

**BELL-FRUIT GAMES LTD.**

**MAGYAR NYELVŰ GÉPKÖNYV**

**Rio Grande, Pharaoh's Gold, World Cup,  
Cash Wheels, Hot Jokers típusokhoz**



**BELL-FRUIT GAMES**

# Tartalomjegyzék

TARTALOMJEGYZÉK.....	2
I.DIP KAPCSOLÓ KIOSZTÁS.....	3
II.TESZT ÜZEMMÓD:.....	3
III.KREDIT KI- ÉS BEÍRÁS, KÖNYVELÉS, BEÁLLÍTÁS.....	4
IV. ÜZEMBE HELYEZÉSKOR ELLENŐRIZENDŐ ILLETVE BEÁLLÍTANDÓ ÉRTÉKEK.....	7
V.NÉHÁNY HIBAÜZENET ÉS A LEHETSÉGES OKOK.....	8
VI.ELEÉRHETŐSÉGEINK.....	8

## I.DIP kapcsoló kiosztás

( Nem használt: 1,5,9,10,11,12,13,16 ):

KAPCSOLÓ SZÁMA	ÁLLAPOTA	HATÁSA
3	OFF	A gép kikapcsolása esetén a memória megtartása.
3	ON	A gép memóriájának törlése, a készülék ki/be kapcsolásával.
4	OFF	Nem használt.
4	ON	A hopper a beállított szintnél több érmevel is feltölthető
6	OFF	A gép akkor is ad ki hangokat, amikor nincs benne kredit
6	ON	A gép nem ad ki hangokat, amikor nincs benne kredit.
7	OFF	A gép több érmét elfogad egymás után.
7	ON	A gép addig nem enged több érmét/creditet a gépbe, amíg az előzőt nem játszották el.
8	OFF	Nincs figyelmeztető hang érmeberagadás esetén.
8	ON	Figyelmeztető hang érmeberagadás esetén
14	OFF	Nem használt.
14	ON	A bankjegyeelfogadó az alábbi pénznemeket fogadja el: (amennyiben be lett programozva): 500 Ft, 1 000 Ft, 2 000 Ft, 5 000 Ft
15	OFF	Nem használt.
15	ON	A refill kulcs elfordításával elérhető az „Attendant credit” (kulcsos credit beírás) menüpont.

## II.Teszt üzemmód:

Az alaplapon, a DIP kapcsolóktól balra található zöld gomb megnyomásával léphetünk be a teszt üzemmódba.

A START gomb segítségével haladhatunk a menüpontok között.

A kívánt menüpontba az AUTOPLAY gombbal léphetünk be.

A menüponton belül a TART gomb segítségével haladhatunk a START gomb folyamatos nyomva tartása mellett.

A START gombbal tudunk kilépni a menüből.

### Menüpontok:

- érmevizsgáló teszt,
- tárca teszt,
- lámpa teszt,
- kapcsoló teszt,
- kijelző teszt,
- számláló teszt,

- IEK teszt,
- hang teszt,
- játékadatok, statisztikák,
- Érmeadatok, statisztikák,
- Hiba adatok
- Óra teszt / Dátum-idő

### III.Kredit ki- és beírás, könyvelés, beállítás

Zárt ajtók mellett a refill-kulcs elfordításával az alábbi menüpontokba léphetünk:

- (a) **Add credit / Kredit be** (ez a menüpont akkor látszik, ha a 15-ös DIP kapcsoló ON állásban van)  
A TÉT gomb segítségével léphetünk előre a választható kreditértékekben. 1 000-tól egészen 10 000-ig léphetünk ezresével. A TARTJA A NYEREMÉNYT gombbal léphetünk vissza a sorban. Az AUTOPLAY gombbal tudjuk beírni a kívánt kreditet.
- (b) **Pay out / Kredit ki**  
Az AUTOPLAY gomb segítségével tudjuk kiírni a gépből a kreditet.
- (c) **Refilled / Feltöltés**  
A hopper érmevizsgálón keresztül történő feltöltésekor használjuk.
- (d) **Auto-delay 0** / Automata játék során a duplázás elindítása előtti várakozási idő másodpercben  
Automata játék esetén nyeréskor a gép, mielőtt elkezdené a duplázást várakozik. Ezt az időt állíthatjuk itt be 0-tól 5 mp-ig. A TÉT gombbal léphetünk előre, míg a TARTJA A NYEREMÉNYT gombbal vissza. A kívánt időt az AUTOPLAY gomb segítségével választhatjuk ki.
- (e) **Volume / Hangerő**  
A TÉT gombbal hangosítunk, míg a TARTJA gombbal halkíthatjuk a gépet.

