

Recreativos Franco, S.A.U.
Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid - ESPAÑA
Tel.: (34) 91 440 92 00 - Fax : (34) 91754 41 66
http://www.rfranco.com

MULTIJUEGO DE CRONOS

Ref.: 10207370000

17 de Enero de 2018

© R.Franco

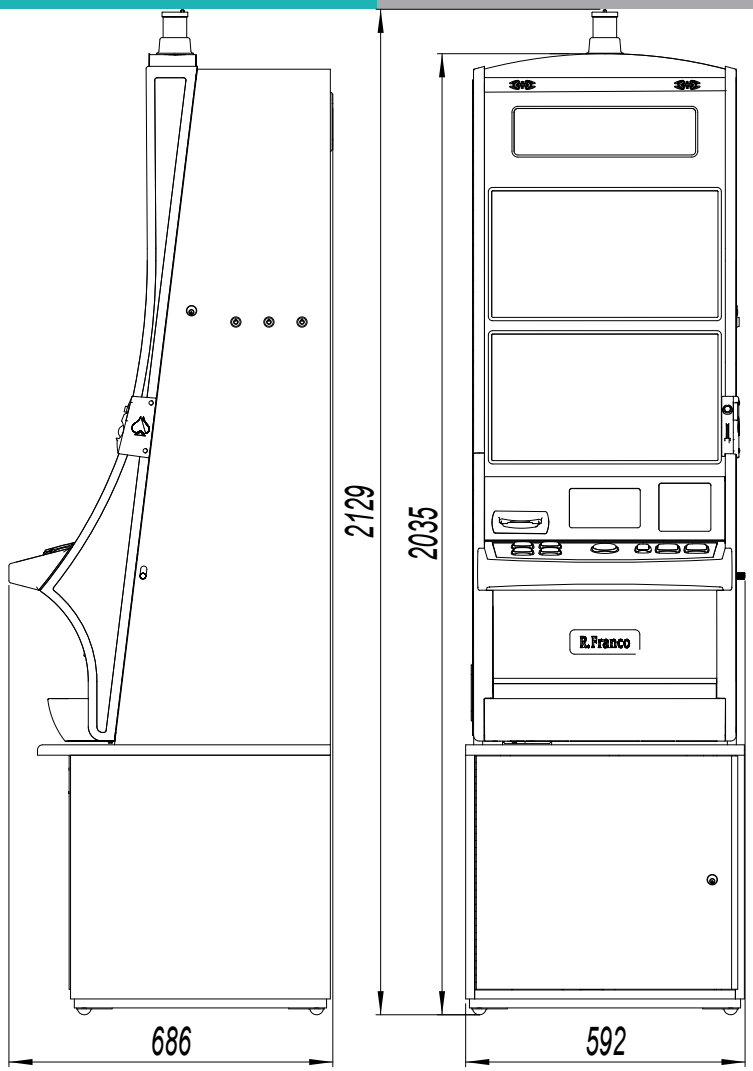
Esta página queda intencionadamente en blanco

ÍNDICE 3
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS Y ELÉCTRICAS 5
INSTALACIÓN 6
DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA. 7
FRONTAL PARTE SUPERIOR 7
FRONTAL PARTE CENTRAL 7
PANEL DE BOTONES 8
BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS 8
LATERAL DERECHO 8
MUEBLE INFERIOR 8
MARCAS DE IDENTIFICACIÓN 8
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO MULTIJUEGO DE CRONOS 9
1. INTRODUCCIÓN 9
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DEL MODELO MULTIJUEGO DE CRONOS 9
3. PLANES DE GANANCIAS 11
4. JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO 17
4.1. SELECTOR DE JUEGOS 17
4.2. JUEGOS DE BINGO 18
4.2.1. BINGO ESMERALDA. 18
4.2.2. BINGO ZODIACO. 20
4.3. JUEGOS DE CARTAS 22
4.3.1. POKER ACE BONUS. 22
4.3.2. DRAW POKER. 24
4.4. JUEGOS DE TAPETE 25
4.4.1. ROULETTE ROYALE. 25
4.4.2. SIC BO. 27
4.5. JUEGOS DE 5 RODILLOS 29
4.5.1. CINEMA FESTIVAL 29
4.5.2. FRESH COCKTAIL 31
4.5.4. GOLDEN DRAGON 35
4.5.5. TRIPLE MASK 37
4.5.6. EASTERN DREAMS (TIGER) 39
4.5.7. EASTERN DREAMS (DRAGON) 41
4.5.8. EASTERN DREAMS (HORSE) 42
4.5.9. EASTERN DREAMS (KOI) 43
4.5.10. JUEGO DE CRONOS (UNICORN) 44
4.5.11. JUEGO DE CRONOS (LION) 46
4.5.12. JUEGO DE CRONOS (RAVEN) 47
4.5.13. JUEGO DE CRONOS (EAGLE) 48
4.6. JUEGOS DE 3 RODILLOS 49
4.6.1. FRUITY COCKTAIL 49
4.6.2. FLOR DE LOTTO 51
4.6.3. TREASURE HUNT 53
4.6.4. ON THE AIR 55
5. RESERVA DE MONEDAS 57
6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA. 57
6.1.1. INFORMACIÓN GENERAL (TEST 0) 57
6.1.2. CONTADORES ELECTRÓNICOS (TEST 1) 61
6.1.3. TEST HISTÓRICO POR CICLOS. (TEST 2) 62
6.1.4. TEST HISTÓRICO POR AÑOS. (TEST 3) 62
6.1.5. TEST HISTÓRICO POR LOCALES. (TEST 4) 63
6.1.6. TEST HISTORIAL ÚLTIMAS JUGADAS. (TEST 5) 63
6.1.7. TEST DE PICS (TEST 6) 64
6.1.8. AJUSTE DE PARÁMETROS. (TEST 7) 64
6.1.9. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1. (TEST 8) 65
6.1.10. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2. (TEST 9) 65

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.11. AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED. (TEST 10) 66
6.1.12. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO. (TEST 11) 66
6.1.13. TEST DE LUCES. (TEST 12) 67
6.1.14. TEST DE CONTACTOS. (TEST 13) 67
6.1.15. TEST DE BILLETERO. (TEST 14) 68
6.1.16. TEST DE HOPPER. (TEST 15) 68
6.1.17. TEST DE DESCARGA DE HOPPER. (TEST 16) 69
6.1.18. TEST DE MONEDERO. (TEST 17) 69
6.1.19. TEST DE MONITOR. (TEST 18) 70
6.1.20. TEST DE GPRS. (TEST 19) 70
6.1.21. HISTÓRICO DE PAGOS. (TEST 20) 71
7. INFORMACIÓN SOBRE JUEGOS ADICIONALES 71
8. PAGO MANUAL 71
11. COMUNICACIONES EN SERIE VÍA rs-232 72
12. RECARGA 72
13. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS. 73
14. OPCIONES CONFIGURABLES 74
INCIDENCIAS 77
MECÁNICA (MANUAL DE PIEZAS) 78
CONJUNTO MUEBLE 78
CONJUNTO PUERTA 80
CONJUNTO ILUMINACIÓN (TFT 21,5") 82
CONJUNTO SELECTOR Y CAÍDAS 83
CONJUNTO BILLETERO INNOVATIVE 84
CONJUNTO 3 HOPPERS CCTALK 85
RACK ABATIBLE CYGNUS 87
CONJUNTO PEANA 88
CONJUNTO BOTONERA 89
MANTENIMIENTO Y ALMACENAMIENTO 90
SELECTOR MODULAR X DSP. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO 92
HOPPER U-II. LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO 93
BILL-HOPPER NV11 LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO 94
EXTENSIÓN DE GARANTÍA 103
DECLARACION UE DE CONFORMIDAD 104

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

◊ Alto Salones..... 2129 mm.
◊ Alto..... 2035 mm.
◊ Ancho ..... 592 mm.
◊ Fondo ..... 686 mm.
◊ Peso aprox. ..... 120 Kg.

CARACTERÍSTICAS ELÉCTRICAS

Tensión de entrada	230V. AC. 50Hz
Corriente máxima	1A

RANGOS DE FUNCIONAMIENTO EN TENSIÓN Y TEMPERATURA

1. Las máquinas salen de fábrica preparadas para soportar 230 voltios de tensión de allmentación de la red.

Los márgenes de temperatura ambiente para un funcionamiento correcto son de 0-60º C.
La humedad relativa del aire podrá variar entre el 10% y el 90%.

2. La fuente de alimentación conmutada trabaja a 230 VAC.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

1. La máquina deberá ubicarse en locales cubiertos teniendo en cuenta las siguientes precauciones:

1.1 Es preciso dejar espacio suficiente a su alrededor para asegurar una correcta ventilación, así como una distancia de la parte trasera a la pared de 5 cm. como mínimo.

1.2 No ha de situarse en lugares que comprometan la seguridad del local, tales como salidas de emergencia, zonas de paso, extintores, etc.

1.3 Nunca se expondrá la máquina directa y prolongadamente a los rayos solares, agua, lluvia, vapor, polvo excesivo, etc.

1.4 La máquina, debe estar fijada a una estructura del edificio y para ello, Recreativos Franco S.A.U. proporciona la siguiente pieza para situar en la parte superior del mueble.

1.5 "Este aparato no está destinado para ser usado por personas (incluyendo niños) cuyas capacidades físicas, sensoriales o mentales estén reducidas, o carezcan de experiencia o conocimiento, salvo si han tenido supervisión o instrucciones relativas al uso del aparato por una persona responsable de su seguridad. Los niños deberían ser supervisados para asegurar que no juegan con el aparato".

1.6 El aparato no es adecuado para su instalación en un área donde se pudiera utilizar un chorro de agua.

1.7 Para acceder a la zona de mantenimiento, es necesario el uso de una llave

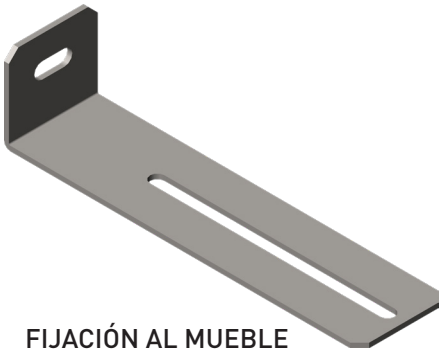
2. Comprobaciones eléctricas básicas.

¡ IMPORTANTE !

Para una correcta instalación de la máquina, es imprescindible fijarla sobre una superficie vertical que garantice la seguridad durante el normal funcionamiento y el servicio técnico.

Si se emplea una fijación distinta, esta deberá ser sólida y anclada a la estructura del edificio.

FIJACIÓN A LA PARED



FIJACIÓN AL MUEBLE

¡ IMPORTANTE !

Verificar que la fecha y hora del reloj de la máquina son correctas

2.1 Comprobar que las conexiones y diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.

2.2 Conectar la máquina a un enchufe provisto de toma de tierra, para garantizar la seguridad del usuario a causa de eventuales descargas eléctricas. En cualquier caso, la conexión del aparato a la red eléctrica debe realizarse con un cable HOMOLOGADO, es decir que cumpla con la normativa vigente del país en que se instale.

3. Por último, es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar el test de verificación general, comprobándose que los dispositivos básicos funcionan correctamente; para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado"Test general de verificación" de la sección "DESCRIPCIÓN DEL JUEGO Y FUNCIONAMIENTO" de este manual.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

DESCRIPCIÓN DE LA MÁQUINA.

Es una máquina recreativa con premio, accionada por monedas. El mueble de la máquina conforma el conjunto de todos los elementos de la misma.

Su característica principal es dar la posibilidad al jugador de elegir entre una gama de juegos adicionales, presentados en un menú de selección. Esta máquina se comercializa en dos formatos, mueble de pie y terminal de consola. En el primer caso, distinguimos las siguientes partes:

FRONTAL PARTE SUPERIOR

Sobre el panel, en la parte superior de la máquina se encuentra el avisador luminoso de pago manual, además de indicar algún tipo de incidencia en la máquina.

Por debajo se sitúan a ambos lados sendos altavoces de sonido, y más abajo un plástico decorado con iluminación con efecto túnel con la denominación del modelo.

En la parte central se sitúa un TFT cuya labor es meramente informativa. En el desarrollo de los juegos de entretenimiento, se muestra el plan de fichas de los mismos.

FRONTAL PARTE CENTRAL

En la parte central se sitúa un segundo TFT sobre el que se desarrolla el juego de la máquina. Se muestran los marcadores de banco, premios, reserva y créditos. Este TFT se utiliza para el desarrollo de los juegos adicionales que dispone la máquina. También se utiliza para mostrar las instrucciones e información de los juegos a través de unas pantallas de ayuda, pulsando sobre el botón correspondiente. Opcionalmente puede ser una pantalla táctil, y el jugador interactuar en los juegos que se desarrollan sobre ella.

A la derecha de esta pantalla sobre el perfil de la puerta en su parte derecha, se encuentra la entrada de monedas, que incorpora un selector de monedas que permite la utilización de monedas de curso legal 0'10 €, 0'20 €, 0'50 €, 1 € y 2 €.

Para las comunidades en que se necesita, se incorpora un mecanismo que permite la devolución automática al jugador del dinero no empleado para el juego de una sola partida, o bien, a voluntad del jugador, acumularlo para jugadas posteriores, quedando el número de créditos disponibles reflejado en el marcador correspondiente.

Así mismo el monedero está provisto de un mecanismo de bloqueo que impide introducir monedas cuando los depósitos de reserva de pago no disponen de la cantidad suficiente para finalizar el pago del premio.

Y pulsador de retorno de monedas, para el caso de atasco en el selector de monedas.

Por debajo se encuentra una zona de transición con las etiquetas reglamentarias, un plástico decorado con el nombre del modelo y la entrada de billetes para el lector de billetes de papel moneda de curso legal.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

PANEL DE BOTONES

Existen tres zonas bien diferenciadas dentro de la botonera:

- Botones para interactuar con el juego: APUESTA, COBRAR, JUEGUE y A BANCO.
- Botón CAMBIO DE JUEGO.
- Botones para interactuar con los juegos de entretenimiento: AUTO, APUESTA FICHAS y JUEGUE FICHAS.

BANDEJA DE RECOGIDA DE MONEDAS

Bajo el panel de botones va incorporada una bandeja para recoger las monedas de los premios obtenidos y que los depósitos de reserva de pago expulsan automáticamente, además de las monedas rechazadas por el selector de monedas.

LATERAL DERECHO

En el costado derecho de la máquina y a la altura de la zona de separación entre las dos pantallas de TFT, se encuentran, además de la cerradura de apertura de la puerta, tres llaves de servicio, cuya función es:

- Cerradura de recarga de los pagadores. La más próxima al frontal de la máquina.
- Cerradura de inspección por parte de la administración y servicio.
- Cerradura de acceso a las pantallas de test, estadísticas y configuración.

MUEBLE INFERIOR

Tras la puerta se encuentran los depósitos de ganancias de la máquina.

MARCAS DE IDENTIFICACIÓN

Las marcas de identificación indelebles, están situadas en el panel de la zona superior y en la puerta de la máquina. Hay una placa de identificación en el lateral de la misma.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

1. INTRODUCCIÓN

MULTIJUEGO DE CRONOS es un modelo con doble pantalla de vídeo una de ellas táctil donde se desarrollan una librería de juegos a elección del jugador.

Para jugar a los juegos que ofrece su librería, es necesario disponer de fichas que se consiguen mediante el juego básico que permite jugar una o varias partidas simultáneas que darán premios directos, no premios o fichas.

Los juegos se seleccionan a dos niveles, por un lado el operador de la máquina a través de un menú de configuración puede seleccionar los juegos que pondrá a disposición del jugador. Y por otro lado una interfaz de selección permitirá al jugador elegir el juego deseado de la variación que se le presente.

La infraestructura es flexible y permitirá poner en mercado máquinas con varios juegos, hasta la capacidad que la plataforma permita.

La librería de juegos de MULTIJUEGO DE CRONOS, presenta un total de veintitrés variantes de juego.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO DEL MODELO MULTIJUEGO DE CRONOS

Inicialmente, el jugador podrá introducir monedas de 0'10, 0'20, 0'50, 1'00 ó 2'00 euros y billetes de 5, 10, 20 o 50 euros, quedando reflejado el número de créditos en el marcador dedicado a ello. El precio de la partida es de 0'20 euros, existiendo la posibilidad de jugar a partida simple o a varias simultáneas, mostrando el caso seleccionado en el campo de apuesta.

Una vez haya créditos disponibles, el usuario puede comenzar. La mecánica del juego consta de dos juegos principales: el resultante de pulsar el botón "JUEGUE" y el que resulta de pulsar el botón "A BANCO". Ambos modos o tipos pueden conllevar las siguientes situaciones:

- La obtención de premios directos en forma de créditos. Aparecen en el marcador de banco y pueden cobrarse mediante la pulsación del botón "COBRAR".
- La pérdida de la apuesta seleccionada.
- La obtención de fichas. Estas fichas pueden usarse en los juegos de entretenimiento disponibles en la máquina o jugarse, pulsando el botón "A BANCO". Esto último puede suponer o no consumo de créditos.

Un claro ejemplo de la secuencia de juego para comprender la funcionalidad sería el siguiente: El usuario pulsa el botón "JUEGUE" y tras el sorteo se obtienen fichas. A continuación, se podría optar por pulsar "A BANCO" considerándose esta acción parte de la misma apuesta y, por tanto, no consumiéndose nuevos créditos. Como cabe esperar, la suma de premios y de apuestas entre los dos tipos de jugadas, están sujetos a las limitaciones legales pertinentes. Si tras el caso expuesto aún tuviéramos fichas y se pulsara de nuevo el botón "A BANCO", sí daría lugar a consumo de créditos, ya que se consideraría una nueva partida.

En cualquier caso, si el usuario no efectúa ninguna de las dos opciones (pulsar "JUEGUE" o pulsar "A BANCO"), ni otra opción principal (cambio de apuesta, ayuda, cobrar, o inserción de dinero...), siempre y cuando haya suficientes créditos y se cumplan los requisitos legales de tiempo, se efectuará una jugada

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

autónoma de pulsar "JUEGUE" cada tres o cinco segundos, dependiendo de la reglamentación.

Es importante precisar que teniendo fichas suficientes, en cualquier momento, se podrá acceder a la variedad de juegos de entretenimiento disponibles, pulsando sobre el icono del juego deseado que aparece en la pantalla principal.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

3. PLANES DE GANANCIAS

Los planes de pago existentes, en función de la configuración, son:

VERSIÓN = 0,60€ - 240€	
PREMIOS	
0,20 euros	0,60 euros
	240 €
	160 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 0,80€ - 500€	
PREMIOS	
0,20 euros	0,60 euros
	500 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

VERSIÓN = 1€ - 400€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	400 €
	200 €
	100€
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 500€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	500 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

VERSIÓN = 1€ - 600€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	600 €
	250 €
	100 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 1€ - 1000€	
PREMIOS	
0,20 euros	1,00 euros
	1.000 €
	500 €
	250 €
80 €	80 €
50 €	50 €
10 €	10 €
5 €	5 €
2 €	2 €
1 €	1 €
0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

VERSIÓN CATALUÑA = 2€ - 2000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	500 €	2.000 €
	250 €	500 €
	100 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 2€ - 2000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	1.000 €	2.000 €
	500 €	500 €
	250 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

VERSIÓN = 2€ - 4000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	2,00 euros
	2.000 €	4.000 €
	500 €	2.000 €
	250 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 3€ - 3000€		
PREMIOS		
0,20 euros	1,00 euros	3,00 euros
	1.000 €	3.000 €
	500 €	1.000 €
	250 €	250 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

VERSIÓN = 6€ - 6000€		
PREMIOS		
0,20 euros	3,00 euros	6,00 euros
	3.000 €	6.000 €
	1.000 €	2.000 €
	250 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

VERSIÓN = 6€ - 3600€		
PREMIOS		
0,20 euros	3,00 euros	6,00 euros
	1.800 €	3.600 €
	1.000 €	2.000 €
	500 €	500 €
80 €	80 €	80 €
50 €	50 €	50 €
10 €	10 €	10 €
5 €	5 €	5 €
2 €	2 €	2 €
1 €	1 €	1 €
0,60 €	0,60 €	0,60 €
0,40 €	0,40 €	0,40 €
0,20 €	0,20 €	0,20 €

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4. JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO.

Además del juego principal descrito hasta el momento, esta máquina dispone de un total de veintitrés juegos de entretenimiento, en los que el jugador podrá hacer uso de las fichas obtenidas en el juego principal, pero nunca supondrá consumo de créditos. En caso de obtención de premio, éste siempre será en fichas, no existiendo la posibilidad de conseguir créditos.

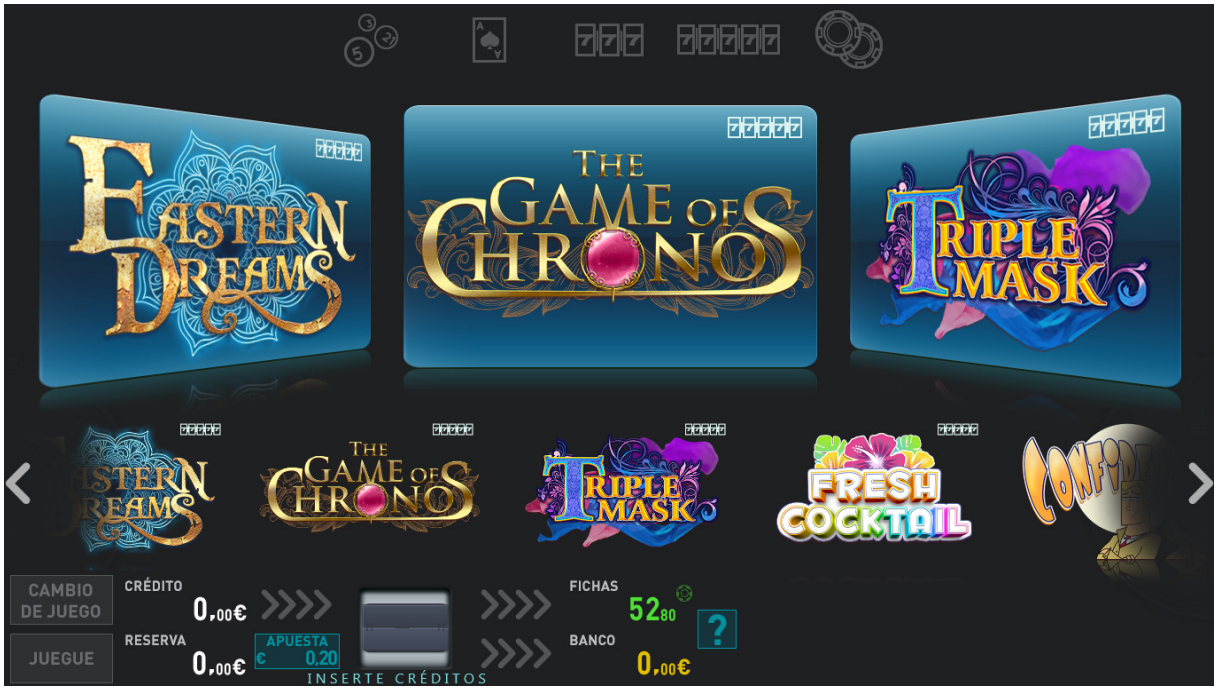
En la pantalla principal se presenta una pantalla de selección con los iconos que representan a cada uno de los juegos disponibles. Todos los iconos no se presentan a la vez en pantalla, el jugador mediante unos cursores en pantalla podrá ir visualizando los diferentes juegos disponibles. Además el jugador dispone de botones de selección por tipos de juego en la parte superior de la pantalla que filtra la selección de juegos, pudiendo optar por juegos de rodillos, juegos de bingo, juegos de tapate o juegos de cartas. Finalmente para acceder al juego deseado, basta con pulsar sobre el icono correspondiente, para que se inicie la carga del juego.

A continuación se describen estos juegos:

4.1. SELECTOR DE JUEGOS

El jugador podrá inspeccionar las diferentes variantes de juego que el terminal le ofrece actuando sobre la pantalla táctil desplazando los iconos de los juegos disponibles y poniendo así en pantalla los iconos representativos de otro juegos, todos ellos distribuidos sobre la pantalla en una tira que el jugador puede desplazar a izquierda o derecha accionando los cursores a ambos lados de la tira.

Una vez centrado en la pantalla de selección el icono del juego deseado, basta pulsar sobre el propio icono en pantalla para acceder a la variante de juego.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.2. JUEGOS DE BINGO

4.2.1. BINGO ESMERALDA.

Simula el juego del bingo

Descripción del juego: En la pantalla principal se muestran cuatro cartones de bingo, con quince números por cartón y en matrices de tres por cinco, que el jugador podrá cambiar, tocando sobre los cartones. En el bombo se introducen sesenta números con cuatro colores diferentes, de los cuales se harán treinta extracciones en cada sorteo, que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 120, 160, 200 y 400; debido a que siempre se juega a cuatro cartones, la apuesta por cartón es respectivamente: 5, 10, 20, 30, 40, 50 y 100.

El jugador tiene la opción de modificar los números existentes en los cartones y elegir la apuesta deseada; una vez configuradas todas las opciones y suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, se irán mostrando en pantalla los números sorteados y marcando sobre los cartones, de manera automática, los aciertos existentes.

Las cantidades expresan veces la apuesta por cartón.

Bolas extras: En ocasiones, la máquina ofrece la posibilidad de obtener a cambio de un número de fichas, que aparecerá en pantalla, hasta un máximo de 11 bolas extra. Bastará con pulsar el botón "BOLA EXTRA" que aparece en la pantalla táctil.

Super bola extra: Durante las bolas extra, la máquina puede ofrecer la "super bola". A diferencia de las anteriores, será el jugador el que elija el número deseado, para lo cual puede arrastrar dicha bola hasta la casilla o tocar directamente sobre la casilla.

Juegos libres: Cuando la máquina decide, se otorgan de 4 a 12 partidas que no consumen fichas.

Juego de bono: La configuración "damero", nos lleva al juego de bono. La escena cambia a un tablero de siete por siete, donde se reparten gemas de siete tipos. Si aparecen tres gemas iguales, en filas o columnas contiguas, desaparecen y las gemas inmediatamente por encima caen por gravedad, apareciendo nuevas gemas por la parte superior del tablero. EL jugador también puede intercambiar cualquier pareja de gemas sin más que tocar sobre ellas, con el fin de conseguir tríos que suman puntos. Se dispone de un tiempo establecido, cuyo avance aparece sobre la barra de tiempos en pantalla. Al final del tiempo, los puntos acumulados por el jugador es el multiplicador que se aplica a las fichas apostadas en un cartón.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.2.2. BINGO ZODIACO.

Simula el juego del bingo

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cuatro cartones de bingo, con quince números por cartón y en matrices de tres por quince, que el jugador podrá cambiar, tocando sobre los cartones. En el bombo se introducen sesenta números con cuatro colores diferentes, de los cuales se harán treinta extracciones en cada sorteo, que se mostrarán sobre la pantalla de juego.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 80, 120, 160, 200 y 400; debido a que siempre se juega a cuatro cartones, la apuesta por cartón es respectivamente: 5, 10, 20, 30, 40 50 y 100.

A modo de peculiaridad, en este juego se puede elegir la constelación del fondo de pantalla, actuando sobre la rueda del zodiaco central, lo cual irá asociado a un cambio en el patrón de aciertos para acceder al juego de bonos.

Al comenzar, el jugador tiene la opción de modificar los números existentes en los cartones, seleccionar el signo del zodiaco y elegir la apuesta deseada; una vez configuradas todas las opciones y suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, se irán mostrando en pantalla los números sorteados y marcando sobre los cartones, de manera automática, los aciertos existentes; en caso de obtener una configuración de premio, se mostrará sobre los mismos una marca especial.

Las cantidades expresan veces la apuesta por cartón.

Bolas extras: En ocasiones, la máquina ofrece la posibilidad de obtener a cambio de un número de fichas, que aparecerá en pantalla, hasta un máximo de 11 bolas extra. Bastará con pulsar el botón "BOLA EXTRA" que aparece en la pantalla táctil.

Super bola extra: Durante las bolas extra, la máquina puede ofrecer la "super bola". A diferencia de las anteriores, será el jugador el que elija el número deseado, para lo cual puede arrastrar dicha bola hasta la casilla o tocar directamente sobre la casilla.

Juego de bono: Cuando los aciertos obtenidos completen las estrellas de la constelación seleccionada, se pasará al juego se bono. Éste consiste en hacer tríos descubriendo tres opciones de las cinco ofrecidas. Habrá un símbolo comodín que sustituye a cualquier figura y que además dobla la ganancia de fichas del trío, si aparece una vez, y triplica la ganancia de fichas si aparece dos veces.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.3. JUEGOS DE CARTAS

4.3.1. POKER ACE BONUS.

Simula el juego del poker

Descripción del juego.

