

BELL-FRUIT GAMES LTD.

MAGYAR NYELVŰ GÉPKÖNYV

Hot Six típushoz



BELL-FRUIT GAMES

1. Tartalomjegyzék

1.TARTALOMJEGYZÉK.....	2
1.DIP KAPCSOLÓ KIOSZTÁS.....	3
2. TESZT ÜZEMMÓD.....	4
ÉRMEVIZSGÁLÓ TESZT.....	4
ÉRMEVIZSGÁLÓ TESZT.....	4
TÁRCSA TESZT.....	4
TÁRCSA TESZT.....	4
LÁMPA TESZT.....	4
LÁMPA TESZT.....	4
KAPCSOLÓ TESZT.....	5
KAPCSOLÓ TESZT.....	5
KIJELZŐ TESZT.....	5
KIJELZŐ TESZT.....	5
SZÁMLÁLÓ TESZT.....	5
SZÁMLÁLÓ TESZT.....	5
IEK TESZT.....	5
IEK TESZT.....	5
HANG TESZT.....	5
HANG TESZT.....	5
JÁTÉKADATOK.....	6
JÁTÉKADATOK.....	6
ÉRMEADATOK.....	6
ÉRMEADATOK.....	6
HIBA ADATOK.....	6
HIBA ADATOK.....	6
ÓRA TESZT.....	6
ÓRA TESZT.....	6
KREDITKULCS LEHETŐSÉGEK.....	6
KREDITKULCS LEHETŐSÉGEK.....	6
<i>Ha az ajtók zárva vannak.....</i>	6
<i>Ha az ajtók zárva vannak.....</i>	6
<i>Ha az alsó ajtó nyitva van.....</i>	7
<i>Ha az alsó ajtó nyitva van.....</i>	7
<i>A gép érmével való feltöltése.....</i>	8
<i>A gép érmével való feltöltése.....</i>	8
<i>A gép érmével való kiürítése.....</i>	8
<i>A gép érmével való kiürítése.....</i>	8
3.HIBAÜZENETEK.....	8
4.ELÉRHETŐSÉGEINK.....	10

1.DIP kapcsoló kiosztás

KAPCSOLÓ SZÁMA	ÁLLAPOTA	HATÁSA
2	ON	Nem használt.
2	OFF	Kifizetési % beállítása a kreditkulcs segítségével
3	ON	A gép memóriájának törlése a készülék ki/be kapcsolásával (RAM RESET).
3	OFF	A gép kikapcsolása esetén a memória megtartása
4	ON	A hopper a beállított szintnél több érmevel nem tölthető fel.
4	OFF	A hopper a beállított szintnél több érmevel is feltölthető.
8	ON	Figyelmeztető hang érmeberagadás esetén.
8	OFF	Nincs figyelmeztető hang érmeberagadás esetén.
9	ON	A kifizetési limit elérésekor a gépi kifizetés maximumának beállítása
9	OFF	A kifizetési limit elérésekor a gépi kifizetés maximumának beállítása
10	ON	A kifizetési limit elérésekor gépi kifizetés maximumának beállítása
10	OFF	A kifizetési limit elérésekor a gépi kifizetés maximumának beállítása
14	ON	A bankjegyeelfogadó az alábbi pénznemeket fogadja el (amennyiben be lett programozva): 500 Ft, 1000 Ft, 2000 Ft, 5000 Ft.
14	OFF	A bankjegyeelfogadó az alábbi pénznemeket fogadja el (amennyiben be lett programozva): 1000 Ft, 2000 Ft, 5000 Ft, 10000 Ft.
15	ON	A kreditkulcs elfordításával az „Attendant credit” (kulcsos kredit beírás) elérhető.
15	OFF	A kreditkulcs elfordításával az „Attendant credit” (kulcsos kredit beírás) nem érhető el.

