

## Sistema de créditos

El valor monetario de 1 crédito es de 0,20 €

### Juego inferior

Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador **APUESTA** se elige el modo de juego entre:

Modo juego	Créditos
apuesta 1	1
apuesta 2	3
apuesta 3	5

### Juego superior

Para acceder a dicho juego, es necesario tener **Truenos** en el contador «Truenos». Antes de iniciar la partida, accionando el pulsador **APUESTA** se elige el modo de juego entre:

Modo juego	Créditos + Puntos
apuesta 1	1 + 1
apuesta 2	3 + 3
apuesta 3	5 + 5

## Selección de configuraciones

MICROINTERRUPTORES "A"			
1	2	3	PORCENTAJE (%)
On	On	On	70
On	On	Off	72
On	Off	On	74
On	Off	Off	76
Off	On	On	78
Off	On	Off	80
Off	Off	On	84
Off	Off	Off	88
<b>4 SOBREPORCENTAJE (%)</b>			
On			NO
Off			8% en 3CR y 5CR
<b>5 NO UTILIZADO</b>			
On			Situar en ON
<b>6 JUEGO 10 CÉNTIMOS</b>			
On			SI
Off			NO
<b>7 REFRESCO LÁMPARAS</b>			
On			SI
Off			NO
<b>8 NO UTILIZADO</b>			
On			Situar en On

MICROINTERRUPTORES "B"	
<b>1 BILLETE 5 €</b>	
On	NO
Off	SI
<b>2 BILLETE 10 €</b>	
On	NO
Off	SI
<b>3 BILLETE 20 €</b>	
On	NO
Off	SI
<b>4 NO UTILIZADO</b>	
On	Situar en ON
<b>5 EN JUEGO DE EXHIBICIÓN</b>	
On	Créditos siempre
Off	Un crédito
<b>6 NO UTILIZADO</b>	
On	Situar en On
<b>7 BANCO DE PREMIOS</b>	
On	SI
Off	NO
<b>8 JUEGO DEL BANCO</b>	
On	SI
Off	NO

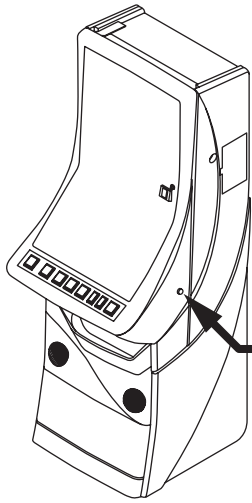




## Pago Manual

Mediante el **parámetro PAGO MA** de la fase 0 de Test, se configura la cantidad de monedas a partir de la cual se considera un pago manual. La configuración por defecto es de 1000 €.

El **pago manual bloquea la máquina** a la espera de su activación mediante la llave situada en el lateral derecho de la máquina.



Pago manual

### Funcionamiento

1 En el caso, en que el **banco de premios** acumule una cantidad igual o superior a la configurada en el parámetro, cuando se acciona el pulsador **COBRAR BANCO** en el display VFD aparece el mensaje :

SI COBRAR NO

Para cobrar el **banco de premios**, accionar nuevamente el pulsador **COBRAR BANCO**, la máquina se bloquea a la espera del **pago manual**, en caso contrario, para continuar con el juego accionar el pulsador **JUEGO**.

2 En el caso, de conseguir un premio igual o superior a la cantidad configurada en el parámetro y éste no se pueda acumular en el **banco de premios**, por llegar al máximo, la máquina se bloquea a la espera del **pago manual**.