Se trata del tradicional juego de video poker con baraja de 52 cartas más comodín, en el que la jugada se desarrolla en dos manos.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 5, 10, 20, 50, 100 y 200. La apuesta elegida aparece representada en las configuraciones de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

En la primera mano se reparten cinco cartas que inicialmente están boca abajo. Al pulsar el botón "JUEGUE FICHAS", las cartas se destapan, reteniéndose automáticamente las jugadas. No obstante, el jugador puede cambiar dicha retención a su antojo.

Pulsando de nuevo "JUEGUE FICHAS" se inicia la segunda mano. Las cartas retenidas se mantienen y el resto son sustituidas por nuevas cartas del mazo. Si al final se ha conseguido una determinada combinación, ésta se marca en la pantalla superior y se obtienen las fichas.

Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran cinco cartas, la primera de ellas es de la banca y aparece destapada. El jugador elige una de las otras cuatro cartas, en este caso se encuentran cubiertas; si la carta descubierta es mayor que la de la banca, se doblan las fichas, si es menor, se pierden y si es igual, se repite el juego.

Juego de bono.

Las combinaciones de pareja de ases van engrosando un contador de ases, de forma que por cada As de la pareja se incrementa dicho contador en una unidad. Si la pareja está compuesta por dos ases, se incrementa en dos unidades, mientras que si la forman un as y un comodín, solo se incrementará en una unidad. Cuando el contador de ases llega a cien, se pasa al juego de bono.

Una vez dentro de este juego, se distribuyen en pantalla un total de 24 cartas boca abajo en una matriz de seis por cuatro, cada una de las cuales esconde un número de fichas. La máquina sortea el número de cartas que el jugador ha de descubrir, con el fin de ir sumando fichas ocultas en el marcador correspondiente.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.3.2. DRAW POKER.

Simula el juego del póker con baraja de 52 cartas.

Descripción del juego.

Es un juego de video poker con baraja de 52 cartas, en el que la jugada se desarrolla en dos manos.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 5, 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en las configuraciones de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

En la primera mano se reparten cinco cartas que inicialmente están boca abajo. Al pulsar el botón "JUEGUE FICHAS", las cartas se destapan, reteniéndose automáticamente las jugadas. No obstante, el jugador puede cambiar dicha retención a su antojo.

Pulsando de nuevo "JUEGUE FICHAS" se inicia la segunda mano. Las cartas retenidas se mantienen y el resto son sustituidas por nuevas cartas del mazo. Si al final se ha conseguido una determinada combinación, ésta se marca en la pantalla superior y se obtienen las fichas.

Doble o nada.

En caso de que el jugador así lo desee, todas las fichas se pueden arriesgar a un juego de doble o nada. La manera de proceder es la siguiente: se muestran cinco cartas, la primera de ellas es de la banca y aparece destapada. El jugador elige una de las otras cuatro cartas, en este caso se encuentran cubiertas; si la carta descubierta es mayor que la de la banca, se doblan las fichas, si es menor, se pierden y si es igual, se repite el juego.

	Apuestas 10	Apuestas 20	Apuestas 50	Apuestas 100	Apuestas 200
Escalera Real	5000	10000	25000	50000	100000
Escalera de Color	1000	2000	5000	10000	20000
Póker	250	500	1250	2500	5000
Full	90	180	450	900	1800
Color	60	120	300	600	1200
Escalera	40	80	200	400	800
Trío	30	60	150	300	600
Doble Pareja	20	40	100	200	400
Pareja de Figuras	10	20	50	100	200



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.4. JUEGOS DE TAPETE

4.4.1. ROULETTE ROYALE.

Simula el juego de ruleta.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran el tapete donde el usuario podrá interactuar para realizar sus apuestas.

Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000 y 2000, que se corresponden con su valor fichas.

Una vez elegido el "chip" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando los chips apostadas de su contador de fichas. Por cada sucesiva pulsación en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

Una vez hecho esto, se mostrará una simulación en video de la ruleta en la pantalla superior, que nos dará el número que ha salido en la jugada correspondiente. Las fichas obtenidas se marcarán sobre el tapete y se añadirán al marcador de fichas.

El juego es la tradicional ruleta americana, donde se establecen unas fases del juego. Una primera fase o "hagan sus apuestas", permite a los jugadores que dispongan de fichas definir sus apuestas sobre el tapete. Una segunda fase o "no va más", durante la cual no se pueden modificar las apuestas del tapete y, por último, el resumen de la partida, donde se muestra el número ganador y se asignan las fichas.

Apuestas.

Las apuestas que se pueden realizar son:

APUESTAS EXTERNAS.

- Rojo o negro: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será rojo o negro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla rojo o negro.
- Par o impar: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador será par o impar. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla par o impar.
- Falta o pasa: Apuesta a dieciocho números a que el número ganador estará comprendido entre el 1 y el 18 o entre el 19 y el 36. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla falta o pasa.
- Columnas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres columnas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la columna elegida.
- Docenas: Apuesta a doce números contenidos en cualquiera de las tres docenas del tapete. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla de la docena elegida.

APUESTAS INTERNAS.

- Pleno: Apuesta a un solo número incluido el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar sobre el número.
- Cero y vecinos: Apuesta a tres números entre los que está el cero. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el vértice que une los tres números.
- Línea: Apuesta a tres números en línea. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el borde exterior de cada línea.
- Cuadro: Apuesta a cuatro números adyacentes que forman un cuadro. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro del cuadro.
- Existe un cuadro "especial", el formado por los cuatro primeros números (0,1,2,3) cuya apuesta se realiza en el borde exterior del tapete en la intersección del cero con el tres.
- Seisena: Apuesta a seis números que conforman dos líneas. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el centro de las dos líneas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.4.2. SIC BO.

Simula el juego tradicional oriental con tres dados.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran el tapete donde el usuario podrá interactuar para realizar sus apuestas.

Las apuestas son discretas según el valor de una ficha base que elige el jugador.

El jugador podrá elegir una apuesta por partida en cualquier rango de valores comprendido entre una apuesta mínima y una apuesta máxima en todo el tapete.

Para facilitar las apuestas, se dispone de fichas (CHIPS) de diferentes valores para realizar las posturas sobre el tapete de juego. El valor de estas fichas base de apuestas, está expresado en fichas, y sus valores son: 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100, 200, 500, 1000 y 2000, que se corresponden con su valor fichas.

Una vez elegido el "chip" irá situando sus apuestas en el tapete mediante la pantalla táctil y se irán descontando los chips apostadas de su contador de fichas. Por cada sucesivas pulsaciones en una zona de apuestas, se pasa a dibujar el chip de valor inmediatamente superior si el límite de apuesta así lo permite.

En el juego de SIC BO se establecen unas fases del juego. Una primera fase o HAGAN SUS APUESTAS, permite a los jugadores definir sus apuestas sobre el tapete, una segunda fase o SORTEO durante la cual no se pueden modificar las apuestas del tapete y se procede al lanzamiento de los dados virtuales. Y por último RESUMEN del juego donde se muestran los números ganadores y se realiza el pago.

El sorteo lo lanza el jugador mediante el botón JUEGUE FICHAS en el panel de botones, o el botón LANZAR DADOS en la pantalla táctil.

El terminal lanza la simulación en video del sorteo de tres dados en la pantalla superior, que nos dará la combinación ganadora. Las fichas obtenidas se marcarán sobre el tapete y se añadirán al marcador de fichas.

Apuestas.

Las apuestas que se pueden realizar son:

APUESTAS A TRES DADOS

TRIPLE: Apuesta al triple de un número, esto es, apuesta a que los tres dados mostrarán el número elegido. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con los tres dados del número deseado.

ANY TRIPLE: Apuesta a cualquiera de los triples posibles. Apuesta a que los tres dados mostrarán el mismo número, no importa cual. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla "any triple".

A LA SUMA: Apuesta a que la suma de los tres dados, arrojará el valor elegido. Se podrá elegir los sumandos del 4 al 17, quedando excluidos de esta modalidad de apuesta los valores 3 y 18. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con el número de la suma deseada.

ALTO/BAJO: Apuesta a que la suma de los tres dados estará comprendida entre 11 y 17 o entre 4 y 10 respectivamente. En ambos tipos de postura, los valores de la suma de los dados 3 y 18 son siempre perdedores. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla ALTO o BAJO.

APUESTAS A DOS DADOS

DOBLE: Apuesta al doble de un número, esto es, apuesta a que al menos dos de los tres dados mostrarán el número elegido. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en el interior de la casilla con los dos dados del número deseado.

DOS DADOS: Apuesta a que al menos dos dados muestren dos números específicos y siempre distintos. Para efectuar la apuesta hay que pulsar sobre la casilla con la pareja de números elegidos.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

APUESTAS A UN DADO

Apuesta a que al menos uno de los tres dados mostrará el número elegido. Ahora bien, el pago será distinto dependiendo de si el número elegido aparece en uno, dos o los tres dados. Para efectuar la apuesta hay que pulsar en la casilla con el literal del número elegido.

PLAN DE PAGOS.

El plan de pagos se expresa en fichas por ficha apostada sobre cada una de las diferentes posturas en el tapete de juego.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5. JUEGOS DE 5 RODILLOS

4.5.1. CINEMA FESTIVAL

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las diez líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 5, 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en conseguir determinadas configuraciones para obtener fichas. Las fichas se pueden obtener sobre las líneas, estando siempre activas las diez posibles líneas, o sobre "scatters", es decir, figuras repartidas en los rodillos. La obtención de fichas depende de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente.

Al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Tras esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática las fichas obtenidas al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

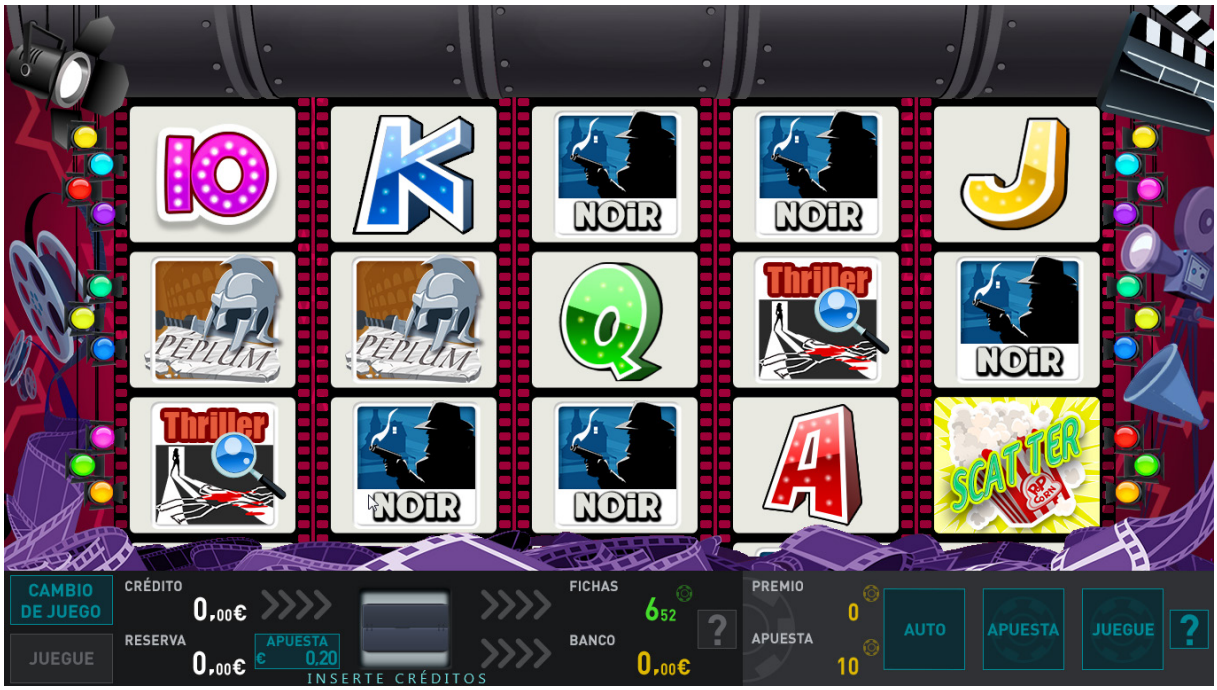
Juego de bono: Con tres figuras "LOGO" en cualquier posición de los tres rodillos centrales, se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se presentan seis opciones entre las que el usuario deberá elegir tres; cada opción elegida desvelará un número de juegos libres, que se sumarán a un contador. Eventualmente, alguna de esas selecciones puede ser especial, haciendo que las fichas obtenidas en los juegos libres se multipliquen por cinco ó por dos.

Una vez dilucidado cuantas partidas gratis se dan y cuál es el multiplicador a aplicar, se inicia la secuencia de jugadas libres, las fichas obtenidas se van sumando al marcador correspondiente. Si durante los juegos libres aparece de nuevo la configuración de bono, otros diez juegos libres se suman al contador correspondiente, hasta un límite de 50.

En los juegos libres, el multiplicador sorteado se aplica a todos los premios, menos al premio mayor (cinco "WILD").

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.2. FRESH COCKTAIL

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las veinte líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

La configuración "3 SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus, se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

Juego de bono:

"3 SCATTER" da paso al juego de BONUS. Una vez dentro, se muestran tres frutas entre las que el usuario deberá elegir una; al pulsar sobre ella, la fruta se corta, apareciendo el premio que oculta. En ese momento, el jugador tiene la opción de quedarse con el premio obtenido, o bien, elegir otra de la frutas, repitiéndose el proceso hasta que elige la opción de quedarse con el premio o se destapan todas las frutas

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.3. CONFIDENTIAL

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las veinte líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 20, 40, 60, 80, 100, 200, 300 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

La configuración "CASHBOX" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

Juego de bono:

En la pantalla de juego inferior, aparecerán los siete premios que entran a formar parte del juego de BONUS. La obtención del premio será como sigue:

Aparecen tres sospechosos (personajes) que representan 3 de los premios mostrados en la pantalla, el jugador deberá elegir uno de ellos, una vez hecha la elección se tacharán las cuantías de premios correspondientes a los dos sospechosos descartados. A continuación se muestran otros dos y se vuelve a hacer una elección entre los tres sospechosos que se muestran en pantalla, la elección de uno vuelve a implicar el descarte de dos de los premios que no habían sido descartados por parte del jugador en la elección anterior.

Por tercera vez aparecerán dos sospechosos nuevos entre los que el jugador deberá elegir uno de ellos. La opción que aquí se presenta es elegir uno de los sospechosos y obtener el premio que la máquina otorgue por él o renunciar a hacer la elección y aceptar el premio que la máquina ofrece por rechazar dicha elección.

El premio correspondiente al juego de BONUS, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.4. GOLDEN DRAGON

Se trata de un video slot de 5 rodillos.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios de línea son de izquierda a derecha sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Tres o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos dan paso al juego de BONUS.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO.

Juego de bono:

Cuando 3 o más figuras LOGO en cualquier posición de los rodillos, "SCATTER", se activa el juego de Bonus.

Aparecerán 24 símbolos activos repartidos por toda la pantalla.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo un premio directo que oculta, y se irá sumando a un contador parcial de premio en pantalla.

El jugador podrá ir descubriendo símbolos hasta que en lugar de un premio aparezca un símbolo especial "Stop" que da por finalizado el juego.

El premio total del juego de Bonus será así el monto acumulado hasta el momento.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.5. TRIPLE MASK

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 ó 20 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, el resto activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio, a excepción de los premios de cerezas que son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

Juego de Bonus.

Cuando aparecen 3 figuras MÁSCARA en cualquier posición de las visibles de la pantalla "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en descubrir tres máscaras sobre un panel de 9 posiciones en el menor número de intentos posibles.

Aparecerán 9 cajas activas en la pantalla, que ocultan figuras o motivos temáticos, además de tres máscaras, objetivo del juego.

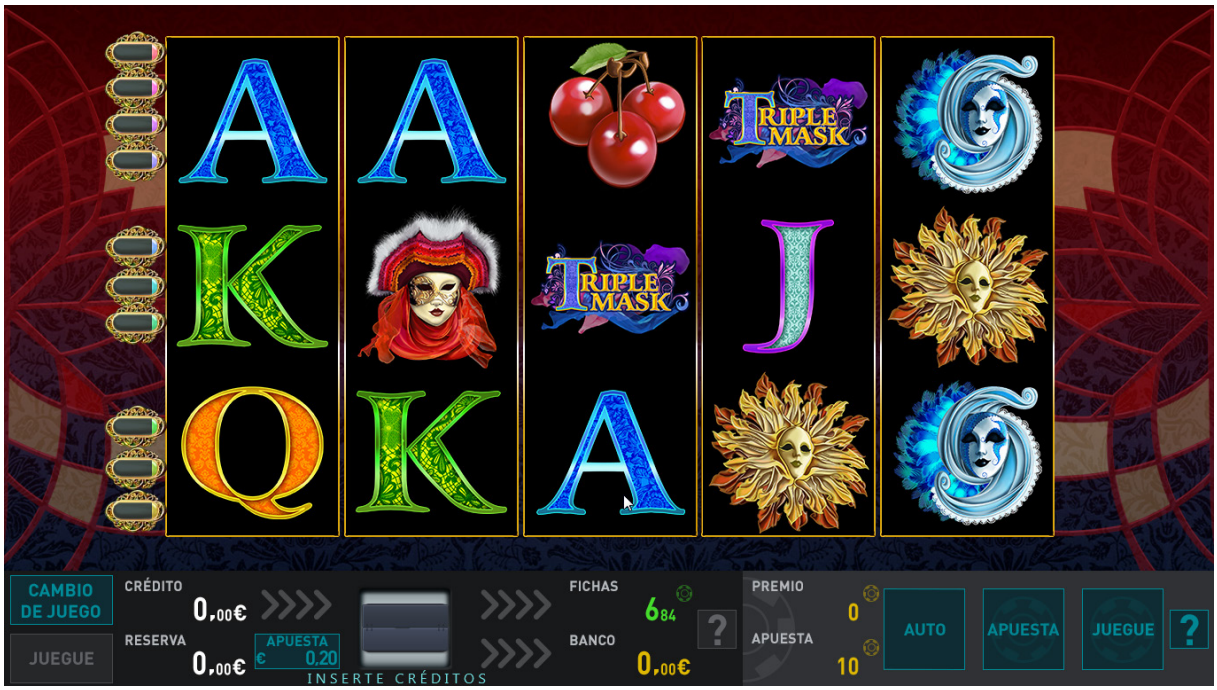
El jugador tocando cualquier caja descubre su contenido.

Se mostrará una tabla de premios que indica el premio correspondiente al juego de BONUS, según el número de toques o casillas descubiertas. Correspondiendo el premio mayor a solo tres toques.

El premio correspondiente al juego de BONUS, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.6. EASTERN DREAMS (TIGER)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 ó 20 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 60, 80, 100, 200 y 500. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, el resto activan el total de 20 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de BONUS de esta se suman a los premios de líneas.

Los premios de las combinaciones premiadas de cada jugada se marcan una a una según el número de orden de la línea donde se produjo, a la vez que su correspondiente premio se suma al marcador PREMIO. Una vez terminado el cómputo del premio de la jugada, se seguirá mostrado el marcado de las combinaciones con premio, en el orden de líneas, hasta que se inicie una nueva partida o bien se cambie de apuesta.

Juego de Bonus.

Cuando aparecen 5 figuras PRINCESA en cualquier posición de los rodillos "SCATTER", el juego BONUS comienza.

El BONUS consiste en 10 jugadas gratis, donde los premios se multiplican por un factor a determinar en el inicio del juego.

Aparecerán 6 cajas activas en la pantalla, que ocultan otras tantas cifras o multiplicadores.

El jugador tocando cualquier símbolo lo descubre apareciendo el multiplicador asignado. El resto de los multiplicadores se mostrarán velados, sobre las cinco cajas restantes.

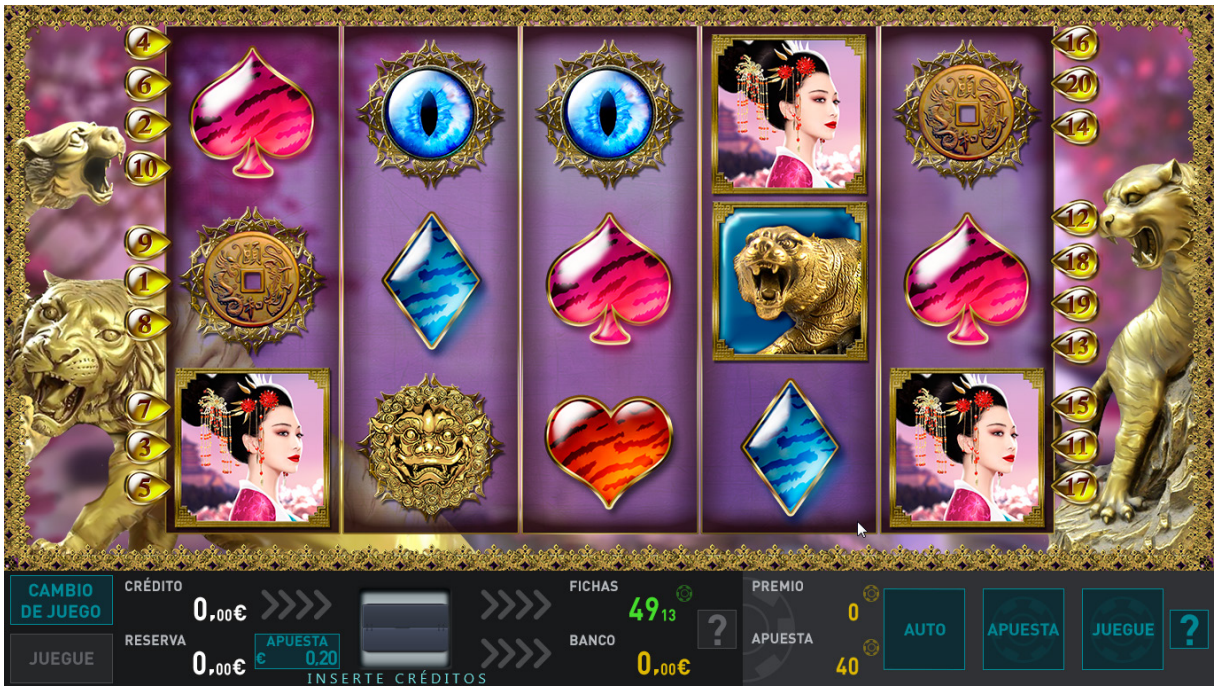
A continuación se sucederán 10 jugadas gratis. Un marcador irá mostrando las jugadas restantes.

Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se multiplican por el factor seleccionado que está presente en la pantalla durante todos los juegos libres. Este factor puede ser x2; x3 ó x5.

EL total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

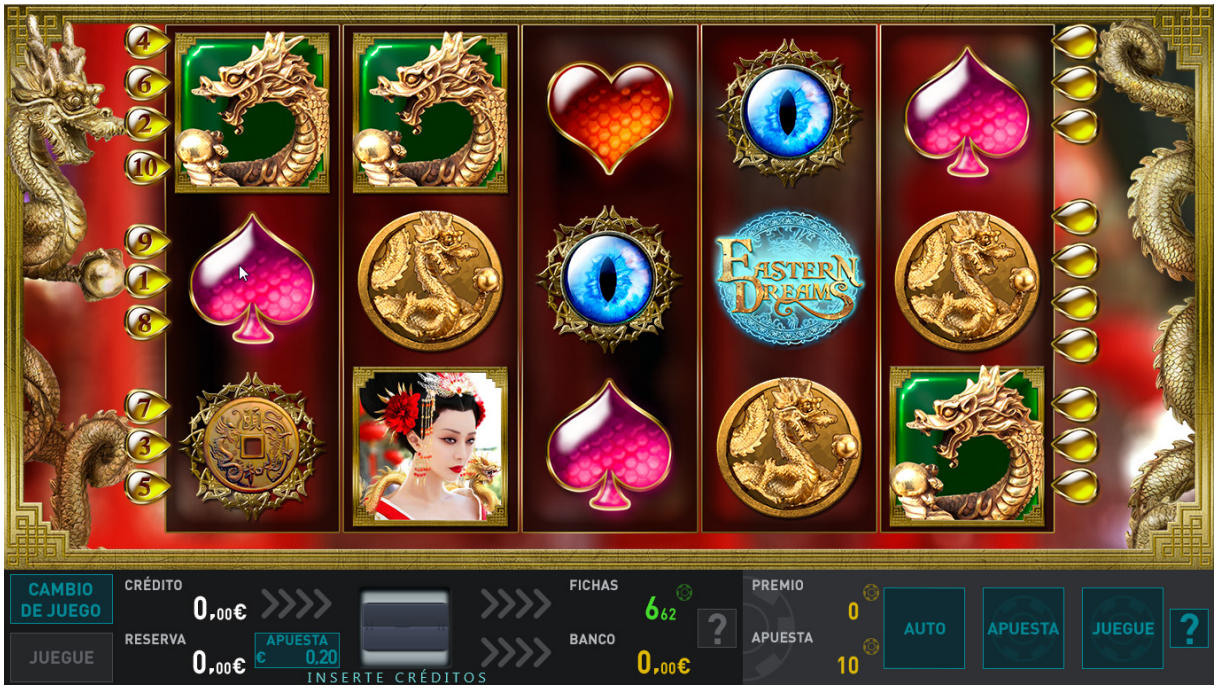
4.5.7. EASTERN DREAMS (DRAGON)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 ó 20 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

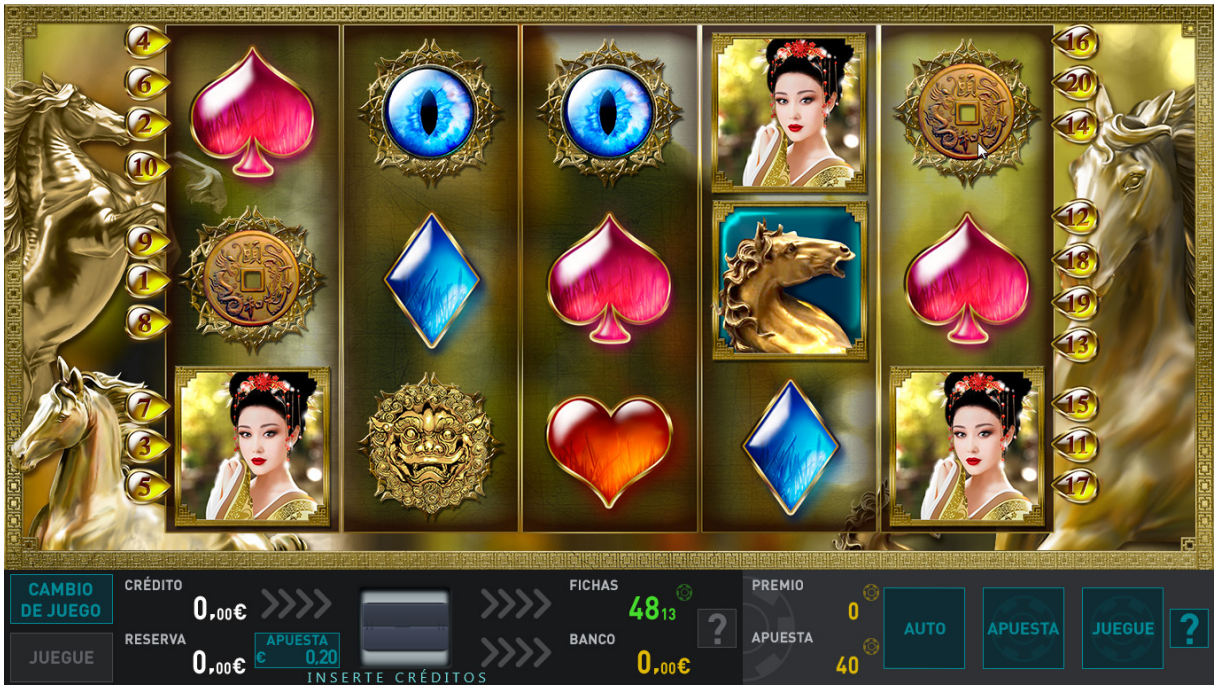
4.5.8. EASTERN DREAMS (HORSE)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 ó 20 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

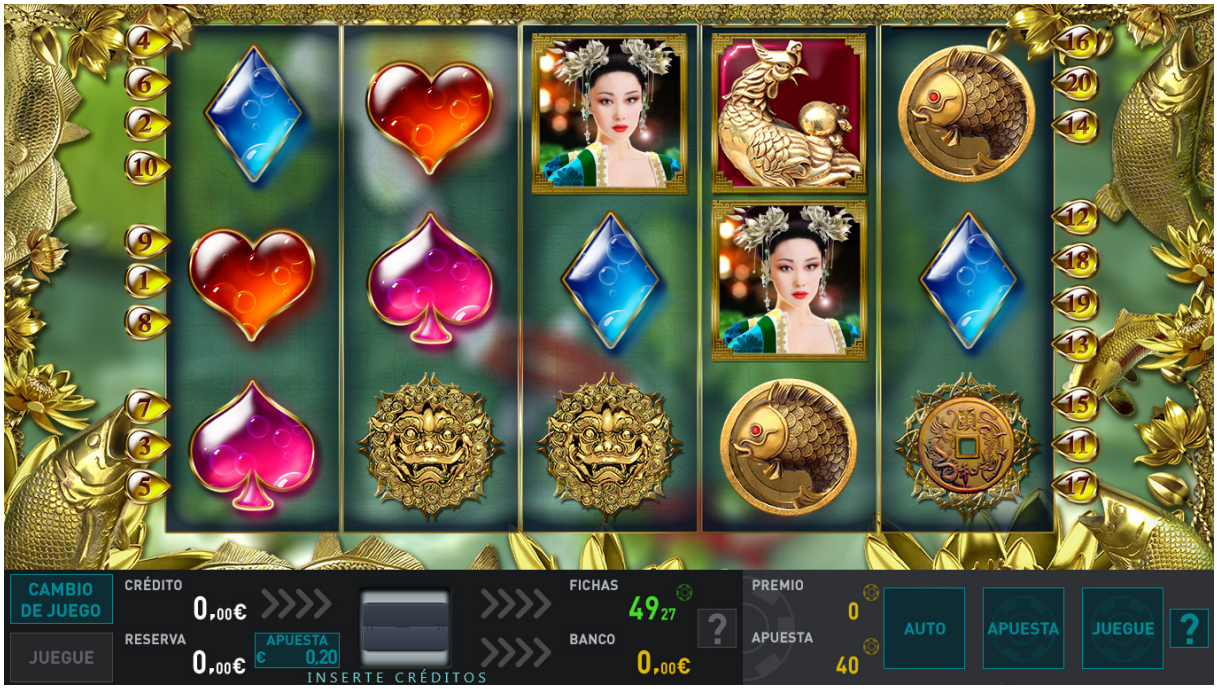
4.5.9. EASTERN DREAMS (KOI)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10 ó 20 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.10. JUEGO DE CRONOS (UNICORN)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10, 20 ó 40 líneas dependiendo de las apuestas.

