



Play Touch



MANUAL DE INSTRUCCIONES



Delta Coin

Pol. IBARZAHARRA, Manzana, 9 Pab. 37
48510 TRAPAGA (VIZCAYA)
Tfno. 94 472 00 04
Fax 94 472 00 55



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 1 de 20

INDICE

DENOMINACIÓN	PAGINA
INTRODUCCIÓN.	2
MATERIAL DE ENTREGA.	3
DATOS TECNICOS.	3
INSTALACIÓN.	3
MANTENIMIENTO.	4
TEST.	4
1 SONIDO.	5
2 AUTONOMIAS.	5
3 ESTADISTICAS.	6
4 CALIBRACIÓN.	6
5 CREDITOS.	8
6 FREE PLAY.	8
7 PERSONALIZAR.	9
8 RECORDS.	10
DESARROLLO DEL PROGRAMA.	10
PANTALLA HI-SCORES.	10
TEMA ESTRATEGIA.	11
4 EN RAYA.	11
SHANGAI.	12
TOUCHMIND.	12
RODEO.	13
TEMA MENTAL.	13
TOUCHQUIZ.	14
CINE.	14
FUTBOL.	14
MUSICA.	15
GENERAL.	15
RULETA DE LA SUERTE.	15
LINGOTOUCH.	16
ERRORES.	16
TEMA HABILIDAD.	16
ARKATOUCH.	17
TOUCHBUBBLE.	17
CONCENTRACIÓN.	17
TOUCHTRIS.	18
TOUZZLE.	18
TEMA CARTAS.	19
ONCE.	19
3 TORRES.	19
SOLITARIO.	20
21	20



Play Touch

IMPORTANTE:

- ◆ Copyright de Delta Coin SL, 48510, Vizcaya, Spain.
- ◆ Cualquier modificación de esta máquina precisa el previo permiso por escrito del fabricante.
- ◆ Se reserva el derecho para cambios si el progreso técnico lo requiere, pero no existe la obligación.

INTRODUCCIÓN

Enhorabuena por elegir PLAY TOUCH, un sistema de juego basado en pantalla táctil y computadora donde el jugador podrá elegir su juego preferido, con solo tocar la pantalla con el dedo.

PLAY TOUCH esta destinada al uso exclusivo como máquina recreativa.

La puesta en marcha de PLAY TOUCH, **le garantizará en su explotación unos excelentes resultados**, apoyados por nuestro servicio técnico posventa, que le ayudará en cualquier problema.

Se recomienda:

- Poner las llaves de servicio solo al alcance del personal autorizado.
- Peligro de incendio desconecte la máquina inmediatamente de la red.

No se debe colocar la máquina en lugares donde haya peligro de explosión.

En caso de que se use de forma inadecuada, como por ejemplo:

- ◇ Depositar bebidas en la máquina o echarlas sobre la pantalla.
- ◇ Golpear la máquina.
- ◇ No colocar debidamente la máquina (ángulo inclinación >5 grados).

La empresa Delta Coin S.L., no se responsabiliza de posibles desperfectos.

MATERIAL DE ENTREGA

- Play Touch.
- Un juego de llaves.
- Cable para la corriente eléctrica.
- Manual de instrucciones y uso, de los diferentes componentes de la máquina.
- Documentación de la máquina.

DATOS TÉCNICOS

- **Alimentación de la red:** 220 CA/50 Hz.
- **Consumo de potencia:** 90 VA.
- **Control de volumen máximo:** 70 dB.
- **Bloque de alimentación:**
 - Entrada :
CA 230 V / 50H.
 - Salida:
CC +5 V / 20 A (rojo).
-5 V / 0'5 A (blanco).
+12 V / 8 A (amarillo).
-12 V / 0'5 A (azul).
- **Placa principal:**
 - Pc Mainboard Pentium.
 - 32 MB de memoria principal RAM.
- **Tarjetas enchufables:**
 - Touch Screen Controller.
 - VGA tarjeta gráficos.
 - Sound blaster.
 - Alimentación 220 CA / 50 Hz.
- **Monitor VGA:**
 - Hantarex.
- **Controlador de monedas:**
 - Selector electrónico Azkoyen V50A.

INSTALACIÓN

La máquina se debe instalar solo en interiores, y nunca en ambientes donde este expuesta a la lluvia o al agua. La máquina no se debe exponer a temperaturas extremas, ni a la humedad.

PLAY TOUCH es apropiado para la hostelería, incluso salones recreativos. Debe instalarse sobre una superficie fija.

