



**Software Megatouch**  
**FORCE 2008™ y**  
**ION 2008™**



PM0652-03



## Índice

---

<b>Nombre de los juegos y puntuación requerida para repetición inicial</b> p. 1	<b>Menú diagnóstico</b> ..... p. 13
<b>Diagrama de las pantallas de configuración del operador</b> ..... p. 2	Disco duro auto-diagnósticos ..... p. 14
<b>Menú principal</b> ..... p. 3-4	<b>Menú presentación</b> ..... p. 15
<b>Menú créditos/fijación de precios</b> .. p. 5-7	Pantallas publicitarias operador ..... p. 15
Menú regulación inserción monedas ..... p. 5	<b>Menú promoción</b> ..... p. 15-16
Menú de operación sin monedas ..... p. 6-7	My Merit ..... p. 15-16
Modalidad alquiler ..... p. 7	Merit Money ..... p. 16
<b>Menú juegos</b> ..... p. 8	Créditos promocionales ..... p. 16
Configuración juego ..... p. 8	<b>Llaves de jugador y operador Megatouch</b> ..... p. 17
<b>Menú de puntuaciones máximas</b> p. 9	<b>Configuración del Tocabiscos Automático Mega-Link</b> ..... p. 18-19
Ver/cancelar puntuaciones máximas ..... p. 9	Hardware ..... p. 18
<b>Menú libros</b> ..... p. 9-11	Software ..... p. 18-19
Visualización libros ..... p. 9-10	<b>Configuración inalámbrica</b> ..... p. 20
Cierre cuentas ..... p. 10-11	<b>Modalidad de torneo local</b> ..... p. 21-25
<b>Menú sistema</b> ..... p. 12	<b>Acuerdo de licencia del software</b> ..... p. 26-29

---

© 2007 Merit Entertainment

Force, Ion, MegaNet, Mega-Link, TournaMAXX y TournaCHAMP son marcas registradas de Merit Entertainment.

Se prohíbe terminantemente la reproducción de este manual, en cualquier forma o por cualquier medio, sin el permiso previo por escrito de Merit Entertainment.

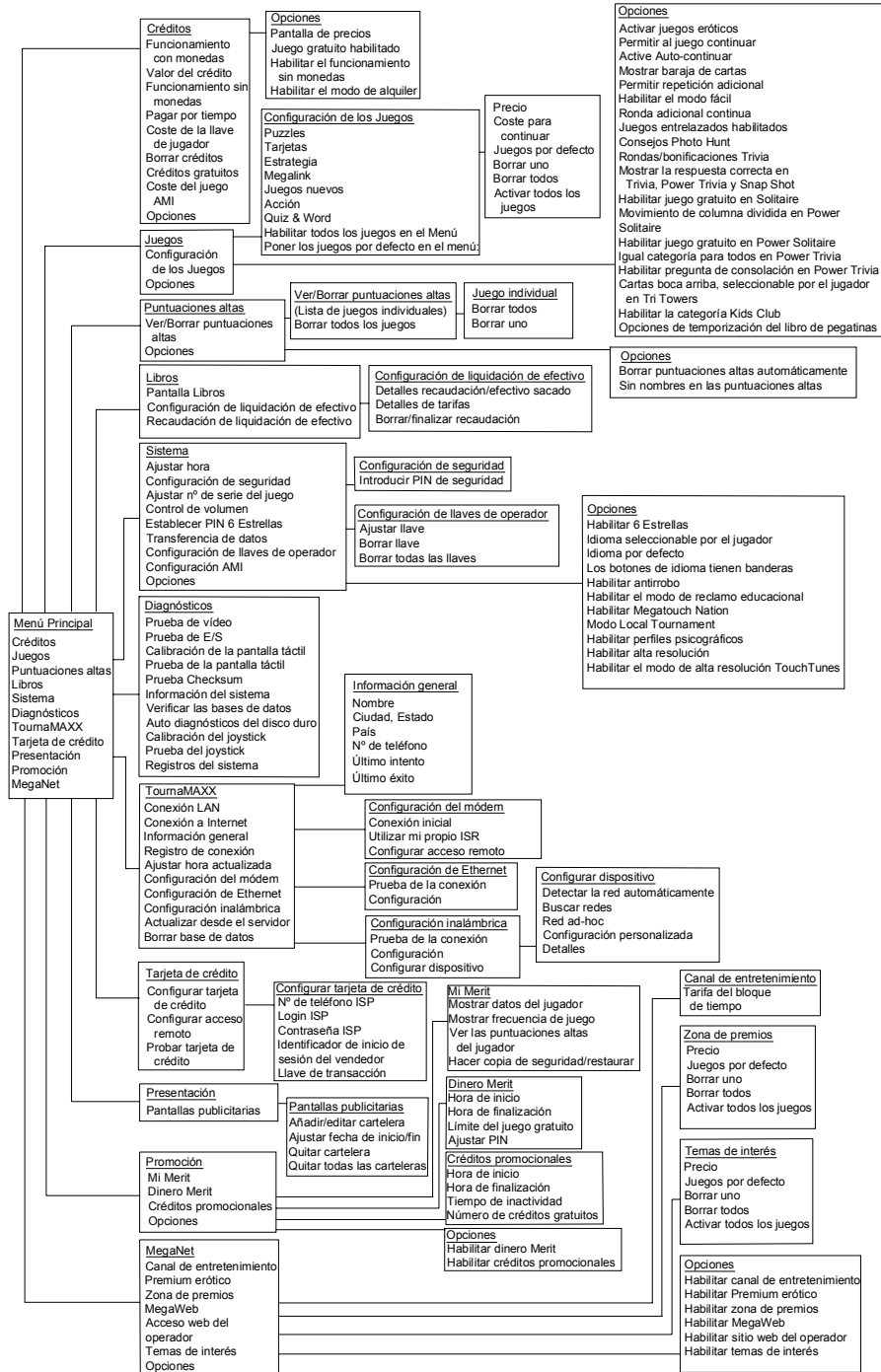
**Nombre de los juegos y puntuación requerida para la repetición inicial**

Solitaire, Power Solitaire, Lone Star, y Super Lone Star ofrecerán siempre una repetición siempre que se consiga la puntuación listada. En el resto de juegos, es necesario obtener tanto la puntuación indicada como la puntuación más alta para conseguir repetir la partida. **NOTA: Los juegos disponibles pueden variar.**

11 Ball/11-Up	125,000
3 Blind Mice	150,000
3 Some	150,000
Air Shot	-
Astro Joe	120,000
Backjammin	125,000
Battle 31	125,000
Beer Pong (lon)	200,000
Big Time Roller	60,000
Boxdrop	175,000
Boxglide	475,000
Boxxi	850,000
Breakin' Bricks	400,000
Card/Castle Bandits	200,000
Card/Crypt Raiders	175,000
Card/Jolly Pirates	200,000
Chainz 2	500,000
Checkerz	28,000
Chip Away	125,000
Chug 21	250,000
Chug Monkey	400,000
Coco Loco	-
Conga Fish (lon)	-
Conquest	30,000
Crazy Hearts	65,000
Uno Poker cartes ouvertes	100,000
Dodge Bull	-
Domino5	200,000
Draggle Drop	200,000
Euchre Nights	5,000
FastTraxx (lon)	100,000
Fast Lane	100,000
Feeding Frosty	-
Flash 7	125,000
Four Play	1,500,000
F.M.V. Boxxi (lon)	-
Gender Bender	125,000
Gin Rummy	55,000
GO-O-O-AL	-
Great Solitaire	45,000
H2H Gender Bender	-
H2H Photohunt	-
H2H Safari	-
H2H Trivia	-
Hollywood Match	400,000
Hoop Jones	125
Hooter	-
Ink Rally	-
Jumble	120,000
Jumble Crosswords	120,000
Let It Ride Poker	125,000
Let It Ride Trivia	125,000
Lone Star	45,000
Lookout	400,000
Luxor	500,000
Luxor Survival	-
Magic Charms	500,000
Match'Em Up	200,000
Mega Bowling	125
Memoree	300,000
Meteor Shower	200,000
MGA Champ. Golf	-

Mini Golf/Crazy Golf	-
Monkey Bash	-
Monster Madness	400,000
Moon Drop	160,000
Mystery Phrase	325,000
Office Bash	400,000
Outer Spades	75,000
Outlaw Poker/Cattle Drive	400,000
Pack Rabbit (lon)	400,000
Pharaoh's Fortune	45,000
Pharaoh's 9	-
Photo Hunt	400,000
Photo Pop	-
Pile High	-
Pix Mix	350,000
Power Solitaire	55,000
Power Trivia	-
Puck Shot	3,000
QB Zone	65,000
Q-Shot	50,000
Quik Cell	100,000
Quik Chess	125,000
Quik Match	400,000
Quintzee	60,000
Quiz Show	45,000
Race Poker/Motor Match	-
Rack 'Em	200,000
Rack 'Em 9 Ball	35,000
Royal Flash	300,000
Run 21	250,000
Snapshot	400,000
Space Crusader (lon)	-
Speed Draw	125,000
Sticker Book	-
Strip Club	-
Super Lone Star	55,000
Super Snubbel	-
Tai Play	240,000
Take 2	110,000
Tennis Ace	-
Texas Hold 'Em	-
Tic Tac Trivia	75,000
Tri-Castles	125,000
Tricky Fish	-
Trip Flip	150,000
Tri-Towers	125,000
Trivia Treasure	-
Trivia Whiz	-
Tuxedo Run (lon)	400,000
UNO®	-
TV Guide Mini Crossword	50,000
Video Whiz (lon)	-
Vinci-Ball	400,000
Wild 8's/Wild Apes	400,000
Word Dojo	375,000
Word Fever	155,000
Word Safari	125,000
Wordserve	200,000
Wordster	100,000
Zenword	350,000
Zip 21	200,000

## Diagrama de las pantallas de configuración del operador



## Menú principal

Para acceder al Menú Principal, pulse el botón CONFIGURACIÓN dentro del juego. Todas las opciones que ofrece el software se configuran desde el Menú Principal.

**NOTA:** Para obtener ayuda sobre las Opciones en cualquier sección del menú, toque los iconos “?” verdes para que se muestre una pantalla de ayuda.

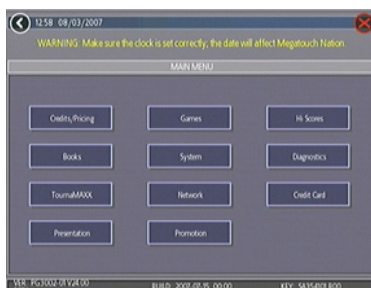


FIGURA 1 - MENÚ PRINCIPAL

En la tabla siguiente se muestra un resumen de todas las funciones del Menú Principal. Véase la sección correspondiente del manual para obtener más información.