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran cinco rodillos y cuatro figuras visibles por rodillo, en vídeo en los que se pueden obtener fichas sobre las líneas activas.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 40, 80, 160, 200, 400 y 600. La apuesta de 10 fichas es a 10 líneas, la apuesta de 20 es 20 líneas y las sucesivas apuestas son sobre el total de 40 líneas. La apuesta elegida aparece representada en el plan de fichas de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El jugador una vez selecciona la apuesta, puede lanzar la jugada mediante el pulsador JUEGUE. También podrá detener el movimiento de los rodillos con una nueva pulsación.

La figura "PERSONAJE" sustituye a cualquier símbolo, excepto a las figuras "BLASÓN" y "RELOJ ARENA".

Todos los premios de línea son de izquierda a derecha en rodillos adyacentes desde el primer rodillo de la izquierda, excepto las figuras de "SCATTER" y bono ("BLASÓN" y "RELOJ ARENA"), que son válidas en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

Los premios en diferentes líneas se suman, sólo se pagará el premio mayor por línea.

La configuración "RELOJ ARENA" da paso a los Juegos Libres. Los premios de Juegos Libres se suman a los premios de líneas.

La figura "LOGO" sustituye a cualquier símbolo, excepto a la figura "WILD".

Los premios de línea son en cualquier posición sobre la línea de premio. La figura "SCATTER" es válida en cualquier posición de los rodillos.

Los premios solo son sobre las líneas activas en cada momento.

La configuración "SCATTER" da paso al juego de BONUS y los premios de Bonus de esta se suman a los premios de líneas.

En cada jugada se irán marcando los premios de las combinaciones premiadas a la vez que su premio correspondiente se suma al marcador PREMIO, según el orden de la línea donde se produjo el premio, y seguidas de las combinaciones no correspondientes a línea. Una vez computado el premio de la jugada, se seguirá mostrando por orden el marcado de las combinaciones hasta que se inicie una nueva partida, se cambie de apuesta o comience una tanda de juegos libres.

Juego de Bonus. Juegos Libres

Cuando aparecen 3 figuras "RELOJ ARENA" en cualquier posición de las visibles de la pantalla, los juegos libres comienzan.

Inicialmente se dan 15 juegos libres, donde se van sumando los premios.

Un marcador irá mostrando las jugadas restantes. Las jugadas se suceden sin necesidad de intervención del jugador.

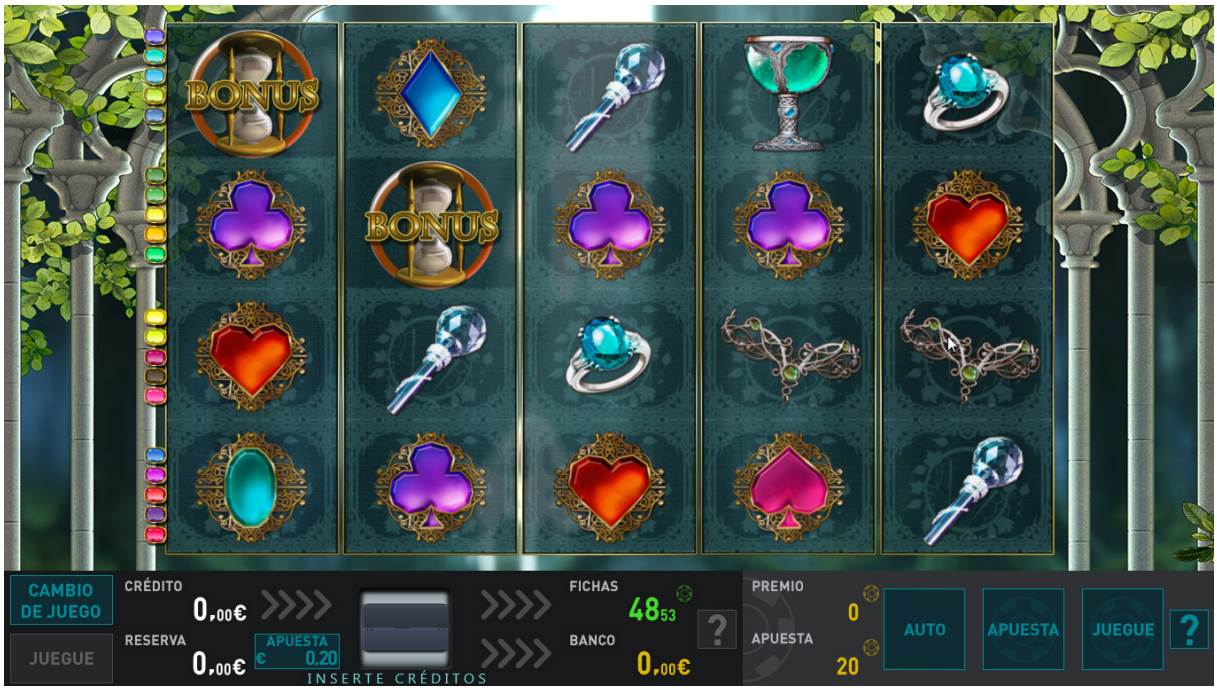
Los premios obtenidos según el plan de pagos mostrado en la pantalla superior, se suman.

Si durante las jugadas gratis, aparece una nueva combinación de "RELOJ ARENA" (3 figuras en SCATTER), se sumarán 10 nuevos juegos libres al contador, así hasta un máximo de 9 veces (para un total máximo de 105 Juegos Libres).

El total de los premios acumulados en la secuencia de juegos libres, se muestra como resumen al finalizar esta, pasándose a continuación a pagarse el premio de fichas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

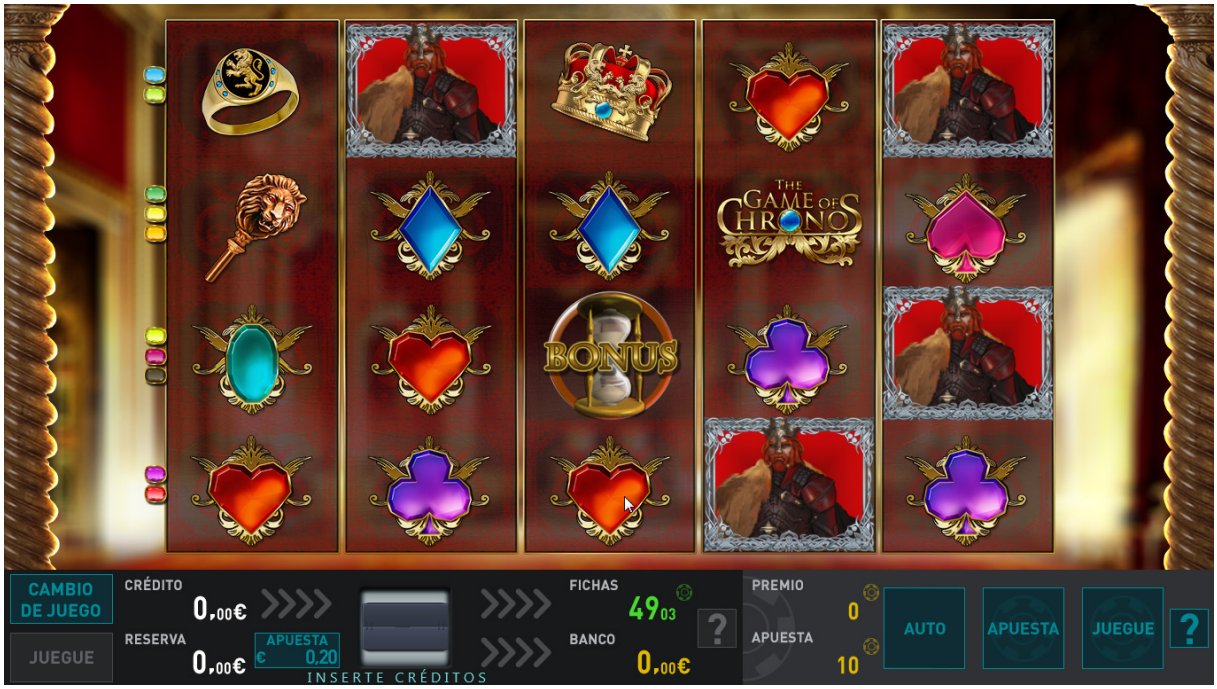
4.5.11. JUEGO DE CRONOS (LION)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10, 20 o 40 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita del mismo nombre.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

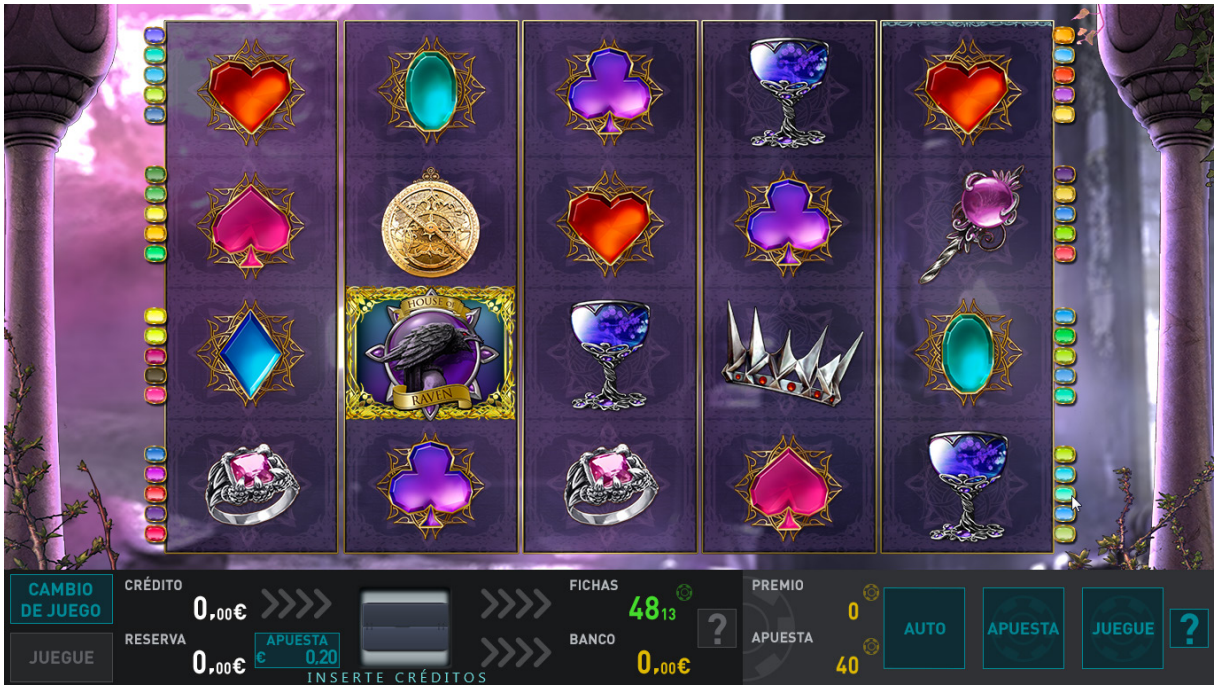
4.5.12. JUEGO DE CRONOS (RAVEN)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10, 20 o 40 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita del mismo nombre.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.5.13. JUEGO DE CRONOS (EAGLE)

Se trata de un video slot de 5 rodillos con 10, 20 o 40 líneas dependiendo de las apuestas.

El plan de pagos y las características de juego, así como el juego de bonus, son idénticos a la variante anteriormente descrita del mismo nombre.

Los únicos cambios son en el diseño gráfico, aunque bajo la misma temática y características de juego internas, frecuencias de premios y frecuencias de aparición del juego de Bonus.





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.6. JUEGOS DE 3 RODILLOS

4.6.1. FRUITY COCKTAIL

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 5, 10, 20, 50, 100, y 200. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener tres frutas o figuras iguales en línea, o bien, la combinación de cualquiera de los tres sietes. Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos superior.

Una vez descritas a grandes rasgos las características del juego, pasamos a describir la operatividad del mismo: al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Juego de bono.

Con nueve figuras iguales de las frutas de valor intermedio, se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se muestran tres frutas entre las que el usuario deberá elegir una; al pulsar sobre ella, la fruta se corta, apareciendo el premio que oculta. En ese momento, el jugador tiene la opción de quedarse con el premio obtenido, o bien, elegir otra de la frutas, repitiéndose el proceso hasta que elige la opción de quedarse con el premio o se destapan todas las frutas.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.6.2. FLOR DE LOTTO

Descripión del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener tres frutas o figuras iguales en línea, o bien, la combinación de cualquiera de los tres sietes. Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos.

Suponiendo que el jugador ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Las frutas de valor inferior, esto es DRAGÓN; MÁSCARA y ABANICO, pueden aparecer en triadas en cada uno de los tres rodillos.

Con los tres premios inferiores del plan de pagos se tiene la posibilidad de MISTERIO. Cuando la máquina decide un premio básico de 4 veces la apuesta se multiplica por un factor misterio que se sortea sobre el visor superior de PREMIO.

Con tres figuras BONO en línea, se pasa al juego de bono sobre la ruleta de la pantalla superior. Las cantidades de la ruleta dependerán de la apuesta.

Si además de la combinación de BONO en la jugada hay un premio de línea, este se pasa al contador de premio sobre el que se sumarán las cantidades que se van obteniendo en la ruleta.

Juego de bono.

Únicamente se accede al juego de Bonus con tres figuras correspondientes en cualquiera de las líneas de premio.

En el BONUS, se sortea primero el número de giros de ruleta que da el juego. Habrá un mínimo de 3 lanzamientos y un máximo de 9.

A continuación se van haciendo los lanzamientos, y sumando los premios obtenidos sobre el contador de PREMIO. Las flechas de subida y bajada de nivel, no consumen lanzamientos.

Si en la jugada inicial, además de la configuración de 3 BONOS, hay una combinación de premio en otra línea, este premio es el punto de partida en el contador de PREMIO total de este juego.

Si con los sucesivos lanzamientos se consigue llegar al núcleo de la ruleta que representa el premio máximo del plan de pagos actual, se da por terminado el juego y se anulan los lanzamientos restantes.

Misterio. Lotería.

Un porcentaje de las veces que se obtiene un premio básico de 4 veces la apuesta, se accede a mejorar este premio mediante un multiplicador que se sortea sobre el visor de PREMIO de la pantalla superior. Se van mostrando los diferentes multiplicadores hasta que el jugador lo para pulsando JUEGUE. El multiplicador mostrado será el que se aplica al premio base para obtener el premio de la jugada.

Se pueden obtener multiplicadores entre 2 y 50 veces el premio base.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.6.3. TREASURE HUNT

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran tres rodillos en vídeo en los que se pagan premios sobre cinco líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos junto a los rodillos, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

Los premios son siempre sobre cinco líneas, sumándose en caso de obtener varios dentro de la misma partida. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos del monitor superior.

Cuando el jugador dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador correspondiente.

Cuando aparecen en cualquier posición de los rodillos las BOLAS DE CAÑÓN, se produce el juego de bonus del disparo de cañones.

Los premios de línea, es este caso, se pasan a un contador PREMIO (WIN) donde se sumará el premio que se obtenga en el juego de bono.

Juego de bono TREA SURE HUNT.

Cuando el logo del logotipo (TREA SURE HUNT) aparece en los 3 rodillos en cualquier posición, el logo se situará en la línea del centro y comenzará el juego especial. Para ello se hará un sorteo de cantidades en los marcadores y se quedarán poniendo cantidades aleatorias, mientras se bajan las cortinillas. Cuando las cortinas llegan abajo se le indicará al jugador que tiene que elegir una de las 3 cortinillas. Una vez el jugador elige la que hay que levantar, la cortinilla descubrirá la cantidad de premio en los marcadores de la pantalla. Durante este juego la pantalla superior estará haciendo animaciones de las cantidades que se están sorteando; indicará que se tiene que abrir alguna cortinilla, e indicará el premio que ha sido elegido realizando alguna celebración.

Juego de Bono de los barcos

En las tiras de rodillos reales, existe la figura de BOLA DE CAÑÓN, si cualquiera de estas figuras aparece en cualquier posición de los rodillos, se hará una animación como si se disparara una bomba de un cañón, al barco que coincide con la posición del rodillo en la pantalla superior. El cañón que realiza el disparo, debe aparecer en la pantalla inferior en la zona del rodillo donde apareció la figura especial (bola de cañón) y el disparo se realiza desde la pantalla inferior a la superior donde corren los barcos, sincronizando la trayectoria del disparo entre las dos pantallas. Cuando la bomba le impacta, el barco quedará hundido indicando el premio que tuviera asociado. Los premios de los barcos no se conocerán hasta que se hunden y serán determinados por las matemáticas en el momento del impacto. El disparo puede también caer en agua y no dar premio alguno.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

4.6.4. ON THE AIR

Descripción del juego.

En la pantalla principal se muestran nueve rodillos en vídeo colocados en una matriz de tres por tres en los que se pagan premios sobre ocho líneas, esto es, una sola apuesta ya habilita todas las posibles líneas de premio.

Las apuestas, en fichas, pueden ser seleccionadas entre un número discreto de posibilidades: 10, 20, 50, 100, 200 Y 500. La apuesta elegida aparece representada en el plan de pagos de la pantalla superior, además de en la zona inferior de la pantalla principal.

El juego consiste en obtener configuraciones de premio según se muestra en el plan de ganancia. Los premios pueden ser sobre líneas, estando siempre activas las ocho posibles, o sobre SCATTER. Los premios dependen de la apuesta seleccionada y se muestran dinámicamente en el plan de pagos superior.

Una vez descritas a grandes rasgos las características del juego, pasamos a describir la operatividad del mismo: al comenzar el jugador tiene la opción de elegir la apuesta deseada. Suponiendo que ya dispone de las fichas suficientes para comenzar la partida, el usuario puede pulsar el botón "JUEGUE FICHAS" para iniciar la partida, o bien, usar el botón "AUTO", para que sea el terminal el que lance de manera automática las siguientes partidas. Una vez hecho esto, los rodillos comenzarán a rodar, marcando de manera automática los premios obtenidos al finalizar el giro y añadiendo el valor correspondiente al marcador.

Juego de bono.

Cuando en el rodillo central aparece la figura "BONUS", se obtiene el juego de bono. Una vez dentro, se presentan cinco opciones entre las que el usuario podrá destapar una, pudiéndose obtener un premio o la posibilidad de pasar al siguiente nivel. En el primer caso, se termina el juego, pagándose el premio mostrado y en el segundo se accede al siguiente nivel, repitiéndose el mismo proceso. De esta forma se podrá avanzar hasta un máximo de seis niveles con premios cada vez mayores.

Juegos libres.

Cuando el icono "JUEGOS LIBRES" aparece en el rodillo central, se pasa a una secuencia de jugadas gratis. El fondo de pantalla cambia, se muestra un marcador con el número de juegos gratis y comienzan automáticamente los juegos libres, en los que el premio se irá acumulando en un marcador específico. De manera adicional, cada figura "VINILO" que vaya apareciendo en cualquiera de los rodillos, irá incrementando un contador; el premio final de las jugadas gratis se multiplica por el número de discos de vinilo obtenidos.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

5. RESERVA DE MONEDAS

Para todas las versiones, excepto la de Asturias, la máquina lleva incorporada un mecanismo de reserva de monedas, visible desde el exterior.

Su funcionamiento permite al usuario, conocer la cantidad de monedas, de que dispone, si así lo desea, ya que refleja las cantidades, correspondientes a monedas que el usuario introduzca, y que no destina al juego, por existir algún crédito sin consumir en la máquina. Además puede recuperarlo en cualquier momento pulsando el botón COBRAR.

Si hay dinero acumulado en banco, primero se cobra éste y luego la reserva.

6. TEST GENERAL Y CONFIGURACIÓN DE LA MÁQUINA.

La máquina dispone de una serie de pantallas desde las cuales se pueden verificar sus principales elementos y dispositivos, además de poder programar una serie de parámetros de servicio y operación. A estas utilidades, se accede accionando la llave de test del lateral derecho de la máquina, al mismo tiempo se abre la Puerta principal de la máquina, si después del aviso de puerta abierta que aparece en pantalla, tiramos del interruptor tipo cherry del interior del mueble, aparecerá en pantalla la primera pantalla del test.

Todas las pantallas de la utilidad son auto explicativas, apareciendo siempre en la zona superior izquierda, las posibles acciones dentro del test, y como pasar al siguiente menú.

Con el pulsador de JUEGUE vamos recorriendo todas las pantallas del menú de test y configuración, en concreto por las siguientes pantallas:

- 0 INFORMACIÓN GENERAL.
- 1 CONTADORES ELECTRÓNICOS.
- 2 TEST HISTÓRICO POR CICLOS.
- 3 TEST HISTÓRICO POR AÑOS.
- 4 TEST HISTÓRICO POR LOCALES.
- 5 TEST HISTORIAL ÚLTIMAS JUGADAS.
- 6 TEST DE PICS.
- 7 AJUSTE DE PARÁMETROS.
- 8 AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1.
- 9 AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2.
- 10 AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED.
- 11 AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO.
- 12 TEST DE LUCES.
- 13 TEST DE CONTACTOS.
- 14 TEST DE BILLETERO.
- 15 TEST DE HOPPER.
- 16 TEST DE DESCARGA DE HOPPER.
- 17 TEST DE MONEDERO.
- 18 TEST DE MONITOR.
- 19 TEST DE GPRS.
- 20 HISTÓRICO DE PAGOS

6.1.1. INFORMACIÓN GENERAL (TEST 0)

La información se muestra en cinco pantallas.

En la primera se da información del juego base de la máquina. Número de jugadas en las diferentes modalidades del juego, y por apuesta. También los créditos jugados y ganados, existen unos contadores parciales que pueden inicializarse pulsando el botón de APUESTA. Por último se refleja la información relativa a los pagos manuales realizadas en la operación de la máquina.

En las siguientes pantallas se da información del flujo de billetes y monedas, estadísticas parciales de los juegos de entretenimiento, histórico de incidencias.

En la última de las pantallas de submenú, se muestra el selector de juegos. En este selector, se puede activar o desactivar cualquiera de los juegos de la biblioteca, se puede pueden marcar hasta tres juegos favoritos que se destacarán en la pantalla de selección. Y por último, nos permite elegir el "skin" o representación gráfica de algunos de los juegos donde está disponible.

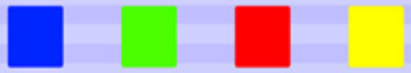
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:24:59 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior
Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear las Entradas y Salidas parciales



JUEGO: JUEGOBASE
Reenganches: 0

			(€ cents)	(20 cents)
Partidas JUGADAS:	291	Créditos JUGADOS TOTAL:	20100	1005
Partidas CRÉDITOS -->(BANCO/FICHAS/NADA):	291	Créditos JUGADOS CRÉDITOS -->(BANCO/FICHAS/NADA):	20100	1005
Partidas CREDITOS --> NADA:	3	Créditos JUGADOS BANCO <-- FICHAS:	0	0
Partidas CRÉDITOS --> FICHAS:	286			
Partidas CRÉDITOS --> BANCO :	2	Créditos GANADOS CRÉDITOS --> BANCO:	200	10
Partidas BANCO <-- FICHAS :	0	Créditos GANADOS BANCO <-- FICHAS:	0	0
		Fichas GANADAS CRÉDITOS --> FICHAS:	20276	1013
		Fichas JUGADAS BANCO <-- FICHAS:	0	0

Partidas Por Apuesta 0.20 € : 240
Partidas Por Apuesta 3.00 € : 51
Partidas Por Apuesta 6.00 € : 0

Entradas Parciales:	20100 --> (20 cents) 1005	Veces RIESGO:	0	
Salidas Parciales:	200 --> (20 cents) 10	RIESGO Dobla:	0	
		RIESGO Pierde:	0	(20 cents)
		Créditos Pago Manual:	100	--> 5
		Veces Pago Manual:	1	
		Veces TODO o NADA:	0	
		Créditos ganados TODO o NADA:	0	--> 0
		Créditos jugados TODO o NADA:	0	--> 0
		Partidas SUMA PREMIOS:	0	
		Créditos SUMA PREMIOS:	0	--> 0

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:02 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior



HISTÓRICO DE CAMBIOS EN EL PORCENTAJE DE JUEGO

FECHA	PORCENTAJE	ENTRADAS	SALIDAS
Fri Apr 02 05:35:02 2032	81.00 %	20100	200

>>

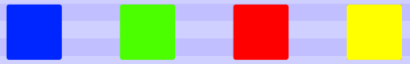
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:03 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior
Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear los parciales de recarga



ENTRADAS Y SALIDAS TOTALES DE MONEDAS

Número de monedas de entrada		Número de monedas de salida	
Monedas 10 céntimos:	0	Monedas 10 céntimos:	0
Monedas 20 céntimos:	0	Monedas 20 céntimos:	0
Monedas 50 céntimos:	0	Monedas 50 céntimos:	0
Monedas 100 céntimos:	0	Monedas 100 céntimos:	0
Monedas 200 céntimos:	0	Monedas 200 céntimos:	0

RECARGA DE MONEDAS.

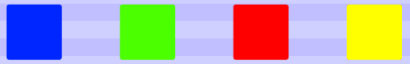
Número de monedas totales		Número de monedas parciales	
Monedas 10 céntimos:	0	Monedas 10 céntimos:	0
Monedas 20 céntimos:	0	Monedas 20 céntimos:	0
Monedas 50 céntimos:	0	Monedas 50 céntimos:	0
Monedas 100 céntimos:	0	Monedas 100 céntimos:	0
Monedas 200 céntimos:	0	Monedas 200 céntimos:	0
Núm. total de monedas:	0	Núm. total de monedas:	0
Céntimos totales:	0	Céntimos totales:	0

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:04 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior
Pulse cuatro veces APUESTA o AMARILLO para resetear las Entradas y Salidas parciales



CONTABILIDAD BILLETES

	5	10	20	50
Introducidos en juego	0	0	0	0
Introducidos en test	0	0	0	0
Introducidos en recarga	0	0	0	0
Introducidos parcial juego	0	0	0	0
Pagados en juego	0	0	0	0
Pagados en test	0	0	0	0
Pagados parcial juego	0	0	0	0
En unidad recicladora ahora	0	0	0	0

Total billetes en hucha: 0
Parcial billetes en hucha: 0

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:07 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior



ESTADÍSTICAS PARCIALES JUEGOS SECUNDARIOS

NOMBRE JUEGO	VECES SELECCIONADO	PARTIDAS JUGADAS	FICHAS JUGADAS	FICHAS GANADAS	TIEMPO EN EL JUEGO	
NO NAME	11	0	0	0	0d 0h 0m 0s	0
Juego Cronos	2	0	0	0	0d 0h 9m 16s	88
Fresh Cocktail	3	0	0	0	0d 0h 0m 47s	88
Confidential	1	0	0	0	0d 0h 3m 57s	88
Fruity Cocktail	1	0	0	0	0d 0h 0m 28s	88

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:08 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior



HISTÓRICO DE ERRORES SUCEDIDOS

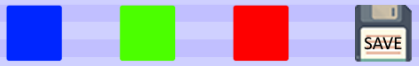
	FECHA	ERROR
1	Sat Apr 03 00:27:06 2032	HOPPER VACÍO

BASE GAME

0. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha inicialización: Fri Apr 02 05:35:01 2032
Fecha arranque: Sat Apr 03 04:24:02 2032
Fecha actual: Sat Apr 03 04:25:11 2032
Versión de software: v8.0 (8.1A.10.0) (v2.3) - MJC

Pulse JUEGUE o AZUL para Siguiente Test
Pulse Llave de Servicio para Salir de Test
Pulse A BANCO o VERDE para Pantalla siguiente
Pulse COBRAR o ROJO para Pantalla anterior



SELECTOR DE JUEGOS

Pulse sobre el nombre del juego.Guarde pulsando SAVE 3 veces.Se reiniciará la máquina.
Juegos: MIN. 2, MAX. 16, Seleccionados 14 (restantes 2). Actuales 14.