Comprobar que la tensión de red corresponde a la descrita en los datos técnicos.

La toma de corriente de la máquina, debe disponer de T.T..



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04. FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 4 de 20

MANTENIMIENTO • SISTEMA CPU:

El sistema de juego se basa en un ordenador, no lo manipule, ni extraiga, ni inserte el HD (disco duro) **nunca**. Para cualquier avería pongase en contacto con nuestro servicio técnico.

Las ampliaciones de software se realizaran a través de nuestro servicio técnico, para lograr el éxito deseado de dicha operación.

• MONITOR VGA:

Ver manual del monitor adjunto con manual de instrucciones.

• PANTALLA TÁCTIL Y CONTROLADORA:

Para la limpieza de la pantalla táctil no limpiar **nunca** con productos abrasivos ni disolventes, la pantalla perdería su brillo y transparencia de imagen

La limpieza adecuada del cristal **Touch Screen** tiene que efectuarse con un paño de limpieza suave y un limpiacristales.

En los trabajos de mantenimiento hay que observar lo siguiente:

1 Desconectar la clavija de la red.

2 Después de desconectar la clavija, esperar tres minutos antes de abrir el marco del tubo (motivo: descargas del capacitor).

TEST

Para activar la pantalla de test, levantar la tapa del tubo y presionar la tecla que se encuentra en la parte superior del mismo. Aparece la imagen siguiente:



La pantalla de test ofrece ocho campos para seleccionar:

1 Sonido: cambiar el volumen acústico.

2 Autonomías: escoger el territorio en que se instala.

3 Estadísticas: consultar la contabilidad y estadísticas.

4 Calibración: calibrar el Touch Screen.

5 Créditos: fijar el precio de juego.

6 Free Play: posibilidad de poner en modo exposición.

7 Personalizar: publicidad en la imagen de presentación.

8 Records: permite borrar los Hi-scores.

TEST
1 SONIDO

Al seleccionar SONIDO aparece la siguiente pantalla:

VOLUMEN	SONIDO
	<input checked="" type="radio"/> MÚSICA EN ATRACCIÓN <input type="radio"/> MÚSICA EN JUEGOS <input type="radio"/> SIN MÚSICA <input type="radio"/> CON MÚSICA
MIN	<input type="range"/>
	MAX
	<input type="button" value="PRUEBA"/> <input type="button" value="ACEPTAR"/>

- ◊ **Música en atracción:** se puede escuchar mientras el PLAY TOUCH está en posición Stand By.
- ◊ **Música en juego:** permite habilitar la música en los distintos juegos.
- ◊ **Sin música:** anula la música siempre.
- ◊ **Con música:** habilita la música siempre.
- ◆ **Ajuste de volumen:** la barra indica el volumen al que queremos instalar la máquina, del 0% a la izquierda al 100% a la derecha.

La selección se realiza táctilmente, una vez elegido pulsar aceptar.

TEST
2 AUTONOMÍAS

Al seleccionar AUTONOMÍAS aparece la siguiente pantalla:

AUTONOMIAS				
ANDALUCIA	ARAGON	ASTURIAS	BALEARES	CANARIAS
CANTABRIA	CASTILLA LEON	CASTILLA LA MANCHA	CATALUÑA	CEUTA
EUSKADI	EXTREMADURA	GALICIA	LA RIOJA	MADRID
MELILLA	MURCIA	NAVARRA	VALENCIA	

En este apartado, se **selecciona la comunidad** donde se va a instalar el PLAY TOUCH.

Hay juegos, como el TOUCHQUIZ que realiza preguntas propias de la comunidad elegida.

Una vez seleccionada táctilmente, pasa a la pantalla anterior.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 6 de 20

TEST

3 ESTADÍSTICAS

Al tocar en ESTADÍSTICAS, aparece la ventana siguiente, en la cual se recibe información sobre la contabilidad y estadísticas.

ESTADÍSTICAS		
Nombre del juego	Número de partidas	Porcentaje
4 en raya		
Shangai		
Touchmind		
Rodeo		
Touchquiz Cine		
Touchquiz Deportes		
Touchquiz Música		
Touchquiz General		
Touchquiz Fútbol		
Rueta de la suerte		
Lingo		
Errores		
Arkatouch		
Touchbubble		
Concentración		
Touchtris		
Touzzle		
Once		
3 torres		
Solitario		
21		

Para borrar la contabilidad temporal y empezar de cero, pulsar en

TEST

4 CALIBRACIÓN

Para calibrar el TOUCH SCREEN:

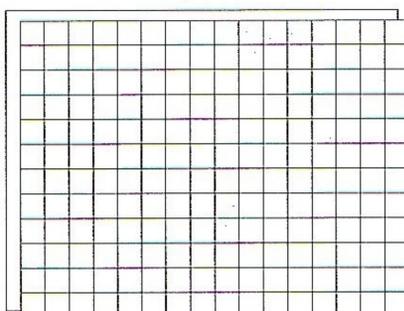
Tocar en la ventana de test **calibrar** y aparece nueva ventana.