Menú principal	Opciones disponibles	Información
<b>CRÉDITOS/ FIJACIÓN DE PRECIOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración rápida precio</li> <li>• Regulación inserción monedas</li> <li>• Valor de un crédito</li> <li>• Operación sin monedas</li> <li>• Pagar por tiempo</li> <li>• Opciones</li> <li>• Coste llave jugador (sólo Ion)</li> <li>• Cancelar créditos</li> <li>• Créditos gratis</li> <li>• Configurar precio de la música AMI</li> </ul>	Las pantallas de créditos permiten al operador establecer normas de créditos para todos los juegos, configurar el Menú regulación inserción monedas, activar la funcionalidad Operación sin monedas, activar la Modalidad alquiler, establecer el coste para adquirir llaves de jugador, seleccionar la modalidad de juego gratis, y añadir o cancelar créditos. Los operadores con una conexión Mega-Link también pueden configurar el coste de reproducción del tocadiscos automático AMI.
<b>JUEGOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración juego</li> <li>• Opciones</li> </ul>	En las pantallas de los juegos, puede editar la lista de juegos (seleccionar qué juegos están disponibles y en qué categoría aparecen en el Menú Categoría), y seleccionar opciones para juegos individuales.
<b>PUNTUACIONES MÁXIMAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ver/cancelar puntuaciones máximas</li> <li>• Opciones</li> </ul>	Toque <b>CANCELAR TODOS LOS JUEGOS</b> para borrar todas las puntuaciones máximas o seleccionar un juego en particular para editar puntuaciones máximas para ese juego.
<b>LIBROS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualización libros</li> <li>• Controles Cierre Cuentas</li> <li>• Colecta cierre cuentas</li> </ul>	Las pantallas de los libros muestran información de los créditos actuales y durante la vida de la máquina, y calcula y recoge la ubicación y las cuotas del operador.
<b>SISTEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer hora</li> <li>• Configuración seguridad</li> <li>• Establecer Nº de serie del juego</li> <li>• Control volumen</li> <li>• Establecer PIN 6 estrellas</li> <li>• Transferencia de datos</li> <li>• Configurar llaves operador (sólo Ion)</li> <li>• Setup AMI</li> <li>• Opciones</li> </ul>	Establece el reloj del juego, el PIN de seguridad, el número de serie, el volumen del juego, el PIN y las funcionalidades 6 estrellas, y opciones del sistema como el control del idioma, habilitar 6 estrellas, y el antirrobo. Utilice también este menú para transferir datos de la contabilidad con un USB pen y programar las llaves de operador para permitir el acceso a las pantallas de configuración a través de la llave. La opción Setup AMI permite a los operadores establecer un Mega-Link entre su juego Megatouch y el tocadiscos automático con motor AMI.

Menú principal	Opciones disponibles	Información
<b>DIAGNÓSTICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprobación vídeo</li> <li>• Comprobación de E/S</li> <li>• Calibración pantalla táctil</li> <li>• Comprobación pantalla táctil</li> <li>• Comprobación de checksum</li> <li>• Información del sistema</li> <li>• Verificar bases de datos</li> <li>• Disco duro auto-diagnósticos</li> <li>• Calibración del joystick</li> <li>• Comprobación del joystick</li> <li>• Registros del sistema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entra en las pantallas Comprobación vídeo. Toque la pantalla para realizar la prueba.</li> <li>• Comprueba la función de la tarjeta E/S, interruptores DIP, contador de monedas y el cierre.</li> <li>• Permite al operador calibrar la pantalla táctil. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.</li> <li>• Comprueba la calibración de la pantalla táctil. Toque el cursor en la pantalla para asegurarse de que sigue sus movimientos con precisión.</li> <li>• Comprueba si hay archivos corruptos o si faltan archivos en el disco duro.</li> <li>• Ofrece detalles sobre diversos componentes de hardware en el juego.</li> <li>• Utilizar sólo por consejo del Servicio Técnico de Merit.</li> <li>• Detecta errores en el disco duro y predice fallos futuros. Se ejecuta automáticamente durante el arranque del sistema y la instalación del software.</li> <li>• Permite la calibración del joystick. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.</li> <li>• Comprueba la calibración del joystick. Mueva el joystick y asegúrese de que el cursor sigue sus movimientos con precisión.</li> <li>• Permite a los operadores leer, capturar y enviar datos del registro de errores con facilidad.</li> </ul>
<b>TOURNAMAXX / TOURNACHAMP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conexión LAN (Ion)</li> <li>• Conexión Internet</li> <li>• Información general</li> <li>• Registro de conexión</li> <li>• Establecer hora actualización</li> <li>• Actualizar desde servidor</li> <li>• Cancelar base de datos</li> </ul>	<p>Le permite configurar su red inalámbrica (sólo Ion). También entra en la pantalla de configuración TournaMAXX / TournaCHAMP si la máquina de juegos está registrada para el juego Torneo. Para más información, véase el manual de instrucciones TournaMAXX / Meganet®.</p>
<b>TORNEO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración torneo</li> <li>• Cancelar ganadores</li> <li>• Restablecer todo</li> </ul>	<p>Sustituye el botón TOURNAMAXX en modo NO CONECTADO A LA RED. Le permite configurar torneos con conjuntos de premios para una máquina dedicada. Véase la sección sobre la modalidad Torneo Local de este manual para obtener más información.</p>
<b>TARJETA DE CRÉDITO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configuración tarjeta de crédito</li> <li>• Configuración acceso</li> <li>• Comprobación tarjeta de crédito</li> </ul>	<p>Entra en la pantalla de configuración de la tarjeta de crédito si se instala una ranura para tarjetas de crédito en su máquina de juegos.</p>
<b>PRESENTACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pantallas publicitarias operador</li> </ul>	<p>Crea pantallas publicitarias y añade pantallas propias creadas con un ordenador personal.</p>
<b>PROMOCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• My Merit</li> <li>• Merit Money</li> <li>• Créditos promocionales</li> <li>• Opciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilita una funcionalidad que permite a los jugadores crear cuentas personalizadas. También muestra datos del jugador individual y permite al operador hacer copias de seguridad o restaurar los datos.</li> <li>• Establece periodos de tiempo en los que los propietarios del establecimiento pueden utilizar la funcionalidad 6 estrellas para ofrecer créditos gratuitos para incentivar el juego.</li> <li>• Establece periodos de tiempo en los que el juego ofrece un crédito gratuito mientras se encuentra desocupado.</li> <li>• Permite las funcionalidades My Merit, Merit Money, y créditos promocionales.</li> </ul>
<b>MEGANET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entertainment Channel</li> <li>• Juegos eróticos</li> <li>• Prize Zone</li> <li>• MegaWeb</li> <li>• Acceso web del operador</li> <li>• Temas de actualidad</li> <li>• Opciones</li> </ul>	<p>Entra en la pantalla de configuración MegaNet si la máquina de juegos está registrada para el juego TournaMAXX / TournaCHAMP. Las funcionalidades deben estar activadas para que aparezca el botón correspondiente. Para más información, véase el manual de instrucciones TournaMAXX / Meganet®.</p>

## Menú regulación inserción monedas

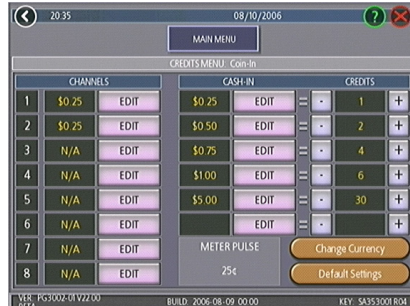


FIGURA 3 - MENÚ REGULACIÓN  
INSERCIÓN MONEDAS

El coste del juego se controla de dos maneras: cambiando el número de créditos necesarios para jugar un juego o cambiando el precio de cada crédito. El Menú regulación inserción monedas le permite fijar el precio de cada crédito además de entregar a los jugadores créditos "extra", créditos gratuitos, si introducen una cantidad de dinero más elevada. En la Tabla de créditos y dinero ya introducido, se utilizan los botones "-" y "+" para cambiar el número de créditos, mientras que el precio correspondiente a los créditos se introduce pulsando el botón **Editar** en esa fila.

**NOTA:** El botón "Editar" mostrará un teclado numérico, limitado a dos posiciones decimales. La Tabla de créditos y dinero ya introducido está ordenada, por tanto, se deben establecer los valores en incrementos crecientes desde la parte superior hasta la parte inferior de la pantalla. Sin embargo, los dos valores finales, pueden introducirse como "0", lo que equivale a N/A. A medida que se rellene cada fila en la tabla, aparecerá el botón "Editar" debajo de la fila posterior.

Al igual que la Tabla de créditos y dinero ya introducido, al programar los Canales en el Menú regulación inserción monedas, el Canal 1 se establece para la moneda de menor valor, el Canal 2 para el siguiente valor más alto, etc. Los impulsos de medición, que es el máximo común divisor de todos los valores monetarios de los

Canales, es independiente de los créditos y únicamente sigue la unidad monetaria más pequeña. Los operadores pueden utilizar este número para determinar la cantidad de dinero ganado en un juego multiplicando el impulso de medición por la lectura del medidor.

**NOTA:** Puede cambiar los impulsos de medición modificando los valores de los Canales en el Menú regulación inserción monedas. Por consiguiente, debería realizarse una Colecta cierre cuentas antes de ajustar los Canales para reflejar de forma precisa la caída de monedas en función de la lectura del contador. El ajuste de los Canales no afectará a la Tabla de créditos y dinero ya jugado, que realiza una función independiente en el Menú regulación inserción monedas .

Para dar a los clientes créditos extras por introducir importes mayores, ajuste manualmente los créditos obtenidos por un valor en dólares en la Tabla de crédito y valores. Se puede introducir cualquier combinación de monedas de diferentes valores y el juego registrará automáticamente el número máximo de créditos correspondientes a la cantidad total de monedas depositadas. Una vez finalice un juego, se guardará todo el crédito fraccionado y se aplicará a la siguiente compra.

**NOTA:** Se recomienda configurar el juego para mostrar créditos, y no dinero, si tiene habilitados los créditos extras gratuitos. Si el juego está configurado para mostrar el dinero, todos los valores se basarán en el valor monetario de 1 crédito, que es normalmente el crédito más caro.

Se puede ajustar el tipo de moneda registrada tocando el botón **Cambiar moneda** en la esquina inferior derecha del Menú regulación inserción monedas. Al tocar el botón **Configuración predeterminada** justo debajo, volverán a ajustarse los valores de fábrica del Menú regulación inserción monedas. Aunque es posible cambiar este ajuste (siguiendo el proceso descrito arriba), éste volverá a su valor original si se borra la memoria.



### Menú de operación sin monedas

Al activarlo mediante el botón de Opciones en el Menú Créditos/fijación de precios, la modalidad de operación sin moneda permite al operador cobrar por cada juego o por intervalos de tiempo sin que los jugadores tengan que introducir monedas en la máquina. La máquina suma el total debido después de terminar de jugar y el propietario del establecimiento lo cobra. Después del cobro, los propietarios de local reinician el juego a través de un PIN.

**NOTA:** Si ha configurado una cuota impositiva en las Pantallas colecta cierre cuentas, se aplicará la cuota impositiva establecida al juego en la Modalidad operación sin monedas. Si desea establecer un porcentaje de impuestos diferente para la Modalidad operación sin monedas y el modo normal, debería realizar una Colecta cierre cuentas, cambiar la tasa impositiva y, después, cambiar las modalidades.

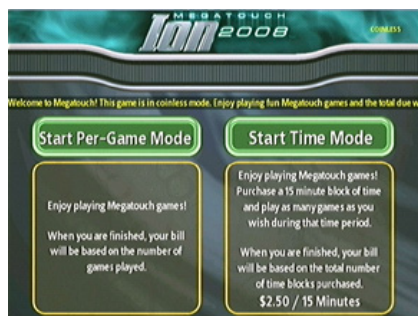


FIGURA 4 - MENÚ DEL JUGADOR EN LA MODALIDAD DE OPERACIÓN SIN MONEDA (HABILITADAS LAS MODALIDADES POR TIEMPO Y POR JUEGO)

Ciertas funcionalidades no estarán disponibles en la Modalidad de operación sin moneda, como el contenido MegaNet, Merit Money, créditos promocionales, créditos gratuitos, música TouchTunes® y música del TocaDiscos automático AMI. Los precios de estas funcionalidades sólo se muestran en valores monetarios, no por créditos.

### Configuraciones

Al tocar el botón Configuraciones cuando el juego está en la Modalidad de operación sin moneda, se permite al operador elegir si los jugadores pueden jugar por juego, por tiempo, o por ambos. Se puede cambiar la fijación de precios Por Tiempo usando las flechas hacia arriba y abajo. El valor de cada moneda se aplicará a cada bloque de 15 minutos seleccionado por el cliente.