☆ ✓	Eastern Dreams	☆ ✓	Eastern Dreams 2
☆ ✓	Juego Cronos	☆ ✓	On The Air
☆ ✓	Triple Mask	☆ ✓	Cinema Festival
☆ ✓	Fresh Cocktail	☆ ✓	Fruity Cocktail
☆ ✓	Confidential	☆ X	Bingo Esmeralda
☆ ✓	Draw Poker	☆ X	Bingo Zodiaco
☆ ✓	Golden Dragon	☆ X	Juego Cronos 2
☆ ✓	Treasure Hunt		
☆ X	Flor de Lotto		
☆ X	Poker Ace		
☆ ✓	Sicbo		
☆ ✓	Roulette Royale		

LEYENDA

✓ Seleccionado	☆ Apagado
X No seleccionado	★ Favorito
2 Skin	P Promocional

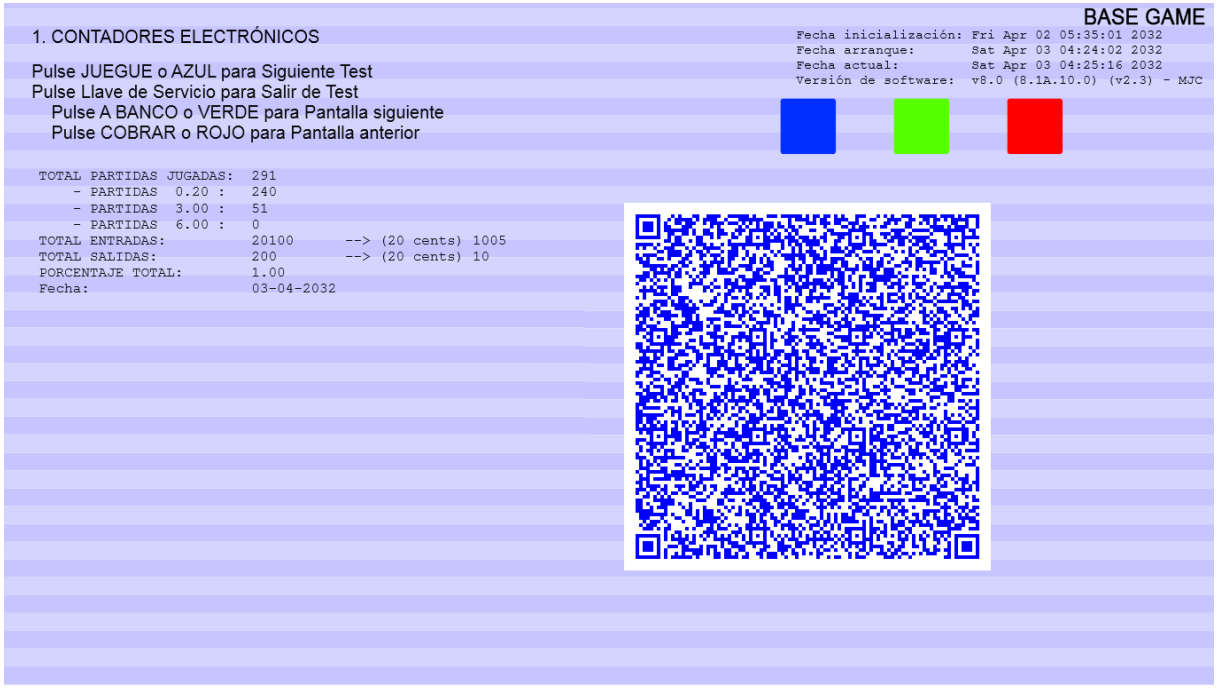
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

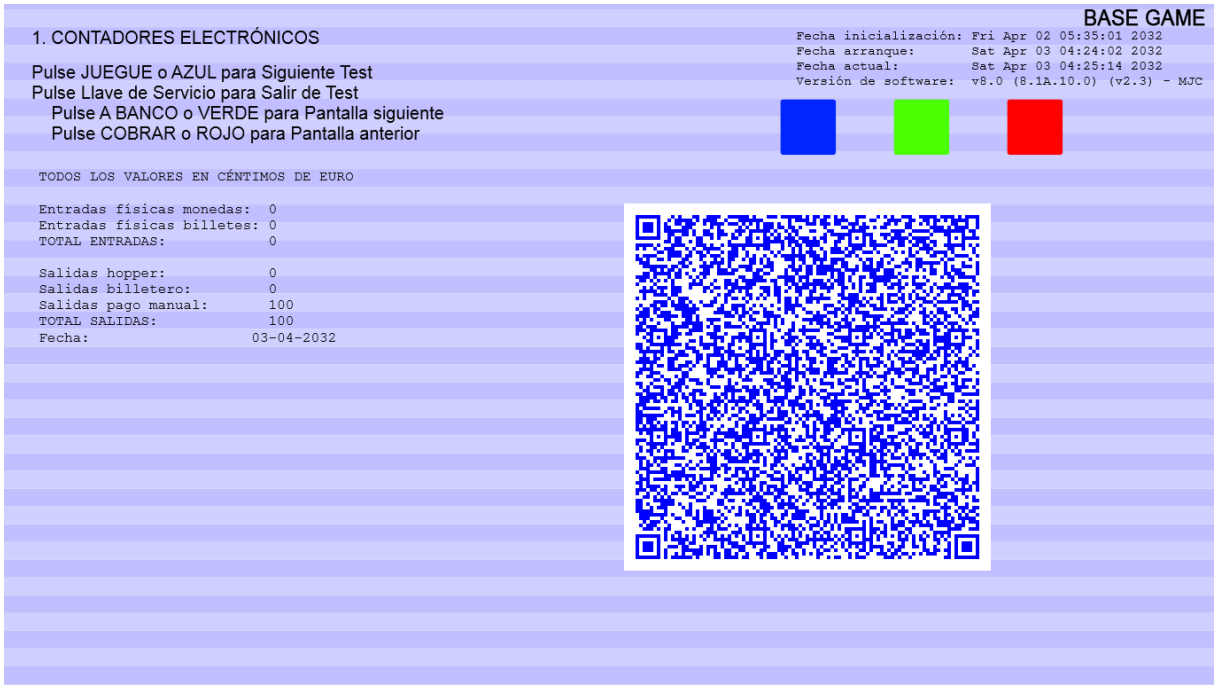
6.1.2. CONTADORES ELECTRÓNICOS (TEST 1)

Se distribuye en dos pantallas.

La primera muestra los contadores básicos de la máquina, esto es, número de partidas y contadores de entrada y salida, además del número de partidas a las diferentes apuestas o partidas simultáneas y el porcentaje de devolución real que arroja la máquina. Esta misma información, se muestra codificado en un código QR. Esta misma pantalla está a disposición de las inspecciones de juego a través de un canal de acceso exclusivo.

La segunda pantalla da información sobre el flujo de dinero físico, monedas y billetes, así como los pagos manuales.

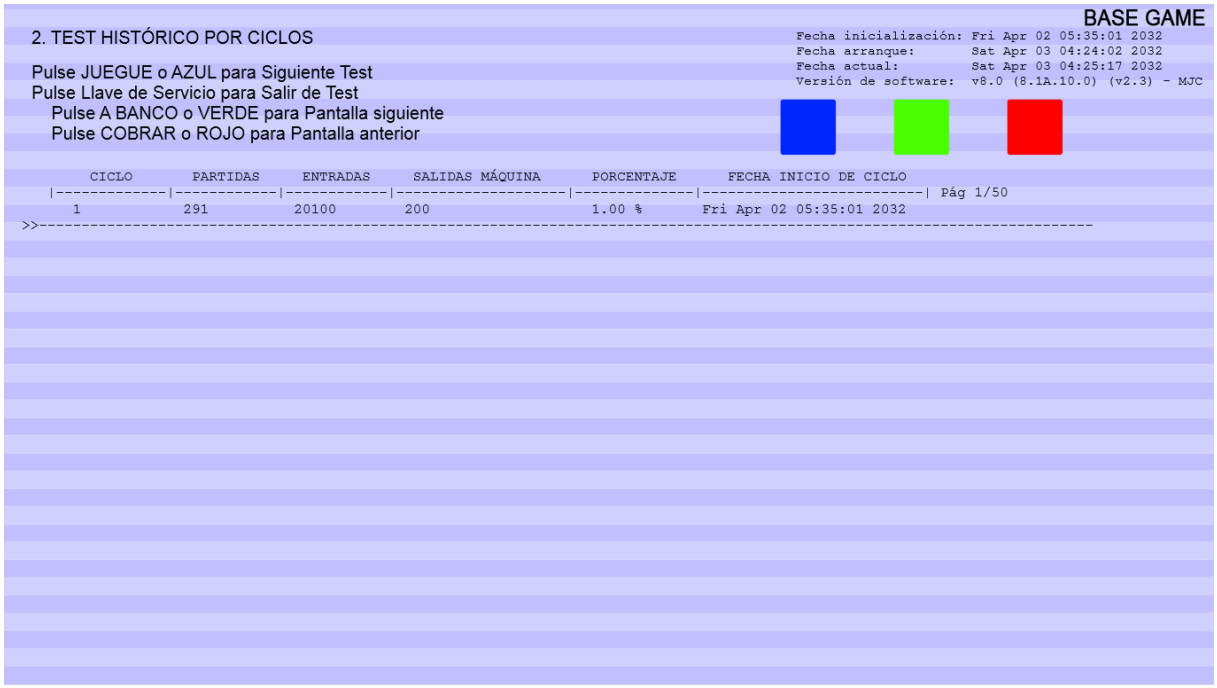




Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

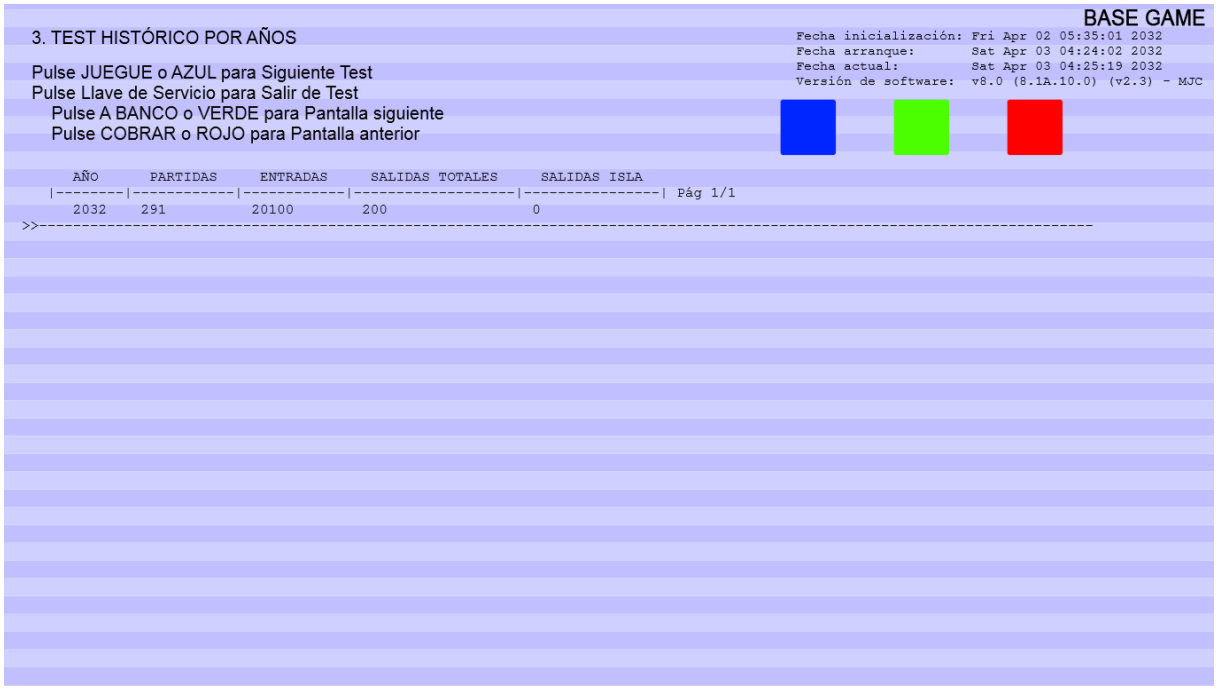
6.1.3. TEST HISTÓRICO POR CICLOS. (TEST 2)

En esta pantalla se muestra la información de los diferentes ciclos de jugadas que ha completado la máquina de juego. Con el aumento de la información se van incluyendo páginas de registro que se pueden visualizar avanzando y retrocediendo con el uso de dos botones especificados en pantalla.



6.1.4. TEST HISTÓRICO POR AÑOS. (TEST 3)

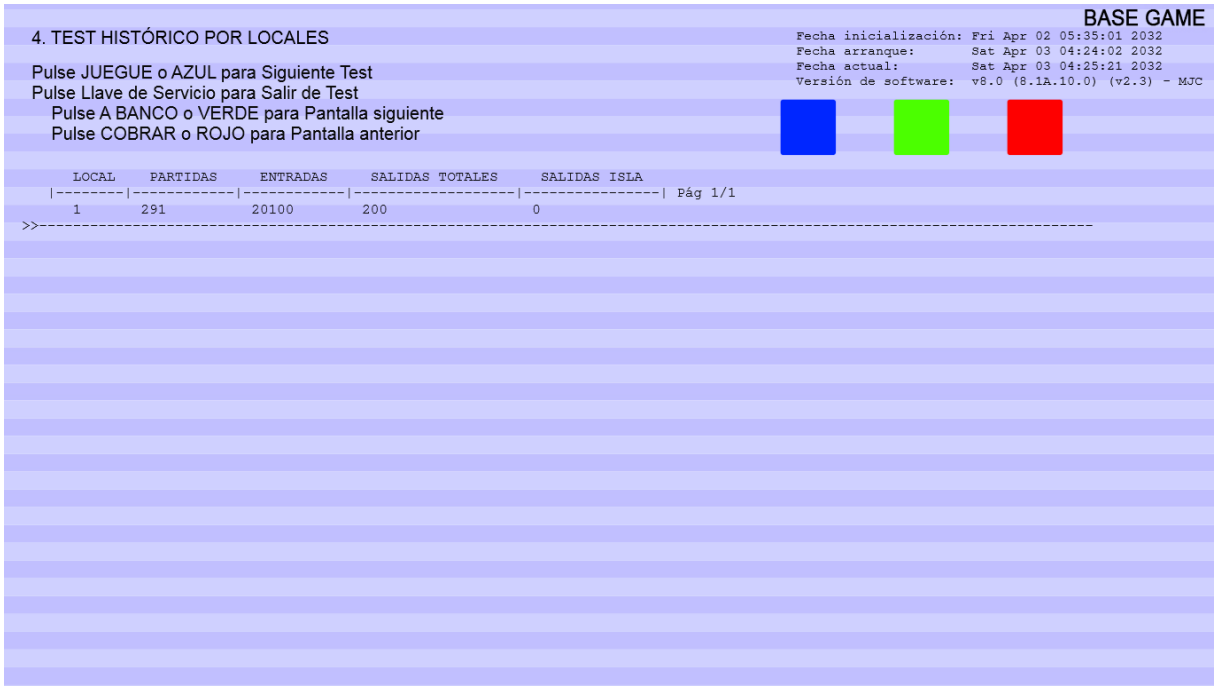
De forma similar al test anterior, se muestran los registros de años en la máquina.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.5. TEST HISTÓRICO POR LOCALES. (TEST 4)

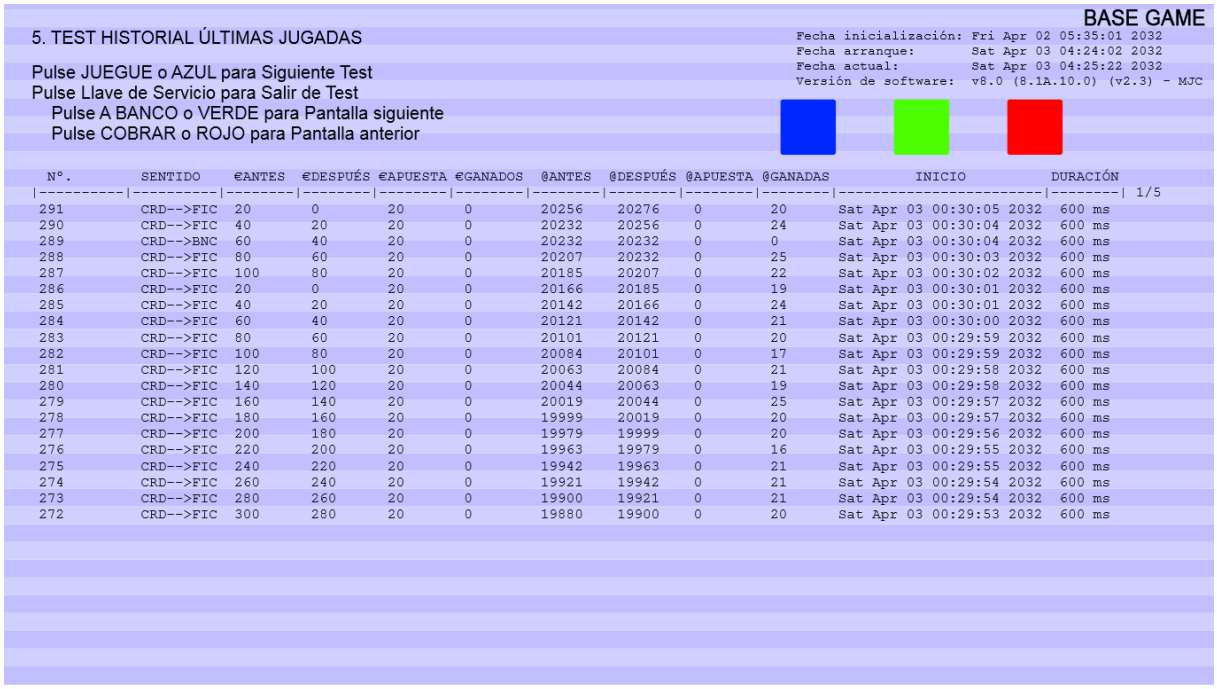
Análogo a los dos test anteriores, se muestran los registro de información por locales de juego de la máquina.



6.1.6. TEST HISTORIAL ÚLTIMAS JUGADAS. (TEST 5)

En este menú se muestran los registros de las últimas 100 partidas al juego base, especificándose el movimiento en los contadores de crédito y fichas así como la fecha y hora de la jugada.

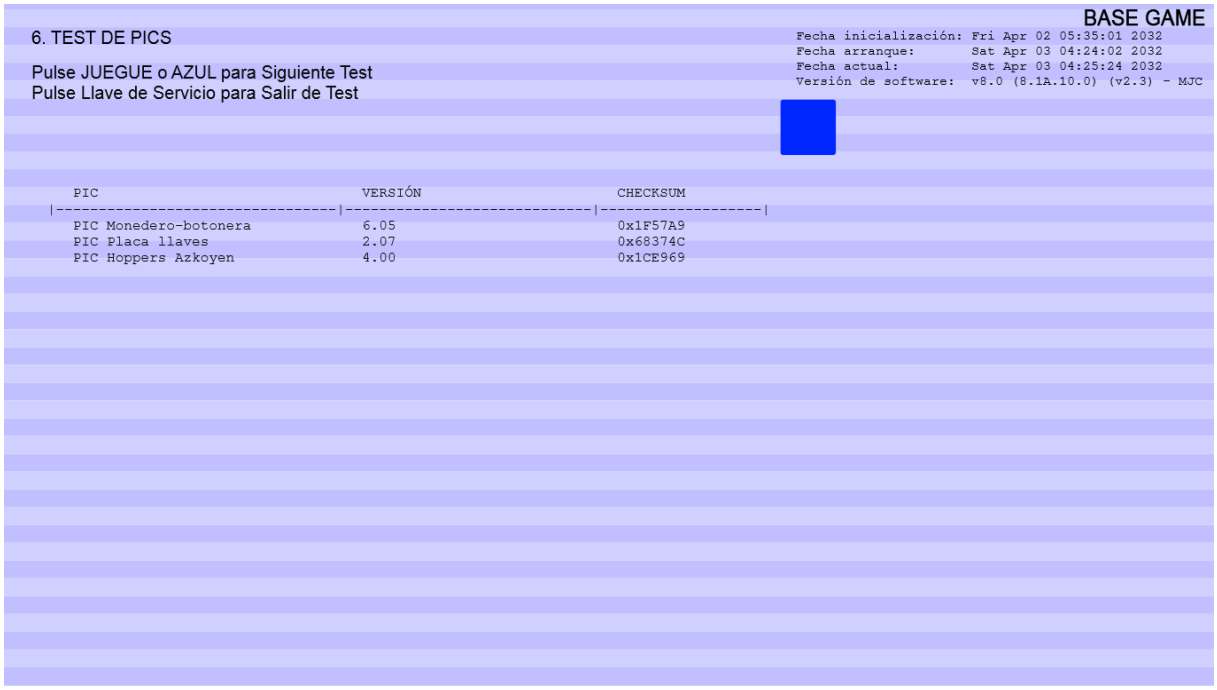
Se distribuyen en 20 partidas por página.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.7. TEST DE PICS (TEST 6)

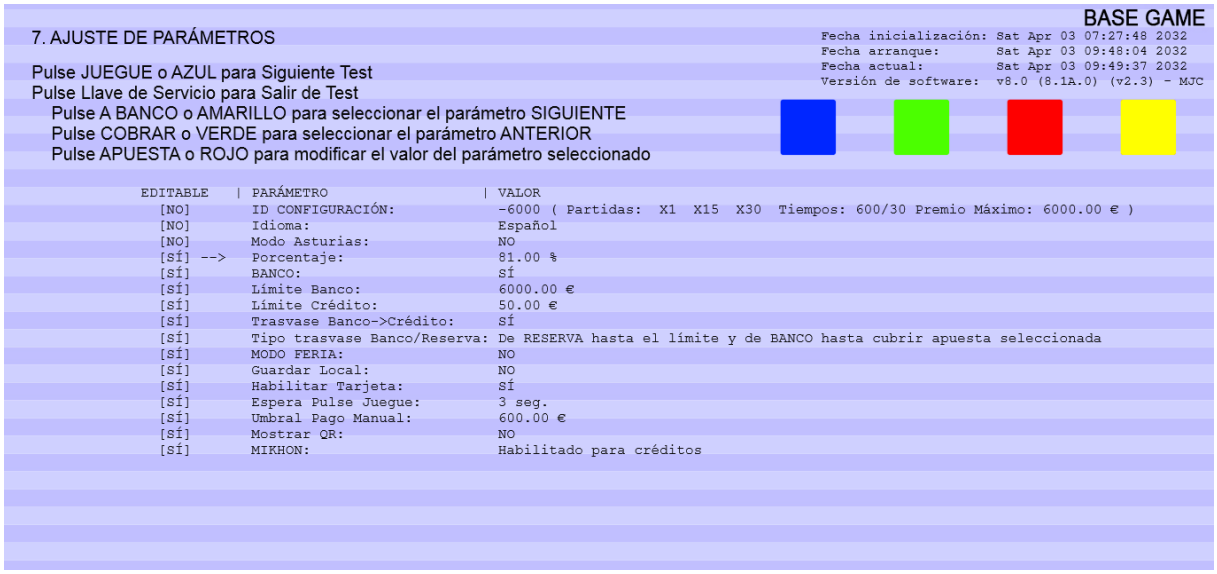
Esta pantalla nos da información sobre la versión de los diferentes circuitos programables de control de la máquina.



6.1.8. AJUSTE DE PARÁMETROS. (TEST 7)

En esta pantalla, se pueden configurar los parámetros programables de la máquina, entre ellos destaca:

- Porcentaje devolución.
- Jugadas desde BANCO.
- Límites de BANCO y CRÉDITO.
- Habilitar el modo exhibición, y el modo de juego automático.
- El umbral del pago manual.
- Efectuar cambio de local.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.9. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1. (TEST 8)

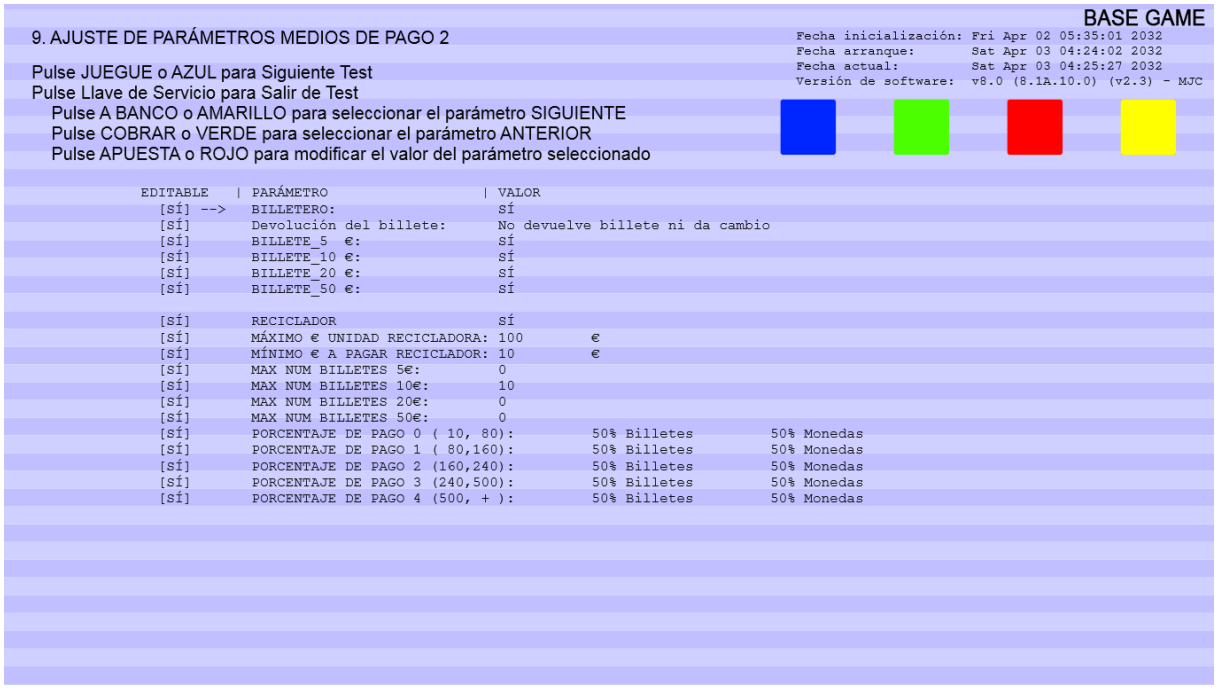
Nos permite ajustar parámetros de los pagadores, fundamentalmente podremos programar las monedas que admitirá la máquina, y la asignación de moneda a los diferentes pagadores del conjunto.



6.1.10. AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2. (TEST 9)

De forma análoga, aquí se permite la programación de los billetes que admitirá la máquina y los diferentes parámetros de almacenamiento y pago del billetero reciclador.