CONTINUA

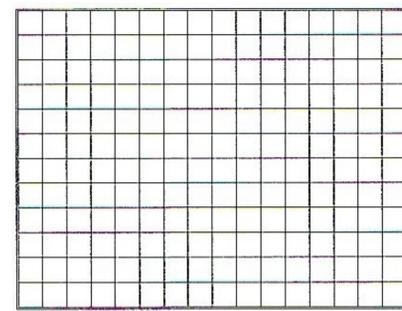
CALIBRACIÓN	
<input type="button" value="25 PUNTOS"/>	
<input type="button" value="2 PUNTOS"/>	
<input type="button" value="PRUEBA"/>	
<input type="button" value="CARTA DE AJUSTE"/>	
<input type="button" value="SALIR"/>	

♦ 1ª operación, tocar **CARTA DE AJUSTE**.

Aparece una pantalla con 208 cuadrados que se ajustará desde los mandos del monitor.



NO



SI

Realizado, tocar en pantalla para pasar a la ventana calibración



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 7 de 20

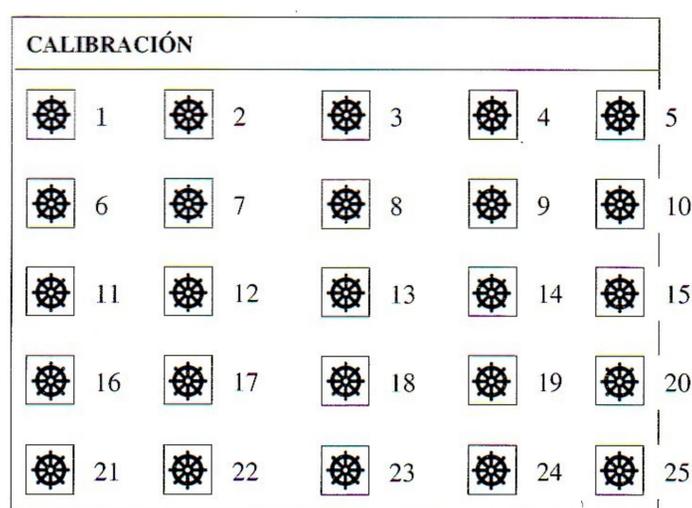
TEST

4 CALIBRACIÓN

CONTINUACIÓN

- ♦ 2ª operación, tocar **25 PUNTOS**.

Aparece una pantalla con 25 puntos de mira, que habrá que tocar con el dedo en su centro hasta que cambie de color, levantar el mismo y pasar al siguiente, tal y como se indica en el gráfico.



Después de tocar el último punto, pasa automáticamente a la ventana de calibración.

- ♦ 3ª operación, tocar **PRUEBA**.

Permite dibujar líneas sobre la pantalla para comprobar la calibración de TOUCH SCREEN. Realizada prueba, tocar salir.

- ♦ 4ª operación, tocar **SALIR**.

Vuelve a la pantalla de inicio de Test, y pulsar nuevamente salir. Permite que la máquina arranque y ajuste la nueva calibración.

La calibración tocando **2 PUNTOS**:

Permite hacer una calibración rápida de prueba, pero no efectiva.

En la parte inferior derecha aparecerá un punto de mira, tocar sobre el durante 3 segundos. A continuación aparecerá otro punto de mira en la parte superior derecha de la pantalla, tocar sobre el durante 3 segundos.

Sino actuamos sobre la pantalla durante 20 segundos la CPU mantendrá el ajuste del TOUCH SCREEN anteriormente realizado.

Si hemos hecho el ajuste de los dos puntos de mira en la pantalla aparecerán dos ventanas para elegir si estamos o no de acuerdo con el ajuste hecho.

Se recomienda hacer la calibración, tocando 25 PUNTOS.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 8 de 20

TEST 5 CRÉDITOS

Al seleccionar CRÉDITOS aparece la siguiente pantalla:

CRÉDITOS			
-	25	0	+
-	50	0	+
-	100	0	+
-	200	1	+
-	500	5	+
		+	ACEPTAR
CRÉDITOS		4	
		-	CANCELAR

En este apartado se fija el precio de cada crédito, (siempre en valores de 25 pesetas).