(Nem használt: 1, 5, 11, 12, 13, 16)

A 9 és 10 kapcsolók működése:

Ezekkel a DIP kapcsolókkal állítható be a gépi kifizetés maximuma, a kézi kifizetés szintjének elérése előtt.

- Ha a 9 kapcsoló ON állásban van és a gép elér a kifizetési limithez, a gép minden nyeresémet érmevel fizet ki. Ha nincs elég érme a hopperben, akkor a hoptert a fennmaradó összeg kifizetéséhez újra fel kell tölteni. Ebben a kapcsoló állásban kézi kifizetésre nincs lehetőség.
- Ha a 9. kapcsoló OFF állásban van és a 10. kapcsoló OFF állásban van és

a gép elér a kifizetési limithez, akkor 10.000 Ft-ot fog kifizetni, bármekkora legyen is a nyeremény és a fennmaradó összeget kézi kifizetéssel kell teljesíteni.

- Ha a 9. kapcsoló OFF állásban van és a 10. kapcsoló ON állásban van és a gép elér a kifizetési limithez, akkor 20.000 Ft-ot fog kifizetni, bármekkora legyen is a nyeremény és a fennmaradó összeget kézi kifizetéssel kell teljesíteni.

2. Teszt üzemmód

A teszt üzemmód a játék, a nyerőtábla és az eredmény tesztelésére szolgál.

A teszt során az alsó ajtónak nyitva kell maradnia, nyissa ki a gép felső ajtaját és nyomja meg egyszer az alaplapon lévő zöld gombot.

Az alsó ajtónak nyitva kell maradnia, de a felső ajtót bezárhatja. Az alfanumerikus kijelző, amely lent a kasszadoboz mellett található mind a 16 elemet kijelzi.

A gépbe beírt kreditet az alaplapon lévő piros (Reset) gomb megnyomásával a gép újra beállítja és törli.

A tesztre az alábbi szabályok vonatkoznak:

- A teszteken való átlépéshez használja a Start gombot.
- Bármelyik teszt kiválasztásához nyomja meg a fekete gombot.
- Bármelyik tesztből való kilépéshez nyomja meg a Start gombot.
- A teszteken belüli visszalépéshez tartsa lenyomva a Tartja a nyereményt gombot és nyomja meg a Start gombot.

Érmevizsgáló teszt

A Tartja a nyereményt lehetővé teszi a 100 Ft hoppernek, hogy egyszerre egy érmét fizessen ki.

A TÉT zárolja az érméket.

Ha a Tartja a nyereményt két másodpercig lenyomva tartjuk, a hopper tartalom kiürül.

A gépben lévő 100 Ft, 50 Ft és 20 Ft érmék összesített Ft értéke az alfanumerikus kijelzőn kiolvasható.

Ha a hoppert kiürült, a kifizetett érmék értéke megjelenik a kijelzőn, ezeket az érméket újra vissza lehet helyezni a hopperbe és a Tartja a nyereményt gomb megnyomásával a szoftver az érmék számát hozzáigazítja ehhez az értékhez.

Tárcsa teszt

A tárcsateszt kiválasztásánál a három forgó tárcsa 1. pozícióban áll meg.

A tárcsák léptetéséhez különböző gombokat kell megnyomni.

A Tartja a nyereményt gomb lépteti a bal oldali tárcsát.

A bal oldali Tart gomb lépteti középső tárcsát.

A középső Tart gomb lépteti a jobb oldali tárcsát.

A jobb oldali Tart gomb lépteti a negyedik tárcsát.

A Tét gomb segítségével forognak a tárcsák hátrafelé, ha ugyanakkor egy másik gombot is megnyomunk.

Lámpa teszt

A lámpateszt kiválasztásánál minden lámpa felvillan, a Tartja a nyereményt gomb megnyomásakor az alfanumerikus kijelzőn „Strobe 0” és „Data 0” szöveg jelenik meg és az első lámpa villog. A Tartja a nyereményt gombbal a Strobe és a középső Tart gombbal a Data vonalakon minden egyes lámpa ellenőrizhető. A jobb oldali TART gomb megnyomásával minden lámpa villogni fog.

