Desactivar

Cuando se desactivan las máquinas no puede jugarse a los juegos, pero la información de los acontecimientos de seguridad sigue comunicándose con el sistema central.

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.

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.

Firmware (*soporte lógico inalterable*)

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

FLASH

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

Fuera de línea

No conectado actualmente al sistema en línea.

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 moneda local por el porcentaje ostentado.

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 manual o cobro de ticket.

Línea de pago

Es la línea o líneas en las que las figuras se enfilan para dar una ganancia al jugador.

Localización de la memoria

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

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 girando la llave de contadores o de entrada a los menús 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 estampa en la respectiva etiqueta, 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.

Pantalla táctil (Touch Screen)

Monitor de video que también actúa como dispositivo de entrada al tocar determinados lugares de la pantalla para realizar alguna actividad o acción.

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.

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

Sistema de concentración de una fracción de cada apuesta en un fondo acumulativo que se encuentra disponible para ganar el pago máximo. Juego que incrementa el importe del premio en función de la participación del jugador.

Progresivo conectado / independiente

El progresivo conectado se aplica cuando la máquina está conectada en serie con un grupo de máquinas y también está conectada a un controlador progresivo. Cuando se encuentra correctamente instalado y en activo, los premios máximos progresivos actuales son idénticos para todas las máquinas de ese enlace. El progresivo independiente se aplica cuando la máquina no está conectada de ninguna manera a ninguna otra máquina. Deben establecerse los importes progresivos internos para cada máquina.

Progresivos multinivel

Importes progresivos añadidos a los niveles de pago segundo, tercero, etc. y visualizados. Sólo 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 figura que compone un juego. De acuerdo con el rango, la figura pagará un monto determinado acorde con el valor de créditos apostados.

Random Number Generator (RNG)

El generador de números aleatorios es un sistema que permite a las máquinas aleatorizar cada una de las partidas de un juego. 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.

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.

Tarjeta interfaz

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

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.

Ventana de diálogo

Ventana que aparece sobre la pantalla principal para proporcionar información al usuario.