Las ventanas + o - sirven para variar la cantidad y la ventana aceptar para fijarlos.

También puede concederse BONOS de crédito, según la moneda que utilice el jugador para conseguir dichos créditos, según el gráfico anterior.

Ejemplo:

Según el gráfico, la partida costaría 100 ptas. (4 créditos).

Al introducir una moneda de 200 ptas., daría 3 partidas (2 por 4 créditos partida, y 1 de bonificación).

Al introducir una moneda de 500 ptas., daría 10 partidas (5 por 4 créditos partida, y 5 de bonificación).

La selección se realiza táctilmente, una vez elegido pulsar aceptar.

TEST 6 FREE PLAY

Al seleccionar FREE PLAY aparece la siguiente pantalla:

FREE PLAY	
SI	NO

Permite la posibilidad de colocar el PLAY TOUCH en modo de exhibición, sin necesidad de meter monedas para jugar en él.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04. FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 9 de 20

TEST

7 PERSONALIZAR

La imagen de presentación permite la posibilidad de insertar el nombre de un Sponsor, ya sea la empresa operadora o el local donde este instalado el PLAY TOUCH.

Al seleccionar PERSONALIZAR aparece la siguiente pantalla:

PERSONALIZAR	
<input type="button" value="SI"/> <input type="button" value="NO"/>	

Después de pulsar **SI**, aparece la siguiente pantalla:

PERSONALIZAR													
BIENVENIDO A				L1	BORRAR		<input type="button" value="ACEPTAR"/> <input type="button" value="CANCELAR"/>						
EL MARAVILLOSO				L2	BORRAR								
MUNDO DE				L3	BORRAR								
PLAY TOUCH				L4	BORRAR								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	DEL	+	-	*
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	/	=	,	
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	.	;	:	
Z	X	C	V	B	N	M	Ç			"	'	%	
										()	?	

El texto se introduce en las casillas sombreadas en el gráfico.

Al pulsar L1 se entra en la línea primera, pulsando borrar se anula lo escrito, a continuación teclear el texto y pulsar L2 para continuar en la siguiente línea, y así sucesivamente hasta completar las cuatro líneas.

Tocar aceptar una vez hecho el cambio, y aparece la siguiente ventana:

ATENCIÓN	
Seguro que quiere activar la publicidad:	
<input type="button" value="OK"/>	<input type="button" value="CANCELAR"/>

Tocar OK para activar el cambio. Y pulsar aceptar hasta la ventana de inicio Test, y pulsar salir.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

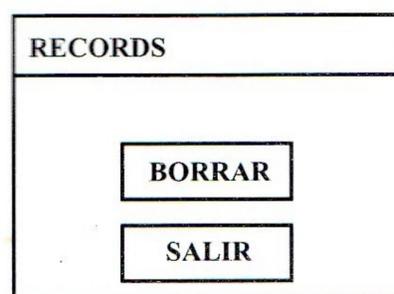
Página 10 de 20

TEST 8 RECORDS

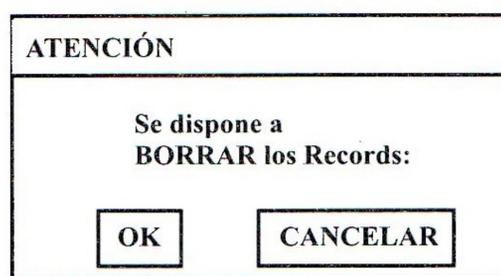
Cada juego da opción al jugador, que consiga la puntuación entre las diez primeras, a grabar su nombre.

Siendo también conveniente, que periódicamente se borren los récords para incentivar al jugador.

Al seleccionar RECORDS, aparece la siguiente pantalla:



Tocando BORRAR, aparece la siguiente ventana:



Tocar OK para activar el cambio. Y pulsar aceptar hasta la ventana de inicio Test, y pulsar salir.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Encendida la máquina, ejecuta una presentación de varias pantallas. **Cuando empiezan las presentaciones ya se pueden echar monedas.**

PRESENTACIÓN

Se presentan los distintos grupos de juegos:



PANTALLA HI-SCORES

Al final del juego, el jugador puede inscribir su nombre en una lista **HI-SCORES**, si ha alcanzado la cantidad suficiente de puntos.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

PRESENTACIÓN

Para **elegir un grupo**, el jugador debe tocar la imagen del grupo escogido sobre la pantalla. De esta manera los juegos de este grupo se visualizan. Grupo ESTRATEGIA:



Para **elegir un juego**, también se escogen tocando el campo del Juego sobre la pantalla. Después de haberlo seleccionado, aparece en cada juego la pantalla de inicio.