## Parámetros

Se añade un nuevo parámetro en la fase 0 del test

**PAGO MA** Configuración de la cantidad de monedas a partir de la cual se realiza el pago manual

Opciones : (1) **0 NUNCA**

Nunca el pago manual es por llave

(2) **300 EUR**

El pago manual se produce cuando en el banco de premios hay acumulados 300 € o más o cuando aparece un premio igual o superior a 300 € y no se puede acumular en el banco

(3) **400 EUR**

El pago manual se produce cuando en el banco de premios hay acumulados 400 € o más, o cuando aparece un premio igual o superior a 400 € y no se puede acumular en el banco

(4) **600 EUR**

El pago manual se produce cuando en el banco de premios hay acumulados 600 € o más, o cuando aparece un premio igual o superior a 600 € y no se puede acumular en el banco

(5) **1000 EUR**

El pago manual se produce cuando aparece el premio de 1.000 €

## Diagrama de monedas

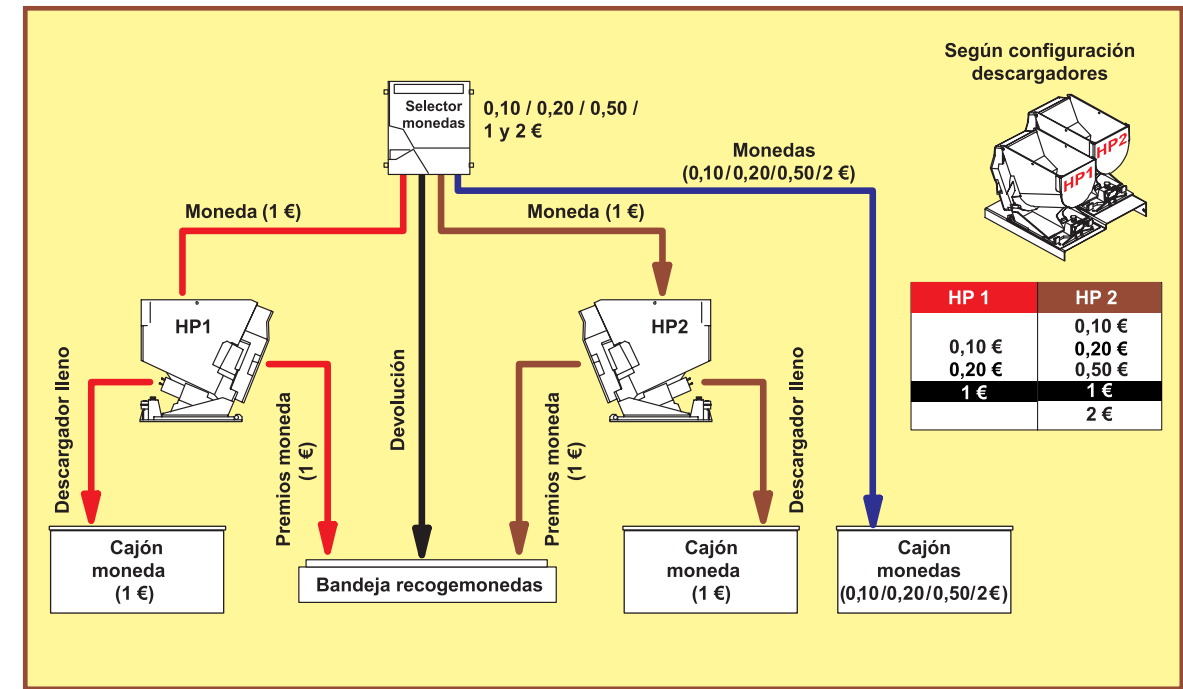


Diagrama de monedas según la configuración de parámetros :  
**HOPP1 = 1€**, **HOPP2 = 1€** y **DESVIOS = normales**

## Contadores electrónicos

Se añaden en la fase 16 del test un grupo de contadores de pago manual

Código	Contadores de pago manual
<b>C-500</b>	Total de monedas pagadas por pago manual (fracciones de 0,20 €)
<b>C-501</b>	Parcial de monedas pagadas por pago manual (fracciones de 0,20 €)
<b>C-502</b>	Parcial de monedas del último pago manual (fracciones de 0,20 €)

## Contadores electromecánicos

Es posible añadir un contador electromecánico que indica el total de monedas pagadas por pago manual (fracciones de 0,20 €).

