

Benutzer- und Servicehandbuch

KMS Handels GmbH
Bentheimer Straße 239
48529 Nordhorn, Deutschland
kundenservice@kms-handel.de
www.kms-handel-shop.de



Deutsch/English Version

Inhalt / Content

Einleitung und Übersicht	3
Sicherheits-Vorkehrungen	6
Menü-Übersicht.....	7
Meters Menü.....	8
Einstellungen und Programmierung der Spiele	10
Kredit-Schnittstelle.....	13
Fehlermeldungen.....	14
Garantieinformationen	15
Hinweise zur schnellen Einrichtung.....	16
Introduction and overview	18
Safety precautions.....	21
Menu overview	22
Meters menu	23
Game set up & programming.....	24+
Payment device interface	29
Errors.....	30
Warranty.....	31
Quick set up hints.....	32

Einleitung und Übersicht

ABMESSUNGEN (vor dem Verpacken für den Versand)

- Breite: 64 cm
- Tiefe: 71 cm
- Höhe: 196 cm

Gewicht: 95 kg

Maße, wenn verpackt:

- Breite: 75 cm
- Tiefe: 80 cm
- Höhe: 210 cm

Gewicht (auf Transportgestell): 112 kg

Neue Funktionen:

- 4-zeilige LCD-Anzeige
- Keine DIP-Schalter mehr. Alle Einstellungen sind über die LCD-Anzeige zugänglich, was eine einfache und flexible Anpassung ermöglicht.
- Das Menü ist jetzt einfach und bietet eine wesentlich größere Flexibilität bei der Spieleinstellung.
- Die aktuelle Elektronik ist viel kompakter und zuverlässiger. Das Spiel befindet sich jetzt auf einer kompakten Leiterplatte.
- Die Firmware kann von Ihnen, dem Bediener, jederzeit über den eingebauten Mini-USB oder SD-Kartensteckplatz (wenn freigegeben) aktualisiert werden.
- Der Countdown des Spiele-Timers kann verlangsamt oder beschleunigt werden, um den Schwierigkeitsgrad zu verringern oder zu erhöhen und so die Spielgeschwindigkeit zu steigern.
- Motordrehzahl einstellbar, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern (wenn freigegeben)
- Nudge (die Stange, auf der die Kugel liegt) -Timer einstellbar, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern
- Nudge-Höhe einstellbar, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern

BIST („Built in self test“)

Der eingebaute Selbsttest („Built In Self Test“ - BIST) überwacht jeden Aspekt des Spiels. Tritt ein Problem auf, wechselt das Spiel in den Modus „Außer Betrieb“ und zeigt auf dem LCD-Display den Fehlergrund an. Mit dem Bediener-TEST-Menü können Sie die On-Board-Diagnose und -Tests nutzen, sodass Sie alle Fehler, die während der Lebensdauer des Spiels

mit Sicherheit auftreten werden, sicher beheben können. Fehler werden in der rücksetzbaren „Fehlerhistorie“ gespeichert. Wenn Sie also einen Spielfehler unbekannter Ursache entdecken, hat das Spiel bereits alle legitimen Spielfehler aufgezeichnet.

Spielfeld

Die neue Version des Spielfelds ist dem Original sehr ähnlich, da das Original äußerst erfolgreich war. Ein kundenspezifisches Design ist auf Anfrage erhältlich.

Ziellöcher und optische Punktevergabe

In dieser neuen Version verwendet das Spielfeld optische Sensoren, um die Zuverlässigkeit zu erhöhen und Wartungsfreiheit zu gewährleisten. Die Ziellöcher wurden mit ansteuerbaren LEDs ausgestattet. Diese LEDs bieten den Spielern hervorragende visuelle Hinweise auf gewonnene Löcher, das nächste Zielloch, die noch zu spielenden Löcher und sorgen für einen verbesserten und vielseitigeren optischen Blickfang im Standby-Modus.

20x4 Zeilen LCD-Anzeige

Diese neue Version ist mit einem 80-Zeichen LCD-Bildschirm ausgestattet. Damit bekommt der Spieler ein deutlicheres Feedback als je zuvor. Die LCD-Anzeige kann alle Spielstatistiken und Ergebnisse übersichtlich darstellen, sodass Sie sicher sein können, dass Sie das Beste aus Ihrem Standort herausholen.

DIP-Schalter gehören der Vergangenheit an

Die neue Elektronik bietet ein hohes Maß an Einstellmöglichkeiten über ein Menü, das auf dem LCD-Bildschirm angezeigt wird, was die Anpassung des Spiels an den jeweiligen Standort erheblich erleichtert. Die Inbetriebnahme ist übersichtlich und einfach. Die Flexibilität bei der Einrichtung des Spiels ist für den Bediener sehr von Vorteil.

Modus „Fortfahren“

Die Möglichkeit, den Spielern die Option zu bieten, dasselbe Spiel fortzusetzen, erhöht die Einnahmen nachweislich erheblich. Der Spieler zahlt einfach für mehr Kredite und spielt dort weiter, wo er aufgehört hat. Die Option „Fortfahren“ bietet dem Spieler ein zusätzliches Spiel, um ihn dazu herauszufordern, zu versuchen, bis an das Loch ganz oben zu kommen, ohne bei Loch eins zu beginnen.

Mit dieser Version können Sie dieses Spiel an eigenständigen Orten platzieren, an denen der Spieler jede Art von Belohnung einlösen kann. Im Inneren der Spielplatte befindet sich eine

SD-Karte. Die SD-Karte enthält beschreibbare Textdateien mit dem Namen Mercy, Loch I bis Loch I0. Ändern Sie einfach die Angaben in jeder TEXT-Datei auf einen Preis, den Ihr Standort anbietet.