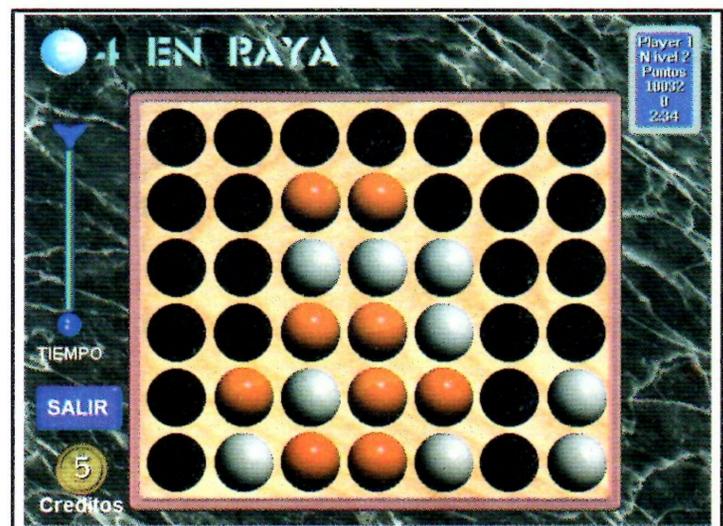
Antes de la pantalla de inicio, mediante otra pantalla da opción a ver Hi-scores, volver atrás, y en algunos juegos poder seleccionar también entre varios **jugadores**.

Cuando existen **créditos** necesarios para el juego seleccionado, se puede **empezar el juego**.

ESTRATEGIA

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

4 EN RAYA



El juego consiste en colocar 4 o mas fichas en línea, horizontal, vertical o diagonal, antes que la máquina. El juego lo inicia el jugador.

ESTRATEGIA

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla siguiente:

SHANGAI



Hay 2 juegos de Shangai, se elige tipo de fichas y se toca, apareciendo la pantalla siguiente: -

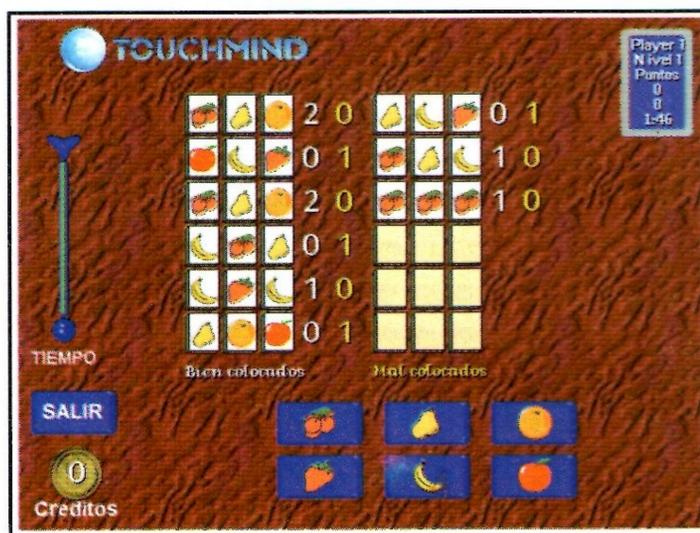


El juego consiste en realizar parejas de símbolos iguales de fuera hacia dentro. El jugador gana si no tiene fichas.

ESTRATEGIA

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

TOUCHMIND

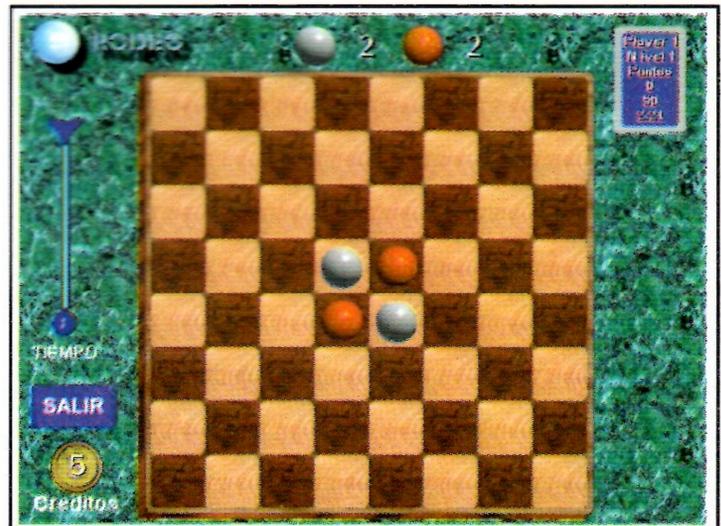


Consiste, averiguar que combinaciones de tres, cuatro o mas figuras ha seleccionado la máquina. La máquina indica cuantas figuras hay correctas, y cuantas en su lugar.