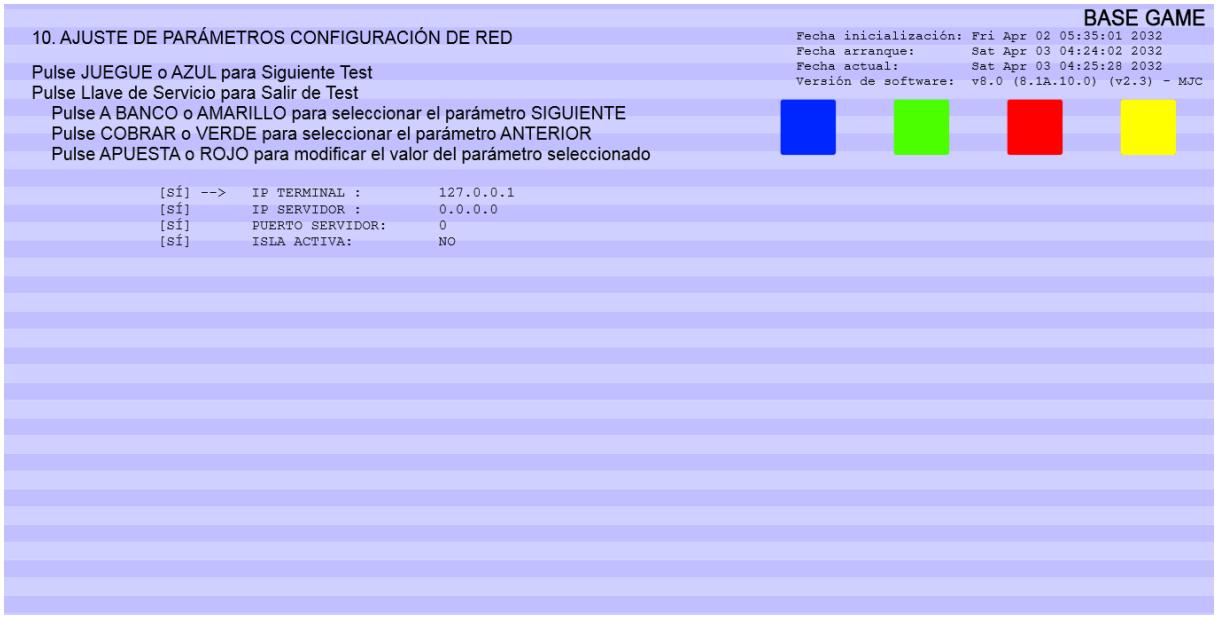
Este modelo permite los pagos con billetes de varias denominaciones, aunque por defecto desde fábrica viene ajustado al pago con billetes de 10€ exclusivamente.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

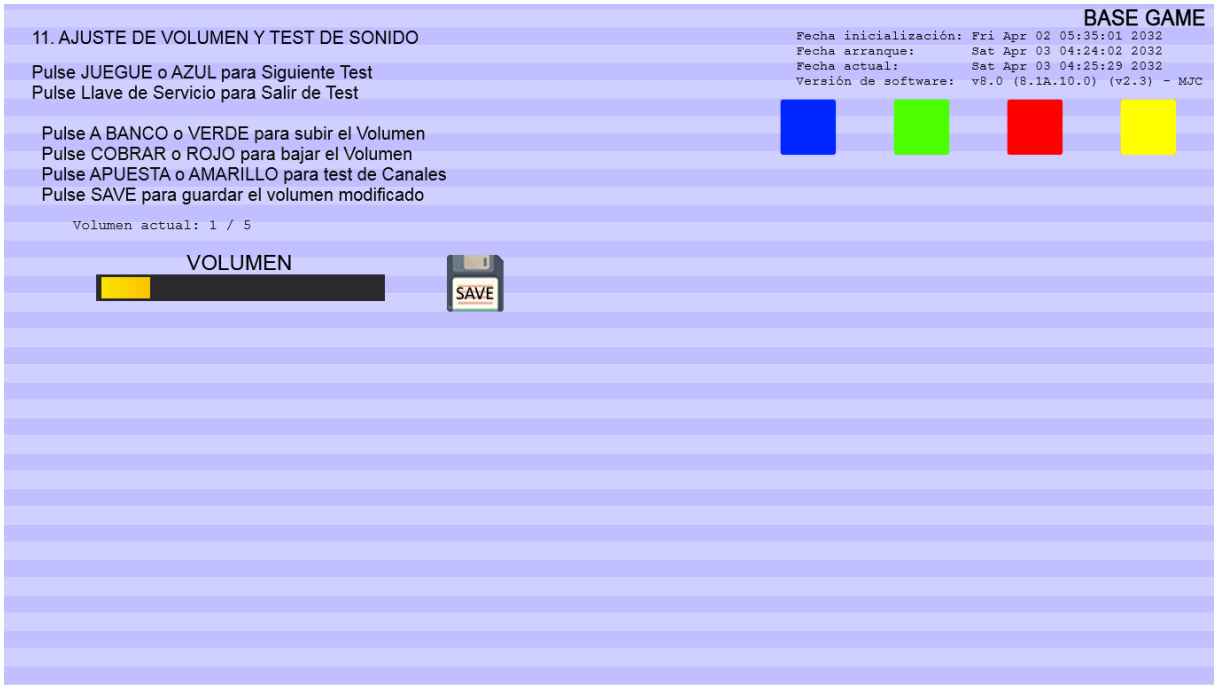
6.1.11. AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED. (TEST 10)

Permite la configuración del terminal y servidor para la conexión a un montaje multipuesto (ISLA DE LA FORTUNA).



6.1.12. AJUSTE DE VOLUMEN Y TEST DE SONIDO. (TEST 11)

Nos permite ajustar el volumen general de la máquina, en uno de los cinco niveles posibles.
Además de generar una señal acústica por cada uno de los canales de audio.
Es necesario salvar el ajuste deseado pulsando el botón habilitado en pantalla.

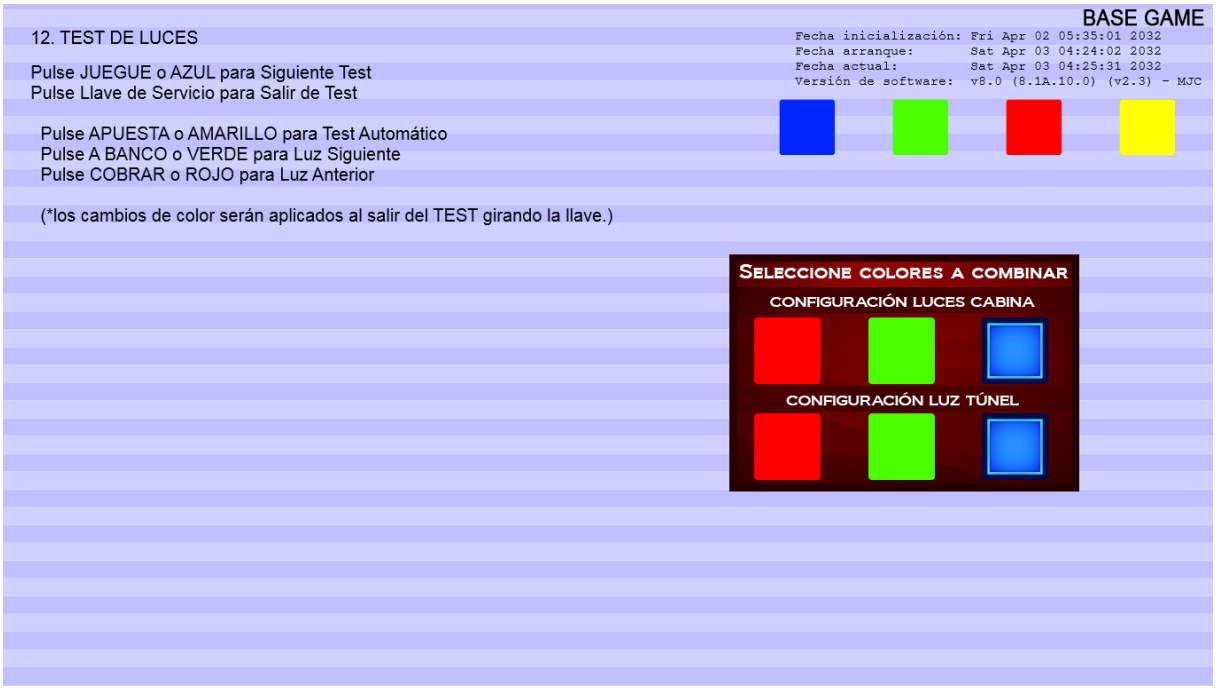


Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.13. TEST DE LUCES. (TEST 12)

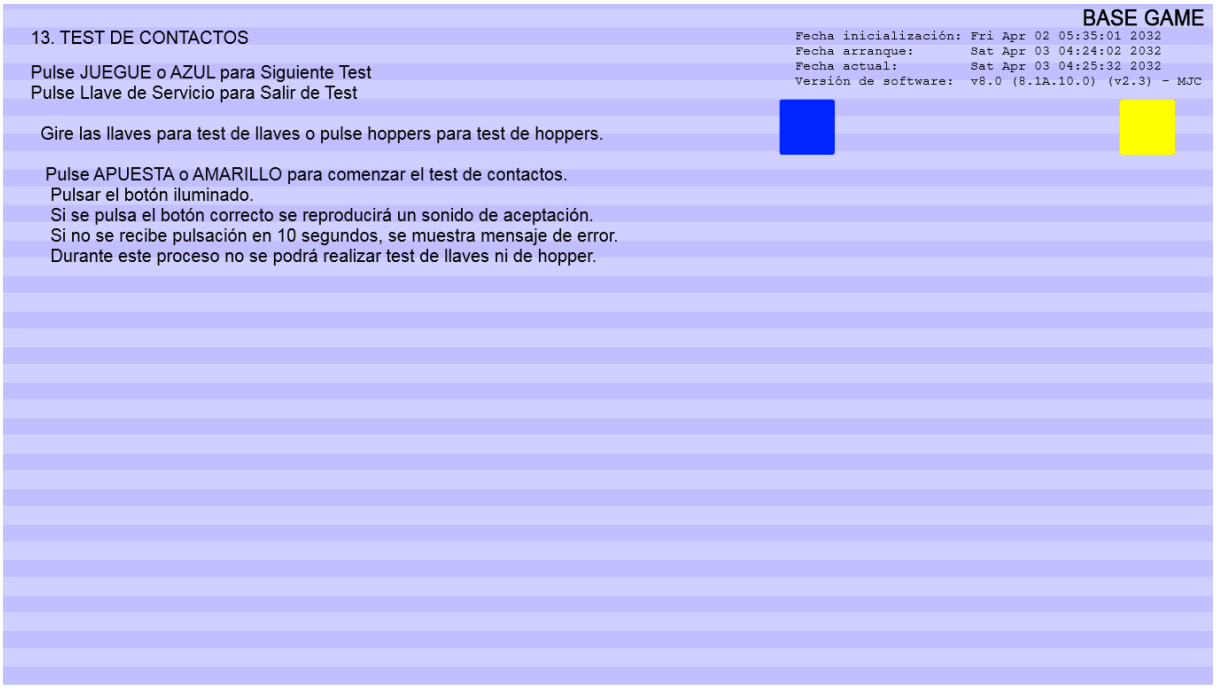
Nos permite comprobar el correcto funcionamiento de todas las luces del frontal de la máquina, así como de las luces de la torre de aviso y panel de botones. Puede realizarse el test en modo manual y en modo automático.

Por último nos permite elegir el color de iluminación para el conjunto de luces de cabina y túnel de espejo de la parte superior en el mueble de pie.



6.1.14. TEST DE CONTACTOS. (TEST 13)

En este test podemos comprobar el correcto funcionamiento de todos los pulsadores del panel de botones, así como las llaves de servicio y los contactos de llenado de los dos pagadores que lo montan.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.15. TEST DE BILLETERO. (TEST 14)

Unos contadores en pantalla nos van registrando los billetes de diferente valor que vamos introduciendo en la máquina.

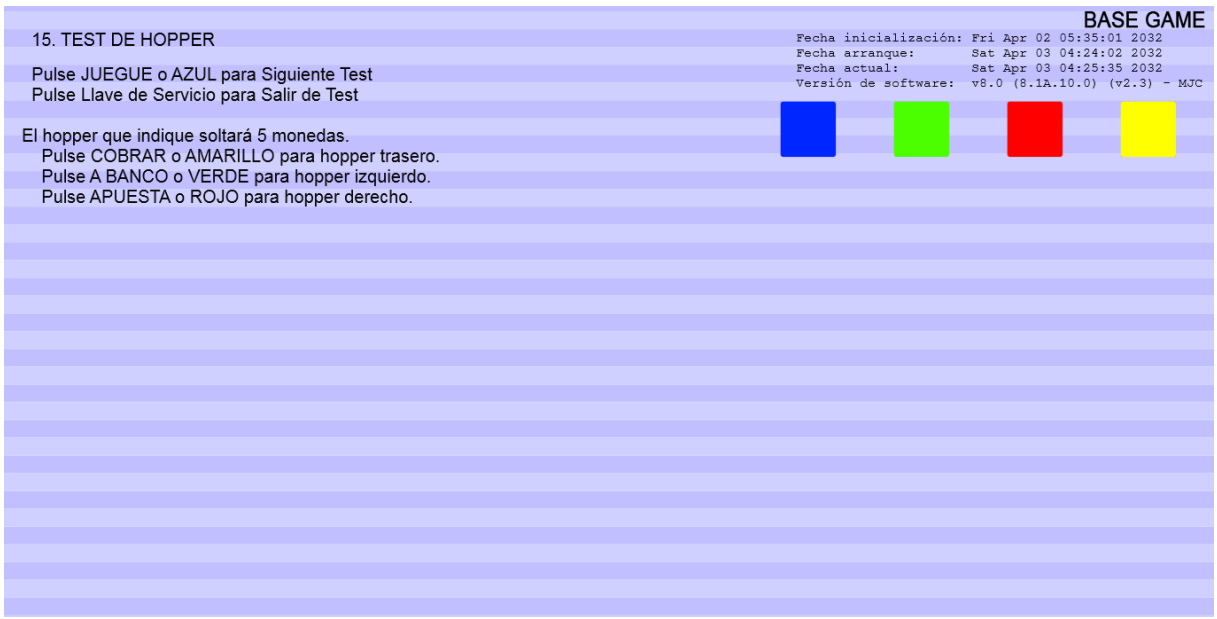
Adicionalmente, en esta pantalla se muestran los contadores de las recargas de billetes realizadas. Estos contadores son parciales y se pueden poner a cero desde esta pantalla de test pulsando cinco veces consecutivas sobre el botón habilitado en la misma.

También permite hacer diferentes test de pago de billetes y conocer el estado y contenido del reciclador.



6.1.16. TEST DE HOPPER. (TEST 15)

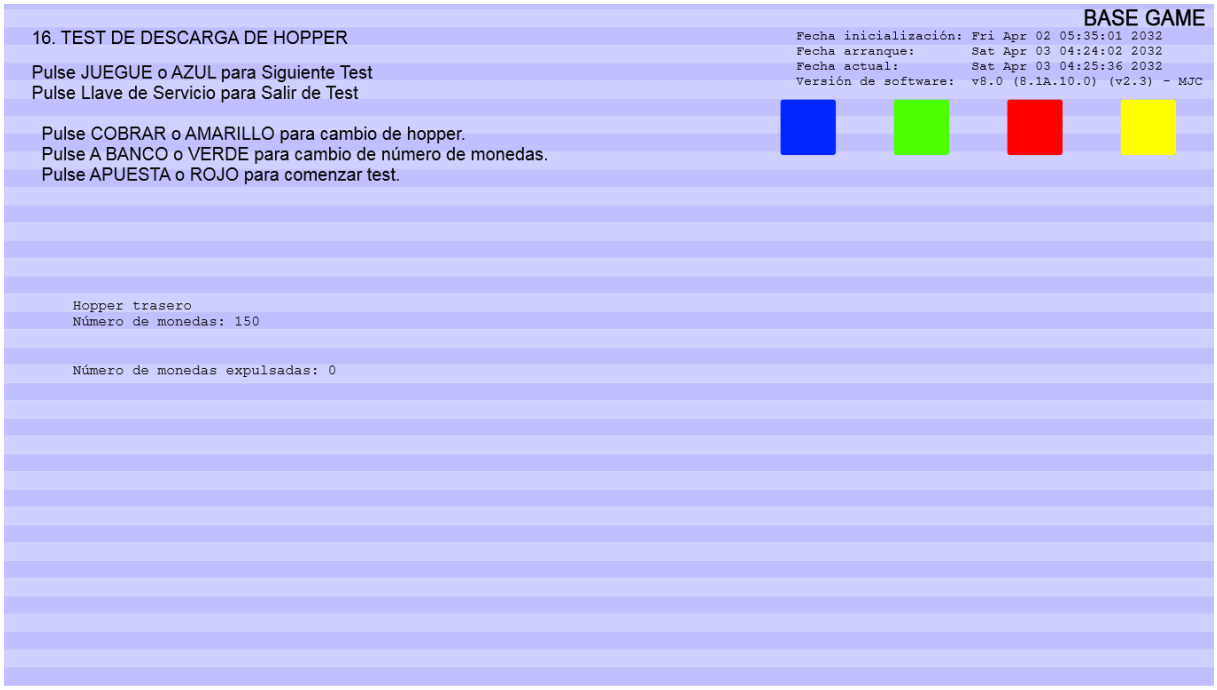
Nos permite comprobar el funcionamiento de los pagadores, haciendo que la máquina expulse cinco monedas por el pagador seleccionado.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.17. TEST DE DESCARGA DE HOPPER. (TEST 16)

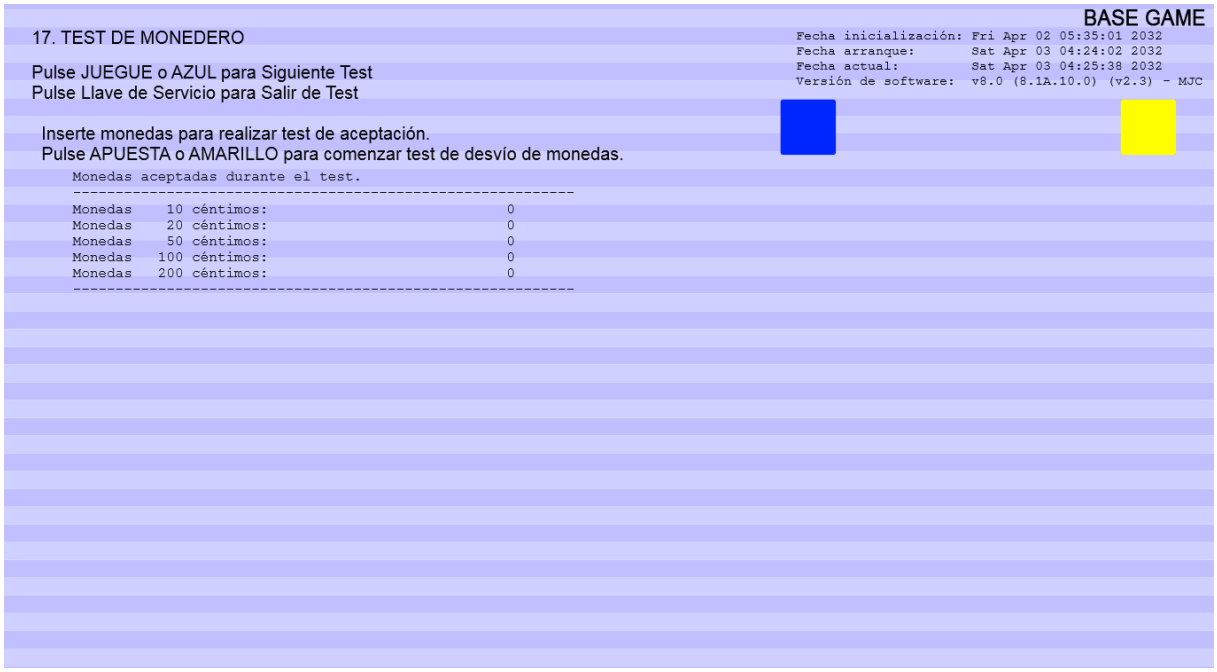
Con test de descarga, podemos extraer de cualquiera de los pagadores que seleccionemos, un número programable de monedas. Para ello podemos cambiar el número de monedas a descargar cada vez, respecto al valor por defecto de 150 monedas. Existe la opción de programar la descarga total del pagador seleccionado, en cuyo caso al iniciar la descarga de un hopper este se pondrá en marcha hasta extraer el monto total de monedas de su tolva, que reflejará en un contador de pantalla.



6.1.18. TEST DE MONEDERO. (TEST 17)

Tiene dos funciones, por un lado comprueba a admisión de monedas de las diferentes denominaciones.

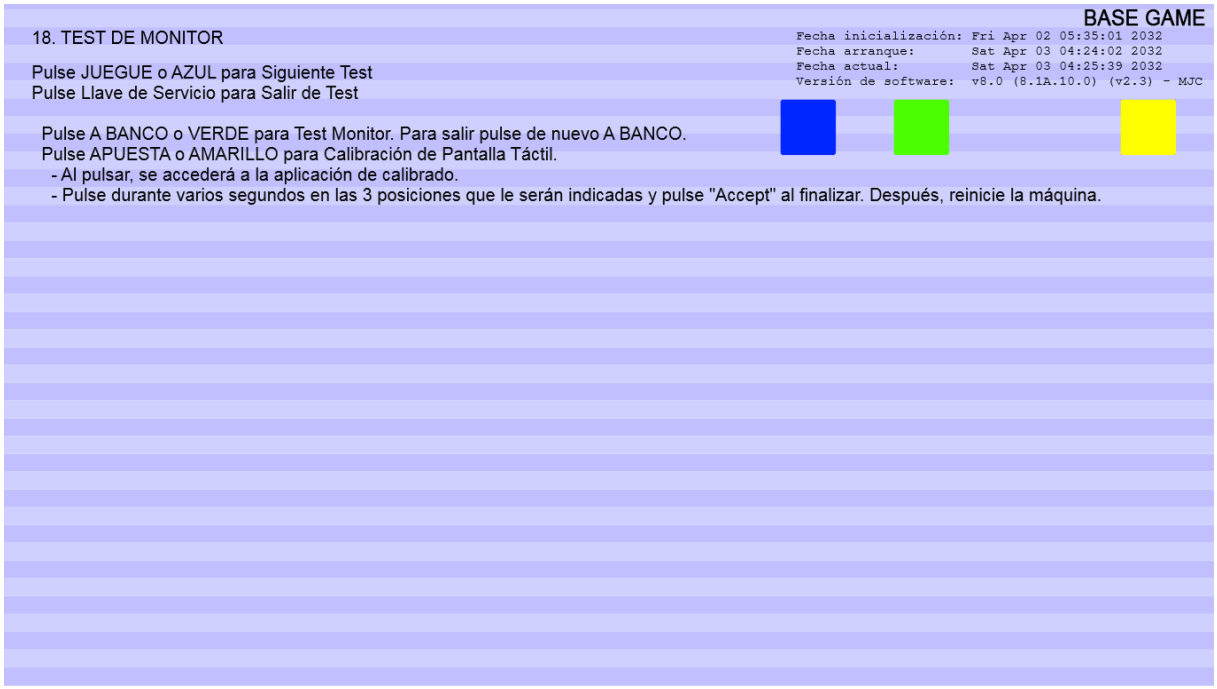
Y por otro lado permite hacer un test de desvío del monedero.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

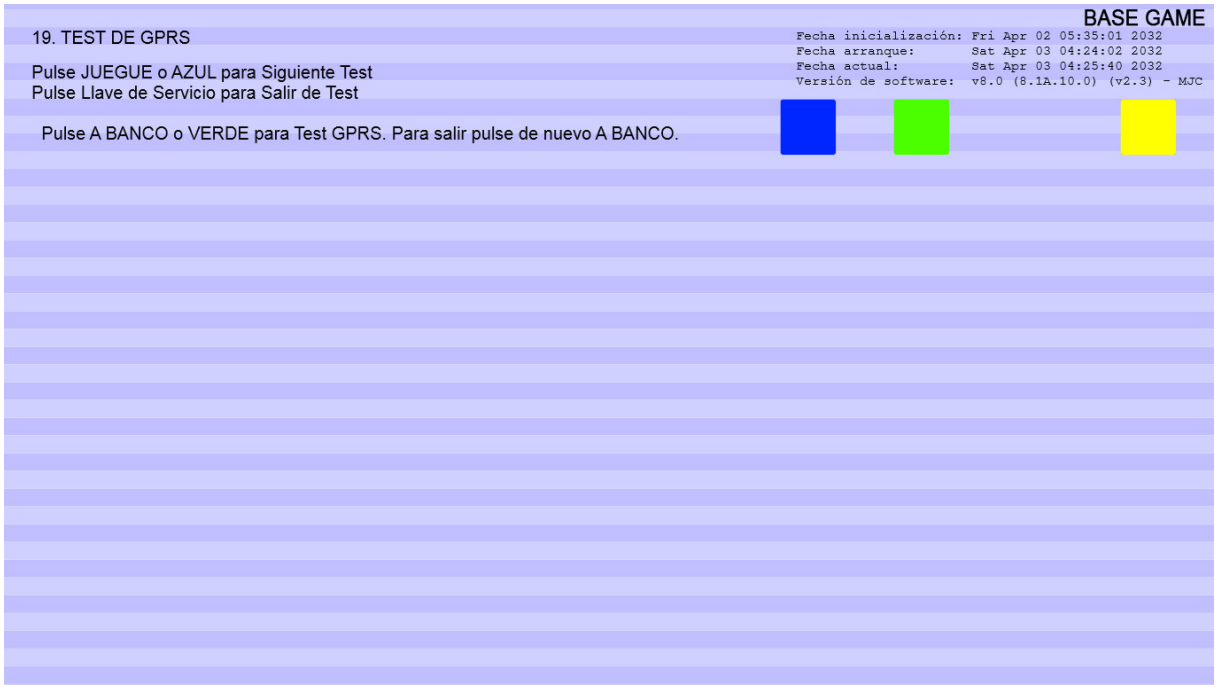
6.1.19. TEST DE MONITOR. (TEST 18)

Permite hacer una calibración de la pantalla táctil.
También se muestra una carta de ajuste en la pantalla.



6.1.20. TEST DE GPRS. (TEST 19)

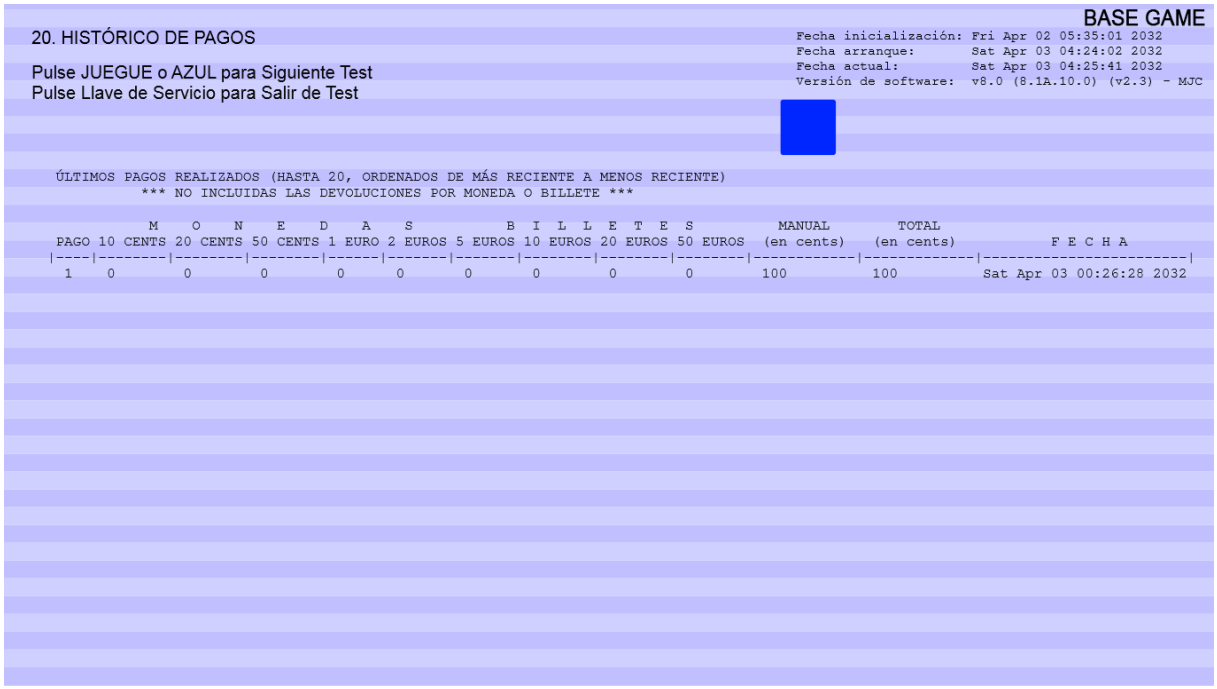
Permite hacer test de hardware, conexión y cobertura de la placa GPRS que de forma opcional puede montar la máquina.



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

6.1.21. HISTÓRICO DE PAGOS. (TEST 20)

Muestra los últimos veinte pagos realizados por la máquina. Se desglosan en monedas, billetes y pagos manuales realizados en cada uno.