FIGURA 5 - MENÚ OPERACIÓN SIN MONEDA - PANTALLA DE CONFIGURACIONES

### Configurar el PIN

Toque el botón Establecer PIN en la Modalidad de operación sin moneda para programar el PIN. El número puede tener de 1 a 5 dígitos.

**NOTA:** El PIN de la Modalidad de operación sin moneda también puede ser establecido desde el menú del jugador. Toque el menú Opciones, introduzca el PIN 6 estrellas, toque el botón OSM establecer PIN.

### Desactivar las entradas de monedas

Se recomienda desactivar las entradas de monedas cuando el juego está en la Modalidad de operación sin moneda. Para desactivar las entradas, desenchufe la fuente de alimentación y desconecte el mazo de señales conectado al aceptador de billetes y si hay, el mazo conectado al monedero.

### Modalidad Por juego

Cuando un jugador selecciona esta modalidad, se mantiene una cuenta del total debido que se muestra en la pantalla dentro del cuadro CRÉDITOS. El total se calcula después de terminar cada juego o función. Más tarde, el propietario del local cobra el importe debido al terminar el juego. Si no hay actividad durante 10 minutos, la máquina se desactivará y se mostrará en pantalla el total debido por el jugador. No se puede usar la máquina hasta que sea reiniciada por un empleado del local mediante el uso del PIN.

### Modalidad Por tiempo

Se mostrará en pantalla el precio de cada bloque de tiempo de 15 minutos antes de que el jugador seleccione esta modalidad. Durante el juego, se mostrará en pantalla el tiempo que queda y la cantidad debida por el jugador. Al acabar el bloque de tiempo, el jugador puede comprar bloques adicionales. Si no los compra, la máquina quedará desactivada y aparecerá en pantalla el importe que debe pagar el jugador. No se podrá usar la máquina hasta que sea reiniciada por un empleado del local mediante el uso del PIN. Si el jugador deja de jugar antes de que se haya terminado el bloque de tiempo adquirido, se puede reiniciar el juego mediante el uso del PIN.

### Reiniciar o congelar el juego

Se puede reiniciar el juego en cualquier momento usando el PIN preprogramado. Una vez que la máquina haya sumado los totales, el encargado de las máquinas puede congelar el juego para evitar más actividad hasta que finalice la transacción. Se accede a los botones Restablecer y Congelar a través del botón Opciones que aparece en el Menú Juegos al tocar el botón de Operación sin monedas. Al introducir el número válido del PIN para reiniciar el juego, sonará una alarma después de tres intentos fallidos. La alarma dejará de sonar al volver a arrancar la máquina, al pulsar el botón CONFIGURACIÓN, o al introducir el PIN correcto.

### Modalidad alquiler

Al activarlo a través del botón de Opciones en el Menú Créditos/fijación de precios, la Modalidad de alquiler permite a los jugadores adquirir un bloque de tiempo y utilizarlo para jugar tantos juegos como deseen.

Para establecer el valor de un crédito en la Modalidad de alquiler, seleccione **Pagar por tiempo** en el Menú Créditos. Toque las flechas a cada lado del intervalo de tiempo para ajustar el número de minutos de juego asignado a cada crédito. Para deshabilitar cualquier fila, establezca el valor del minuto a cero.

**Para acceder a esta pantalla, toque “Pagar por tiempo” en el Menú Créditos.**



FIGURA 6 - PANTALLA DE PAGO POR TIEMPO

Ciertas funcionalidades no estarán disponibles en la Modalidad de alquiler, como el contenido MegaNet, Merit Money, créditos promocionales y créditos gratuitos. La modalidad de alquiler no está disponible con juegos interconectados.

**NOTA: Se recomienda borrar los libros al activar o desactivar la Modalidad de alquiler, para asegurar una contabilidad precisa.**

## Menú juegos

### Configuración juego

Se puede programar la lista de los juegos y los precios, y las opciones de los juegos, desde estas pantallas. La primera pantalla muestra las diferentes categorías de los juegos y permite el acceso a las siguientes configuraciones generales para todos los juegos.

**Para acceder a esta pantalla, toque el botón “Configuración juego” en el Menú Juegos y seleccione una categoría.**



FIGURA 7 - MENÚ JUEGOS:  
CONFIGURACIÓN JUEGO

**Activar todos los juegos en el menú:** Activa todos los juegos (algunos de los juegos mostrados anteriormente en la Configuración juego han sido desactivados con este software) y las configuraciones por defecto para los precios.

**Juegos predeterminados de fábrica en el menú:** Devuelve la Configuración juego a la configuración predeterminada. Los juegos que no venían activados de fábrica no se activarán y la configuración de los precios se reconfigurará.

Al tocar el nombre de una categoría, la siguiente pantalla “Configuración juego” muestra las opciones disponibles para esa categoría y el precio de cada juego, con la lista de todos los juegos disponibles dentro de la categoría seleccionada. En las categorías con juegos Merit-thon, los jugadores que participan en el torneo Merit-thon juegan cada uno una ronda de tres juegos diferentes en la categoría seleccionada para llegar a una puntuación combinada.

La pantalla “Configuración juego” le permite hacer los siguientes cambios generales:

**Juegos predeterminados de fábrica:** Reinicia el menú de la categoría solicitada a los juegos y los precios predeterminados de fábrica.

**Cancelar uno:** Cancela un juego del menú de juego de un jugador.

**Cancelar todos:** Cancela todos los juegos del menú de juego de un jugador.

**Activar todos los juegos:** Dentro de la categoría seleccionada, se pueden activar todos los juegos y sus precios correspondientes predeterminados de fábrica.

Para personalizar una lista particular de juegos, primero es necesario seleccionar una categoría en la primera pantalla del “Configuración juego”. Al llegar a la segunda pantalla, toque **Cancelar todos** para cancelar la lista de juegos. Primero hay que seleccionar la posición en el menú que ocupará cada juego tocando esa posición, luego toque el nombre del juego que desee de la lista de juegos que aparece en la parte inferior de la pantalla. Repita hasta que todos los juegos que desee aparezcan en el menú (un juego no puede aparecer más de una vez). Aquellos juegos que ya han sido seleccionados aparecen en la lista en rojo en la parte inferior de la pantalla.

Para ajustar el precio, toque el valor del crédito o la moneda al lado de cada juego.

Algunos juegos soportan una función continua. En el coste de la columna continua, los juegos sin esta función mostrarán N/A. Los juegos que soportan continuación mostrarán un valor del crédito. El coste para continuar puede ser ajustable juego a juego. Toque el botón del valor del crédito para cambiar la cantidad. Toque **SIGUIENTE** para volver a la página Categoría de juegos.

**NOTA:** *El precio por defecto del coste para seguir es el mismo que el coste por defecto para jugar con el juego; sin embargo, el coste para seguir no tiene por qué ser la misma cantidad que el precio original.*

## Menú de puntuaciones máximas

### Ver/cancelar puntuaciones máximas

Use este menú para administrar las puntuaciones máximas. La primera pantalla le permite cancelar todas las puntuaciones para todos los juegos tocando **Cancelar todos los juegos**. Para editar las puntuaciones máximas de un juego individual, seleccione ese juego en la primera pantalla.

Para acceder a esta pantalla, toque **“Ver/cancelar puntuaciones máximas”** en el menú de puntuaciones máximas y seleccione un juego

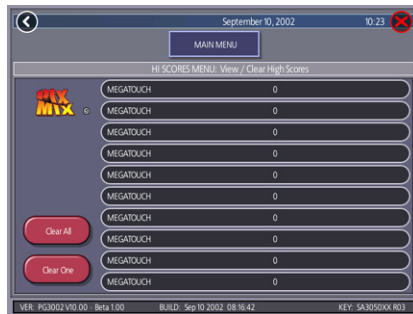


FIGURA 8 - MENÚ DE PUNTUACIONES MÁXIMAS: PANTALLA PARA VER/ CANCELAR PUNTUACIONES MÁXIMAS

Toque **Cancelar todos** para borrar todas las puntuaciones máximas para ese juego en particular o seleccione una puntuación individual y toque **Cancelar uno** para cancelar sólo esa puntuación.

## Menú libros

A través de las pantallas de Libros se puede ver la suma total de créditos (actual y durante la vida de la máquina) además del porcentaje de créditos jugados por juego (el porcentaje para cada juego es el número total de créditos jugados dividido por el número total de créditos introducidos en la máquina).

### Visualización libros

Para acceder a esta pantalla, toque **“Visualización libros”** en el Menú Libros

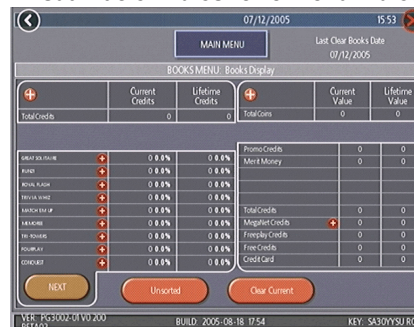


FIGURA 9 - MENÚ LIBROS: PANTALLA DE VISUALIZACIÓN DE LIBROS

Se puede organizar la contabilidad de tres maneras usando el botón que alterna entre las categorías de organización. **No ordenado** muestra los datos de los libros en el orden estándar. **Ordenado por actual** muestra los créditos actuales de los juegos, empezando con los menos jugados. **Ordenado por créditos vida máquina** muestra los créditos acumulados durante la vida de la máquina para cada juego empezando con los más jugados.

Toque **Estadísticas TournaMAXX** o **Estadísticas torneo** para obtener información sobre la contabilidad de estos juegos. Toque **Cancelar actual** para borrar todos los datos actuales de los libros. En la parte superior de la pantalla Libros aparecerá la fecha en la que se cancelaron los datos.

Toque el signo + sobre Total Créditos para ver los créditos actuales y durante la vida de la máquina para cada modalidad de juego. Toque de nuevo el botón para minimizar esta pantalla.

Para acceder a esta pantalla, toque **“Visualización libros”** en el Menú Libros y seleccione el nombre de un juego.

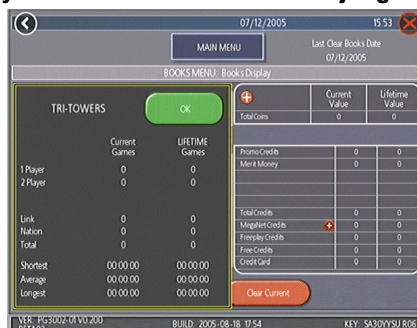


FIGURA 10 - MENÚ LIBROS: PANTALLA DE VISUALIZACIÓN DE LOS LIBROS CON EL JUEGO SELECCIONADO

Al tocar el nombre de un juego se mostrarán los créditos totales actuales y durante la vida de la máquina\*, desglosados entre 1-4 jugadores, juegos interconectados, y juegos Megatouch Nation (sólo Ion). También muestra el tiempo de juego medio, más corto y más largo para cada juego.

**\*Tocando Trivia o Power Trivia se pueden ver los totales organizados por categoría.**

La Visualización libros le permite ver los datos sobre el dinero introducido, los créditos promocionales, Merit Money, y los totales para la modalidad de operación sin moneda (si estas funcionalidades están habilitadas). Toque + sobre Total monedas para ver las estadísticas individuales sobre la introducción de monedas y Créditos MegaNet® para ver las puntuaciones totales para cada categoría MegaNet®. Toque de nuevo el botón para minimizar esta pantalla.

**NOTA:** Se pueden exportar los libros de contabilidad a un USB pen a través de la funcionalidad Menú Sistema/Transferencia de datos/Exportar libros. Se puede ver el archivo de datos en un procesador de textos después de conectar el dispositivo a un ordenador personal. El archivo contiene datos básicos como versión del software, el número de serie del juego, e información sobre la hora/fecha relacionada con la contabilidad. Este archivo también contiene datos sobre la cantidad de créditos totales actuales y durante la vida de la máquina, además de los créditos totales para todos los juegos de la máquina.