ESTRATEGIA

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

RODEO



Juego de tablero en el que se trata de capturar un mayor número de fichas que el contrario, situando una o más fichas del adversario entre dos fichas propias.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Para **elegir un grupo**, el jugador debe tocar la imagen del grupo escogido sobre la pantalla. De esta manera los juegos de este grupo se visualizan. Grupo MENTAL:

PRESENTACIÓN



Para **elegir un juego**, se escoge tocando el campo del Juego sobre la pantalla. Después de haberlo seleccionado, aparece en cada juego la pantalla de inicio.

En el caso del TOUCHQUIZ, al tocarle se abre otra pantalla con 4 juegos más, como vemos en el siguiente gráfico:



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04. FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 14 de 20

MENTAL TOUCHQUIZ



MENTAL TOUCHQUIZ CINE



Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:



El juego consiste en averiguar cuál de las cuatro respuestas propuestas es correcta para la pregunta seleccionada por la máquina.

MENTAL TOUCHQUIZ FÚTBOL



Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:



El juego consiste en averiguar cuál de las cuatro respuestas propuestas es correcta para la pregunta seleccionada por la máquina.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04, FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 15 de 20

MENTAL TOUCHQUIZ MÚSICA



Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:



El juego consiste en averiguar cuál de las cuatro respuestas propuestas es correcta para la pregunta seleccionada por la máquina.

MENTAL TOUCHQUIZ GENERAL



Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

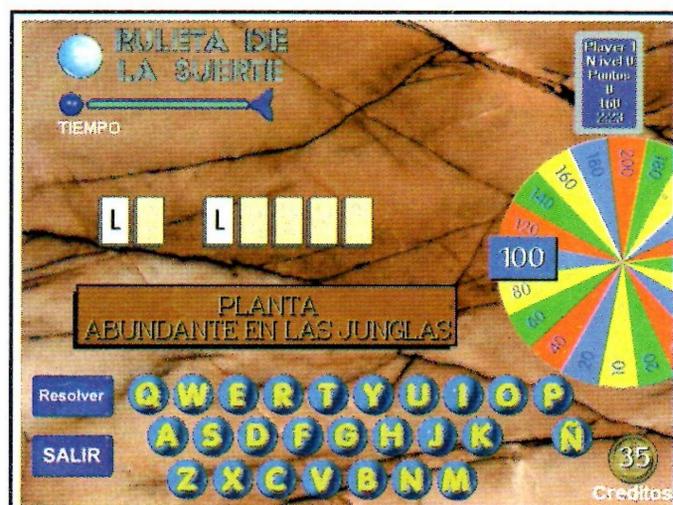


El juego consiste en averiguar cuál de las cuatro respuestas propuestas es correcta para la pregunta seleccionada por la máquina.

MENTAL RULETA DE LA SUERTE



Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

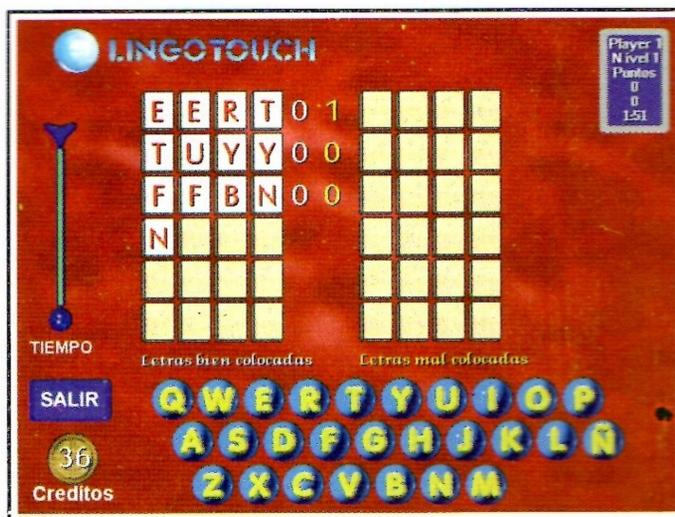


Preguntas y respuestas resolviendo la frase enigma. Podrá seleccionar en cada turno una letra, con la que obtendrá los puntos que indique la ruleta.