A bal oldali TART gomb megnyomásakor ALL LAMPS (minden lámpa) felirat jelenik meg az alfanumerikus kijelzőn és a gépen minden lámpa egyszerre fog égni. (Ezt ne alkalmazza egyszerre néhány másodpercnél tovább).

A Ledeket ugyanezeknek a gomboknak a használatával lehet tesztelni.

Kapcsoló teszt

Bármely kapcsoló működését (a tesztkapcsolót és a felső ajtót kivéve) az alfanumerikus kijelzőn megjelenő üzenet jelez.

Ebből az üzemmódból a Start gombbal lehet kilépni, ha azt kb. két másodpercig megnyomva tartjuk.

Kijelző teszt

Az alfanumerikus kijelző is tesztelhető. Ez lent a kasszadoboz mellett van elhelyezve. A kijelzőn felváltva jelennek meg az X, + és 0 jelek. A ledék minden részt megvilágítanak, az alábbi sorrendben: felső, felső középső, alsó jobboldali, alsó, alsó baloldali, felső baloldali, középső és a számjegy.

Számláló teszt

A Tartja a nyereményt gomb megnyomásakor az alfanumerikus kijelzőn megjelenik a beszerelt mechanikus számlálók száma (ebben az esetben négy). A számláló teszttel lehetőség van mindegyik mechanikus számláló egyszeri beindítására, oly módon, hogy a feltöltő kulcsot (száma 87000) behelyezzük és elfordítjuk. Ekkor minden számláló egyszer beindul. Bármely hiba (ha a számláló hibás, vagy rosszul van bekötve) megjelenik az alfanumerikus kijelzőn. Ezen a gépen négy számláló van elhelyezve (három a kasszaajtó mögött egy pedig a fejüveg jobb felső részén, az érmevizsgáló felett).

A számlálók a következők:

- Cash In
- Cash Out
- VTP
- Refill

IEK teszt

Ha az IEK helyesen van bekötve, az „IMD Port passed” üzenet jelenik meg.

Ha az IEK nincs bekötve, hibás, vagy hibásan van bekötve, az „IMD Port Failed” üzenet jelenik meg.

Hang teszt

A hangerősséget hangosabbra és halkabbra lehet állítani, az alábbi módon:

Tartja a nyereményt
Bal oldali Tart gomb

Hangerő csökkentés
Hangerő növelés

A Tét gomb megnyomása leveszi a hangot a bal és a jobb hangszóró között. A gép különböző hangjait végig lehet hallgatni a középső Tart és jobboldali Tart gombok segítségével.

Játékadatok

Ha ezt az üzemmódot választjuk, akkor a beállítási százalék megjelenik az alfanumerikus kijelzőn. A Tartja a nyereményt gomb megmutatja a játékok számát és az aktuális százalékot. Ezeket az adatokat a feltöltőkulcs (száma 87000) behelyezésével és elfordításával, majd sorrendben a Tartja a nyereményt, bal oldali Tart gomb és középső Tart gomb megnyomásával lehet törölni.

Érmeaadatok

Ezzel a teszttel ellenőrizhető a könyvelés. Leírása részletesebben a „Kreditkulcs lehetőségek” címszó alatt található.

Hiba adatok

Ebben az üzemmódban látható az utolsó 16 hiba és azok előfordulásának napja és ideje.

A Tartja a nyereményt gombbal lehet végigfutni a hibákon és a bal oldali Tart gomb mutatja az előfordulás napját és idejét.

Ezeket az adatokat a feltöltőkulcs (száma 87000) behelyezésével és elfordításával és sorrendben a Tartja a nyereményt, a bal oldali Tart gomb és a középső Tart gombok megnyomásával lehet törölni.