Spielfeld-Beleuchtung

Die seitliche LED-Beleuchtung des Spielfelds sorgt für eine angemessene, weiche Beleuchtung des Spielfelds an einem dunkel beleuchteten Standort Die Helligkeit kann über einen Regler eingestellt werden.

Festkörperelektronik

Die neue Elektronik ist viel stärker integriert. Die neue Leiterplatte ist etwa ein Zehntel so groß wie das Original und hat nur etwa halb so viele Komponenten, wobei SMD verwendet werden, was die Zuverlässigkeit des Produkts erhöht.

Prüfungen – Einkommen und Preise

Alle Messwerte werden im Speicher abgelegt und sind über das LCD-Display leicht zugänglich und ablesbar. Mit einem einfachen Tastendruck gelangt man in das Prüfmenü. Das Einkommen wird durch zwei Sätze von Zählern aufgezeichnet. Ein Satz ist für die gesamte Historie der Einnahmen. Dieser Satz wird dauerhaft gespeichert, um die Vollständigkeit des Prüfpfads des Einkommens zu gewährleisten. Der zweite Satz zeichnet identische Daten auf und bietet die Option an, im Cash-Up-Zyklus auf NULL gesetzt zu werden. Dies macht die Abrechnung schnell und einfach. Mit einer einfachen Menüoption und einem Tastendruck können Sie den Bericht ausdrucken und die Kassenzähler für den nächsten Zyklus setzen.

Das Gehäuse

Das neue Design des Gehäuses wurde so gestaltet, dass es in eine zeitgemäße Umgebung passt und moderner aussieht. Wir haben das Spiel im Vergleich zum Original höher gestaltet und mit einem äußerst attraktiven Kopfbereich versehen, der für eine bessere Sichtbarkeit an Ihrem Standort sorgt. Das schwarze Gehäuse mit goldenen oder silbernen Verzierungen verleiht dem Spiel ein attraktives Aussehen, das sich an jedem Standort einfügt.

Sicherheits-Vorkehrungen

Wichtig: Bitte befolgen Sie diese Anweisungen genau, um erheblichen Schaden an Ihrem Spiel zu vermeiden.

Warnung: Für die Installation dieses Spiels muss eine geerdete Steckdose verwendet werden. Anderenfalls können Sie sich selbst oder anderen Personen ernsthafte Verletzungen zufügen. Sollten Sie eine nicht-geerdete Steckdose verwenden, kann dies zu einem fehlerhaften Betrieb des Spiels oder zu Schäden an der Elektronik führen. Zusätzlich kann Ihre Garantie erlöschen, falls Sie das Spiel nicht ordnungsgemäß verwenden. Vergewissern Sie sich, dass die Spannung an Ihrer Netzsteckdose mit der auf der Rückseite Ihres Spiels angegebenen Spannung übereinstimmt. Benutzen Sie nur ein geerdetes 16-GA -Kabel als Verlängerungskabel (geerdeter Kabelsatz).

Einrichtung

Die Einrichtung ist einfach und unkompliziert. Es muss allerdings unbedingt darauf geachtet werden, dass das Spiel eben steht. Wenn der Boden nicht eben ist, verwenden Sie die verstellbaren Füße, um das Spiel zu stabilisieren. Schalten Sie das Gerät ein und überprüfen Sie, ob das Spiel ordnungsgemäß funktioniert. Wenn Sie ungewöhnliche oder untypische Geräusche bemerken, schalten Sie das Spiel aus, ziehen Sie den Netzstecker und wenden Sie sich an unseren Kundendienst.

Ansonsten können Sie das Spiel programmieren.

Programmierung

Wichtig: Bitte lesen Sie die folgenden Anweisungen sorgfältig durch, um ihr Spiel richtig zu programmieren. Nachdem Sie die Beschreibung der jeweiligen Option gelesen haben, ändern Sie die Einstellungen anhand des Menüablaufplans.

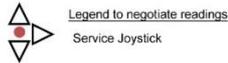
1. Schalten Sie das Gerät ein.
2. Rufen Sie das Servicemenü auf. (Halten Sie die Taste 3 Sekunden lang gedrückt, bis auf der Anzeige „Fehlerhistorie“ angezeigt wird.)
3. Nehmen Sie alle erforderlichen Änderungen am Spiel vor.
4. Nachdem Sie das Menü verlassen haben, kann es losgehen.

Das Spiel bietet die Möglichkeit, alle Zahlungssysteme zu testen, OHNE die Einnahmen auf den Zählern zu erfassen. Rufen Sie einfach das MENÜ auf, indem Sie die Menütaste länger als 3 Sekunden gedrückt halten; „HISTORIE“ wird angezeigt, gehen Sie zu TESTS, bestätigen Sie und wählen Sie Tests WECHSELN. Lassen Sie Ihre Zahlung zum Testen durchlaufen.