MENTAL

Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

LINGOTOUCH



Averiguar qué palabra propone la máquina.
La máquina indica cuántas letras hay correctas, y cuántas correctas en su lugar.

MENTAL

Seleccione juego, visualiza la pantalla de inicio:

ERRORES



Consiste en descubrir las diferencias en la imagen de la derecha, comparándola con la original colocada a su izquierda.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

PRESENTACIÓN

Elegir grupo, los juegos se visualizan. Grupo HABILIDAD:

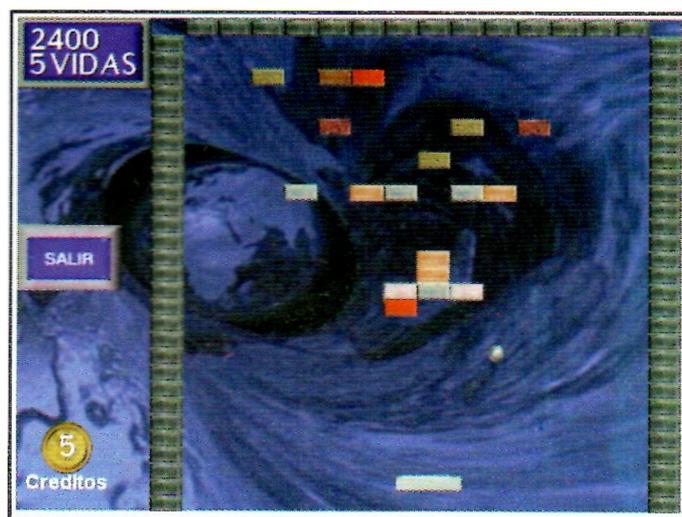


Para **elegir un juego**, se escoge tocando el campo del Juego sobre la pantalla. Después de haberlo seleccionado, aparece en cada juego la pantalla de inicio.

HABILIDAD

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

ARKATOUCH



El juego consiste en hacer rebotar la pelota contra la pared de ladrillos, hasta destruirlos.

El jugador utiliza para rebotar la pelota, el patín situado en la parte inferior desplazandolo a la izquierda y derecha, con el dedo sobre él.

HABILIDAD

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

TOUCHBUBBLE



El juego consiste en apuntar con el cañón a las bolas coloreadas en la pantalla, se destruirán cuando tres o más del mismo tipo formen un conjunto.

Su objetivo será destruir a todas las bolas.

Flechas izquierda y derecha sirven para girar el cañón, y la flecha vertical para disparar. Fijarse en el color de la bola del cañón, antes de disparar.

HABILIDAD Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

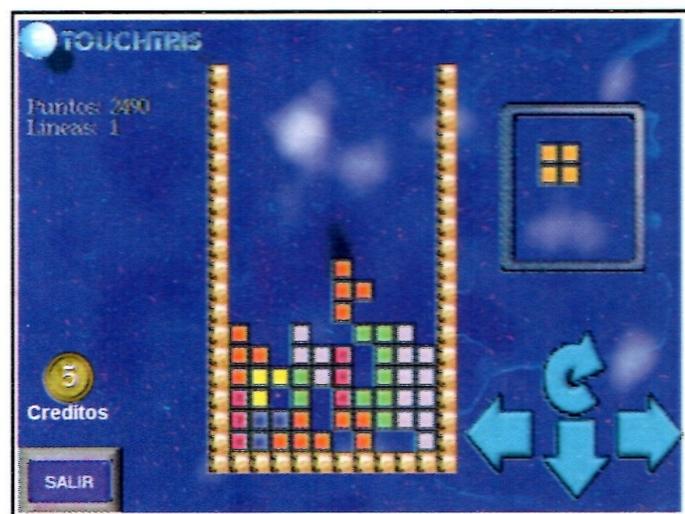
CONCENTRACIÓN



El juego consiste en descubrir las cartas iguales, y progresar en los diferentes niveles.