Óra teszt

A gépben lévő órát az alábbi módon lehet állítani:

Tartja a nyereményt	Szám csökkentése
Bal oldali Tart	Szám növelése
Középső Tart	jobbra mozgatás

Az idő Óra.Perc.Másodperc Nap.Hónap.Év sorrendben jelenik meg.

Kreditkulcs lehetőségek

Ha az ajtók zárva vannak

Ha az ajtók zárva vannak, a kreditkulcs behelyezésével és elforgatásával az alábbi lehetőségek közül lehet választani:

Nyomja meg a Start gombot, hogy sorra lépjen a lehetőségeken.

- kredit beírás (a DIP kapcsolót ON állása esetén érhető el):

Nyomja meg a bal oldali Tart gombot, hogy a gépbe beírt krediteken átlépjen; 1000 Ft, 2000 Ft, 3000 Ft, 4000 Ft, 5000 Ft, 6000 Ft, 7000 Ft, 8000 Ft, 9000 Ft, 10000 Ft kreditre van lehetőség.

Nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot, hogy lefelé lépjen az értékeken. A kiválasztott kreditek beírásához nyomja meg a középső Tart gombot. Az IEK és a mechanikus számlálók rögzítik ezt az értéket.

- kézi kifizetés:

A középső Tart gomb megnyomásával minden kreditet törölni lehet a gépből. Az IEK és a mechanikus számlálók rögzítik ezt az értéket.

- feltöltés:

Dobjon a gépbe 100 Ft-osokat, amelyek a hopperbe kerülnek mindaddig, amíg a hopper feltöltési szintet el nem éri. Ezután a gép nem fogad el több érmét.

- hangerő:

A hangerő növeléséhez nyomja meg a bal Tart gombot.

A hangerő csökkentéséhez nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot.

- könyvelés:

Nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot és lépjen át az alábbi menüpon-
tokon:

1. TOTAL IN
2. TOTAL OUT
3. TAKE
4. TOTAL REFILL (teljes feltöltés)
5. CBOX (Kassza)

Ha az alsó ajtó nyitva van

Ha az alsó ajtót kinyitja az alábbi beállításokra van lehetősége:

- **Beállítási százalék 74-94 % között**

Állítsa a 2 DIL kapcsolót ON állásba. Nyomja meg a bal Tart gombot a százalék növeléséhez, haladjon felfelé az értékeken; 74, 76, 78, 80, 82, 86, 90 és 94 %. Nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot a százalék csökkentéséhez. A beállított százalék rögzítéséhez állítsa a 2. DIL kapcsolót OFF állásba.

- **Kredit limit**

Nyomja meg a bal oldali Tart gombot a beírt kreditek számának növeléséhez, lépjen át az értékeken; 1000-tól 20000-ig 1000 kreditenként lehet lépni. A lefelé való lépéshez nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot.

- **Kifizetési limit**

Nyomja meg a bal oldali Tart gombot annak a nyereményértéknek a beállításiához, amelyet elérve, illetve meghaladva a gép automatikusan kifizet a hopperből. Ez az érték 10 000-tól 100 000-ig állítható. None állásban nincs ilyen érték. A gép bármely nyereményből vagy 10 000 Ft-ot, vagy 20 000 Ft-ot fog kifizetni, a DIP kapcsoló beállításától függően, a különbözetet kézi kifizetéssel kell teljesíteni. A nyereményértéken való lefelé haladás a Tartja a nyereményt gomb megnyomásával lehetséges.

- **Hopper feltöltési szint**

A hopperben lévő érmék darabszámának megnöveléséhez nyomja meg a bal oldali Tart gombot, mielőtt még az érmék a kasszadoboz felé térnének el, lépjen át az értékeken; 10.000 kredites lépésekkel 10.000-tól 60.000-ig (100 Ft-os érmékkel 100-tól 600-ig).

Az ezeken az értékeken való lefelé lépéshez nyomja meg a Nyereményt gombot.