**Controles colecta cierre de cuentas**

Las pantallas Cierre cuentas se utilizan para calcular el porcentaje de ganancias del local y el operador, además de todas las cuotas recaudadas por el operador. Esto permitirá compensar los gastos de operación de MegaNet.

Para acceder a esta pantalla, toque el botón **“Controles colecta cierre de cuentas”** en el menú libros y toque **“SIGUIENTE”**.

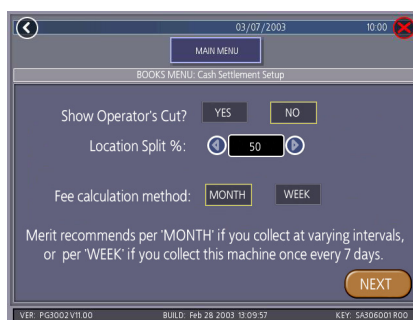


FIGURA 11 - MENÚ LIBROS: PANTALLA CONTROLES COLECTA CIERRE DE CUENTAS

Las primeras pantallas le permiten configurar la pantalla Cierre cuentas. Seleccione **SÍ** o **NO** para mostrar la cantidad que se lleva el operador en la Pantalla Colecta cierre cuentas e introduzca el porcentaje de beneficio que recibirá el establecimiento. Además, seleccione el método de cálculo de la cuota. Seleccione “por mes” si no realiza colectas semanales regulares, o “por semana” si realiza la colecta cada 7 días. Luego, toque **SIGUIENTE**.

**NOTA:** Las colectas mensuales de cuotas se basan en un mes de 4,3 semanas. Si cambia su método de cálculo de la cuota, el juego ajustará automáticamente las cuotas multiplicando o dividiendo por 4,3 y redondeando al céntimo más próximo.

**NOTA:** Compruebe que la hora y la fecha en el juego son correctas para asegurar el cálculo correcto de la cuota.

Para acceder a esta pantalla, toque el botón “Controles colecta cierre de cuentas” en el Menú Libros y toque “SIGUIENTE” dos veces.



FIGURA 12 - MENÚ LIBROS:  
PANTALLA CONTROLES COLECTA  
CIERRE DE CUENTAS

La siguiente pantalla le permite configurar las cuotas. Se pueden cambiar las cantidades en pantalla tocando la propia cantidad y utilizando el teclado para introducir la cifra en dólares. Las otras dos columnas muestran los totales acumulados correspondientes a cada cuota y los totales correspondientes al periodo de colecta actual. Las cuotas se calculan diariamente, aplicando una escala prorrateada. Toque el botón **SIGUIENTE** para ver otros grupos de cuotas. Después de establecer las cuotas, toque **TERMINAR** para guardar los cambios.

Para acceder a esta pantalla, toque “Colecta cierre cuentas” en el Menú Libros.

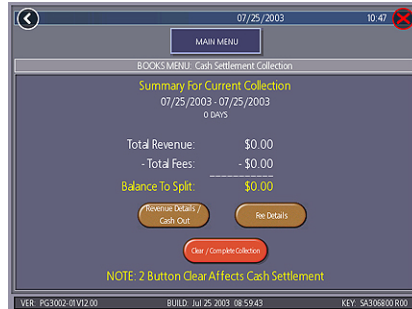


FIGURA 13 - MENÚ LIBROS:  
COLECTA CIERRE CUENTAS

### Colecta cierre cuentas

Las pantallas Colecta cierre cuentas mostrarán el balance (recaudaciones totales menos cuotas totales) que se dividirá entre el operador y el local.

Toque **Detalles recaudación/cierre cuentas** o **Detalles cuotas** para ver los desgloses y **Cancelar/colecta entera** para terminar. Los totales del cierre de cuentas se restablecerán una vez que finalice la colecta.

## Menú sistema

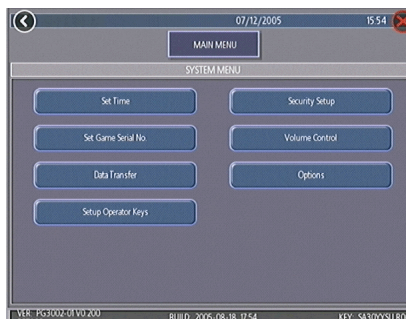


FIGURA 14 - MENÚ SISTEMA

<b>Establecer hora</b>	El menú Establecer hora le permite ajustar tanto la hora como la fecha en el juego. El tiempo se muestra en formato de 24 horas, hora "militar" (p.ej. 5:00 = 17:00). Utilice las flecha hacia arriba y abajo para ajustar la hora y la fecha.
<b>Configuración seguridad</b>	El operador puede ajustar el número PIN y seleccionar cuales de las funcionalidades (Menú regulación inserción monedas, Créditos gratis, Menú juegos, Puntuaciones máximas, Libros, Todas las opciones, y Establecer PIN 6 estrellas) se protegerán con el PIN. Para cambiar el PIN, primero debe introducir el PIN existente (el PIN por defecto es <b>0000</b> ), luego introduzca un número nuevo de 4 dígitos y toque <b>ESTABLECER</b> en el teclado. El juego le pedirá volver a introducir su PIN para confirmar. Después de confirmar su PIN, toque el botón para cada una de las funcionalidades que desee proteger con el PIN.
<b>Establecer N° de serie del juego</b>	Utilice esta pantalla para introducir el número de serie del juego a través del teclado numérico.
<b>Control volumen</b>	Toque el botón del control de volumen para subir y bajar el volumen. Esta pantalla le permite comprobar el volumen del sonido sin salir de la pantalla. También se puede acceder al control de volumen en pantalla utilizando 6 estrellas.
<b>Establecer PIN 6 estrellas (sólo aparece si el PIN está desactivado)</b>	Hace aparecer la pantalla para ajustar el PIN 6 estrellas a través del Menú jugador. Establezca el PIN 6 estrellas (entre uno y seis dígitos) utilizando esta pantalla. Utilizando el Menú Sistema, puede habilitar esta funcionalidad y seleccionar qué opciones serán accesibles por 6 estrellas. Pantalla Opciones. Toque una casilla de opción debajo de Menú Sistema. Opciones para la ayuda en pantalla.
<b>Transferencia de datos</b>	Transferir información (datos de los Libros, datos My Merit y pantallas publicitarias) utilizando un USB pen.
<b>Configurar llaves operador (sólo Ion)</b>	Utilice esta pantalla para programar o cancelar las llaves de operador para activar o desactivar el acceso a las pantallas de configuración utilizando la llave.
<b>Setup AMI</b>	Utilice esta pantalla para conectar el juego Megatouch a un tocadiscos automático con motor AMI. Para más información, véase la sección <b>Configuración Mega-Link</b> .
<b>Opciones</b>	Para obtener ayuda sobre las Opciones en cualquier sección del menú, toque la casilla de la opción para que se muestre una pantalla de ayuda.

## Menú diagnóstico

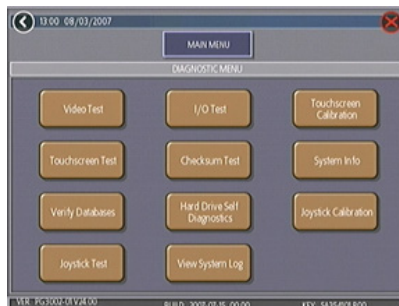


FIGURA 15 - MENÚ DIAGNÓSTICO

<b>Comprobación vídeo</b>	Toque la pantalla para acceder a una serie de pantallas de comprobación de vídeo.
<b>Comprobación de E/S</b>	Prueba los botones CONFIGURACIÓN y CALIBRAR, todos los canales de monedas, y la funcionalidad de cierre de monedas (si aplica). Una luz verde junto al botón correspondiente registrará cada vez que se pruebe ese elemento, y el número junto al elemento debería incrementarse en uno con cada prueba. La pantalla también muestra qué interruptores DIP están encendidos o apagados.
<b>Calibración pantalla táctil</b>	Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para calibrar la pantalla táctil.
<b>Comprobación pantalla táctil</b>	Le permite comprobar la precisión de la calibración de la pantalla táctil. Las miras deberían seguir su dedo de forma exacta al desplazarlo por la pantalla.
<b>Comprobación de checksum</b>	Comprueba si hay archivos corruptos o si faltan archivos en el disco duro. Con ¿PARAR ANTE ERRORES? en SÍ, se mostrará un mensaje indicando qué archivo está corrupto siempre que el juego encuentre un error. Con ¿PARAR ANTE ERRORES? en NO, se mostrará un listado de archivos corruptos cuando finalice la prueba.. Si se detectan errores, el software en la unidad puede necesitar ser cargado de nuevo. Si esto no resuelve el problema, la unidad puede necesitar ser sustituida. La prueba podría durar hasta 30 minutos.
<b>Información del sistema</b>	<p>Ofrece detalles sobre lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tipo de plataforma</li> <li>• tipo de procesador y velocidad</li> <li>• tipo de placa madre</li> <li>• cantidad de memoria</li> <li>• fabricante de la tarjeta Ethernet</li> <li>• tipo de chip de sonido</li> <li>• tipo de chip de vídeo</li> <li>• fabricante de la pantalla táctil</li> <li>• fabricante/tamaño del disco duro</li> <li>• número de identificador del módem</li> <li>• velocidad del ventilador</li> <li>• estado</li> <li>• versión PSOC</li> <li>• Procesador de la placa de E/S</li> </ul>
<b>Verificar bases de datos</b>	Utilizar sólo por consejo del Servicio Técnico de Merit. Se debe realizar una <b>Actualización desde el servidor</b> antes de verificar las bases de datos.
<b>Disco duro auto-diagnósticos</b>	Comprueba si hay errores en el disco duro, muestra resultados, y notifica al operador cuando se detecta el error o el fallo del disco duro es inminente. Las pruebas se pueden iniciar automáticamente y/o manualmente.
<b>Calibración del joystick (sólo Ion)</b>	Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para calibrar el joystick.
<b>Comprobación del joystick (sólo Ion)</b>	Le permite comprobar la precisión de la calibración del joystick. Las miras deberían seguir los movimientos del joystick.
<b>Registros del sistema</b>	Muestra un registro de todas las operaciones realizadas por el juego desde que se borró el registro por última vez. Esta información es útil para el servicio al cliente en la localización y resolución de problemas de su máquina de juegos.



## Disco duro auto-diagnósticos

Su unidad de disco duro Force o Ion va equipada con el sistema de supervisión S.M.A.R.T. (Self-Monitoring, Analysis, and Reporting Technology), que ayuda a predecir fallos en el disco duro y evita caídas del sistema recogiendo datos de la unidad de disco duro y registrando errores. Se puede iniciar la prueba manualmente, como se describe a continuación, aunque también puede ejecutarse automáticamente cuando se enciende el juego o se instala software. Si existen problemas en el disco duro que puedan dificultar la instalación o provocar daños en el juego, aparecerá una advertencia durante la instalación del software.

Para iniciar la prueba y acceder a los informes, toque **Disco duro auto-diagnósticos** en el Menú de diagnóstico. La pantalla siguiente muestra el resultado "PASADO" o "FALLO", de la prueba S.M.A.R.T., y le permite mostrar u ocultar la información de diagnóstico. La pantalla muestra el estado de cada atributo controlado del disco duro con la opción **Mostrar detalles** seleccionada. **Esconder detalles** sólo muestra los resultados globales de la prueba.