Menü-Übersicht

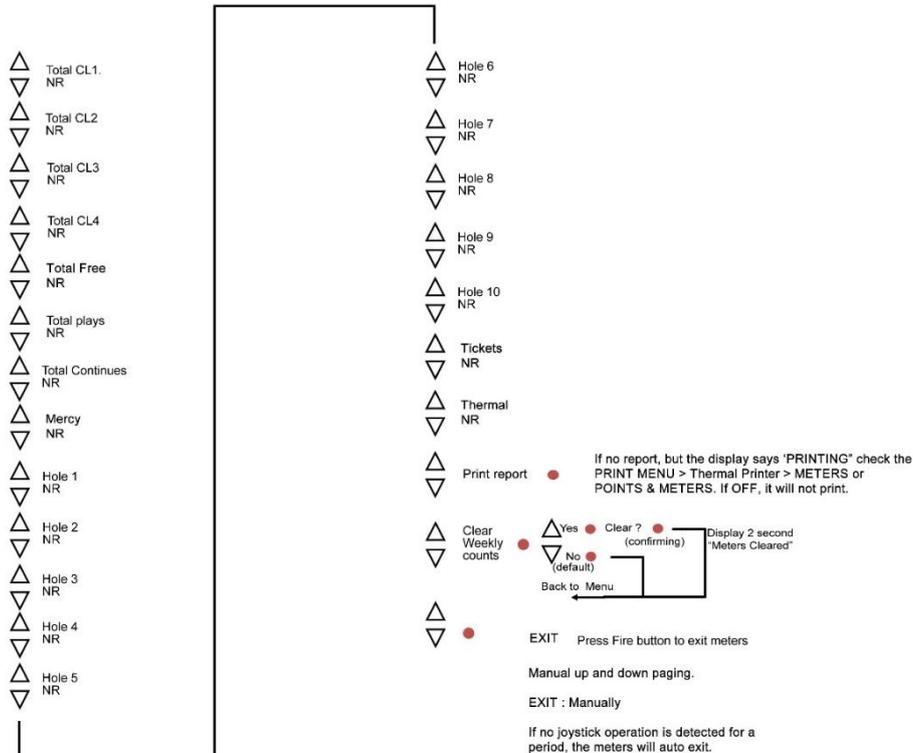
Press menu		HOLD menu							
Meters	History	Pricing		Game Options		Print		Tests	Clear Credits
			Default		Default		Default		
CL1	Last Error	Base price / games	1 = 1	Attract Sound	Yes	Win Outcome	Pay highest hole	Switch	Clear Credits
CL2	2nd Last	Bonus Level 1 / Games	2 = 3	Game Timer Speed	100	Thermal Printer	Off	Motors	
CL3	3rd Last	Bonus level 2 / Games	off	Bar Nudge Time	3 sec	Ticket Dispenser	Off	LED	
CL4	4th Last	Balls per Game	3.00	Bar Nudge Height	3	Ticket Multiplier	1 = 1	Playfield Run	
Free	Clear	Continue Time	10 sec	Motor Speed	100	Mercy	On : 1	Exit	
Total Plays	Exit	Credit value Line 1	0.25	Reset High Score	No	Hole 1 win	On		
Continue		Credit value Line 2	1.00	Restore Factory	No	Hole 2 win	On		
Mercy		Credit value Line 3	1.00	Exit		Hole 3 win	On		
Hole 1		Credit value Line 4	1.00			Hole 4 win	On		
Hole 2		Currency symbol	\$			Hole 5 win	On		
Hole 3		exit				Hole 6 win	On		
Hole 4						Hole 7 win	On		
Hole 5						Hole 8 win	On		
Hole 6						Hole 9 win	On		
Hole 7						Hole 10 win	On		
Hole 8						Exit			
Hole 9									
Hole 10									
Tickets									
Thermal									
Print report									
Clear									
Exit									

Meters Menü



METERS

Press METERS / MENU once to enter meters.

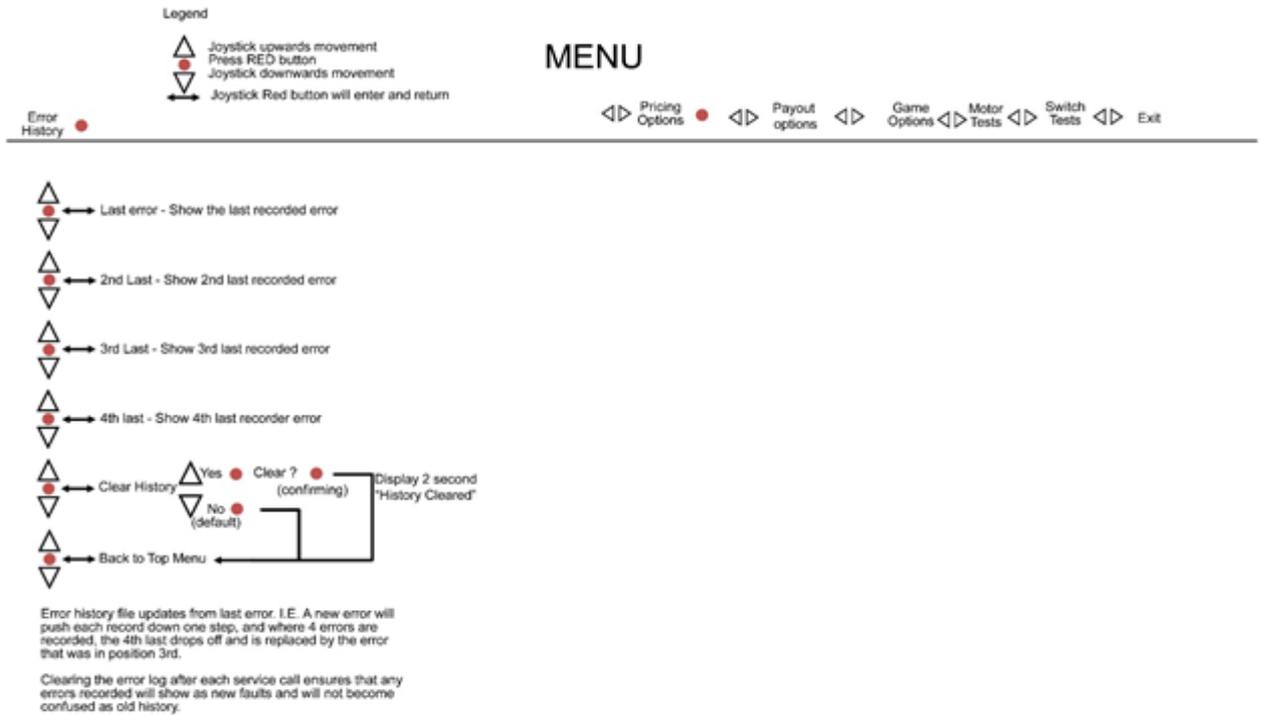


Nehmen Sie kleine Änderungen an einem der folgenden Punkte vor.