- **Könyvelés**

Az alábbi menüpontokon való átlépéshez nyomja meg a Tartja a nyereményt gombot:

TOTAL IN

TOTAL OUT

TAKE

TOTAL REFILL

CBOX

20 Ft COIN IN

50 FT COIN IN

100 FT COIN IN

* 200 FT NOTE IN

500 FT NOTE IN

1000 Ft NOTE IN

2000 Ft NOTE IN

5000 Ft NOTE IN

10000 FT NOTE IN

20000 Ft NOTE IN

ATTEND IN

* 20 Ft OUT

* 50 FT OUT
100 FT OUT
ATTEND OUT
20 FT REFILL
50 FT REFILL
100 FT REFILL

A *-gal jelölt pontok erre a gépre nem vonatkoznak, mivel az Érme ki csak 100 Ft lehet, és 200 Ft-os bankjegy nem elfogadott.

A bal oldalon Tart gomb lenyomásával láthatóvá válik az elektromos számlálók számozása.

A gépből egy hosszú távú és egy rövid távú adatsor olvasható ki.

A rövid távú adatsor törölhető a feltöltőkulcs hátrafelé forgatásával és a Tartja a nyereményt, a Bal oldali tart gomb és a középső Tart gomb ebben a sorrendben történő lenyomásával.

A hosszú távú memória nem törölhető. A hosszú távú kijelzők felirata T.O.T.A.L .I.N, TOTAL IN helyett.

Újratöltés üres hopper esetén/hívja a kezelőt

Érmefeltöltési szint kijelzés

● **Üres hopper feltöltés/kézi kifizetés**

Ennél az üzemmódnál vagy a teremfelügyelőnek kell újra feltöltenie a a hopper, ekkor a beállítás után a géppel ismét lehet játszani, vagy a teremfelügyelőnek kell kifizetnie a ki nem fizetett érmék értékét.

● **Érmefeltöltési szint**

Ennél az üzemmódnál látható a hopperben lévő érmék száma, nyomja meg a Tartja gombot és a kijelző megmutatja a 100 FT HOP és a hopperben lévő érmék számát. Érméket a felső ajtó kinyitása nélkül, csak a kreditkulcs elforgatásával is lehet tölteni a gépbe. A Tartja gomb megnyomásával át lehet lépni a menüpontokon egészen addig, amíg a „Refilled 0000” megjelenik, lehet az érméket bedobni és ezt az elektromos számlálók regisztrálják.

A gép érmével való feltöltése

- nyissa ki a felső ajtót és lépjen be a teszt üzemmódba
- válassza ki az érmevizsgáló tesztet
- helyezze be a megfelelő számú érmét a hopperbe

A kreditkulcs opciókkal állítható be a gép elindulásához szükséges kezdő érmeszám. A hopper kapacitását 100 és 600 érme között lehet beállítani a működési körülmények biztonságától függően.

A gép érmével való kiürítése.

A 100 Ft-os hopper kiürítéséhez nyomja meg és tartsa megnyomva a Tartja gombot. A kijelzőn megjelenik a kifizetett érmék száma (értéke Ft-ban). Ha a kifizetés befejeződött, ezeket az érméket kézzel kell behelyezni a hopperbe. A Tartja gombot egyszer kell megnyomni. Ekkor a gép tudni fogja, hogy pontosan hány 100 Ft-os érme van a hopperben.

Csukja le a felső ajtót és a gép emlékezni fog a hopperben lévő érmékre.