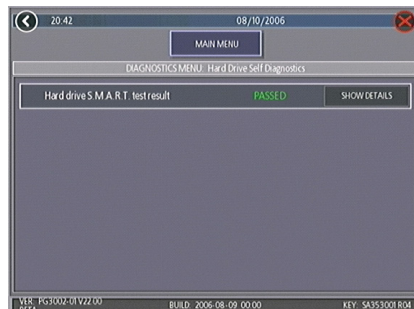


FIGURA 16 - PANTALLA DE AUTO DIAGNÓSTICO DEL DISCO DURO

Para acceder a esta pantalla, toque "Mostrar detalles" en la pantalla Disco duro auto diagnóstico

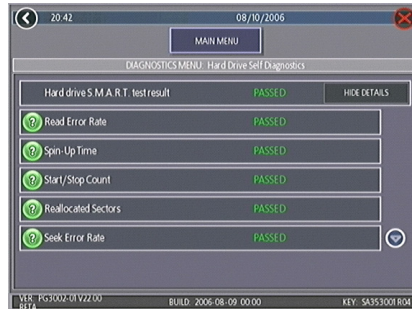


FIGURA 17 - PANTALLA MOSTRAR DETALLES

## Informes

Cada atributo que se muestra en el informe S.M.A.R.T. mostrará un grado de "PASADO", "FALLANDO AHORA" o "FALLO EN EL PASADO", determinada por la valoración del atributo en relación a su umbral. Los operadores pueden ver el grado y valoración de cada atributo en la ventana emergente tocando el "?" verde a la izquierda de cada entrada. Si la valoración se encuentra por encima del umbral, el atributo a "PASADO"; si el calor está por debajo del umbral, es "FALLANDO AHORA"; y si el atributo se encontraba anteriormente por debajo del umbral pero se encuentra por encima ahora, es que fue "FALLO EN EL PASADO". Pulse **ACEPTAR** en la ventana emergente para volver a la lista de atributos.

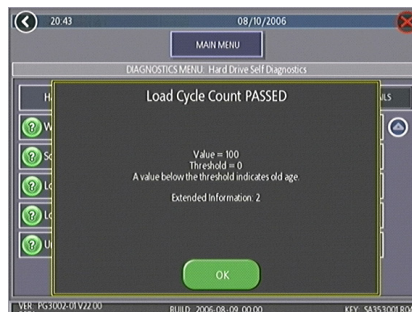


FIGURA 18 - PANTALLA EMERGENTE DE VALORACIÓN DE ATRIBUTOS

## Menú presentación

### Pantallas publicitarias operador

Se puede crear con el software y añadir al juego un número total de 24 pantallas publicitarias. La publicidad aparecerá con el resto de pantallas educativas cuando el juego esté desocupado. También se pueden añadir imágenes al juego usando un dispositivo de almacenamiento apropiado (USB pen o CD). Toque los botones ? verdes en cada pantalla para obtener más información sobre cómo crear pantallas publicitarias y añadir pantallas personalizadas al juego.

Además, desde nuestra página web ([www.meritgames.com](http://www.meritgames.com)), en la sección "Support/Software Downloads" (soporte/descargas de software), se puede descargar un programa que le permitirá añadir hasta 120 pantallas publicitarias adicionales.

Únicamente para juegos FORCE e ION: Hay disponible un kit para USB pen (kit número KAV-100-008-01). Contacte con su distribuidor local para realizar un pedido.

### Menú promoción

El Menú promoción está diseñado para alentar el interés de los jugadores. Utilice el botón Opciones para activar cada funcionalidad.

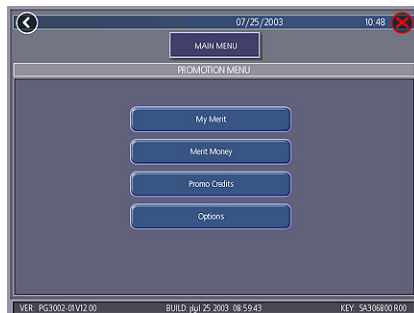


FIGURA 19 - MENÚ PROMOCIÓN

### My Merit

La modalidad My Merit permite a los jugadores crear cuentas personalizadas accesibles a través números PIN. Para crear una cuenta, toque el botón **My Merit** en el Menú Jugador o

aceptando la opción de crear una cuenta después de obtener una puntuación máxima.



FIGURA 20 - OPCIONES MY MERIT

A continuación, el jugador tendrá la opción de acceder a su cuenta a través del botón My Merit en el Menú Jugador y consultar sus datos personales almacenados en la máquina. Un jugador puede revisar sus puntuaciones máximas y ver el número de juegos que ha jugado en la modalidad My Merit durante el último año.

**NOTA:** Al efectuar una actualización del software se borrarán todos los datos My Merit. Asegúrese de hacer una copia de seguridad antes de actualizar el juego. En cambio, al hacer una copia de seguridad en el USB pen también se sobrescribirán los datos My Merit existentes en el mismo.

### Revisar datos del jugador

Toque **Revisar datos del jugador** después de seleccionar **My Merit** en el Menú Promoción para que aparezca una lista de todos los jugadores que poseen cuentas My Merit. Al tocar el nombre de un jugador, aparecerá en pantalla su PIN, el número total de juegos jugados, y la fecha en que se creó la cuenta. El botón **Mostrar Puntuaciones Altas** mostrará una lista de los juegos en los que el jugador posee la puntuación más alta y la puntuación en sí. El operador puede regalar al jugador créditos gratuitos usando la pantalla Revisar datos del jugador.

**Mostrar frecuencia de uso de los juegos**

Esta funcionalidad le permite ver el número de juegos jugados por cada jugador My Merit. El operador puede elegir si quiere mostrar todos los totales o únicamente aquellos incluidos dentro de un periodo de tiempo determinado.

**Mostrar puntuaciones altas de los jugadores**

Al seleccionar el nombre de un juego con esta característica, aparecerá en pantalla tanto la puntuación alta de cada jugador My Merit como la fecha en la que se obtuvo tal puntuación. El operador puede elegir si quiere mostrar todas las puntuaciones altas o únicamente aquellas obtenidas dentro de unas fechas determinadas.

**Haga copia auxiliar/restaurar**

Se puede restaurar o hacer una copia de seguridad de los datos My Merit con un USB pen. Después de conectar el USB pen a la máquina, toque este botón para realizar una copia de seguridad o restaurar todos los datos My Merit. Hay disponibles kits de USB pen (kit número KAV-100-008-01). Contacte con su distribuidor local para realizar un pedido.

**NOTA: Se borrarán todos los datos My Merit actuales que haya en juego al restaurar los datos My Merit desde un dispositivo de almacenamiento de datos.**

**Merit Money**

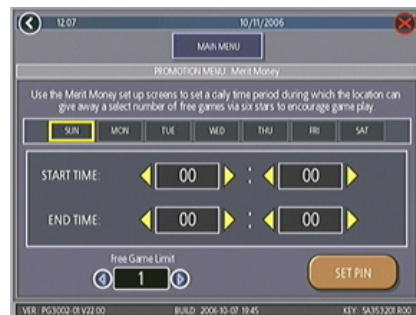


FIGURA 21 - PANTALLA MERIT MONEY

La pantalla Merit Money permite al operador incentivar el juego ofreciendo juegos gratuitos (no créditos) cada cierto tiempo mediante la función 6 estrellas. Seleccione los días de la semana, los periodos de tiempo, y la cantidad

de juegos gratuitos (de 1 a 10 por día), y establezca el PIN de acceso para que los dueños del local puedan acceder a Merit Money utilizando la función 6 estrellas. Los dueños del local pueden activar el Merit Money introduciendo el PIN específico en la pantalla 6 estrellas. Se ofrecerá un juego gratuito cada vez que el dueño del local introduzca el código, hasta llegar a un límite diario predeterminado. Los juegos gratuitos caducan después de 10 minutos, al introducir monedas en la máquina, o al acabar el periodo predeterminado para el Merit Money.

**Créditos promocionales**

La funcionalidad Créditos Promocionales genera interés ofreciendo créditos gratuitos controlados por el operador cuando no hay jugadores en el juego. Seleccione los días de la semana, los periodos de tiempo, tiempo de inactividad (número de minutos en vacío antes de ofrecer créditos gratuitos) y el número de créditos a regalar (de 1 a 10). Al activarse los créditos promocionales durante un periodo de inactividad, aparecerá en pantalla un mensaje anunciando la existencia de créditos gratuitos. Los créditos promocionales caducan después de 10 minutos o al acabar un periodo de tiempo predeterminado por el operador.

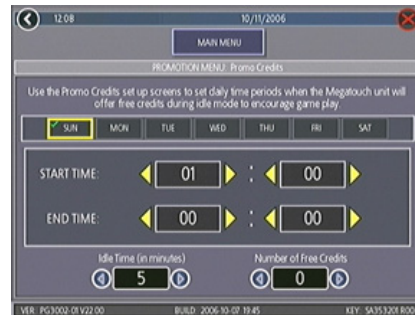


FIGURA 22 - PANTALLA DE CRÉDITOS PROMOCIONALES

## Llaves de jugador y operador Megatouch (Únicamente para juegos Ion)

Los juegos Megatouch Ion utilizan llaves de jugador para almacenar juegos y registrar información y ofrecer nuevas funcionalidades a los jugadores. Las llaves de operador se utilizan para facilitar a los operadores el acceso a la configuración durante el mantenimiento de las máquinas.

### Llaves de operador

Se pueden programar las llaves de operador para poder acceder a la pantalla del Menú principal sin abrir el juego. Se pueden kits de llaves de operador adicionales (número de pieza KAV-111-002-01) a un distribuidor autorizado por Merit.

#### Para programar una llave de operador:

1. Pulse el botón CONFIGURACIÓN para entrar en la pantalla del Menú principal.
2. Toque **Sistema** en la pantalla del Menú principal y luego toque **Configurar llaves operador**.
3. Toque la llave del operador hasta la toma de la mochila en la máquina para guardar el número de serie de la llave en el juego.
4. Seleccione un PIN para la llave.

**NOTA: Si se desea, se puede establecer el mismo PIN para cada llave de operador. Además, se puede utilizar una llave para cualquier número de juegos.**

Repita estos pasos para cada llave de operador. Una vez programada la llave, toque simplemente una llave programada hasta la toma de la mochila e introduzca su PIN. Se mostrará la pantalla del Menú principal.

Se pueden programar hasta 4 llaves de operador diferentes en un juego. Para borrar una llave programada, entre en la configuración, toque **Sistema** y luego toque **Configurar llaves operador**. Toque la llave hasta la toma de la mochila, luego pulse el botón **Borrar llave**.

### Llaves de jugador

La Llave jugador almacena información del nombre de acceso a My Merit y Torneo, y niveles de juego Mega Level y códigos, tocando la llave hasta la toma de la mochila. Los jugadores que utilicen una Llave jugador obtendrán un juego de loterías Megatouch Nation cada mes. Los jugadores que alcancen una puntuación designada pueden introducir un dibujo por un precio mensual.

Se incluyen un llave de jugador (con mango de colores) con su juego Ion para incentivar el uso de los jugadores. Se pueden adquirir kits de llaves de jugador adicionales (número de pieza KAV-111-001-01) a un distribuidor autorizado por Merit. Los jugadores también pueden adquirir llaves, por un número establecido de créditos, en juegos conectados. Los operadores pueden establecer el coste de estos créditos pulsando el botón CONFIGURACIÓN y tocando después el botón **Créditos** en la pantalla del Menú principal. Toque **Coste llave jugador** y utilice las flechas superiores e inferiores para establecer el coste.

#### Concurso Megatouch Nation (Disponible donde sea legal)

**NOTA: Asegúrese de que el reloj del juego tiene ajustada la hora correcta, ya que afectará a Megatouch Nation.**

Si lo desea, el operador puede cargar créditos adicionales para jugar a juegos Megatouch Nation. Pulse CONFIGURACIÓN para entrar en la pantalla del Menú principal. Toque **Sistema** y luego **Opciones**. Navegue por las opciones hasta que encuentre **Activar Megatouch Nation**. Si desea fijar el precio de estos juegos a una tarifa con recargo, utilice la flechas junto a Tarifa suplementaria de juego para seleccionar créditos adicionales. Para deshabilitar Megatouch Nation, toque la casilla de selección que hay junto a **Activar Megatouch Nation** para hacerla desaparecer.