7. INFORMACIÓN SOBRE JUEGOS ADICIONALES

Cuando se accede al test general y configuración de la máquina desde alguno de los juegos adicionales active, además de los menús descritos anteriormente que aparecen en la pantalla inferior, sobre el monitor superior se muestra información sobre el juego adicional en cuestión. La información es genérica sobre el juego atendiendo a sus características que se distribuye en ESTADÍSTICAS GENERALES e HISTÓRICO. En la primera se muestra información sobre el juego y en la segunda se registran las últimas 50 jugadas al juego seleccionado.

8. PAGO MANUAL

La máquina dispone de la opción de pago manual. Si se ha habilitado en el test de configuración correspondiente, el funcionamiento es el que sigue:

El pago manual se activa cuando la cantidad a cobrar alcanza el valor de 600 euros (por defecto) o el valor programado en el test correspondiente entre los valores de 300 y 1000 €, siempre que la opción se haya habilitado. En ese momento se activa un sonido de alarma acompañado del indicador luminoso colocado sobre la parte superior de la máquina.

Existe una llave de pago manual. Una vez activada, el pago se da por concluido.

9. JUEGO DE EXHIBICIÓN

Cuando seleccionamos el parámetro "MODO FERIA SI" en el menú "AJUSTE DE PARÁMETROS", al salir de modo test, la máquina queda configurada en modo exhibición.

NOTA: no es necesario que los "hoppers" contengan monedas.

Pulsando sobre el texto "BANCO" en la zona del juego básico de la máquina se incrementa el Contador de CRÉDITO en 50 unidades, lo que nos permite iniciar dicho juego. Una vez obtenidas fichas en el contador correspondiente, podremos jugar a cualquiera de los juegos adicionales.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

10. REPORTE DE INCIDENCIAS

Siempre que se produzca una incidencia en la máquina, esta queda fuera de juego, y sobre un cartel emergente en la pantalla principal, se especifica el tipo de error u errores, en caso de que existan varias incidencias a la vez.

El marco de errores e incidencias puede visualizar hasta seis eventos diferentes en el orden en que se produjeron.

Todas las incidencias quedan registradas en un registro histórico que puede ser consultado en uno de los menús de información.

11. COMUNICACIONES EN SERIE VÍA rs-232

La máquina incorpora una conexión de tipo "sub-D" de 9 pines para comunicaciones estándar vía RS-232, situada en la placa base del rack junto al conector de Ethernet. Se puede comunicar con un ordenador, terminal, captador de datos, etc. www.rfranco.com RF LUDICOM 10206900000 30 Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco.

La máquina facilita la información almacenada en los contadores electrónicos tales como partidas jugadas, premios obtenidos, tipos de monedas que han entrado y han salido, tiempo que la máquina ha estado encendida y tiempo que ha estado jugando, etc.

También facilita la recaudación.

Para que se establezca la comunicación es necesario que esté conectado un "equipo exterior". Además, es necesario que coincida la velocidad de transmisión con la ajustada en la máquina: 9.600 baudios.

Conectando el captador de datos, ordenador, etc., con el software necesario se obtienen los mismos datos ya descritos anteriormente. Además es posible cambiar el nombre del local, el número de máquina, y ajustar la fecha y la hora.

12. RECARGA

La máquina tiene la posibilidad de recarga de los pagadores.

Cuando la máquina se halla en prejuego se puede acceder al modo "RECARGA" accionando la llave que está situada en el lateral derecho de la máquina, más próxima al frontal en el mueble de pie.

Cuando la máquina entre en modo recarga, aparece un marco en pantalla con una serie de contadores que registran las monedas y billetes introducidos en cada pagador.

Para proceder a la recarga bastará con ir introduciendo monedas por la entrada de monedas y la máquina se encargará de ir mandándolas al hopper correspondiente o rechazándolas en caso de no existir hopper con el valor de la moneda introducida, del mismo modo para el aceptador de billetes. El contador de recarga se irá incrementando con las monedas aceptadas.

Para salir del modo recarga bastará con retirar la llave.

Desde el estado de "HOPPER VACIO", en mitad de un pago, deberemos accionar la llave de servicio central del lateral de la máquina, de modo que la máquina nos muestra un marco en pantalla con la indicación de si se quiere efectuar un pago manual o proceder a la recarga.

Pulsando el botón JUEGUE pasamos directamente al modo de recarga descrito anteriormente.

Al retirar la llave de servicio, se reanuda el pago mediante los pagadores así recargados.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

13. DISPOSITIVOS OPCIONALES DE INTERCONEXIÓN PARA SALONES DE JUEGO, BINGOS Y CASINOS.

La máquina dispone, en la placa de control de las llaves de servicio, de unas señales que les permite la interconexión con un sistema externo. Estas señales son:

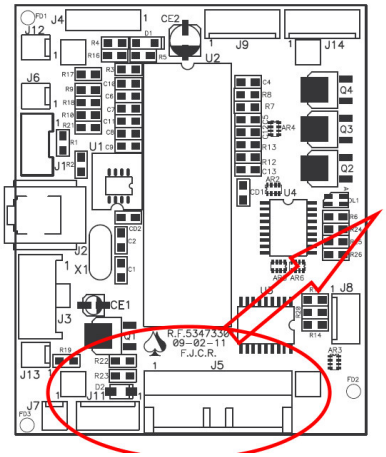
- Señal crédito. Un pulso de salida por cada crédito consumido (0,20 €). Esta señal la proporciona un transistor, el cual conduce para proporcionar el pulso, conmutando el nivel de masa (GND) externa proporcionado.
- Bloqueo. Señal que tiene el fin de bloquear la máquina. Nivel Low bloquea la máquina.
- Señal Fuera de Servicio. Esta señal la proporciona un transistor open colector. Nivel High (no conduce) cuando la máquina se encuentra fuera de servicio. Cuando la máquina se encuentra en servicio esta señal es un nivel Low (masa).

Adicionalmente se proporciona una señal de salidas, que genera un pulso por cada crédito (0,20 €). Otorgado por la máquina en premios, de las mismas características eléctricas que la señal de crédito.

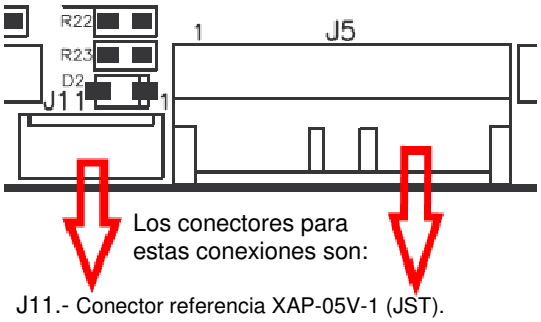
Para las señales de bloqueo y Fuera de servicio es necesario unir la masa de la máquina con la del dispositivo receptor.

DESCRIPCIÓN DE LA CONEXIÓN.

Placa Totalizadores Contactos. Referencia 90473301.



Localización en placa.

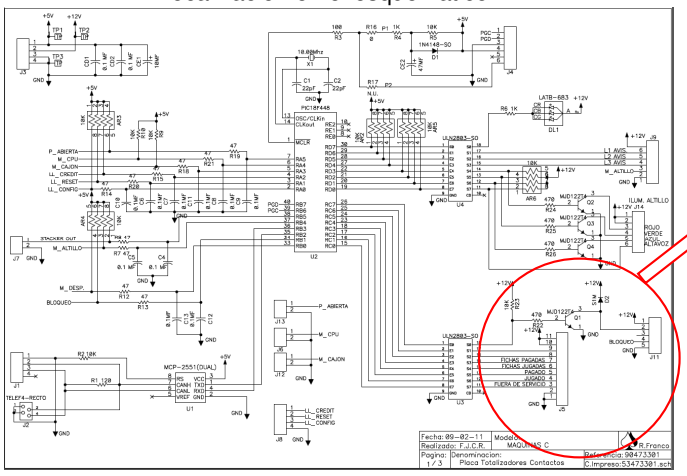


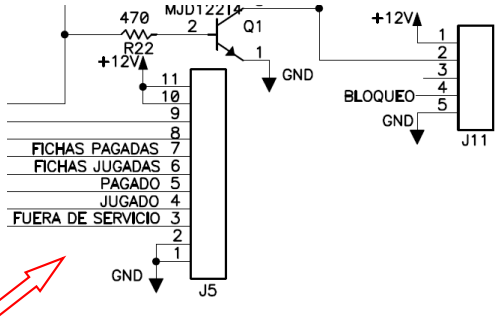
Los conectores para estas conexiones son:

J11.- Conector referencia XAP-05V-1 (JST).
J5 .- Conector referencia 2695-22-01-3117 (MOLEX). ó Conector 2544-2111 (CENVALSA) Ver nota.

Nota: Las salidas del conector J5 son OPEN COLLECTOR lo que significa que las conexiones necesitan resistencia de PULL UP. (10K)

Localización en el esquemático.





Descripción de conectores:

J5

Pin
1 .- GND.
2 .- GND.
3 .- Fuera De Servicio
4 .- Entradas.
5 .- Salidas.
6 .- Fichas Jugadas.
7 .- Fichas Pagadas.
8 .- N.U.
9 .- N.U.
10.- +12v
11.- +12v

J11

Pin
1 .- +12v.
2 .- N.U.
3 .- N.U.
4 .- Señal Bloqueo
5 .- GND.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

14. OPCIONES CONFIGURABLES

Mediante el TEST DE AJUSTE DE PARÁMETROS (Test 7, Test 8, Test 9 y Test10), se puede configurar la máquina para las distintas opciones de operación.

Tope de reserva = 300 euros

Tope de créditos = 5, 10, 20, 50 euros

La velocidad de juego será según memorias y salvo lo específicamente indicado para Asturias:

- 360 partidas en 30 minutos,
- 600 partidas en 30 minutos

OPCIONES DE CONFIGURACIÓN.

En el TEST 7 (AJUSTE DE PARÁMETROS) se pueden realizar los siguientes ajustes:

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
NO	ID CONFIGURACIÓN	3c240, 4c500, 5c400, 5c500, A-500, --600, -1000, c1000, -2000, c2000, -3000, c3000,- -3600, -4000, A3000, -6000
NO	Idioma	Español
SI,NO	Modo Asturias	Versiones A-500 y c2000 - No - Si: (150 partidas en 10 minutos, reserva anulada, y cambio de monedas y billetes tipo Asturias. Resto de versiones: Fijo en No
SI	Porcentaje	Mínimo 70%: 71 - 73 - 76 - 78 - 81 - 83 – 85 – 88 – 90 - 92 Mínimo 75%: 76 - 78 - 81 - 83 – 85 – 88 – 90 - 92 Mínimo 80%: 81 - 83 – 85 – 88 – 90 - 92 Mínimo 82%: 83 – 85 – 88 – 90 - 92
SI	BANCO	SI / NO
SI	Límite Banco	- Sí = premio máximo - No
SI	Límite de Crédito	5€ / 10€ / 20€ / 50€
SI	Trasvase de Banco a Crédito	SI / NO
SI	Tipo de Trasvase Banco/Reserva:	- Crédito y/o Reserva es cero - LÍmite Reserva o Banco jugar 1 partida.
SI	MODO FERIA:	SI / NO
SI	Guardar Local:	SI / NO
SI	Habilitar Tarjeta:	SI / NO
SI	Espera Pulse Juegue:	3 seg / 5 seg
SI	Umbral de pago manual	600 € (entre 300 y 1000 €)
SI	Mostrar QR	Por defecto a NO
SI	MIKOHN	Habilitado para créditos (habilitado fichas y Deshabilitado)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

En el TEST 8 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 1) se pueden realizar los siguientes ajustes:

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
SI, NO	Pago Manual:	BAR: fijo en No SALÓN: Sí / No
SI	Tipo Cambio Monedas:	- No - Deja el valor de la partida - Mayor de 1 € - Deja 1 crédito
SI	MONEDA_10 cents	SI / NO
SI	MONEDA_20 cents	SI / NO
SI	MONEDA_50 cents	SI / NO
SI	MONEDA_1 €	SI / NO
SI	MONEDA_2 €	SI / NO
SI	Monedas Hopper Trasero	0,50 € / 1 €, 2 €

En el TEST 9 (AJUSTE DE PARÁMETROS MEDIOS DE PAGO 2) se pueden realizar los siguientes ajustes.

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
SI	BILLETERO:	SI / NO
SI	Devolución del Billete:	- No devuelve el billete ni da cambio - Si devuelve el billete
SI	BILLETE 5:	SI / NO
SI	BILLETE 10:	SI / NO
SI	BILLETE 20:	SI / NO
SI	BILLETE 50:	SI / NO
SI	RECICLADOR	SÍ / NO
SI	MÁXIMO € UNIDAD RECICALDORA	10 – 1000
SI	MÍNIMO € A PAGAR RECICLADOR	10 – 80
SI	MAX NUM BILLETES 5€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 10€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 20€	0-30
SI	MAX NUM BILLETES 50€	0-30
SI	PORCENTAJE DE PAGO 0 (10, <80)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 1 (80, <160)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 2 (160, <240)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 3 (240, <500)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS
SI	PORCENTAJE DE PAGO 4 (500, +)	0-100% BILLETES, 0-100% MONEDAS

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

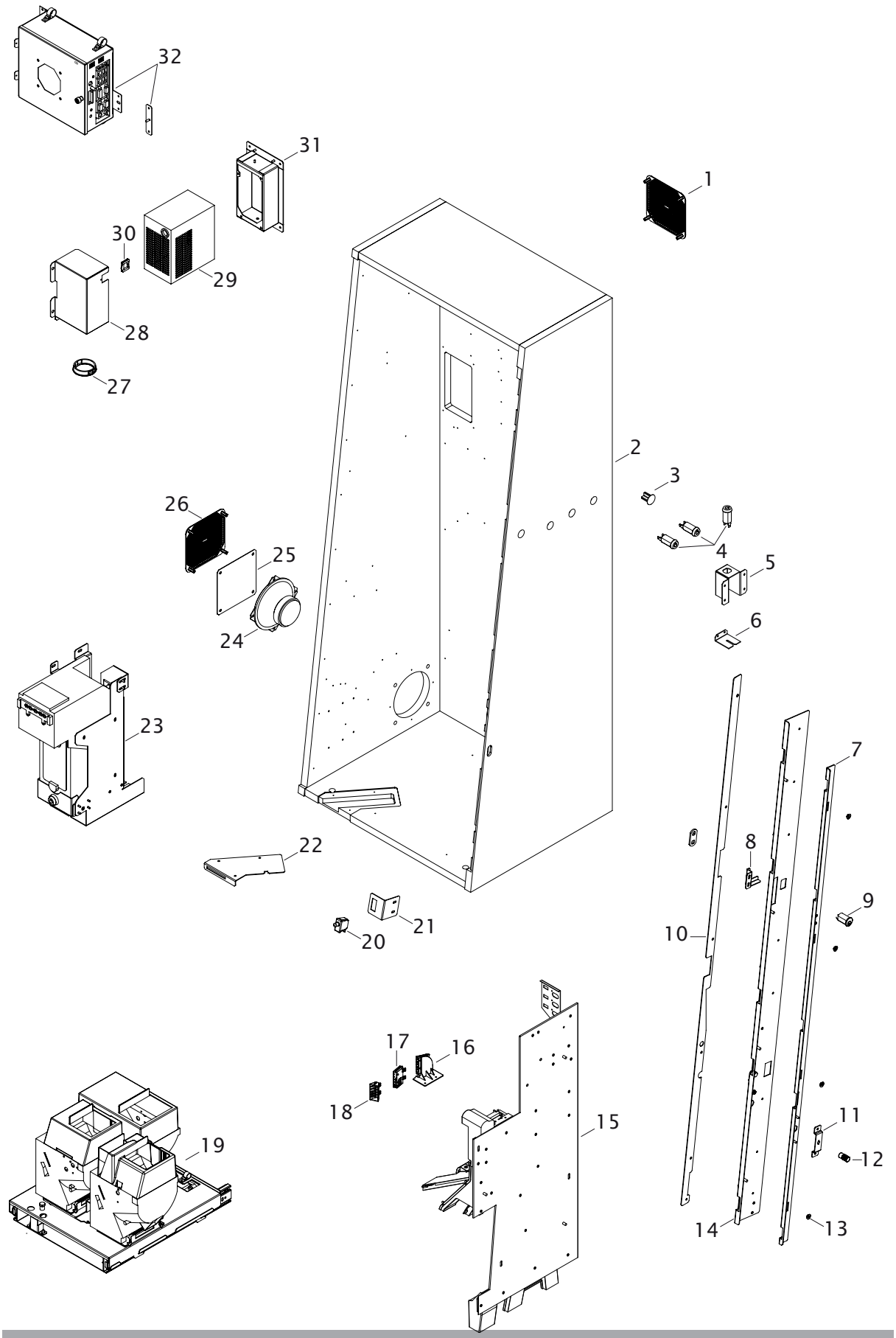
En el TEST 10 (AJUSTE DE PARÁMETROS CONFIGURACIÓN DE RED) se pueden realizar los siguientes ajustes:

EDITABLE	PARÁMETRO	VALOR
SI	IP TERMINAL	XXXX.XXXX.XXXX.XXXX
SI	IP SERVIDOR	XXXX.XXXX.XXXX.XXXX
SI	PUERTO SERVIDOR	XXXX
SI	ISLA ACTIVA	NO (SI ACTIVA CONEXIÓN A ISLA)
SI	NÚMERO MÁQUINA ISLA	Solo con ISLA ACTIVA (ajusta número de terminal)

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Incidencia	Posibles causas
LA MÁQUINA NO ARRANCA	❁ Conexión defectuosa en fuente de alimentación. ❁ Fuente de alimentación defectuosa.
LED FUNDIDO	❁ Sustituir por otro de las mismas características.
FALTA DE ALIMENTACION EN LEDS	❁ Falta de alimentación 12V. ❁ Fuente de alimentación mal.
NO ACEPTA MONEDAS	❁ Falta de alimentación 12V. ❁ Selector de monedas mal regulado. ❁ Aceptador de monedas defectuoso.
NO ACEPTA BILLETES	❁ Falta de alimentación 12V. ❁ Opto detectores sucios. ❁ Aceptador de billetes defectuoso.
EL HOPPER "NO PAGA"	❁ Posible atasco ❁ Falta de alimentación 12V. ❁ Placa de control electrónica defectuosa.

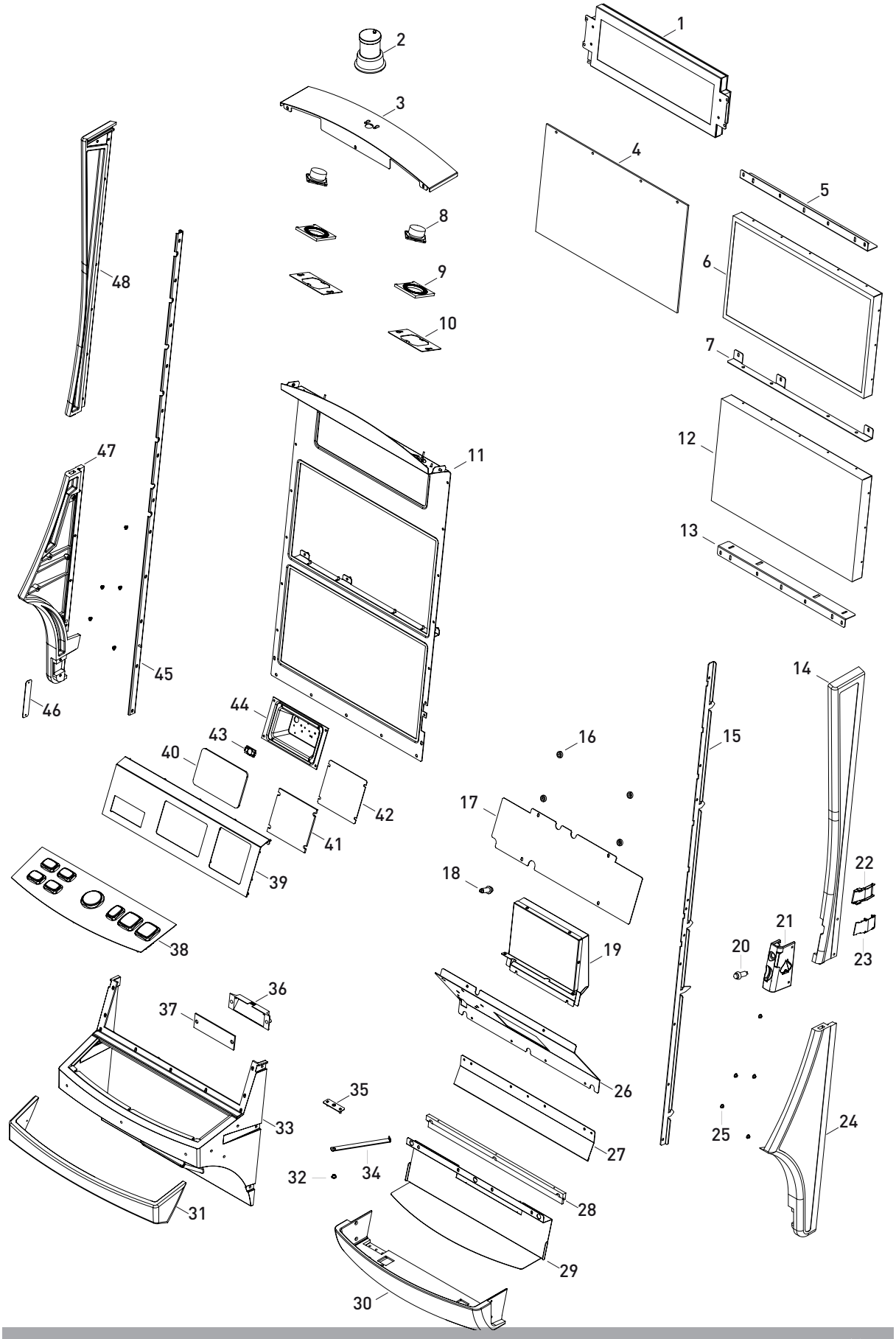
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Nº	Referencia	Denominación
1.-	011898000101	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
2.-	020870020201	MUEBLE RF1001 (PARA RF1003)
3.-	0110721000001	TAPA CERRADURA
4.-	1607019A	CERRADURA 212-1 (CI-7736)
	1607019B	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-T4001)
	1607019C	CERRADURA 6615 EA-1 (CI-1501)
5.-	0138316000100	SOPORTE CERRADURA INTERIOR
6.-	0138446000000	TAPA SOPORTE CERRADURA INTERIOR
7.-	0131129000400	CIERRE DESLIZANTE
8.-	0131170000000	BLOQUEO CERRADURA
9.-	1607030A	CERRADURA C.I. STS86050RF03413
10.-	0132760010000	PROTECCION LATERAL DERECHO RF1003
11.-	0131184000200	FIJACION TIRADOR EXTERIOR
12.-	0110978000101	POMO CILINDRICO CIERRE
13.-	012846000022	CASQUILLO
14.-	0131051000500	SOPORTE CIERRE DESLIZANTE
15.-		CONJUNTO SELECTOR Y CAIDAS
16.-	183073	MODULO BASE GUIAMONE.11035241 AZK
17.-	0137502000001	CONDUCTO MONEDAS (TRAMO INTERM.)
18.-	183074	MODULO FINAL GUIAMON.11035261 AZK
19.-		CONJUNTO 3 HOPPERS CCTALK
20.-	0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
21.-	0128240000100	SOPORTE MICRO PUERTA
22.-	0128244000000	TOPE RETENEDOR
23.-		CONJUNTO BILLETERO
24.-	0815012	ALT.5" WOOFER 51-97 4 Ohm,SP-SO.
25.-	0132874000000	REJILLA PROTECCION
26.-	011898000101	REJILLA VENTILADOR Y ALTAVOZ
27.-	15620	PASAMUROS BMA-508-412 (ETP).
28.-	0132505000000	PROTECCION F.A.
29.-	191033	F/CONMUTADA FSP300-60GHC FULL RAN
30.-	15899	PERFIL PROTECTOR PPVB-21 E.T.P.
31.-	0124731000500	SOPORTE F.A.
32.-		CONJUNTO RACK

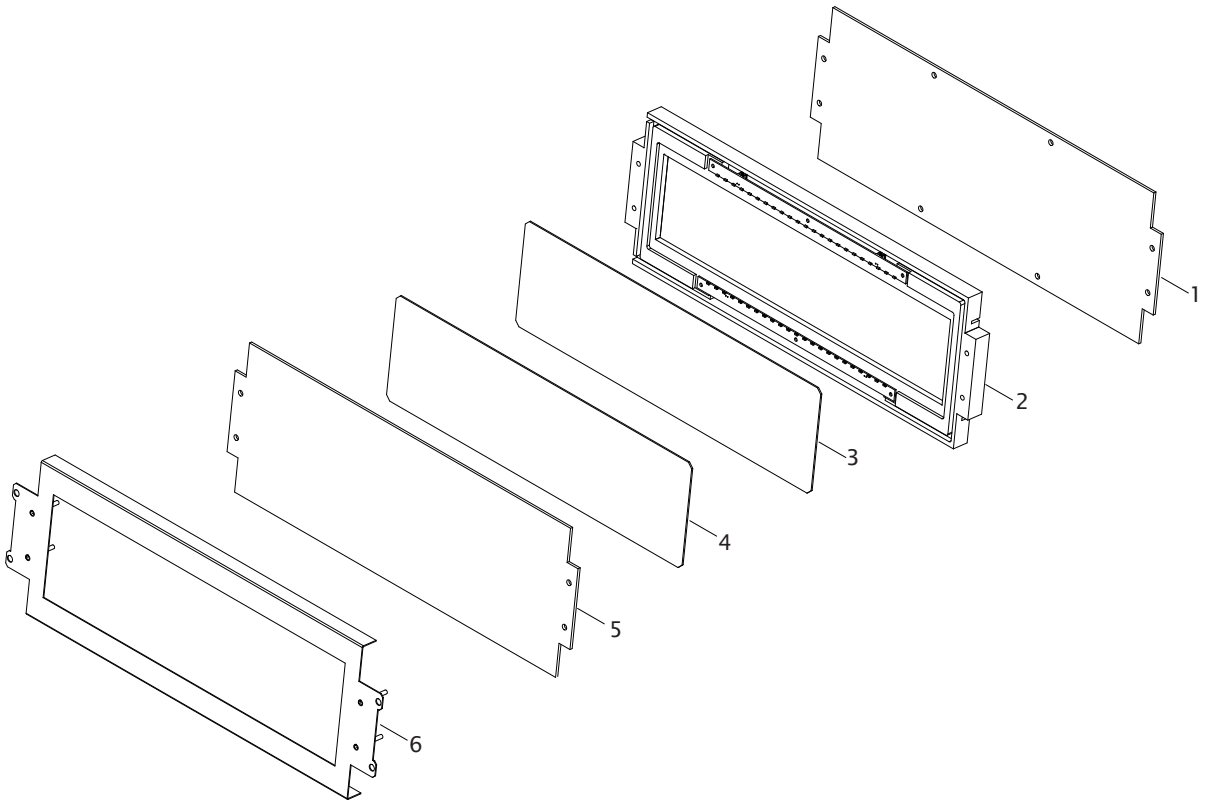
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