3.Hibaüzenetek

A hibaüzenetek rendszere segítséget nyújt a szerelőknek a hiba megtalálásában. Ezt az alfanumerikus kijelzőn egy villogó „Error Message” mutatja, vagy a LED kijelzőn a hibaüzenet kódja villog, amelyet a következőképpen kell értelmezni:

KÓD	ÜZENET	LEÍRÁS	TENNIVALÓ
10	COIN MECH ERR	Érmevizsgáló hibája	Érmevizsgáló ellenőrzése (nem elfogadott érméket is beleértve)
11	MECH 100 Ft ERR	100 Ft érmevizsgáló hibája	ugyanaz
12	MECH 50 Ft ERR	50 Ft érmevizsgáló hibája	ugyanaz
13	MECH 20 Ft ERR	20 Ft érmevizsgáló hibája	ugyanaz
16	MECH NOTE ERR	Bankjegyelfogadó hibája	Bankjegyelfogadó ellenőrzése
17	PAY UNIT ERR	Hopper hiba	Opto/érmeterlódás vizsgálata
19	STRIM ALARM	Strim hiba	Érme- és bankjegyvizsgáló ellenőrzése
20	GEN REEL ERR	Általános tárcsahiba	Tárcsa opto ellenőrzése
21	REEL 1 ERR	1. tárcsa hibája	u.a.
22	REEL 2 ERR	2. tárcsa hibája	u.a.
23	REEL 3 ERR	3. tárcsa hibája	u.a.
31	MUX ROW ERR	Multiplexer riasztás - sor	Lámpák ellenőrzése
42	MEM RESET ALM	Memória törölve	Telepek ellenőrzése
43	STUCK BUT ALM	Beragadt gomb	
44	NO % KEY ERR	Nincs % állító kulcs	
48	ON/OFF ALM	ON/OFF kapcsoló riasztás	
49	STAKE KEY ERR	Nincs tét/nyeremény kulcs	
51	EPROM ERR	EPROM hiba	Játékprogram ellenőrzése
53	RAM ERR	RAM ellenőrzés hiányzik	Telepek ellenőrzése
56	PSU ERR	Tápegység hiba	12/24 V hiba
60	GEN METER ERR	Általános számláló hiba	
71	DATA PORT ERR	Adatport hibája	D csatlakozó ellenőrzése
91	STAKE KEY ERR	Hamis tétkulcs	
93	NO SOUND ERR	A hangkártya hiányzik	
95	SND PROM ERR	Hibás hangkártya a gépben	
96	PAY UNIT ERR	Kifizető egység hiányzik	
97	WRONG SND ERR	Rossz hangkártya a gépben	

ON/OFF Tamper Alarm... Jellegzetes riasztás hangzik fel 10 másodpercre és utána 2 percig nincsen hang.

Fenti riasztás kiiktatásához tartsa a gépet lecsukva és kapcsolja be 10 perc-re a fenti újraállítások kitörléséhez.

Strim Riasztás... Ez a riasztás 10 másodpercre hangzik fel, utána 5 percre elhallgat az (illetéktelen ?) beavatkozások számától függően.

Fenti riasztás kiiktatásához csukja le a gépet és hagyja, hogy a riasztásban szünet álljon be. Ez idő alatt kikapcsolhatja az Audio csatlakozót.

Ram Error Ha a gépbe új epromot helyeznek, a gép következő alkalommal történő bekapcsolásakor RAM ERRORT jelez és hanggal is jelez.

Ha a gép helyesen van beállítva, minden ajtaja csukva van, ha a gépbe egy érmét dobunk be, a gépet kikapcsolva, majd bekapcsolva a hiba már nem jelenik meg újra.

Amennyiben azonban az epromok megváltoztatása nélkül a hiba megismétlődik, a központi egység telepét kell ellenőrizni, ez azt jelenti, hogy a központi egység nem tartja meg a memóriát. Amennyiben nem ez az ok, kérjük vegye fel a kapcsolatot Cégünkkel.

4. Elérhetőségeink

Novogame Kft

1163, Budapest, Cziráki utca 26-32.

Telefon: 06-1-403-4134

Fax: 06-1-403-4112

E-mail: salesmanager@novogame.hu

Web: www.novogame.hu

Mezősi György

Telefon: 06-20-4141-035

Hegyi Miklós

Telefon: 06-20-5230-000