## Configuración del Mega-Link del Tocabiscos Automático AMI

En aquellos mercados disponibles, sus juegos Force o Ion Megatouch pueden vincularse a un tocabiscos automático con motor AMI utilizando la funcionalidad Mega-Link, que permite a los clientes ver y reproducir selecciones de música del tocabiscos automático directamente desde la pantalla táctil Merit. Para habilitar el enlace, necesitará una conexión a Internet de banda ancha, un router y cables Ethernet. Se recomienda configurar su router antes de iniciar el Mega-Link. Una vez configurado el router, siga las instrucciones siguientes para la configuración del hardware y el software.

**NOTA:** Algunos juegos Force no soportan resolución super alta y, por consiguiente, no pueden vincularse a un tocabiscos automático. Estos juegos incluyen Force Radion y Classic, así como conversiones Force desde modelos Slim, Select y EZ Maxx.

Además, todos los juegos vinculados a un tocabiscos automático deben ejecutar software 2006.5 (V21) o superior. Para determinar qué versión de software ejecuta su juego, pulse el botón CONFIGURACIÓN dentro del mueble. La información del software se mostrará en la esquina inferior izquierda de la primera pantalla que aparece. A continuación de PG3002, se mostrará el número de versión que se ejecuta en su juego.

**NOTA:** Los juegos Megatouch que se conectan utilizando el sistema Mega-Link deben tener el mismo nivel de software para funcionar correctamente. El software se diseña para detectar otros niveles de software en los juegos enlazados. Si se detecta un nivel diferente, aparecerá una pantalla indicando, "MEGA-LINK MISMATCH CALLATTENDANT" (Desajuste en el servidor de la llamada Mega-Link). La pantalla se mostrará aproximadamente 5 minutos después de encender los juegos. Para quitar la pantalla y continuar jugando con los juegos, debe apagar, desconectar los juegos, y volver a encenderla alimentación. Si desea enlazar estos juegos, debe actualizar los juegos al mismo nivel de software.

### Hardware:

1. Asegúrese de que el tocabiscos automático y su juego Megatouch están apagados y desenchufados antes de realizar ninguna conexión.
2. Abra con la llave la puerta del tocabiscos automático, para localizar el router en el interior de la unidad.
3. Introduzca el cable Ethernet (Categoría 5) a través del orificio de acceso en la parte inferior del tocabiscos automático, luego conecte el cable al interior del router.

**NOTA:** Si el tocabiscos automático está montado en la pared, puede ser necesario desmontarlo temporalmente para hacer correr adecuadamente el cable Ethernet.

4. Conecte el otro extremo del cable Ethernet a su router externo.
5. **Conexiones cableadas:** Conecte un cable Ethernet independiente al acoplador Ethernet en el exterior de su máquina de juegos, luego al router. Enchufe y encienda el tocabiscos automático y su juego.

**Conexiones inalámbricas:** Enchufe y encienda el tocabiscos automático y su juego, luego continúe con el paso 1 en la sección **Configuración inalámbrica**

### Software:

6. Pulse el botón CONFIGURACIÓN.
7. En el MENÚ PRINCIPAL, toque el botón **Red**.
8. Junto a **Conexión Internet**, seleccione la opción **LAN**.
9. **Juegos Ion:** Junto a **(LAN) Conexión Redes de Área Local**, seleccione **Ethernet**. En la pantalla Configuración Internet, seleccione **Automatica**.

**Juegos FORCE:** Toque el botón **Configuración Ethernet**. En la pantalla Configuración Internet, seleccione **Automatica**.

**NOTA: Si falla la conexión automática, contacte con el Servicio al Cliente de Merit para configurar una conexión utilizando la opción Manual.**

10. Toque **MENÚ PRINCIPAL** en la parte superior de la pantalla. A continuación, toque el botón **Sistema**, seguido por la opción **Setup AMI**.
11. Para activar la Conectividad Musical AMI, asegúrese de que Identificación Tocar Discos Automático está configurada para conectar automáticamente. Acepte los valores por defecto para URL del Servidor y Nombre agente, luego toque **Conectar**.
12. Introduzca y confirme el nombre de usuario y la contraseña AMI Entertainment creada con su cuenta inicial del tocadiscos automático y que utiliza para acceder al sitio web.

**NOTA: Si no se detecta el tocadiscos automático, se le solicitará configurar manualmente la información del mismo, que se muestra en la pantalla de configuración del tocadiscos automático. En su tocadiscos automático, vaya a "Servicio", luego seleccione en la pantalla las opciones "Diagnóstico" e "Información del sistema". Introduzca la Dirección MAC, tal y como aparece en el tocadiscos automático, en el campo Identificación Tocar Discos Automático en su juego Megatouch. (En la pantalla de configuración del tocadiscos automático también se listan los URL del servidor y Nombre agente por defecto. Una vez introducida la información, toque "Conectar" una vez más en la pantalla Setup AMI para proceder.**

13. El juego descargará la música. En circunstancias normales, esto podría tomar de 30 minutos (lón) a 90 minutos (Force). Merit cuenta con un catálogo descargable disponible en el sitio Web que acortará este lapso de tiempo

(<http://www.meritgames.com/amidatabase.asp>). Aparecerá el mensaje "**Conexión lograda**", seguida de una opción para activar el enlace AMI. Toque **Sí** para finalizar el proceso de enlace y active inmediatamente la capacidad Mega-Link. Una vez establecido el enlace, puede regresar a la pantalla Setup AMI para desactivar, probar o ver detalles relacionados con la conectividad. 14. Toque **MENÚ PRINCIPAL** en la parte superior de la pantalla, luego toque **Créditos/fijación de precios**.

15. Toque **Configurar precio de la música AMI** para configurar el precio de la música seleccionada desde el juego. Utilice las flechas para establecer el coste de los créditos con dos dígitos (p.ej. 02" = 2 créditos) para cada una de las 3 opciones de juego. Tocar Una Canción, Precio de Jugar en la modalidad MOD, y Precio de Jugar en la modalidad Prioridad.

**NOTA: El coste de una canción se debe configurar a una cantidad mínima de 33¢. Si su juego se configura con un precio de 17¢ por crédito, cada campo en la pantalla Configurar Precio de la Música AMI debe ser de al menos 2 créditos para las unidades a enlazar.**

**La misma facturación de la música AMI aplica a las canciones seleccionadas a través del juego Megatouch.**

16. Toque la **X** en la parte superior derecha de la pantalla y confirme que desea salir de las pantallas de configuración.

### **Ver las ganancias del tocadiscos automático**

Para ver las ganancias del tocadiscos automático de su Megatouch con AMI activado, utilice el procedimiento siguiente:

1. Pulse el botón CONFIGURACIÓN.
2. Toque **Libros**.
3. Toque **Colecta cierre cuentas**.
4. Toque **Detalles recaudación/cierre cuentas**.
5. Localice los datos **Ganancias tocadiscos automático** en pantalla.

## **Configuración inalámbrica (únicamente para juegos Ion)**

Cada juego Ion va equipado de un adaptador USB inalámbrico. Junto con un router inalámbrico, se puede utilizar el adaptador inalámbrico para conectar a Internet y Mega-Link con su tocadiscos automático con motor AMI y/o otros juegos. Se recomienda utilizar el router Linksys 802.11B con el software Ion. Además de la capacidad inalámbrica para hasta 8 juegos Megatouch, este router presenta 4 puertos Ethernet para conexiones cableadas.

El software le permite configurar su propia red, si decidiera hacerlo así. Siga los pasos siguientes para configurar su propia red.

1. Pulse el botón CONFIGURACIÓN.
2. Toque el botón **TournaMAXX** en el MENÚ PRINCIPAL. Se mostrará la pantalla Establecer N° de serie del juego. En esta pantalla, introduzca el número de serie del juego y toque **INTRODUCIR**. Luego, el juego le pedirá introducir la zona horaria. Desplácese hasta encontrar su zona horaria y selecciónela tocándola. El juego volverá al MENÚ TOURNAMAXX.

3. Toque el botón **Inalámbrico** junto a **(LAN)Conexión Redes de Área Local** para avanzar hasta la pantalla de configuración de Internet.

4. Toque **Configurar dispositivo** y luego seleccione entre las diferentes opciones para poner sus juegos en red:

**Detectar red automáticamente:** El sistema encontrará y se conectará a la red inalámbrica más cercana. Ésta es la forma más fácil de conexión.

**Buscar redes:** Busca conexiones inalámbricas disponibles. Selecciona una conexión de la lista para proceder.

**Conexión segura:** Se solicitará una clave (contraseña) si se selecciona un dispositivo "cerrado". Introduzca su contraseña de acceso si la selección es su propia red. Si no, se trata de una red inalámbrica externa que ha sido encriptada y no es accesible.

**Conexión no segura:** Se le solicitará introducir información de interfaz. Acepte los valores por defecto, o consulte con un asesor de la red para configurar manualmente estos ajustes.

**Red Ad-Hoc:** Ésto es sólo para interconectar juegos, no para conectar el servidor para el enlace MegaNet o del tocadiscos automático.

**NOTA:** Si ha seleccionado **Red Ad-Hoc**, se le solicitará introducir el **SSID (nombre de la red)**. Cree un nombre para su red e introduzca el mismo número SSID para todos los juegos que desea interconectar. También se le solicitará configurar manualmente estas configuraciones; acepte los valores por defecto o consulte con un asesor de la red.

**Configuración a medida:** Al tocar este botón se pedirá al usuario introducir el SSID (nombre de red) para configurar manualmente la conexión inalámbrica.

**NOTA:** La conexión a Internet inalámbrica no requiere configuración manual. Sólo los usuarios que hayan cambiado el SSID por defecto durante la instalación del router deberían cambiar el SSID. Consulte las instrucciones proporcionadas con su router inalámbrico para obtener más información.

**NOTA:** Si ha seleccionado **Configuración a medida**, se le solicitará introducir información de interfaz. Le sugerimos aceptar los valores por defecto. Si desea configurar manualmente estos ajustes, consulte con un asesor de la red.

5. Una vez seleccionada su conexión de red, puede tocar el botón **Detalles** en la pantalla de Configuración inalámbrica para mostrar los detalles de la red actual. Para continuar con la configuración del tocadiscos automático Mega-link, proceda con el paso 10 en esa sección.

## Modalidad torneo local

**NOTA:** Si tiene la modalidad de torneo dual y está cambiando de la modalidad TournaMAXX a la modalidad torneo local, necesitará ejecutar una “Actualización desde el servidor” antes de cambiar las modalidades. Para hacerlo, toque el botón “Actualización desde el servidor” en el menú TournaMAXX.

Para mantener estadísticas contables precisas, también se aconseja realizar una Colecta cierre cuentas antes de proceder con la Modalidad torneo local.

**NOTA:** A transición desde TournaMAXX hasta Torneo local requiere que el juego cambie de la modalidad CONECTADO A LA RED a NO CONECTADO A LA RED. Seleccione “Opciones” en el Menú sistema, luego toque el botón NO CONECTADO A LA RED. Si está regresando a TournaMAXX, debe volver a esta pantalla y seleccionar CONECTADO A LA RED.

### *Descripción general*

Torneo local es un sistema de promoción de torneos programable, que permite a los jugadores competir por un fondo de premios basándose en los ingresos de juegos de torneo con recargo de precios. Al final de un torneo, los tres jugadores con mejores puntuaciones entran en la Lista de ganadores, para retenerlos hasta que reclamen sus premios. Se puede configurar el juego para utilizar premios en metálico o puntos de redención en función de las leyes locales.