- **Motordrehzahl** – je höher die Drehzahl, desto leichter wird das Spiel.
Bei voller Geschwindigkeit ist es einfach, einen schnell laufenden Ball zu kontrollieren. Wenn Sie die Drehzahl verringern, kann der Ball sehr viel leichter verloren gehen.
- **Nudge-Zeit-Geschwindigkeit** – je geringer die Zeit, umso leichter ist das Spiel.
Wenn der Spieler sich Zeit für seine Züge nimmt, kann die Nudge-Time höher sein. Dies zwingt den Spieler zu schnelleren Ergebnissen, möglicherweise führt es zu mehr Fehlern und höhere Einnahmen sind zu erwarten.
- **Nudge-Höhe** – je niedriger die Höhe, desto leichter ist das Spiel.
Es besteht die Gefahr, dass das Spiel als Falsches Loch mit höheren Nudge-Höhen gespielt wird. Wenn der Spieler sich Zeit für seine Züge nimmt, kann die Nudge-Höhe größer sein. Dies zwingt den Spieler zu schnelleren Ergebnissen, möglicherweise führt es zu mehr Fehlern und höhere Einnahmen sind zu erwarten.

- Geschwindigkeit des Spiele-Timers – je langsamer die Uhr, desto einfacher das Spiel. Die Spieler werden dazu gezwungen, schneller ein Loch zu gewinnen oder die Zeit läuft ab.

Wenn Sie Änderungen vornehmen und den Zähler zurücksetzen, dann können Sie bei jedem Besuch den alten Wert mit dem neuen vergleichen.



Die Fehlerhistorie kann ein sehr nützliches Hilfsmittel und ein Anhaltspunkt dafür sein, wo der Standort Probleme meldet, aber das Problem selbst nicht angibt. Allzu oft ist bei Serviceanrufen nicht klar, worin das Problem besteht, und sehr oft werden irreführende Informationen weitergegeben, was dazu führt, dass willkürliche Fehler hängen bleiben, weil die Techniker Fehlern nachgehen, die eigentlich gar nicht existieren, was zu anhaltender Frustration der Standorte und der Spieler führt.

Unsere Wiederholungszähler zeichnen sehr genau jeden auftretenden Fehler mit absoluter Präzision auf. Überprüfen Sie die Historie, führen Sie Reparaturen zur Fehlerlösung aus, löschen Sie die Historie und beobachten Sie sie.

Einstellungen und Programmierung der Spiele

Legend

- ▲ Joystick upwards movement
- Press RED button
- ▼ Joystick downwards movement
- ↻ Joystick Red button will enter and return

Pricing Options ●

MENU

▲ Base Price (\$1 = 1 Credit) Set the minimum value to purchase, and credits given
<Display> \$1 = 1 credit
Range 0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

▲ Bonus L1 (\$2 = 3 Credit) Set the additional value to purchase credits given
<Display> \$X = X credit
0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

▲ Bonus L2 (OFF) Set the additional value to purchase credits given
<Display> \$Y = Y credit
0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

▲ Balls per game (3) 5
1

▲ Continue play (10) 15
0 Continue / buy in option.
0 = OFF
If continue, game starts at the last hole a player was attempting to win.

▲ Credit line 1 Value (0.25) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

▲ Credit line 2 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

▲ Credit line 3 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

▲ Credit line 4 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

▲ Set Currency (\$) \$, £, €, ... Displays currency related prompts on the LCD

▲ Back to Top Menu

Free Play Mode

Set CL1 to Free

Coin for Credit.
Assume base price = \$1 for 1 games, Bonus level 1 is \$2 for 3 games.

Example 1. Credit line 1 set to 25c (CL1 = 25c)
CL1 requires 4 pulses to accumulate \$1.
When the base price is met, this convert to credit(s) Display would read 0.00, Game credit = 1

Example 2. If Credit line 2 was set to \$2 (CL2) a single pulse is seen as 2, Base price + Bonus Level 1 converts this to 3 credits.

Example 3. If Credit line 3 was set to \$3 (CL3) a single pulse is seen as \$3, Base price + Bonus Level 1 converts this to 4 credits.