HABILIDAD Seleccione juego, visualiza la pantalla de inicio:

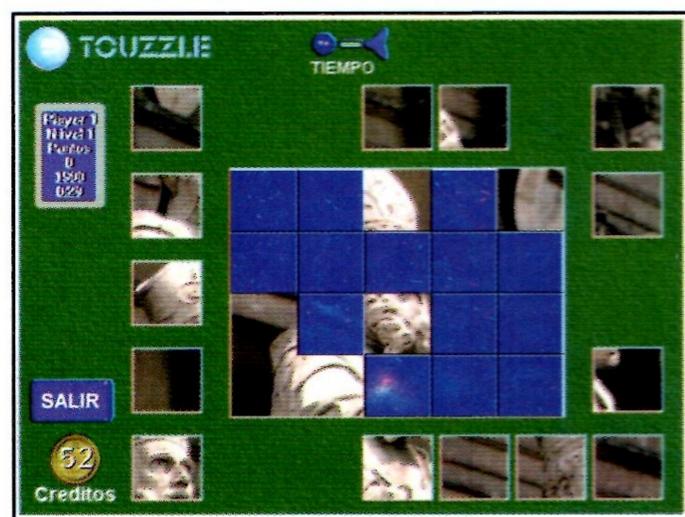
TOUCHTRIS



El jugador debe colocar los ladrillos que van cayendo completando el mayor número de líneas posibles.

HABILIDAD Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

TOUZZLE



El jugador puede tocando las piezas del Touzzle con el dedo, moverlas y llevarlas a la posición correcta.



FABRICACIÓN DE VIDEOS JUEGOS RECREATIVOS.

Polígono IBARZAHARRA, Manzana 9, Pabellón 37.
48510 TRAPAGA - VIZCAYA. SPAIN. EUROPE.

TEL. 94 472 00 04. FAX 94 472 00 55.

MARZO 1.998

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Página 19 de 20

DESARROLLO DEL PROGRAMA

PRESENTACIÓN

Para **elegir un grupo**, el jugador debe tocar la imagen del grupo escogido sobre la pantalla. De esta manera los juegos de este grupo se visualizan. Grupo CARTAS:



Para **elegir un juego**, también se escogen tocando el campo del Juego sobre la pantalla. Después de haberlo seleccionado, aparece en cada juego la pantalla de inicio.

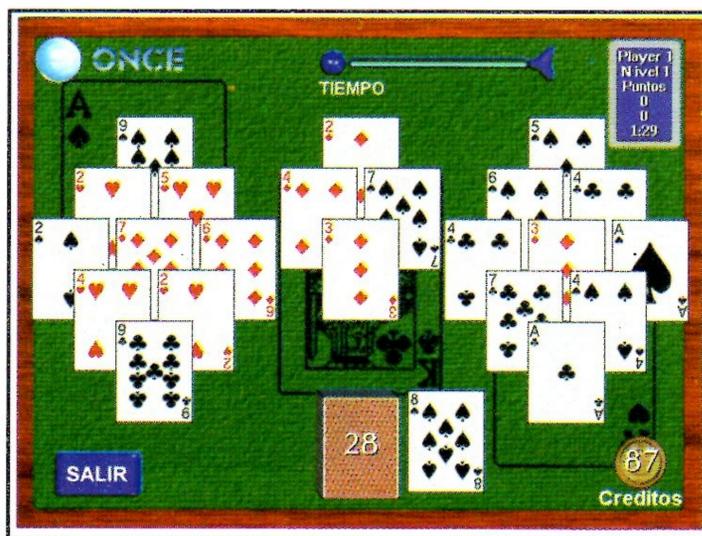
Antes de la pantalla de inicio, mediante otra pantalla da opción a ver Hi-scores, y volver atrás.

Cuando existen **créditos** necesarios para el juego seleccionado, se puede **empezar el juego**.

CARTAS

Al seleccionar el juego, se visualiza la pantalla de inicio siguiente:

ONCE



Seleccionar entre las cartas del mazo o del tapete, las que sumen un valor de ONCE.

El objetivo del juego es realizar el mayor número de once posibles.

CARTAS

Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

3 TORRES



El juego consiste en llegar a los extremos de las 3 TORRES formadas por las cartas, cambiando una carta del mazo por otra de las torres y que se solo se diferencie por un valor mayor o menor.

CARTAS

Seleccione juego, visualiza la pantalla de inicio:

SOLITARIO



Consiste en realizar cuatro montones de as al rey y del mismo palo. Para ello, sobre el tapete de juego puede ordenar las cartas alternando en rojo y negro, en orden ascendente.

CARTAS

Seleccione juego, y visualiza la pantalla de inicio:

21



Se trata de conseguir como máximo 21 puntos en cada de los cinco bloques. Al finalizar se suman los bloques y se consigue una puntuación.