

GiGames

NOVOMATIC GROUP



Desafío Pirata

REVIVE LOS TRADICIONALES
JUEGOS DE CIRCUITO

EMPIEZA LA BÚSQUEDA DEL TESORO



MUEBLE WINNER

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Máquina mixta video-rodillo
- Aceptador de monedas Azkoyen D25 Cctalk / Jofemar T15 Cctalk
- 3 Hoppers Rode UII Cctalk 3 hoppers Jofemar H20R Cctalk
- Aceptador de billetes Innovative NV9+Cctalk
- Pagador de billetes Innovative NV11+Cctalk

DIMENSIONES

- Alto mueble: 1.820 mm
- Ancho mueble: 660 mm
- Fondo mueble: 745 mm



MUEBLE WINNER PREMIUM

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Máquina video-vídeo pantalla inferior táctil
- Aceptador de monedas Azkoyen D25 Cctalk / Jofemar T15 Cctalk
- 3 Hoppers Rode UII Cctalk 3 hoppers Jofemar H20R Cctalk
- Aceptador de billetes Innovative NV9+Cctalk
- Pagador de billetes Innovative NV11+Cctalk

DIMENSIONES

- Alto mueble: 1.820 mm
- Ancho mueble: 660 mm
- Fondo mueble: 745 mm

NOVOMATIC
SPAIN

NOVOMATIC GAMING SPAIN Galileo Galilei 28 - 28806 Alcalá de Henares (Madrid)
+34 918 776 262, comercial@novomatic.com · www.novomatic-spain.com

MUEBLE MINIMAT

Juegos

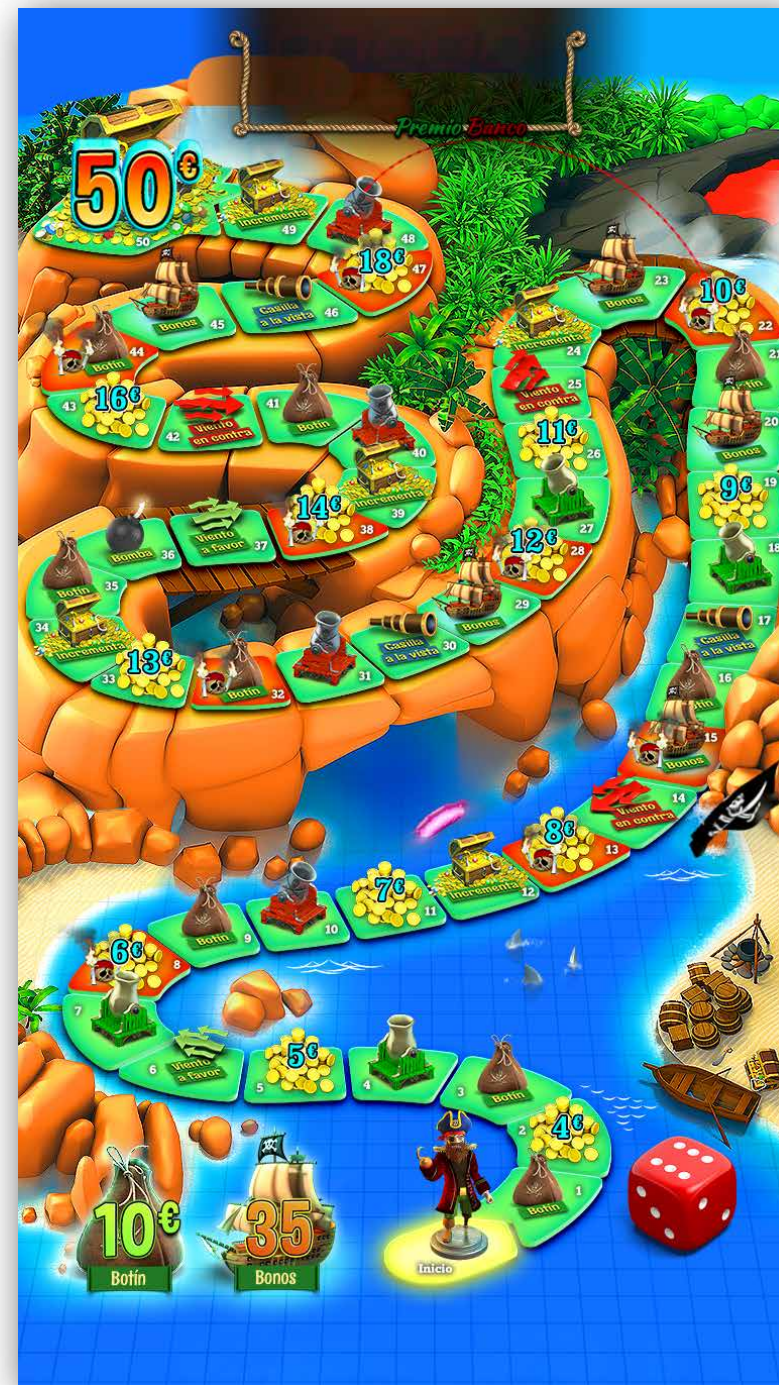
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Pantalla superior 12,1" pantalla inferior táctil PCAP 12,1"
- Doble pagador Azkoyen Rode U-II
- Selector monedas Azkoyen X6D2S cctalk
- Clasificador monedas Azkoyen U5 cctalk
- Lector billetes Innovative tech. NV9USB con Reciclador
- Fuente alimentación Meanwell 12V SP-240W-12



DIMENSIONES

- Alto mueble: 1.575 mm
- Ancho mueble: 500 mm
- Fondo mueble: 626 mm



Desafío Pirata

El mini-juego Desafío Pirata que da nombre a la máquina, es un juego de circuito con elevadas dosis de adrenalina donde el jugador debe ir decidiendo si quiere continuar jugando para mejorar su premio o si prefiere plantarse y cobrar.

A estribor

Uno o varios premios simultáneos te ofrece el timón de Desafío Pirata



Cañonazos

Afina tu puntería y llévate el premio asociado al barco destruido. Algunos navíos pueden guardar sorpresas.



Tesoros

Detén el sorteo sobre los tesoros y gana el premio asociado. Puede haber sorpresas positivas.



Brújula

Suma todos los premios de las orientaciones activadas. Si se desorienta la brújula puede dar buenas sorpresas.



Octopus

Detén la secuencia sobre los tentáculos y gana el premio asociado. Puede haber sorpresas positivas.