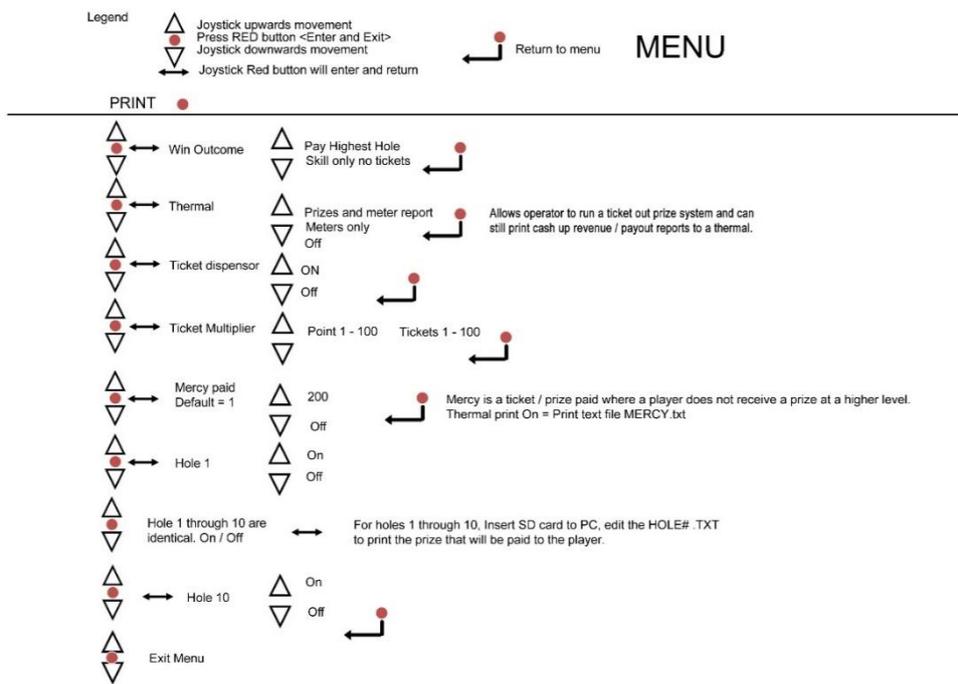
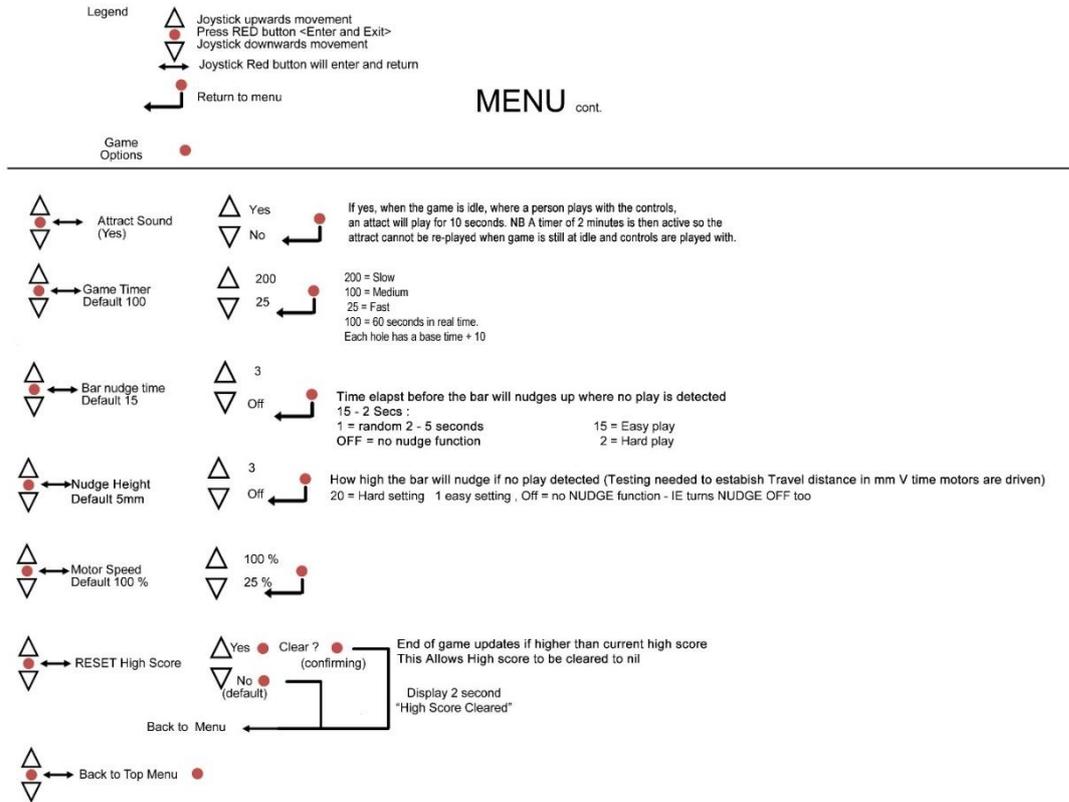
Das Mischen und Anpassen von Zahlungsgeräten mit gleichen Impulswerten gehörten der Vergangenheit an: Bei unseren Spielen können Sie bis zu 4 verschiedene Zahlungsgeräte anschließen und der Kreditlinie einfach mitteilen, was die Kreditbörse in Geld wert ist. Das Spiel zeichnet alle Impulse als Geldwerte auf und überträgt diese auf die Spiele, basierend auf dem Preis pro Spiel.

Bonusniveau Eins und Bonusniveau Zwei - Betrieb / Einschränkungen:

Die zusätzliche Zahlung muss eingegeben werden, bevor der Startknopf gedrückt wird. Bonuskredite können jederzeit gekauft werden, solange der Startknopf nicht gedrückt wird. Dies ist auch ein sehr effektiver Weg, Spieler zum Kauf von mehreren „FORTSETZEN“-Krediten anzuregen.

Wenn der Timer einen Countdown zum Start eines neuen Spiels anzeigt und kein neuer Kredit vorhanden ist, setzt eine eingegebene Zahlung den Countdown auf Neustart zurück. Nehmen Sie eine Zahlung vor und der Zähler startet von vorn.

Wir haben den Spielern die Möglichkeit gegeben, mehr und mehr zu zahlen, ohne dass die Zeit, um Bonusangebote zu nutzen, abläuft. ABER: bis nicht mehr Geld ausgegeben wird, läuft der Zähler bis auf null, wenn der Startknopf nicht gedrückt wird.