Nyitott alsó ajtó mellett további beállítási lehetőségek jelennek meg, ha a **2-es DIP** kapcsoló ON állásban van:

- (a) **Credit limit / Maximális kredit**  
Itt lehet beállítani azt az értéket, amit maximálisan elfogad a gép egy játékra. A TÉT gombbal előre, míg a TARTJA gomb segítségével visszafelé léphetünk az ezresével növekvő listában. 1 000-tól 20 000-ig állítható.
- (b) **Payout limit / Kifizetési limit**  
Itt lehet beállítani azt a nyereményértéket, amelyet elérve illetve meghaladva a gép automatikusan kifizet a hopperből. Ez az érték **10 000-tól 100 000-ig** állítható a TÉT gomb segítségével. A NONE állásban nincs ilyen érték.

**TIPP:** Javasoljuk, hogy NONE állásba állítsa a gépet és így elkerülhető, hogy a hopper túl hamar leürüljön.

**Példa:** ha a kifizetési limit 20 000-re van állítva és a játékos akárcsak 21 000

- (c) **HFloat LVL / Hopper feltöltési és gyűjtési szint**  
Itt lehet beállítani a mennyiséget, amivel a hoppert fel kívánjuk tölteni. Ez az érték **10 000-től 60 000-ig** állítható a TÉT gomb segítségével.
- (d) **Total IN... / Könyvelési menüpontok**  
A TARTJA A NYEREMÉNYT gomb segítségével léphetünk tovább az alábbi menüpontok között:

TOTAL IN / összes be  
TOTAL OUT / összes ki  
TAKE / tart  
TOTAL REFILL / teljes feltöltés  
CBOX / nem használt  
20 FT COIN IN / 20 FT érme be  
50 FT COIN IN  
100 FT COIN IN  
200 FT COIN IN  
1 000 FT NOTE IN / 1 000 FT bankjegy be  
2 000 FT NOTE IN  
5 000 FT NOTE IN  
10 000 FT NOTE IN  
20 000 FT NOTE IN  
ATTEND IN / kulcsos be  
20 FT COIN OUT  
50 FT COIN OUT  
100 FT COIN OUT  
ATTEND OUT / kulcsos ki  
20 FT REFILL / 20 FT feltöltés  
50 FT REFILL  
100 FT REFILL  
T.O.T.A.L. IN /  
T.O.T.A.L. OUT  
T.A.K.E.  
T.O.T.A.L. REF  
C.B.O.X.  
.  
.  
A.T.T.E.N.D. IN  
.  
.  
A.T.T.E.N.D. OUT

**A rövid könyvelés törlését az alábbi módon végezzük el:**

a refill-kulcs segítségével belépve a könyvelési pontokba, majd a kulcsot visszafordítva a CLEAR COIN DATA? felirat jelenik meg a kijelzőn. Ekkor balról jobbra haladva a TARTJA A NYEREMÉNYT, a TÉT és az AUTOPLAY gombok sorrendben történő egymás utáni lenyomásával törölhetünk. A véletlen törlések elkerülése miatt a gombok lenyomására kb. 3-4 mp áll a rendelkezésre, ezen idő letelte után a fenti folyamatot újra el kell végezni. A sikeres törlést hanggal jelzi a gép.

**A hosszú könyvelés törlése:**

Kikapcsolt állapotban a 3-as DIP kapcsolót átállítjuk ON állásba. A gép bekapcsolása után RAM ERROR felirat jelenik meg a kijelzőn. FIGYELEM!!! Ilyenkor a gép MINDEN korábbi beállítást is töröl, azaz a kívánt paramétereket újra be kell állítani (játékszázalék, kredit limit, kifizetési limit, hopper szint). A gépet ezek után kikapcsoljuk és a 3-as DIP kapcsolót visszaállítjuk OFF állásba. Újra bekapcsoláskor elvégezhetjük a szükséges beállításokat.

(e) **Attend on empty / Refill on empty**

ebben a menüpontban választhatunk a két beállítás között a TÉT gomb segítségével.