Se puede programar que se ejecuten hasta cuatro torneos simultáneamente. Las configuraciones para cada torneo, incluido el coste del juego, las rondas, la hora de inicio, la hora y fecha de finalización, la duración y el fondo de premios, se pueden programar independientemente para proporcionar la máxima flexibilidad y potencial promocional. Se puede programar que cada torneo sea individual más adelante, repitiendo el juego del torneo o una secuencia de juegos diferente, que cambie durante cada periodo del torneo.

Los jugadores que obtengan una de las tres puntuaciones altas durante un torneo deben introducir su nombre, junto con su número de identificación personal (PIN). Si finalizaran con una de las tres puntuaciones más altas en ese torneo, se utilizará el PIN para asegurar la identificación segura del jugador. Siempre que haya un asistente presente, se pueden reclamar los premios en cualquier momento después de la finalización de un torneo. Una vez se entrega el premio, éste se anota en la Lista de ganadores y se contabiliza en las estadísticas contables.



## Programar un torneo

1. Pulse el botón CONFIGURACIÓN.
2. En el MENÚ PRINCIPAL, toque el botón **Torneo** (véase la Figura 23).
3. En el menú torneo MENÚ TORNEO, toque el botón **Configurar torneo** (véase la Figura 24) para entrar en la pantalla del reloj del torneo.
4. En la pantalla del reloj del torneo (véase la Figura 25) confirme la fecha y hora correcta (si la fecha y/o hora es incorrecta, ajuste los valores correctos utilizando las flechas junto a cada campo).
5. Toque el botón **SIGUIENTE** para entrar en la pantalla de configuración del torneo (véase la Figura 26).
6. Siga la explicación de cada botón en las páginas siguientes para configurar un Torneo.

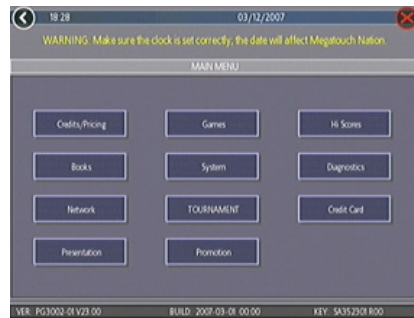


FIGURA 23 - PANTALLA DEL MENÚ PRINCIPAL



FIGURA 24 - PANTALLA DEL MENÚ TORNEO

ICONO DEL BOTÓN	DESCRIPCIÓN
CONFIGURAR TORNEO	Accede a las pantallas de configuración del torneo.
CANCELAR GANADORES	Entra en la pantalla para cancelar a los ganadores, que le permite borrar a todos los ganadores o a todos los ganadores que hayan recibido premios.
RESTABLECER (TODOS)	¡Borra <b>TODA</b> la información del torneo de la memoria del <i>juego</i> ! ¡Esto incluye <b>TODA</b> la información de los juegos!



FIGURA 25 - PANTALLA DEL RELOJ DEL TORNEO

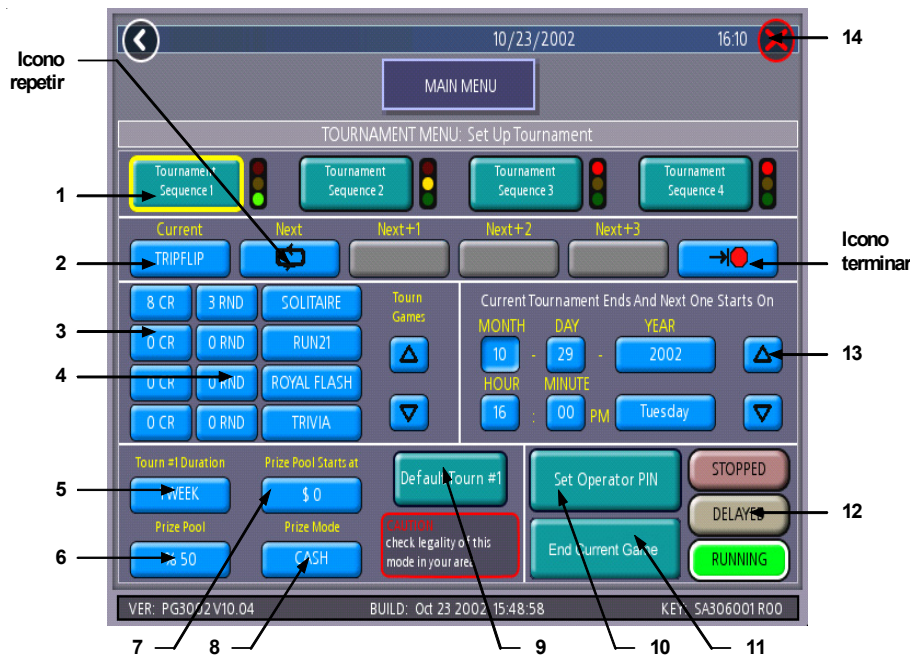


FIGURA 26 - PANTALLA DE CONFIGURACIÓN DEL TORNEO  
(LA EXPLICACIÓN DE LOS BOTONES CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE)

1	Secuencia torneo	Una secuencia programada de hasta 5 juegos de torneo. Toque un botón “Secuencia torneo N°” para programar la secuencia de torneo deseada (cada secuencia de torneo se programa independientemente).
2	Secuencia de juego en torneo	Para entrar en la secuencia de juego en torneo, toque el campo de secuencia de juego en torneo que desee y luego toque el nombre del juego en la lista de juegos en torneo. Utilice las flechas hacia arriba y abajo para ver todos los juegos en torneo disponibles. Seleccione el icono REPETIR para que los juegos programados repitan su secuencia; seleccione el icono TERMINAR para que los juegos en torneo finalicen después de la secuencia programada.
3	Campos de coste del torneo	Toque el precio de un juego en particular para cambiar el coste del juego para ese torneo específico.
4	Campo de rondas del torneo	Toque el número de ronda del torneo para alternar el número de rondas para el juego asociado. La mayoría de las rondas se pueden establecer desde 1 hasta el número de rondas por defecto.

5	Duración torneo	Establece la duración de los juegos torneo en la secuencia torneo que se muestra.
6	Fondo de premios	Establece el porcentaje de la recaudación total de monedas del torneo que se utilizará para los premios del torneo.
7	El fondo de premios empieza por	Permite al operador iniciar el torneo con efectivo/puntos que ya están en el Fondo de premios. El importe aumenta a medida que los jugadores depositan monedas.
8	Modalidad premios	Se establece como PUNTOS o DINERO, en función del tipo de torneo. Cuando se establece como DINERO, se muestra un mensaje para confirmar la legalidad de los torneos en metálico en su área.
9	Torneo predeterminado	Toque para reiniciar la configuración predeterminada del torneo para esa secuencia de torneo.
10	Establecer PIN operador	Muestra el teclado numérico para establecer el PIN del asistente. El operador puede establecer hasta cuatro PIN para que los asistentes entreguen premios. El juego también contará el número de veces que se utiliza cada PIN.
11	Terminar juego actual	Termina el juego torneo actual <i>sólo para la secuencia resaltada</i> .
12	Parado Retrasado En marcha	Este es el último paso para programar una secuencia de torneo.  El estado se puede cambiar a "EN MARCHA", "RETRASADO" o "DETENIDO" tocando el botón asociado. "EN MARCHA" quiere decir que el juego actual comenzará al regresar a la pantalla del menú de juegos; "RETRASADO" quiere decir que el torneo actual comenzará a la hora y fecha programada. Los ajustes del torneo están "BLOQUEADOS" para el juego actual después de que se hayan jugado los créditos para ese torneo. CUANDO EL ESTADO ES "BLOQUEADO", CUALQUIER CAMBIO EN ESTOS CAMBIOS AFECTARÁ SÓLO AL TORNEO (O TORNEOS) SIGUIENTE.
13	Campos fecha y hora	Toque el campo que desee cambiar y ajuste el valor utilizando las flechas hacia ARRIBA y ABAJO. No puede ajustar una hora anterior a la hora actual. El torneo se puede ajustar en incrementos de 10 minutos posteriores a la hora real. El torneo comenzará en el intervalo de 10 minutos más próximo.
14	X	Sale de la pantalla de Configuración torneo.



FIGURA 27 - PANTALLA DE LA LISTA DE GANADORES

### Adjudicación de premios

Los jugadores se hacen merecedores de premios finalizando con una de las tres puntuaciones más altas del torneo.

1. Para adjudicar un premio, acceda a la Lista de Ganadores tocando el icono **Torneo** sobre el Menú jugador. Luego, toque el icono **RECLAMAR PREMIO**.
2. En la pantalla de la lista de ganadores, toque el nombre de los jugadores a los que se adjudicará el premio. (véase la Figura 27).
3. Cuando se muestre el teclado para el PIN, un asistente deberá introducir uno de los cuatro PIN de asistente preprogramados.
4. El jugador introduce luego su PIN para confirmar la adjudicación del premio.
5. El asistente debe tocar después el icono **PREMIO ADJUDICADO** para registrar el pago.

**NOTA:** Si se toca **SALIR** sin tocar antes **PREMIO ADJUDICADO**, se abortará la secuencia de adjudicación del premio. Para adjudicar el premio se tendrá que repetir la secuencia.

### Pago sin PIN

Si los jugadores olvidaran su PIN, el asistente puede pulsar el botón **CONFIGURACIÓN** en lugar de introducir el PIN del jugador. La secuencia continuará como si se hubiera introducido el PIN. Toque **PREMIO ADJUDICADO** para registrar el pago.

## **Acuerdo de licencia de software de Merit Industries, Inc.**

Merit Industries, Inc. (el "Cedente de la licencia") está dispuesto a concederle una licencia para el software aquí incluido a condición de que acepte todos los términos del presente acuerdo ("Acuerdo").

### Derechos de propiedad del software

1. El producto Merit®, que puede incluir, sin limitación, el programa de software Megatouch® ("Software") y toda la documentación escrita, es propiedad del Cedente de la licencia y está protegido por las leyes de derechos de autor, las leyes sobre patentes y otras leyes sobre la propiedad intelectual de los Estados Unidos, por las leyes de otras naciones, y por tratados internacionales.

### Restricciones sobre el uso y traspaso

2. Si el presente software contiene múltiples tipos de medios (tales como CD, tarjetas flash, discos duros, etc.), únicamente puede utilizar aquellos componentes adecuados para su máquina. No se permite el uso de otros tipos de medios en otra Máquina, o su traspaso, o su asignación a otro usuario, salvo que forme parte del traspaso permanente del Software y toda la documentación escrita (como se estipula más adelante en el párrafo 4).
3. Se prohíbe estrictamente copiar el software, salvo para hacer una copia de seguridad. Se prohíbe estrictamente copiar o hacer copias de seguridad de la llave de seguridad del software o del dispositivo de seguridad.
4. Usted puede transferir de manera permanente los derechos de uso del software y de toda la documentación escrita (incluyendo tanto la actualización más reciente como todas las anteriores) si se compromete a no retener copias y si el cesionario se compromete a respetar los términos del presente Acuerdo. El traspaso de esta licencia a otra parte pone fin de forma inmediata a su licencia. Por consiguiente, no tiene permiso para transferir o asignar los derechos de uso del Software, salvo lo descrito en este párrafo.
5. Se prohíbe estrictamente utilizar el presente Software o permitir que se use dentro de locales en los que la utilización del presente software no cumpla con todas las leyes y reglamentos locales, estatales y gubernamentales. Usted se compromete a no utilizar o permitir el uso del Software de manera que se incumpla cualquier ley y reglamento local, estatal y gubernamental, o cualquier ley o reglamentación extranjera, incluyendo las leyes relativas al juego, apuestas o derechos de la propiedad intelectual relacionadas con el Software.
6. Está estrictamente prohibido modificar, adaptar, traducir, descompilar, desmontar el Software o crear material derivado del Software o de cualquier otro componente aquí incluido; ni se permite quitar, modificar u ocultar o hacer invisible o ilegible ninguna instrucción, leyenda, advertencia, marca de agua u otra designación que aparezca sobre el Software, sobre cualquier componente del mismo, o algún resultado del mismo.
7. Usted acuerda que el software y los derechos del autor, los sistemas, las ideas, los inventos, los métodos de utilización, la documentación y otra información aquí incluida, así como todas las versiones, modificaciones y adaptaciones son propiedad intelectual del Cedente de la licencia, y que están protegidos por los derechos de autor, el secreto comercial, la marca registrada y las leyes sobre patentes de los Estados Unidos y del resto de países del mundo.