So bearbeiten Sie die SD-Karten Informationen:

1. Spiel ausschalten.
2. Spielerkonsole öffnen und SD-Karte entfernen.
3. Die SD-Karte in einen PC einsetzen.

OBEN. Übertragen Sie zur Sicherung den Inhalt der SD-Karte auf einen PC und erstellen Sie eine Kopie.

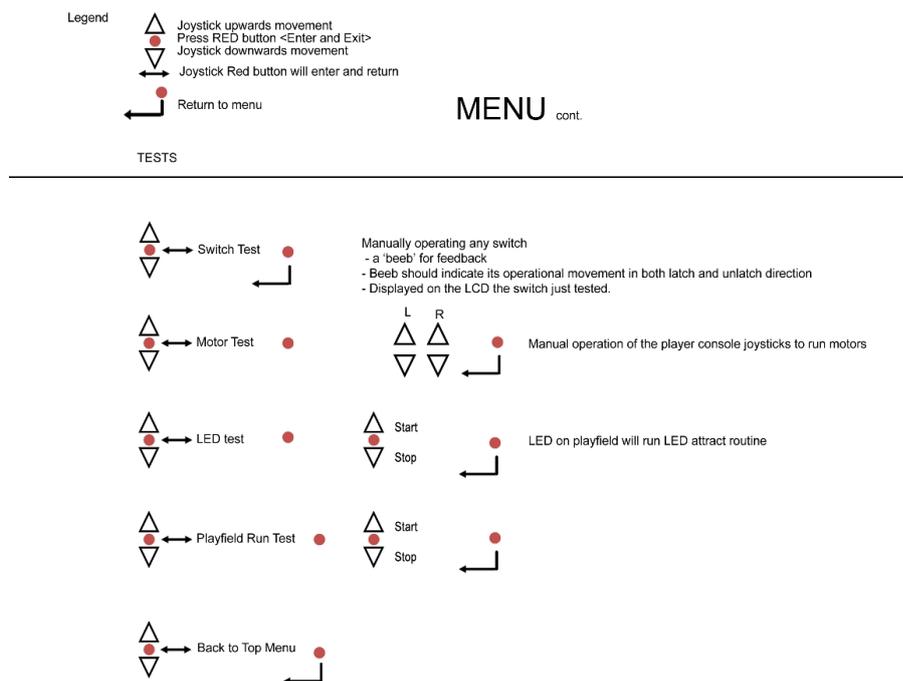
Bearbeiten Sie eine der Kopien am PC.

4. Bearbeiten Sie jede TXT-Datei mit den Informationen, die Sie drucken möchten.

Speichern Sie diese wieder auf der SD-Karte.

Warnung: Speichern Sie die Inhalte der TXT-Datei, ohne den Dateinamen zu verändern. Das Spiel ignoriert jede TXT-Datei mit einem abweichenden Namen.

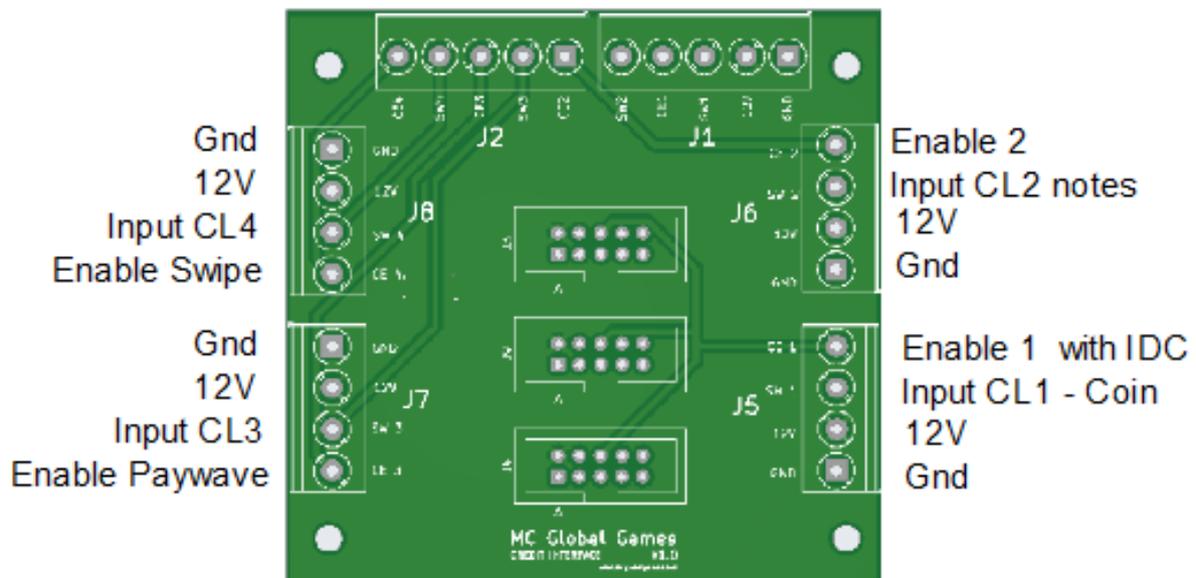
Nähere Informationen erhalten Sie von Ihrem Händler oder vom Hersteller.



Kredit-Schnittstelle

Payment device interface

To Gameboard



SW = Pulse in / Credit line in
CE = Enable device function

Menu > Pricing > CL1, CL2, CL3, CL4
Set credit value here to match the
pulse value from your device

Es stehen 4 Eingaben für Kreditlinien zur Verfügung, die jeweils einen individuellen Preiswert haben.

CLI ist mit den 3 IDC-Buchsen verbunden, sodass mehrere elektronische Münzprüfer oder ein einzelner, mit J5 verbundener Münzprüfer verwendet werden können.