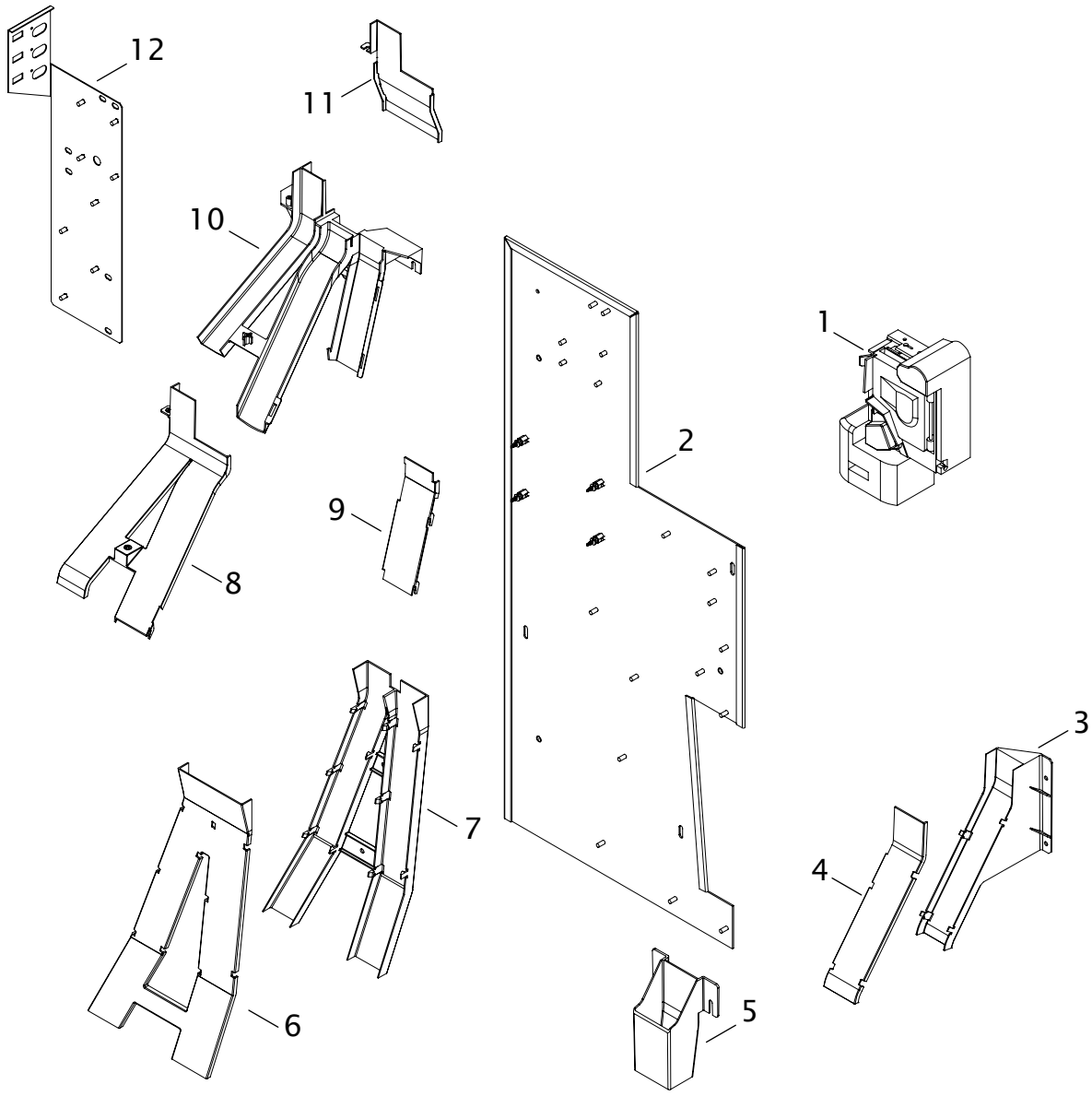
Nº	Referencia	Denominación
1.-		CONJUNTO ILUMINACION SUPERIOR
2.-	15677	AVIS.LUMINOSO CLASSIC A71R12P
3.-	0131083000018V	CONJ.COPETE CON AVISADOR
4.-	0134966000000	METACRILATO SUP. TFT 21,5" PUERTA
5.-	0137342000200	ESCUADRA SUPERIOR FIJACION TFT
6.-	192087	TFT 21,5" S/T. WEI-YA MT21W-260H2
7.-	0137345000100	SOPORTE SUPERIOR WEIYA
8.-	0815017A	ALT. TWITER VISATON SC5 8 Oh. MEC
9.-	0136470000000	METACRILATO ALTAVOCES
10.-	0131194000200	SOPORTE ALTAVOZ
11.-	0137485000118V	CONJ MARCO FRONTAL RF1003
	0137485000111S	CONJ MARCO FRONTAL RF1003
12.-	192088	TFT 21,5" C/T. WEI. MT21W3R-260H2
13.-	0137342000200	ESCUADRA SUPERIOR FIJACION TFT
14.-	0131058010014T	LATERAL SUPERIOR DERECHO(MECANIZ)
	0131058010001	LAT.SUP.DERECHO NEGRO (MECANIZ)
15.-	0131180000200	CIERRE FIJO PUERTA
16.-	15024	RUEDA M4
17.-	010133025010000	PROTECCIÓN INF. DESMONTABLE PUERTA RF-1001 CIEGA
18.-	141150	PULSADOR PB305BRECO
19.-	0131178000200	CONJ.CONDUCTO MONEDAS
20.-	141150	PULSADOR PB305BRECO
21.-	0137576000001	ENTRADA DE MONEDAS
22.-	0137495000001	CONDUCTO MONEDA A PUERTA
23.-	0137556000001	TAPA CONDUCTO MONEDA A PUERTA
24.-	0131057000414T	LATERAL INFERIOR DERECHO
	0131057000401	LATERAL INFERIOR DERECHO NEGRO
25.-	0133480000022	CASQUILLO FIJ.FRONTAL INFERIOR
26.-	0133024010000	PROTEC. FIJA INTERIOR PUERTA
27.-	0131411000300	PROTECTOR SALIDA MONEDAS
28.-	0111162020200	ILUMINACION BANDEJA
29.-	0131107000100	TRASERA BANDEJA RECOGEMONEDAS
30.-	0131097000014T	BANDEJA RECOGEMONEDAS
	0131097000001	BANDEJA RECOGEMONEDAS NEGRO
31.-	0111067000101	PERFIL FRONTAL INFERIOR
32.-	015647000022	CASQUILLO
33.-	0110904000501	FRONTAL INFERIOR PUERTA
34.-	0110472000100	TIRANTE APERTURA PUERTA FRONTAL
35.-	0131109000000	SOPORTE RETENEDOR
36.-	0110660000002	PANTALLA
37.-	0111409000000	METACRILATO LOGO INF.PUERTA-HIELO
38.-		CONJUNTO BOTONERA
39.-	0131473000218V	CHAPA FRONTAL INTERMEDIA
	0131473000211S	CHAPA FRONTAL INTERMEDIA
40.-	10356390000C	FRONTAL INFERIOR RF 1003 LUDICOM
41.-	0132241000100	METACRILATO PEGATINAS
42.-	0133719000000	PROTEC. METACR. PEGATINAS PUERTA
43.-	0840017	MONTAJE TIRA DE 1 MODULO ILUM
44.-	0130070000202	PANTALLA LUCES FRONTAL
45.-	0131077000221	BISAGRA PUERTA
46.-	211000	PLACA DE IDENTIFICACION
47-.-	0131047000414T	LATERAL INFERIOR IZQUIERDO
	0131047000401	LATERAL INFERIOR IZQUIERDO NEGRO
48.-	0131054000414T	LATERAL SUPERIOR IZQUIERDO
	0131054000401	LAT.SUPERIOR IZQUIERDO NEGRO

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



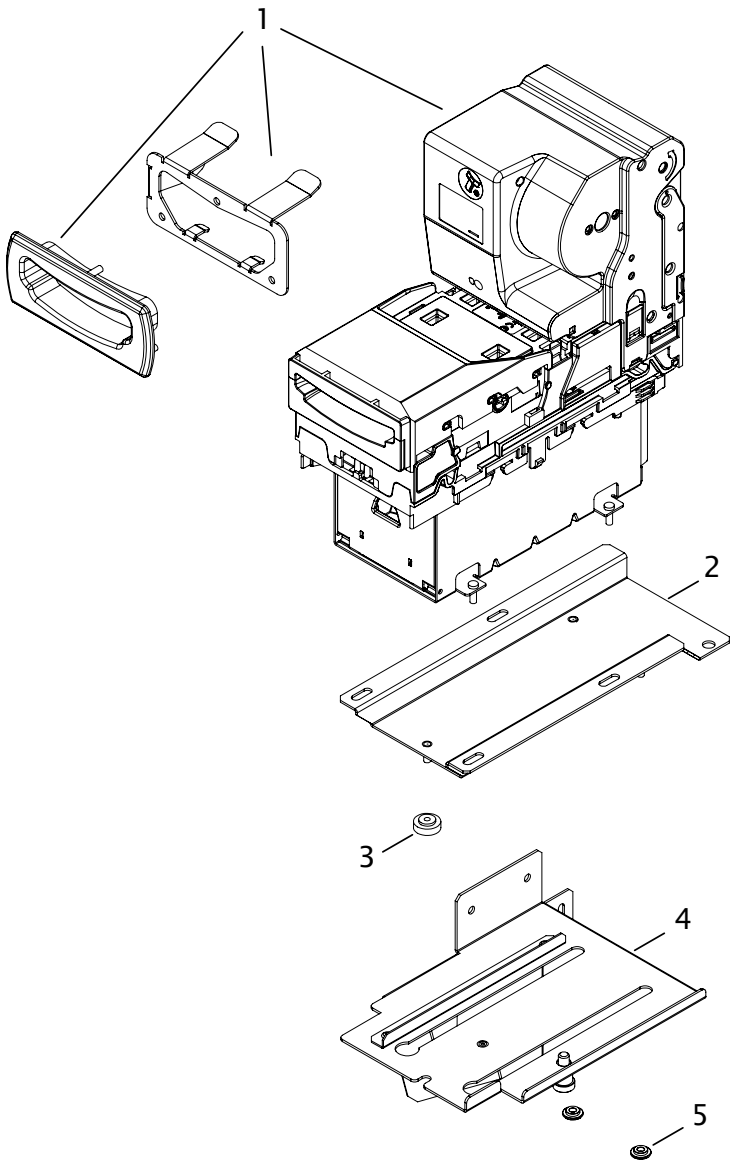
Nº	Referencia	Denominación
1.-	PM01-0005658	ESPEJO ILUMINACION
2.-	PM01-0008165	BASTIDOR MADERA
3.-	PM01-0005677	METACRILATO ILUMINACION SUPERIOR
4.-		SERIGRAFÍA SEGÚN MODELO (013530901)
5.-		SERIGRAFÍA SEGÚN MODELO (013661300
6.-	PM01-0005656	CUBIERTA ILUMINACION

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	182056	41177051 SELEC.X6-D2S AZK S/EMB
	183083	41163251-1 SORTER U 5 PARALELO
	183068	CONJ.MODULO RECUPERACION 42943690
2.-	0126182000400	SOPORTE MONETICA RF12
3.-	0124573000200	CANAL DEVOLUCION MONEDA DEFECTUOS
4.-	0124598000200	TAPA CANAL MONED.DEFECTUOSA
5.-	0124644000100	CANAL HOPPER REBOSADERO
6.-	0124649000000	TAPA CANAL MONEDERO A CAJONES
7.-	0124624000000	CANAL MONEDERO A CAJONES
8.-	0124503000100	TAPA CANALES DELANTEROS
9.-	0124517000100	TAPA CANAL DELANTERO CAIDA MONEDA
10.-	0124412000100	CANAL DISTRIBUCION MONEDAS
11.-	0124492000000	TAPA CANALES TRASERO
12.-	0137252000100	ADAPTADOR PLACAS

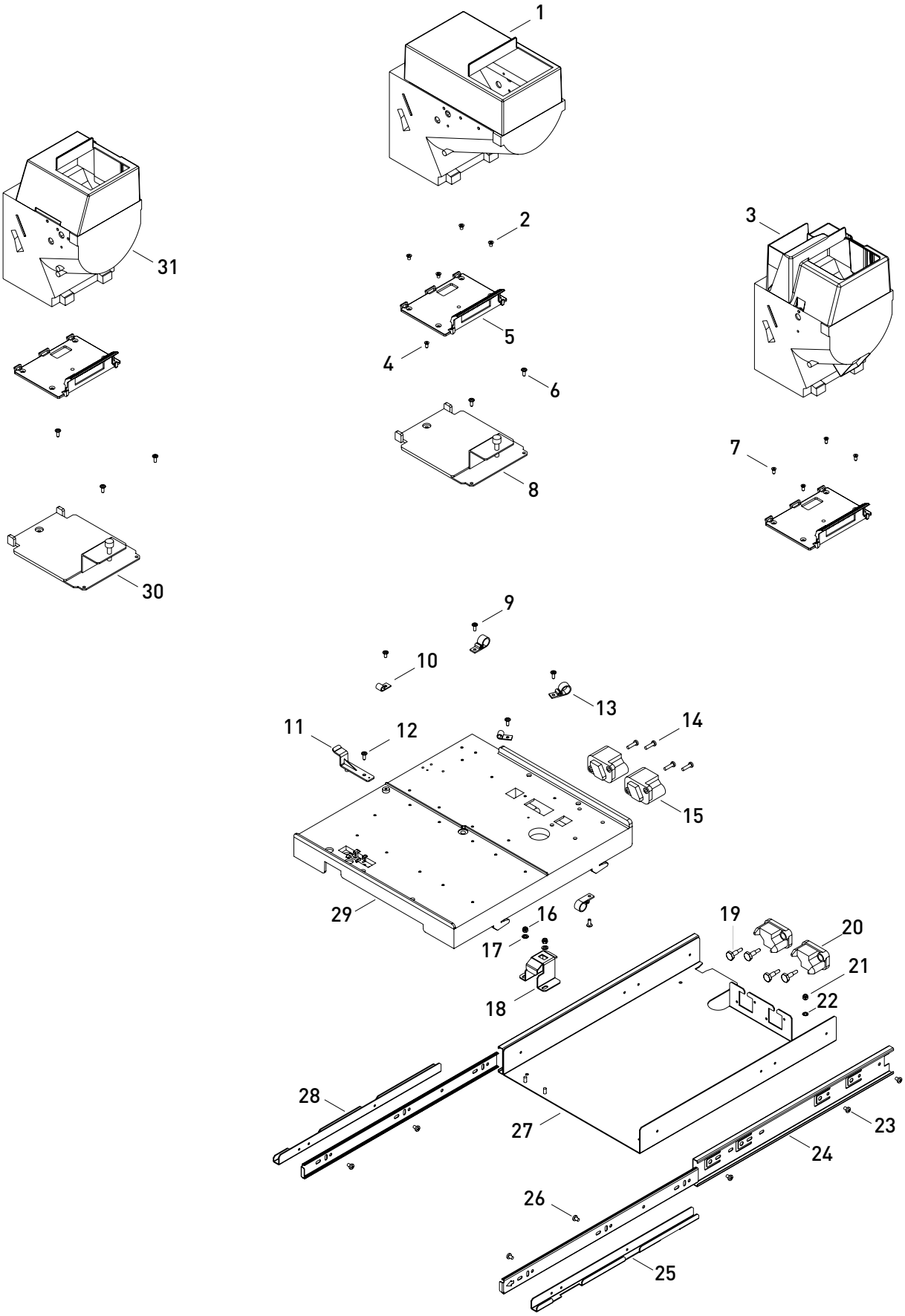
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	184075	BILL-HOPPER NV11 INNOVATIVE
2.-	0131844000300	BASE BILLETERO
3.-	15024	RUEDA M4
4.-	0131469000200	CONJ.SOPORTE BILLETERO IT
5.-	017479000022	CASQUILLO GUIA

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

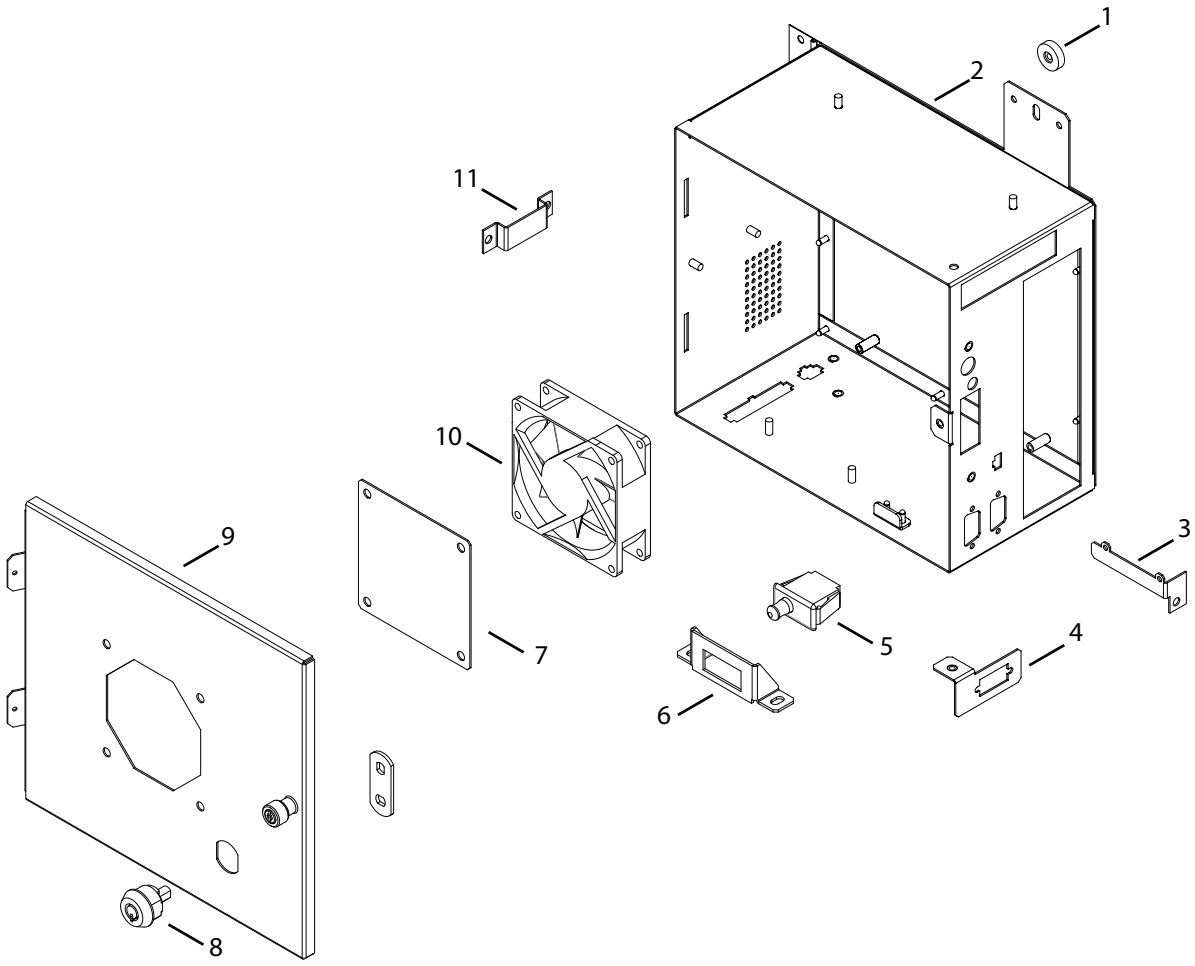
CONJUNTO 3 HOPPERS CCTALK



Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

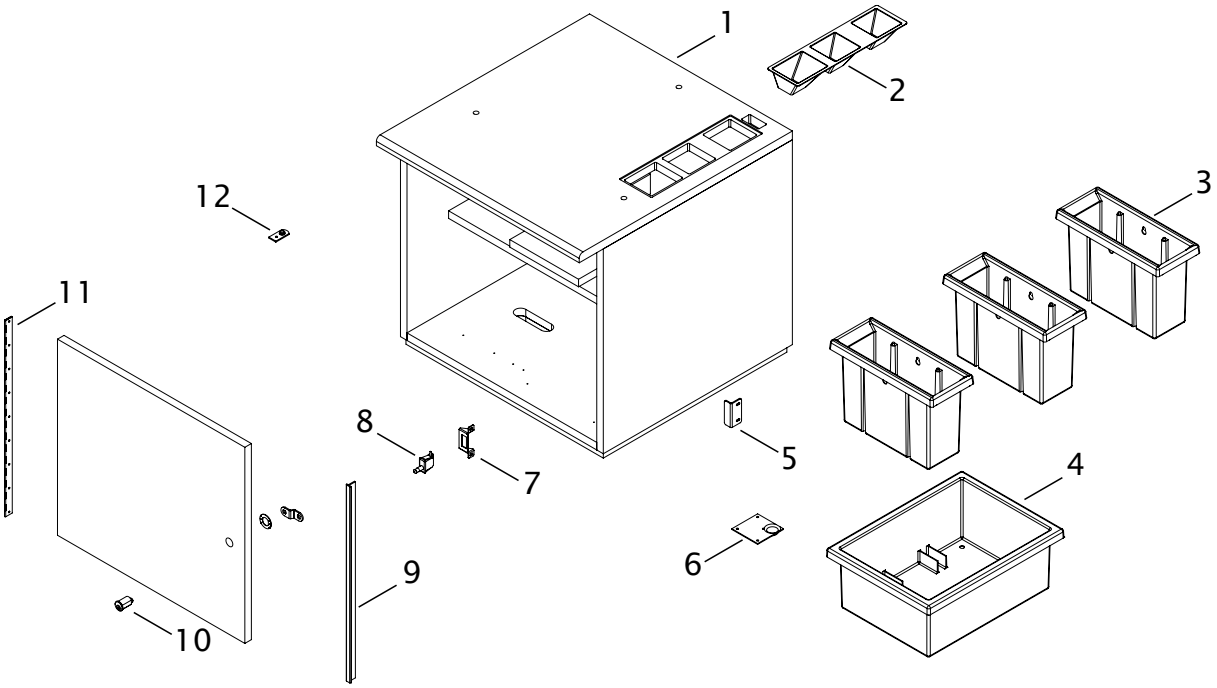
Nº	Referencia		Denominación
1.-	PM18-0000213	151063	CONJ HOPPER 63004411 AZKOYEN CCT
2.-	PM06-0000553	06965M4X6	TORN.R/METRICA AVELLANADO,PHILIPS
3.-	PM18-0000212	151062	CONJ HOPPER 63004501 AZKOYEN CCT
4.-	PM06-0000623	06CL82Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
5.-	PM18-0000275	15991	11036721 BASE ANCLAJE RODE U
6.-	PM06-0000633	06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
7.-	PM06-0000623	06CL82Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO AVELLAN POZIDRIV
8.-	PM18-0000276	15998	41207721 CTO BASC HOPP U-II TG200
9.-	PM06-0000633	06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
10.-	PM15-0000265	15718	GRAPA EXWHC-250 BK RICHCO (NEGRA)
11.-	PM01-0005159	0130010000106	GATILLO HOPPERS
12.-	PM06-0000633	06CL89Z3,6X8	TOR.ROS.PLASTICO ALOM/ARANDE.POZI
13.-	PM15-0000266	15719	GRAPA EXWHC2-500-01-BK,RICHCO,NEG
14.-	PM06-0000620	06CL81Z4,1X16	TOR.ROS.PLASTICO ALOMADO POZIDRIV
15.-			CONECTOR AMP
16.-	PM06-0000571	06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
17.-	PM06-0000596	06AL4	ARANDELA PLANA,LISA M4 DIN125.
18.-	PM01-0005155	0129987000100	ANCLAJE BANDEJA
19.-	PM01-0005548	0134391000022	TORNILLO CONECTOR HOPPER
20.-			CONECTOR AMP
21.-	PM06-0000571	06985M4	TUERCA AUTOBLOCANTE M4 DIN985
22.-	PM06-0000581	06AD4	ARANDELA DENTADA EXT. M4 DIN6798A
23.-	PM06-0000276	067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
24.-	PM15-0000382	15916	GUIA DZ4501-0040(BEESLIDE-ACURID)
25.-	PM01-0008242	0130053000400	FIJACION DERECHA BANDEJA
26.-	PM06-0000276	067981F3,5X6,5	TORN.CHAP.ALOMADO PHILIPS,PUNTA F
27.-	PM01-0004792	0126151000700	SOP. GUIA BANDEJA HOPPER DES.45,6
28.-	PM01-0008241	0130052000400	FIJACION IZQUIERDA BANDEJA
29.-	PM01-0009153	010129953000501	BANDEJA HOPPERS
30.-	PM18-0000277	15999	41207711 CTO BASC HOPP U-II TM200
31.-	PM18-0000211	151061	CONJ HOPPER 63004421 AZKOYEN CCT

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	15024	RUEDA M4
2.-	0137631000400	RACK C AMD-R
3.-	0125394000100	SOPORTE PLACA AUDIO
4.-	0139588000000	SOPORTE PCI RACK
5.-	0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
6.-	0111130000100	SOPORTE MICRO PUERTA
7.-	0124533000200	REJILLA VENTILACION MINI-ITX
8.-	1607025A	C/IM.3302EXS-CI-2020)PE/011040200
9.-	0126745010000	TAPA RACK MINI ITX (C-B4)
10.-	0817003B	CONJ/VENT.KDE1208PTS1,CABLES 30CM
11.-	0137784000100	SOPORTE SATA DOM)

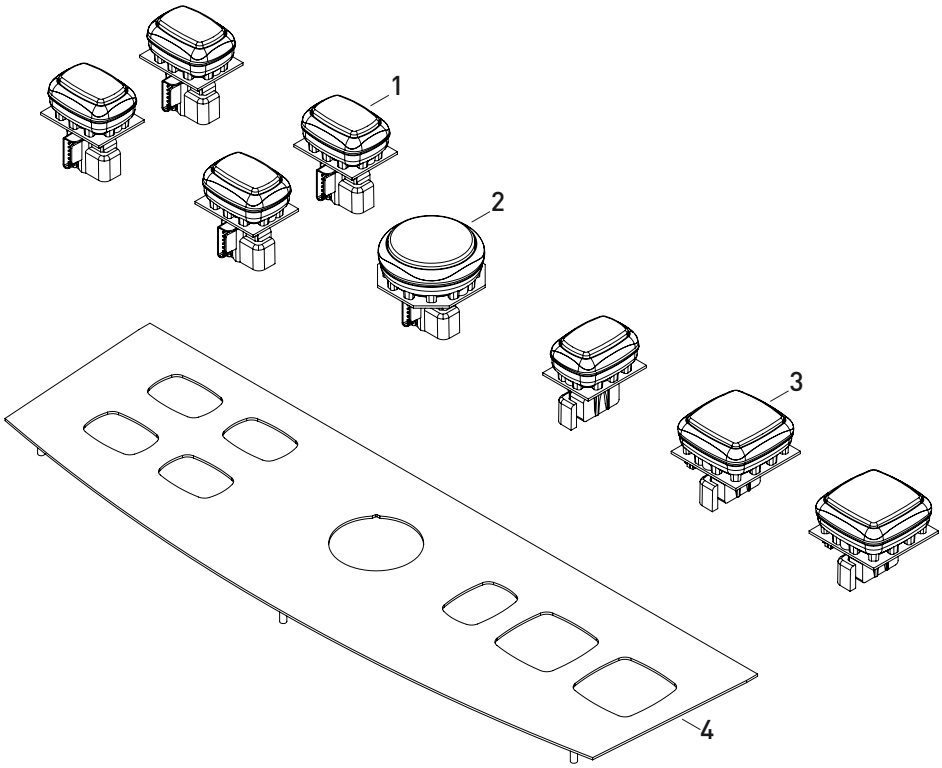
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco



Nº	Referencia	Denominación
1.-	020863000201	PEANA RF16
2.-	0124640000101	CONDUCTO MONEDAS A CAJONES
3.-	0124828000001	CAJON DE MONEDAS
4.-	0124849000001	SOPORTE CAJONES
5.-	011064010300	ESCUADRA CIERRE TRAMPILLA
6.-	016863000100	PATA (MUEBLES DE MADERA)
7.-	01111300000100	SOPORTE MICRO PUERTA
8.-	0801013	INTERRUPT.CHERRY UF 69,TERM.4.8mm
9.-	15176	PERFIL RIGIDO 849,NEGRO (GRADELU)
10.-	1607029	CERRADURA C.D. STS86050RF01313
11.-	15717	BISAGRA PIANO 492x20x20 PAVONADA
12.-	011171000200	SOPORTE TORN.FIJACION

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco





Nº	Referencia	Denominación
1.-	141407	PULS.RECT.PEQ.GPB1240TAHQZBBBZ
2.-	141408	PULS.RED. GRAND.GPB1290TSHQZBBBZ
3.-	141405	PULS.CUAD.GRAN.GPB1270TAHQZBBBZ
4.-	0136010030200CL	BOTONERA 8 PULSADORES
..	10355209000S	ETIQUETA PULSADOR “APUESTA”
..	10355209100S	ETIQUETA PULSADOR “COBRAR”
..	10355207600S	ETIQUETA PULSADOR “JUEGUE”
..	10355207700S	ETIQUETA PULSADOR “A BANCO”
..	10355209200S	ETIQ PULSADOR “CAMBIO DE JUEGO”
..	10355207900S	ETIQUETA PULSADOR “AUTO”
..	10355208000S	ETIQ PULSADOR “APUESTA FICHAS”
..	10355208100S	ETIQUETA PULSADOR “JUEGUE FICHAS”

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Mantenimiento periódico de la máquina

	DIARIO	SEMANAL	MENSUAL
LIMPIEZA	Exterior de la máquina.	General de interior de la máquina.	Optodetectores del selector de monedas, aceptador de billetes y mecanismo pagador "hopper", etc.
COMPROBAR	Contactos. Leds.	Ajuste del microinterruptor de salida de monedas del "hopper". Ajustes de la bobina de desvío al cajón y al "hopper".	Funcionamiento de todas las cerraduras en general. Estado de las diferentes placas de la máquina, reapretando sus circuitos integrados y sus conexiones

El aparato no debe limpiarse mediante un chorro de agua

ALMACENAMIENTO

CONDICIONES DE ALMACENAMIENTO

Almacenar en un lugar protegido de la lluvia, radiación solar directa, y polvo excesivo.