### Garantía limitada

8. El Cedente de la licencia garantiza, únicamente para su beneficio, que el Software permitirá un uso conforme, con su documentación asociada durante el periodo de tiempo indicado dentro de la garantía estándar del Cedente de la licencia después de la recepción del Software.

### Responsabilidades del Cedente de la licencia bajo los términos de la garantía

9. La única responsabilidad del Cedente de la licencia, según los términos de la garantía arriba mencionada, será utilizar todos los esfuerzos comerciales razonables para corregir o modificar la parte del software necesaria para que sea conforme a la documentación aplicable.

Concesión de licencia

10. El Cedente de la licencia le concede una licencia limitada y no exclusiva para distribuir y/o utilizar una sola copia del software en una única Merit ("Máquina"), acompañada por una sola llave de seguridad autorizada en fábrica y proporcionada por el Cedente de la licencia. El Cedente de la licencia se reserva el derecho de actualizar las versiones del software y el contenido de la Máquina cuando lo juzgue necesario. Se le encarga mantener y proteger su llave de seguridad autorizada en fábrica y proporcionada por el Cedente de la licencia, la contraseña, u otra identificación para que no las emplee ningún tercero, y acuerda ser responsable de cualquier uso del Software proporcionado aquí por un tercero que utilice su identificación. El Cedente de la licencia conserva el derecho a rescindir inmediatamente su Licencia por razones relacionadas con el mal uso u otra no conformidad relacionada con las normas expresadas aquí. Aunque el Cedente de la licencia no inspecciona las Máquinas de forma rutinaria, se reserva el derecho de inspeccionar o auditar el Software a su discreción. Dado que el acceso del Cedente de la licencia al Software requiere acceder también a una máquina en la que está instalado, usted acuerda proporcionar puntualmente al Cedente, cuando lo solicite, el permiso y la ayuda necesaria para acceder a la máquina.

Renuncias de responsabilidad

11. SALVO LO PROVISTO EN DE LA SECCION TITULADA "GARANTIA LIMITADA", EL CEDENTE DE LA LICENCIA NO ASUME CUALQUIER OTRO COMPROMISO, REPRESENTACIÓN O GARANTÍA, EXPLICITA O IMPLICITA, VINCULADA O RELACIONADA CON EL SOFTWARE O EL CONTENIDO DEL MISMO, NI CON CUALQUIER OTRO MATERIAL PROPORCIONADO COMO PARTE DEL PRESENTE CONTRATO. EN PARTICULAR, EL CEDENTE DE LA LICENCIA NO PUEDE PROPORCIONAR NINGUNA GARANTIA SOBRE LA COMERCIALIZACION E IDONEIDAD DE LOS PRODUCTOS MENCIONADOS PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. EN LA MEDIDA QUE LA LEY PERMITA, NO SE APLICARÁN AL PRESENTE CONTRATO EL CODIGO UNIFORME COMERCIAL U OTRAS LEYES UNIFORMES.

Limitación de responsabilidad

12. EL CEDENTE DE LA LICENCIA NO SERÁ EN NINGUN CASO RESPONSABLE DE RECLAMACIONES, DEMANDAS O ACCIONES QUE SURJAN O ESTÉN RELACIONADAS CON EL SOFTWARE, SU USO, INSTALACIÓN O LA EJECUCIÓN, O FALTA DE ELLA, DEL CEDENTE DE LA LICENCIA BAJO EL PRESENTE CONTRATO POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INDIRECTO, INCIDENTAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE, HAYA SIDO AVISADO O NO EL CEDENTE DE LA LICENCIA DE LA POSIBILIDAD DE ESTE TIPO DE RECLAMACIÓN, DEMANDA O ACCIÓN. ADEMÁS, SIN LIMITAR LO PRECEDENTE, EN TODOS LOS CASOS LOS REMEDIOS A SU DISPOSICIÓN SE LIMITARÁN A LA CANTIDAD ABONADA AL CEDENTE DE LA LICENCIA POR EL SOFTWARE.
13. BAJO NINGUN CONCEPTO EL CEDENTE DE LA LICENCIA SE HARÁ RESPONSABLE DE LOS DAÑOS, INCLUYENDO EL LUCRO CESANTE, AHORROS PERDIDOS, U OTROS DAÑOS INCIDENTALES Y CONSECUENTES DEBIDOS AL USO, MAL USO, INCUMPLIMIENTO DE ESTE ACUERDO O INCAPACIDAD POR SU PARTE PARA EMPLEAR EL SOFTWARE.

General

14. La validez y la construcción del presente Acuerdo y de los derechos y las obligaciones aquí incluidos se determinarán y regirán por las leyes del Estado de Nueva York. Al aceptar los términos de este Acuerdo, usted reconoce y acepta que los juzgados de Nueva York, Nueva York tendrán jurisdicción exclusiva y serán la sede en relación con cualquier disputa que surja con respecto a este Acuerdo o que se produzca debido a la actividad o mal uso del Software.
15. Merit, bajo su exclusiva discreción, se reserva el derecho de transferir el presente acuerdo o cualquiera de sus derechos u obligaciones aquí incluidos.
16. Si tiene preguntas sobre el presente Acuerdo, o si desea contactar con el Cedente de la licencia por cualquier razón, por favor dirjase por escrito a la siguiente dirección: Merit Industries, Inc., 2525 State Road, Bensalem, PA 19020, Estados Unidos.

## Merit Industries, Inc. Software License Agreement

Merit Industries, Inc. ("Licensor") is willing to license the enclosed software to you only if you accept all of the terms in this license agreement ("Agreement").

### Ownership of the Software

1. The enclosed Merit® product, which may include but is not limited to the Megatouch® software program ("Software") and the accompanying written materials are owned by Licensor and are protected by United States copyright laws, patent laws and other intellectual property laws, by laws of other nations, and by international treaties.

### Restrictions on Use and Transfer

2. If this Software package contains multiple media types (such as CD's, flash cards, hard drives, etc), then you may use only the type of media appropriate for your Machine. You may not use the other media types on another Machine, or transfer, or assign them to another user except as part of the permanent transfer of the Software and all written materials (as provided for below in paragraph 4).
3. You may make one copy of the software for backup purposes only. You may not copy or make backup copies of any software security key or software security device under any circumstances.
4. You may permanently transfer the right to use the Software and accompanying written materials (including the most recent update and all prior versions) if you retain no copies and the transferee agrees in writing to be bound by the terms of this Agreement. Such a transfer of this license to another party immediately terminates your license. You may not otherwise transfer or assign the right to use the Software, except as stated in this paragraph.
5. You may not operate or allow the operation of the Software at locations where the operation of such Software does not comply with all local, state, and other governmental body laws and regulations. You agree to not use or permit the use of the Software in violation of any U.S. Federal, state, or local laws or regulations or any foreign law or regulation, including laws regarding gaming, gambling or intellectual property rights in or concerning the Software.
6. You may not modify, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble the Software or create derivative works from the Software or any component thereof; nor may you remove, modify or hide or otherwise make unreadable or non-viewable any notice, legend, advice, watermark or other designation contained on the Software, component thereof, or output therefrom.
7. You agree that the Software and the authorship, systems, ideas, inventions methods of operation, documentation and other information contained therein, and all versions, modifications and adaptations thereto are proprietary intellectual properties of Licensor and are protected by civil and criminal law, and by copyright, trade secret, trademark and the patent laws of the United States and other countries.

### Limited Warranty

8. Licensor warrants, solely for your benefit, that the Software will function in material conformity, with its accompanying documentation for a period outlined in Licensor's standard product warranty period after your receipt of the Software.

### Licensor's Obligations Under Warranty

9. Licensor's sole obligation under the aforesaid warranty shall be to utilize commercially reasonable efforts to correct or modify such portion of the Software as to make it materially conform with the applicable documentation.

#### Grant Of License

10. Licensor grants to you a limited, non-exclusive license to distribute and/or use one copy of the Software on a single Merit ("Machine") accompanied by a single licensor factory authorized security key. Licensor reserves the right to update versions of the software and the content to the Machine as deemed appropriate by the Licensor. You are entrusted to maintain and protect your single licensor factory authorized security key, password, or other identification from being utilized by any third party, and you agree to be responsible for any use of the Software provided herein by a third party utilizing your identification. Licensor maintains the right to immediately terminate your License for reasons related to misuse or other non-conformity with the rules expressed herein. While Licensor does not routinely inspect Machines, Licensor also reserves the right to inspect or audit the Software from time to time in Licensor's sole discretion. To the extent that Licensor's access to the Software requires that Licensor also gain access to a Machine in which the Software is installed, you agree to promptly provide Licensor, when requested, with permission and aid in Licensor gaining access to the Machine.

#### Disclaimers

11. EXCEPT AS PROVIDED IN THE SECTION ENTITLED "LIMITED WARRANTY", LICENSOR MAKES NO OTHER PROMISES, REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING OR RELATING TO THE SOFTWARE OR CONTENT THEREIN OR TO ANY OTHER MATERIAL FURNISHED OR PROVIDED TO YOU PURSUANT TO THIS AGREEMENT OR OTHERWISE AND LICENSOR SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE WITH RESPECT TO SAID MATERIALS OR THE USE THEREOF. TO THE MAXIMUM EXTENT ALLOWABLE BY LAW THE UNIFORM COMMERCIAL CODE OR OTHER UNIFORM LAWS SHALL NOT APPLY TO THIS AGREEMENT.

#### Limitation on Liability

12. IN NO EVENT SHALL LICENSOR BE LIABLE UNDER ANY CLAIM, DEMAND OR ACTION ARISING OUT OF OR RELATING TO THE SOFTWARE, ITS USE, INSTALLATION OR LICENSOR'S PERFORMANCE OR LACK THEREOF UNDER THIS AGREEMENT FOR ANY SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, EXEMPLARY OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER OR NOT LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH CLAIM, DEMAND OR ACTION. IN ADDITION, WITHOUT LIMITING THE FOREGOING, IN ALL EVENTS THE REMEDIES AVAILABLE TO YOU SHALL BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID BY YOU TO LICENSOR FOR THE SOFTWARE.
13. IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY LOSS OF PROFITS, LOST SAVINGS, OR OTHER INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF YOUR USE, MISUSE, BREACH OF THIS AGREEMENT OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE.

#### General

14. The validity and construction of this Agreement and of the rights and obligations herein shall be determined and governed by the laws of the State of New York. By accepting the terms of this Agreement, you acknowledge and accept that the courts of New York, New York shall have exclusive jurisdiction and venue regarding any disputes arising with regard to this Agreement or arising out of activity or misuse of the Software.
15. Merit, in its sole discretion, may assign this agreement or any of its rights and obligations hereunder.









Por favor, lea el acuerdo de licencia aquí incluido. El funcionamiento de este juego implica la aceptación del Acuerdo de licencia de software de Merit.

Please read the enclosed license agreement. Operation of this game constitutes acceptance of the Merit Software License Agreement.