Hinweis: Wenn Sie mehrere Geräte an CLI/IDC anschließen, müssen alle Geräte einen identischen Kreditimpuls-Ausgangswert haben, und dieser Wert muss mit der Preisgestaltung > CLI übereinstimmen.

Für CL2, CL3 und CL4 Zahlungsgeräte setzen Sie die Preisgestaltung > CL2, CL3 und CL4 gleich mit dem Impulswert des entsprechenden Gerätes.

Die Spiele-Firmware erfasst den Wert aller Kreditimpulse und wandelt die Gesamtsummen in Spiele um, entsprechend dem Preis pro Spiel, den Sie unter Preisgestaltung > Grundpreis, Bonusniveau eins, Bonusniveau zwei eingestellt haben.

Fehlermeldungen

Schalter links oben	Limitschalter für Spielfeld links oben nicht gefunden	Schalterfunktion prüfen (NC-Verdrahtung) Prüfen Sie, ob der Motor links nach oben fährt
Schalter rechts oben	Limitschalter für Spielfeld rechts oben nicht gefunden	Schalterfunktion prüfen (NC-Verdrahtung) Prüfen Sie, ob der Motor rechts nach oben fährt
Schalter links unten	Limitschalter für Spielfeld links unten nicht gefunden	Schalterfunktion prüfen (NC-Verdrahtung) Prüfen Sie, ob der Motor links nach unten fährt
Schalter rechts unten	Limitschalter für Spielfeld rechts unten nicht gefunden	Schalterfunktion prüfen (NC-Verdrahtung) Prüfen Sie, ob der Motor rechts nach unten fährt
Ball-Loch-Sensor (Nr. 1–10)	Ausfall Ball-Sensor (Nr. 1–10)	Reinigen Sie die TX- und RX-Linsen Überprüfen Sie die Verkabelung
Ball-Startposition	Schalter Ball-Startposition	Schalterfunktion prüfen (NC) Prüfen Sie die Ballposition
Fehlermeldung Ticket	Kein Ticket-Gerät	Installieren Sie ein Ticket-Gerät (wenn verbaut).
Fehlermeldung Ticket	Keine Tickets	Tickets hinzufügen – drücken Sie die rote Taste am Service JS, um ausstehende Tickets auszugeben oder halten Sie Service JS 10 Sekunden lang gedrückt, um ausstehende Tickets zu löschen (wenn verbaut).

Garantieinformationen

Für dieses Produkt gilt eine eingeschränkte 90-Tage-Garantie ab dem Verkaufsdatum auf Mängelfreiheit der Komponenten.

Das ist abgedeckt:

- Antriebsmotoren
- Antriebsriemen
- Antriebsräder
- Unruhwellen-Baugruppe
- Joysticks
- Leiterplatte (Hauptteil)
- Leiterplatte (Tochterteil)
- PCB-Baugruppe für Kugelsensor
- Netzgerät

Die Garantie deckt keine Schäden ab, die durch unsachgemäßen Gebrauch, unsachgemäße Montage durch den Endbenutzer, Modifikation, Reparaturen oder andere als die für dieses Spiel vorgesehene Verwendung entstanden sind.

Die Garantie deckt keine Schäden ab, die durch Überspannung aus dem Stromnetz verursacht wurden und schließt nicht die Kosten für die Reparatur oder Reisezeit ein.

Hinweise zur schnellen Einrichtung

Das Gerät hat Voreinstellungen – siehe Seite 6 in der Menü-Übersicht.

Hinweise für Zahlungsgeräte:

Unterschiedliche Länder benutzen unterschiedliche Zahlungsgeräte und haben auch Abweichungen bei den Kreditausgabewerten.

Der Münzprüfer, der 50 Cent, 1€ und 2€ gutschreibt, ist miteingebaut in dem Gerät. Optional können Sie einen Geldscheinprüfer oder ein Kreditkartenlesegerät einbauen lassen. Siehe Seite 13 für Zahlungsgeräte zur Verbindung mehrerer Zahlungsgeräte.

- Verbindung der Münzmechanik an J5 / SW2 oder IDC-Eingang. Diese sind als SW1 verbunden.
- Verbindung Geldscheinprüfer mit J6 / SW3
- Verbindung Kreditkarte mit J7 / SW3

Innerhalb des Menüs > Preisgestaltung

Basis und Bonus L1/L2 auf den gewünschten Spielpreis ändern, Kugeln (3), fortsetzen (10). Bei Kreditlinie 1, diese ist mit SW1 verbunden. Auf 0,5 (50 Cent) setzen (je nach Währung, bitte entsprechend anpassen). Bei Kreditlinie 2, diese ist mit SW2 verbunden, auf 1,00 setzen. Bei Kreditlinie 3, diese ist mit SW3 verbunden, auf 1,00 setzen.

Dieses Spiel erfasst die Impulse von jedem Gerät und berechnet die zu vergebenen Kredite auf der Grundlage der von Ihnen eingestellten Basispreise BL1 und BL2. Wenn ein Spieler 1€ und zwei 50 Cent stücke einwirft, berechnet das Spiel 2€ Kredit.

Außerdem zeichnen die Zähler die Zahlungen von jedem Gerät in dem entsprechenden Ableseprüfpfad auf. Der Prüfpfad wurde von der Eingangstür zu jedem Krediteingang getrennt, sodass Sie genau wissen, wie die Spieler über welche Zahlungsoption für die Spiele bezahlen. Ein Summiergerät ist ebenfalls enthalten.