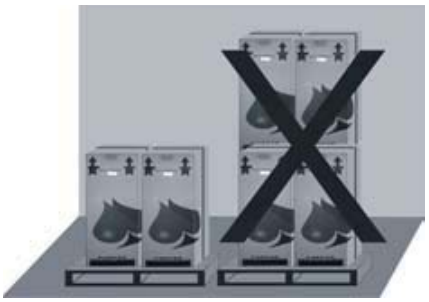


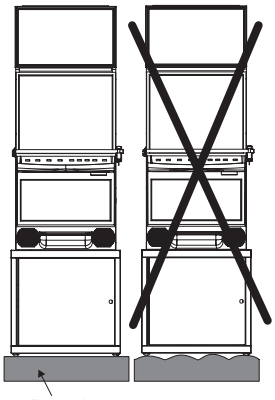
En caso de ambientes húmedos se debe situar en el interior del mueble principal de la máquina una o varias bolsas antihumedad.



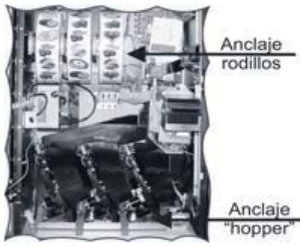
Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

◊ La máquina se debe situar en posición vertical y nunca apilada.





-En el caso de almacenamiento sobre una superficie irregular, las máquinas deberán situarse sobre una base resistente y plana. Es conveniente, en cualquier caso, que la superficie sobre la que reposa la máquina esté separada del suelo al menos, 15 cm.

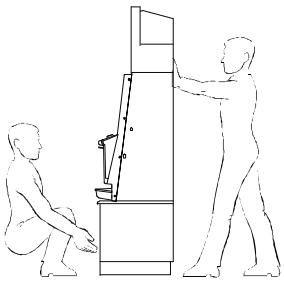


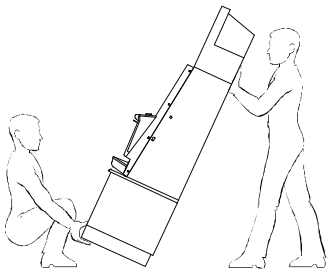
-Se deben fijar las partes móviles interiores de la máquina, para un almacenamiento prolongado. Fundamentalmente se debe comprobar que los rodillos y el "hopper" están correctamente situados en sus anclajes.

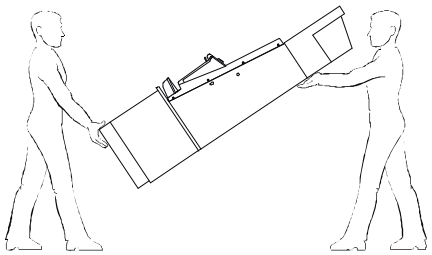


-Es recomendable proteger el exterior de la máquina para evitar golpes y deterioro del acabado.

SECUENCIA DE CÓMO TRANSPORTAR LA MÁQUINA







Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

El mantenimiento que requiere el *Selector* viene determinado por la suciedad que las monedas aportan y que puede llegar a obstruir sus elementos. Para limpiarlo seguir la pauta:

- Desconectar la alimentación eléctrica – conector J5 -.
- Limpiar las zonas sucias con una brocha o cepillo de cerdas finas de fibra vegetal (nunca metálicas) impregnada de alcohol. Limpiar con más detalle:
  - El canal de paso de monedas
  - La *regleta metálica*
  - Los orificios de los sensores ópticos
  - Las fotocélulas del sistema antihilo
  - El propio sistema antihilo

ADVERTENCIAS:

No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.

El *selector* no se puede sumergir en ningún líquido.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

El mantenimiento que requieren los devolvedores se resume en:

- Una limpieza general del aparato cada 500.000 extracciones de monedas.
- Es conveniente limpiar con mayor frecuencia la zona de salida de monedas donde se encuentra el sensor óptico. Esta limpieza se hará con un algodón impregnado en alcohol.

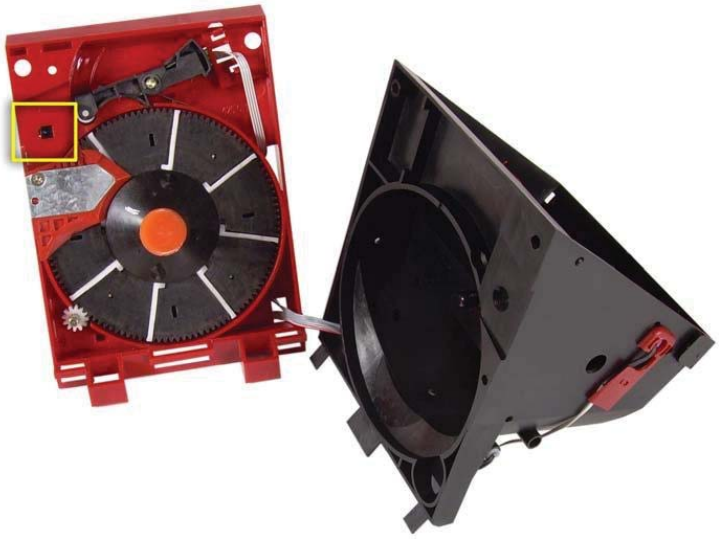


Figura 27. Limipieza Hopper U-II

ADVETENCIAS:

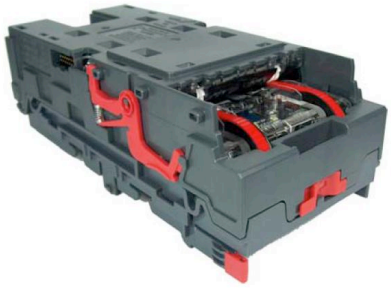
- No utilice nunca productos que contengan hidrocarburos bencénicos. Estos compuestos producen una rápida degradación de los materiales plásticos originando daños irreparables.
- No se puede sumergir el devolvedor en ningún líquido.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Guía de Mantenimiento de NV11

El validador NV9USB ha sido diseñado para minimizar el deterioro sufrido por su uso a lo largo del tiempo. Sin embargo, dependiendo del entorno el NV9USB puede necesitar algún tipo de limpieza o mantenimiento. Este documento les indicará cómo llevar a cabo este mantenimiento tanto del lector de billetes NV9USB como del reciclador de billetes NOTE FLOAT. Hay que tener en cuenta que el conjunto NV9USB y NOTE FLOAT forman el dispositivo NV11.



Limpieza – Recomendada una vez al mes (o cuando el lector lo necesite)

ATENCIÓN: NO UTILICE PRODUCTOS DE LIMPIEZA CON DISOLVENTES, ALCOHOLES, PRODUCTOS ABRASIVOS O PRODUCTOS PARA LA LIMPIEZA DE PLACAS PCB. ESTO PODRIA DAÑAR DE MANERA PERMANENTE EL LECTOR, SÓLO UTILIZAR AGUA Y JABÓN NEUTRO.

Para poder limpiar la parte interior del NV9USB debe desplazar hacia la izquierda el cierre rojo que se encuentra en la parte frontal del lector. Al abrir las dos partes del NV9USB las partes plásticas transparentes quedan expuestas para proceder a la limpieza.
Con cuidado limpie las superficies con un trapo suave, que no pueda dejar hilos, empapado en agua con jabón neutro. Tenga especial cuidado con las partes de las lentes, sensores y alrededores, asegurándose que estas partes queden limpias y secas.

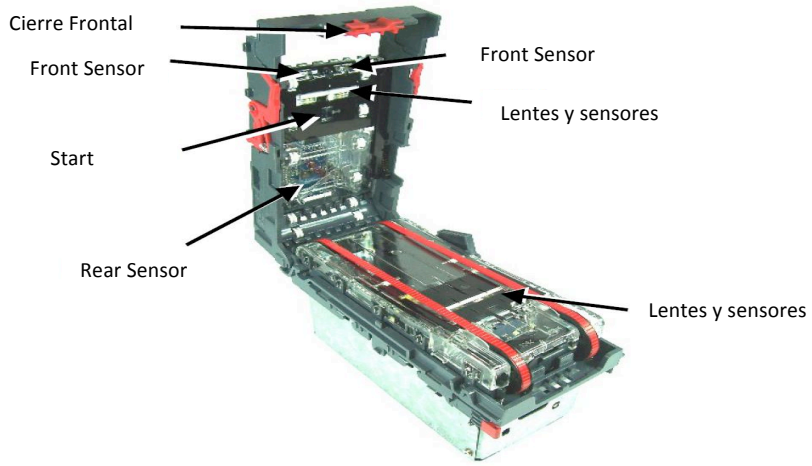


Figura 1: Partes significativas del NV9USB

ATENCIÓN: CUANDO LIMPIE EL FRONT SENSOR UTILICE UN PINCEL DE PELO FINO O UN TROZO DE ALGODÓN

Limpieza de cintas (a realizar cada 2 meses o cuando lo requieran)

- Asegurarse que el lector está encendido (con la alimentación conectada), habilitado (las luces del frontal deben estar encendidas)
- Quitar la boca
- Insertar un papel, que no debe ser más ancho que la distancia entre las cintas, por el centro del lector para provocar que los motores arranquen.
- Utilizar un paño de algodón (que no deje hilo ni restos del tejido), empapado en agua con jabón. Presionar este paño contra las cintas, primero una hasta que se paren los motores y luego la otra.
- Repetir los apartados 3 y 4 hasta que las cintas se encuentren limpias y libres de cualquier residuo o suciedad.
- Repetir el paso 3 con un paño de algodón seco para eliminar cualquier liquido que haya podido quedar en las cintas.

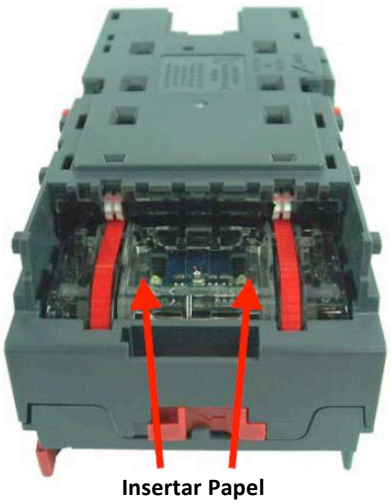


Figura 2: Lugar por donde insertar el papel para poder limpiar las cintas

Limpieza de suciedad en el recorrido de los billetes y cambio de cintas

Para poder acceder al recorrido por el cual los billetes son transportados y al lozenge (llamamos lozenge a la pieza central del NV9USB, la que se encuentra entre las dos partes abatibles del NV9USB), desplazar hacia la izquierda el cierre rojo de la parte frontal del NV9USB. Abrir el NV9USB, de esta manera la parte por donde se realiza el recorrido de los billetes y el lozenge se encuentran ahora expuestas para realizar el mantenimiento, tal y como se muestra en la figura.

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

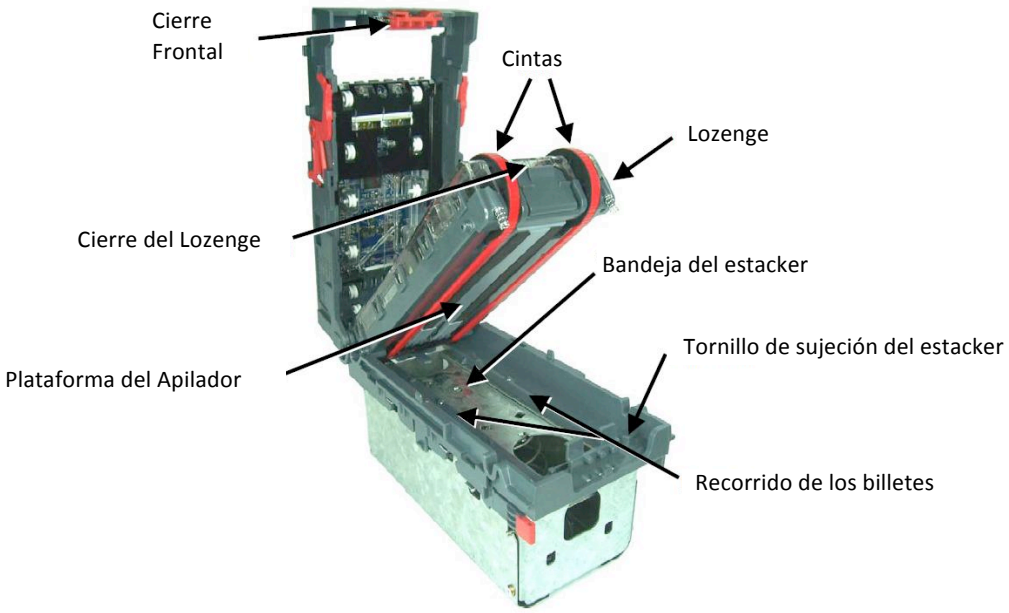


Figura 3: Situación de los elementos del NV9USB de los que tener un especial cuidado

Limpieza de restos de suciedad

- Examinar el recorrido de los billetes, lozenge y estacker para comprobar si existe suciedad o restos.
- Con cuidado limpiar las superficies del recorrido de los billetes y lozenge con un paño suave empapado en una solución de agua con jabón. Tenga especial cuidado en la zona de las lentes y alrededores, asegurándose que una vez limpios quedan completamente limpios y secos.
- Una vez realizada la limpieza, comprobar que ni la plataforma del apilador ni la bandeja del estacker se encuentran atascadas.

Cambio de cintas

Para realizar el cambio de cintas es necesario desmontar el lozenge en una superficie limpia y seca. Para ello deslizar la cinta fuera de las ruedas pequeñas mientras se presiona las ruedas grandes, de esta manera liberamos la tensión a la que están sometidas las cintas. Para poner las cintas nuevas, realizar el mismo procedimiento pero de manera inversa

NOTE FLOAT

El Note Float es un dispositivo que ya esta diseñado para requerir un mantenimiento mínimo. Al trabajar como un esclavo del NV9USB, en caso de fallo grave del dispositivo, este podría seguir trabajando a la espera de la sustitución o reparación del Note Float.



Es necesario destacar que para poder incorporar el Note Float al NV11, han sido necesarios una serie de cambios en el NV9USB. Aparte de esos cambios hay partes que quedan ocultas por el Note Float, como podría ser el botón de la parte superior del NV9USB. Para sustituir este botón se ha añadido otro botón en la parte frontal del reciclador, que tiene las mismas funciones que el botón del NV9USB, y otras adicionales específicas del NV11.

En la tabla adjunta se muestran las funcionalidades del botón del NV11, detallando cuales son específicas del NV11 y cuales son compartidas por NV9USB y NV11.

Dispositivo	Acción	Función	Indicación
NV9USB y NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine la luz frontal	Entrar en modo programación	Los Leds frontales se iluminan y al soltar botón parpadean unos 5 segundos. Finalmente el dispositivo hace un reset.
NV9USB y NV11	Pulsar 2 veces	Indica protocolo actual en el dispositivo	Los Leds frontales del lector parpadean según unos códigos (ver tabla siguiente)
NV11	Mantener pulsado hasta que se ilumine y se apague la luz frontal	Reseteo del pagador todos los billetes se envían al estacker	
NV11	Pulsar 1 vez cuando el Led de status del pagador parpadea constantemente a 1seg.	Atasco liberado del pagador. Restar billete en el sistema	
NV9USB y NV11	Pulsar 1 vez el botón durante el funcionamiento normal.	Entrar en el modo de programación con tarjeta	Cuando se presione una vez el botón el frontal del NV9USB empezara a parpadear 1 vez por segundo

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Si ejecutamos la acción de pulsar dos veces el botón para comprobar en que protocolo se encuentra el NV11, deberemos comparar el número de parpadeos que hace le frontal del NV11 con la tabla siguiente.

Protocolo	Numero de Pulsos del Frontal
SSP	1
Pulsos	2
MDB	3
ccTalk	6
SIO	7
Paralelo	8

Desatasco de billetes

Como hemos visto en el apartado anterior, el Note Float nos indicará que se encuentra en una situación de atasco porqué el LED frontal está parpadeando aproximadamente una vez por segundo. En este caso debemos seguir el procedimiento siguiente.

- Antes que nada tenemos que estar seguros que el NV11 ha sido desconectado de alimentación.
- Para sacar el Note Float es necesario desplazar hacia abajo las dos sujeciones que se pueden encontrar en los laterales del NV11, tal y como muestra la imagen a continuación.

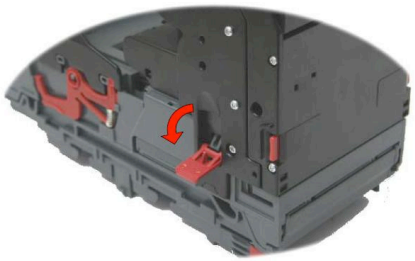


Figura 4: Sujeciones que unen el Note Float del NV9US

- Ahora el Note float ya ha sido liberado del NV9USB, debemos sujetarlo i tirar hacia arriba de el.
- Cuando tengamos separado el Note Float del NV9USB, si presionamos en los cierres rojos que se encuentran en los laterales, podremos abrir la trampilla trasera del Note Float y retirar el billete atascado.



Figura 5: Apertura de la compuerta del Note Float

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

- Una vez liberado el atasco del Note Float, podemos proceder a ensamblarlo otra vez en el NV9USB. Para ello realizaremos los mismos pasos que para quitar el pagador pero en sentido inverso.
- Una vez que hayamos montado el Note Float, podemos conectar otra vez alimentación.
- El LED frontal del Note Float continuará parpadeando hasta que no pulsemos una vez el botón del Note float. De esta manera informamos al dispositivo que hemos liberado el atasco y que un billete del interior del Note Float ha sido retirado.

Limpieza

Para realizar acciones de limpieza, hay que remarcar que debe hacerse con cautela, ya que una presión o fuerza indebida podría causar daños a las cintas y muelles del dispositivo. Esta operación de limpieza debería producirse cada 10.000 billetes insertados en el Note Float, aunque podría tener que reducirse debido a las condiciones del entorno.

Para realizar acciones de limpieza es necesario desmontar el Note Float del NV9USB, tal y como se ha indicado en el apartado siguiente. Una vez hecho esto podemos proceder a abrir la trampilla del Note Float. Para realizar todas las acciones de limpieza, debe hacerse sobre una superficie limpia y seca, y ha de usarse una brocha de pelo suave y un paño de tejido suave que no deje restos.

Para realizar la limpieza es necesario desensamblar el Note Float del NV9USB de la manera indicada en apartados anteriores. Una vez desmontado el Note Float, procedemos a abrir la compuerta pudiendo ver las cintas y sensores del Note Float. Con el pincel limpiar los sensores y Light pipe y desviador mostrados en las imágenes adjuntas

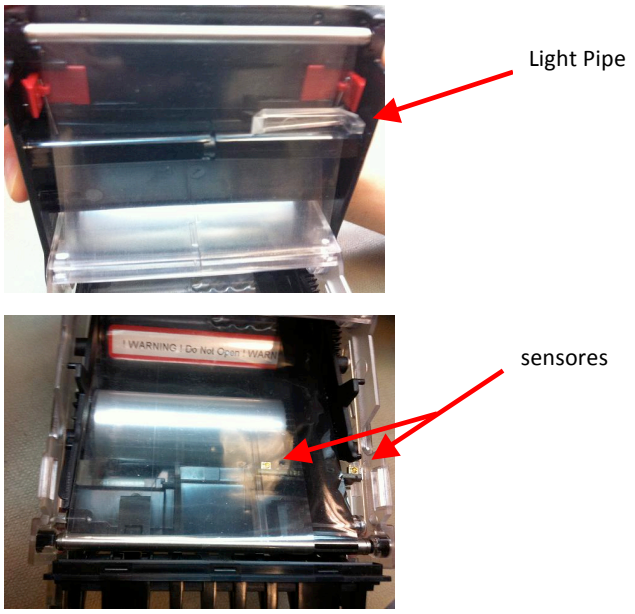


Figura 6: emplazamiento de Light pipe y sensores en el Note Float

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Diagnóstico y Calibración

Para realizar el diagnóstico y calibración, es necesario tener instalado el software ITL Diagnostics, así como disponer de algún tipo de interfaz para poder comunicarse con el billetero (DA2, UTB100, CN392). También hay que tener en cuenta que es necesario que el NV11/NV9USB se encuentre en protocolo SSP.

Para poder cambiar de protocolo ccTalk a SSP mantenga pulsado el botón de la parte superior (en el caso del NV9USB) o el botón del frontal (en caso que sea un NV11), hasta que las luces del frontales se enciendan. En este momento deje de pulsar el botón. Verá que las luces frontales del NV11 comienzan a parpadear muy rápidamente y acto seguido el dispositivo se reiniciará. En este momento el NV11 se encuentra en protocolo SSP. Para volver a protocolo ccTalk debe hacer el mismo paso.

El proceso de diagnostico y calibración solo realizará cuanto se observe un comportamiento anómalo del dispositivo o un descenso en la aceptación de los billetes. Si no se observa ninguna de estas dos cosas no es necesario realizar estos procedimientos. Hay que remarcar que este proceso de diagnóstico y calibración solo tiene efecto sobre el NV9USB.

Una vez conectado el billetero a alimentación y a un puerto USB del ordenador, realizamos a arrancar el programa ITL Diagnostics.

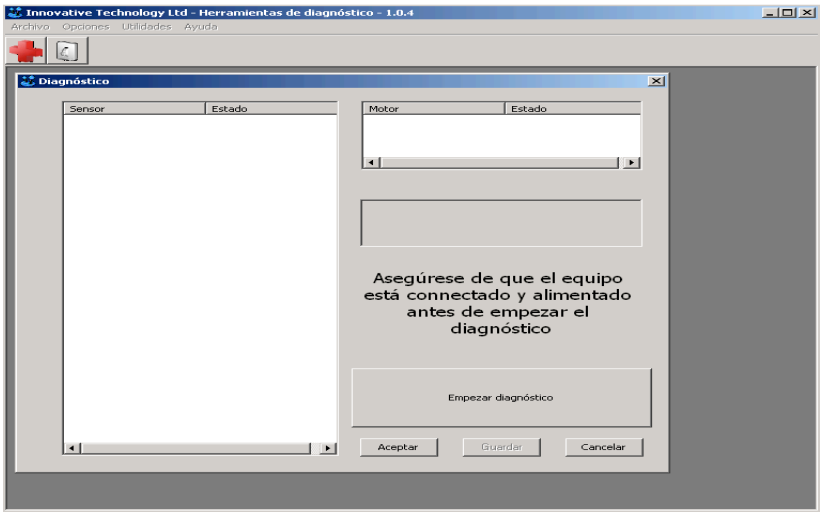


Figura 7: Página principal de ITLDiagnostics

El primer paso será comprobar que tenemos el puerto de comunicación con el billetero correctamente seleccionado. Para ello debemos ir a: *Opciones* → *Puerto Serie*. Dependiendo del interfaz que usemos, al lado del puerto nos aparecerá DA2 (si usamos un DA2), BV (si usamos el CN392) o Hopper (si usamos la UTB100)



Figura 8: Selección del Puerto de comunicaciones

Una vez tengamos el puerto seleccionado, tenemos dos opciones, diagnóstico o Initialise. El primero sirve para detectar errores y el segundo para re-calibrar los valores de los sensores del billetero.



Figura 9: Menú utilidades de ITL Diagnostics

Para que nos muestre la opción initialise, es necesario pedir al departamento técnico de Automated Transactions el archivo *INIT.cde*, que debe colocarse en el mismo directorio donde ha sido instalado el programa ITL Diagnostics (habitualmente en C:/Archivos de programa/ ITLDiagnostics).

Diagnostico

Si seleccionamos la opción de Diagnóstico, nos aparecerá la pantalla mostrada en la imagen, en ella se irán descargando los datos del billetero. Cuando el software acabe de descargar la información del billetero, nos pedirá que introduzcamos el papel verde de calibración. Este papel deberá ser pedido a Automated Transactions, no será valido otro tipo de papel, ya que los valores de diagnóstico y calibración serán erróneos.
Cuando ITLDiagnostics acabe de hacer la comprobación del billetero, nos dará el veredicto, ACEPTADO o FALLA.



Figura10: Pantalla de Diagnóstico

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Initialise

Cuando seleccionemos la opción Initialise, todo el proceso será mucho más directo. Arrancándose los motores justo después de pulsar el botón "*Empezar*". Justo en ese momento empieza el proceso de *calibración* de la unidad.

ES MUY IMPORTANTE NO DESCONECTAR I QUITAR LA ALIMENTACIÓN DURANTE EL PROCESO DE DIAGNÓSTICO O CALIBRACIÓN, YA QUE ESTO PRODUCIRIA DAÑOS EN EL DISPOSITIVO

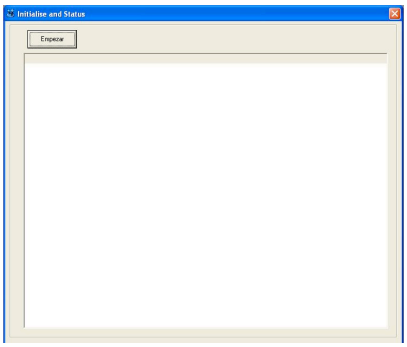


Figura 11: Pantalla de Initialise de ITL diagnostics

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

EXTENSIÓN DE GARANTÍA

GARANTÍA

RECREATIVOS FRANCO, S.A.U.
Pza DE CRONOS Nº 4
28037 MADRID
CIF: A/28415594
Dpto. Servicio Post Venta
Teléf.: (34) 91 440 92 51
Correo electrónico: reparaciones@rfranco.com

Recreativos Franco, S.A.U garantiza este producto conforme a la ley 23/2003 del 10 de julio.

Extensión de garantía

Nuestro producto está garantizado por defecto de fabricación durante 6 meses desde la fecha de activación que será la que indica el boletín de instalación.

Sólo una copia del boletín de instalación se considera acreditativo de esta extensión de garantía y deberá ser adjuntada para cualquier reclamación.

Por extensión de garantía se entiende la sustitución o reparación del componente reconocido no conforme en la fabricación y provistos de la etiqueta identificativa.

Quedan excluídos de la garantía los daños ocasionados por: mal uso, mala instalación o no conforme con las recomendaciones de este **MANUAL DE SERVICIO TÉCNICO.**

Todo elemento no fungible que por cualquier circunstancia no esté provisto de la etiqueta de garantía no podrá acogerse a la presente garantía.

Ninguna persona está autorizada a modificar los términos de esta extensión de garantía o a extender otra, verbal o escrita, en nombre de Recreativos Franco

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco

Declaración UE de Conformidad

Nosotros **RECREATIVOS FRANCO S.A.U.**

Domicilio: Plaza de Cronos, 4
28037 Madrid – ESPAÑA
Tel. 91 440 92 00

Declaramos que el siguiente aparato está fabricado conforme a las Directivas Europeas.

Descripción: MAQUINA RECREATIVA Y DE AZAR
Marca: RECREATIVOS FRANCO
Familia: RF1000ST / RF1003 / RF31 /RF3003
Juego:

MULTIJUEGO DE CRONOS
MULTIJUEGO DE CRONOS 1
MULTIJUEGO DE CRONOS 2
MULTIJUEGO DE CRONOS 3
MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN
MULTIJUEGO DE CRONOS 1 SALÓN
MULTIJUEGO DE CRONOS 2 SALÓN
MULTIJUEGO DE CRONOS 3 SALÓN
MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 2M
MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 3M
MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 4M
MULTIJUEGO DE CRONOS SALÓN 6M
MULTIJUEGO DE CRONOS 1 SALÓN 6M
MULTIJUEGO DE CRONOS 2 SALÓN 6M
MULTIJUEGO DE CRONOS 3 SALÓN 6M

Directiva de baja tensión 2014/35/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 62233:2009
- UNE-EN 60335-1:2012
- UNE-EN 60335-2-82:2004+A1:2008

Directiva de Compatibilidad electromagnética 2014/30/UE.

Normas armonizadas aplicadas:

- UNE-EN 55014-1:2008 + ERR:2009 + A1:2009 + A2:2012
- UNE-EN 61000-3-2:2014
- UNE-EN 61000-3-3:2013
- UNE-EN 55014-2:1998 + A1:2002 + A2:2009
  - UNE-EN 61000-4-2:2010 *
  - UNE-EN 61000-4-3:2007 + A1:2008 + A2:2011
  - UNE-EN 61000-4-4:2013
  - UNE-EN 61000-4-5:2015
  - UNE-EN 61000-4-6:2014
  - UNE-EN 61000-4-11:2005

Directiva de RoHS 2011/65/UE.

Firmado en Madrid 10 de Junio de 2016

Jesús Franco Muñoz
Administrador Único

Este documento contiene información exclusiva y sometida a derechos de autor. Queda prohibida su reproducción o divulgación sin contar con el consentimiento por escrito de R. Franco, Inc. ©R. Franco