**ATTEND ON EMPTY:** a hopper leürülése esetén a kifizetendő credit kikülszolható.

**REFILL ON EMPTY:** a hopper leürülése esetén a kifizetéshez szükséges a feltöltése.

(g) **Hopper szint kijelzés:**

Megmutatja, hogy a hopper milyen értékű érmét tartalmaz. Ezt a menüpontot a hopper feltöltésekor illetve leürítésekor használjuk

**A hopper feltöltésének menete:**

Nyitott felső és alsó ajtó mellett a refill-kulcs segítségével lépünk be a **HFLOAT LVL** menüpontba és itt állítsuk be azt az értéket, amennyivel a hoppert fel kívánjuk tölteni (10 000-60 000). Ezek után a hoppert óvatosan bal felé kihúzva (a tetején található fém biztosítót felfelé húzva) szabaddá válik a betöltő nyílás. A korábban beállított értékű 100 Ft-osokat beleöntjük, majd a hoppert visszatoljuk. (Ügyeljen a csatlakozóra, amellyel a géphez kapcsolódik; bekapcsolt állapotban soha ne húzza szét!) Ezt követően lépjen el a **SHOW COIN LEVELS** menüpontra. Itt a **TARTJA A NYEREMÉNYT** gomb megnyomásával az alábbi feliratot hívhatjuk elő a kijelzőn: **100 FT HOP** és mellette a feltöltött érték. A hopperen Önnel szemben található fekete billenőkapcsoló megnyomásával a gép beszámolja a korábban beállított értéket. A sikeres műveletet erős hanggal jelzi a gép.

**A hopper leürítésének menete:**

Ha az alsó ajtó kinyitásával hozzáférünk a érmekasszákat elzáró ajtóhoz. Ezt kinyitva a bal alsó sarkában találunk egy fekete billenőkapcsolót. A refill-kulcs elfordításával, a menüpontok közt a **START** gomb segítségével lépünk el a **SHOW COIN LEVELS** menüpontra. Itt a **TARTJA A NYEREMÉNYT** gomb megnyomásával előhívhatjuk az alábbi feliratot a kijelzőn: **100 FT HOP** és mellette a hopperben lévő érték. Ekkor a kasszadobozoknál található billenőkapcsoló megnyomásával a gép az érmekiadó tálcába számolja a hopperből a 100 Ft-osokat. Az aktuális érték a kijelzőn is megjelenik.

**FIGYELEM!!!** Ezek után a gép nem törli a értéket a memóriából, tehát nem szükséges a feltöltési folyamatot újból elvégezni.

#### **IV. Üzembe helyezéskor ellenőrizendő illetve beállítandó értékek**

- (a) **Credit limit / Maximális kredit**  
Általunk beállítva: 20 000. Változtatható, lásd a III/b. Menüpontot.
- (b) **Pay out limit / Kifizetési limit**  
Általunk beállítva: NONE. Nem javasolt a változtatás, lásd a III/c. Menüpontot.
- (c) **Attend on empty / Refill on empty**  
Általunk beállítva: Attend on empty. Nem javasolt a változtatás, lásd a III/f. menüpontot.

## V.Néhány hibaüzenet és a lehetséges okok

- (a) **IMD PORT ERR**  
az IEK (Integrált Ellenőrző Készülék) hibáját jelzi.  
Ebben az esetben vegye fel a kapcsolatot Cégünkkel (06-1/403-4134).
- (b) **PAY UNIT ERR**  
a kifizet? egység (hopper) meghibásodását jelzi.  
Kikapcsolt állapotban a hoppers lecsatlakoztatva nézze meg, nem szorult bele 100 Ft-os. Amennyiben nem ez az ok, kérjük vegye fel a kapcsolatot Cégünkkel (06-1/403-4134).
- (c) **SND PROM ERR**  
A hang PROM hibáját jelzi.  
Ebben az esetben vegye fel a kapcsolatot Cégünkkel (06-1/403-4134).
- (d) **REEL 1/2/3 ERR**  
Az 1/2/3 tárcsa hibáját jelzi.  
A hibásnak feltüntetett tárcsához a felső ajtó kinyitása után tudunk hozzáférni.  
Mégforgatva vizsgáljuk meg, hogy nem akad-e el a tárcsa alatt található kábelkötegben. A tárcsák jobb oldalán található átlátszó műanyagelem óvatos benyomásával ellenőrizzük le, hogy a csatlakozó valóban a helyén van-e.  
Amennyiben nem ez az ok, kérjük vegye fel a kapcsolatot Cégünkkel (06-1/403-4134).

## VI.Elérhetőségeink

Novogame Kft

1163, Budapest, Cziráki utca 26-32.

Telefon: 06-1-403-4134

Fax: 06-1-403-4112

E-mail: [sales@novogame.hu](mailto:sales@novogame.hu)

Web: [www.novogame.hu](http://www.novogame.hu)