Hinweis: Drucken Sie beim Kassieren einen Bericht aus und setzen Sie dann die Wochenzähler zurück. (NR = nicht zurücksetzbar, zur Wahrung der Prüfsicherheit)

So können Sie genau feststellen, wie viel im Geldfach sein sollte (Münzen und Geldscheine) und wie viel bereits auf der Bank ist durch Kreditkartenzahlungen; dies erleichtert die Verfolgung der Geldströme und die Zahlung von Standortprovisionen.

Owners and Service Manual

KMS Handels GmbH
Bentheimer Straße 239
48529 Nordhorn, Germany
kundenservice@kms-handel.de
www.kms-handel-shop.de

English

Introduction and overview

DIMS (before packed for shipping)

- Width: 64 cm
- Depth: 71 cm
- Height: 196 cm

Weight: 95 kg

DIMS, when packed:

- Width: 75 cm
- Depth: 80 cm
- Height: 210 cm

Weight (on shipping skid): 112 kg

New functions:

- 4 line LCD display
- No more dipswitches. All settings are access using the LCD display for ease and flexibility of adjustments.
- The menu is now simple and with substantially greater flexibility for game setup.
- Today's electronics are far more compact and reliable. The game is now on one compact PCB.
- Firmware is updateable by you the operator at any time via the onboard mini-USB or SD card slot (when released).
- Game timer countdown can be slowed or sped up to decrease or increase difficulty level to increase player spend.
- Motor speed adjustable to change difficulty level (when released)
- Nudge timer adjustable to change difficulty level
- Nudge height adjustable to change difficulty level

BIST („Built in self test“)

„Built in self test“ monitors every aspect of the game and if a problem occurs the game shows ‚out of order‘ and displays the error reason on the LCD. The operator TEST menu lets you use on-board diagnostics and testing so you can confidently resolve any faults that are sure to arise over the life of the game. Errors are stored in the resettable „Error History“ so when you get that call out and no one knows why, the game has already logged any legitimate game fault.

Playfield

The new iteration playfield layout remains very much the same as the original since that one was extremely successful. Custom artwork is available upon request.

Target holes & optical scoring

In this new version, the playfield uses optical detectors for increased reliability and zero maintenance. The target holes have been fitted with addressable LED's offer superior visual prompts to the players for wholes won, next target hole, holes remaining to be played and an improved and more versatile visual attraction while in standby mode.

20 x 4 line Character LCD

Fitted to this new version is an 80 Character LCD screen. This offers the player clearer feedback than ever before. For the operator, the LCD can display all game statistics and results clearly so you can be assured you are getting the best out of your location.

Dip switches – a thing of the past

The new electronics have a high degree of adjustability via a menu that is displayed on the LCD screen making it far easier to tailor the game for your location. Operational setup is clear and simple. Flexibility is unparalleled for the operator to setup the game.

Continue mode

Proven to increase revenues substantially is the ability to offer player the option to continue the same game. They simply pay for more credits and play on from where the player struck out. Continue option offers the player an endless additional pay to play to keep the player challenged to try and reach the upper hole without starting from hole one.

This new version exploits your ability to place this game in standalone venues where players can redeem any type of reward. Within the game is an SD card, which has editable text files named Mercy, Hole1 through Hole10. Simply edit the details in each text file to a prize that your location will offer.

Playfield lighting

There are LED playfield side lighting to ensure suitable soft lighting of the playfield for the darkly lit locations. There is an adjustment control to vary the brightness.

Solid state electronics

The new electronics are much more highly integrated. The new PCB is about 1/10 the size of the original and has about 1/50th the components using SMD resulting in a much more reliable product.

Audits – Income and prizes

All metering is memory stored data and easily accessible and viewed via the LCD. A simple button press gains entry to the audit menu. All income is recorded within two sets of meters. One set is the total of incomes for games. This set is stored permanently to ensure audit trail integrity of all income. The second set records the identical data and offers the option to be cleared to NIL at cash up cycle. This makes cashing up quick and simple. It is a simple menu option and button press to print the report and clear the cash up meters ready for the next cycle.

Cabinet

The new cabinet design was created to fit into more contemporary surroundings and features a modern look. We have made the game taller than the original with a highly attractive header display sign for greater visibility in your location. The black cabinet with gold or silver trim gives the game an attractive look that fits in anywhere.

Safety precautions

Important: Failure to follow these directions closely could cause serious damage to your game.

Warning: When installing this game, a 3 prong grounded receptacle must be used. Failure to do so could result in serious injury to yourself or others. Failure to use a grounded receptacle could also cause improper game operation, or damage to the electronics. Using an improperly grounded game could void your warranty.

Make sure the voltage at your A.C. outlet matches the voltage listed on the back of the game. When using an extension cord use only a grounded 16GA. listed cord set.

Set-up

Set-up is simple and straight forward. The only thing really important is to make sure that the game is level. If the floor is not level, use the adjustable feet to stabilize the game.

Turn the power on and check that the game seems to be operating properly. If you notice any unusual or abnormal sounds, turn off and unplug the game and call our service department.

You are now ready to program the game.

Programming

Important: Please read the set up directions below carefully to program your game properly. After reading the description of the option, use the menu flowchart to change the settings.

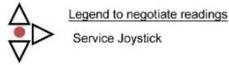
1. Turn power on.
2. Enter the service menu. (Hold button for 3 seconds till the display has 'Error History')
3. Make all game changes required
4. Exit the menu and you are ready to go.

A unique feature of this new game is your ability to test all payment systems WITHOUT recording income on the meters. Simply enter the MENU by holding the menu button for greater than 3 seconds, HISTORY" will display, move to TESTS, enter and select SWITCH tests. Run your payments through to test.

Menu overview

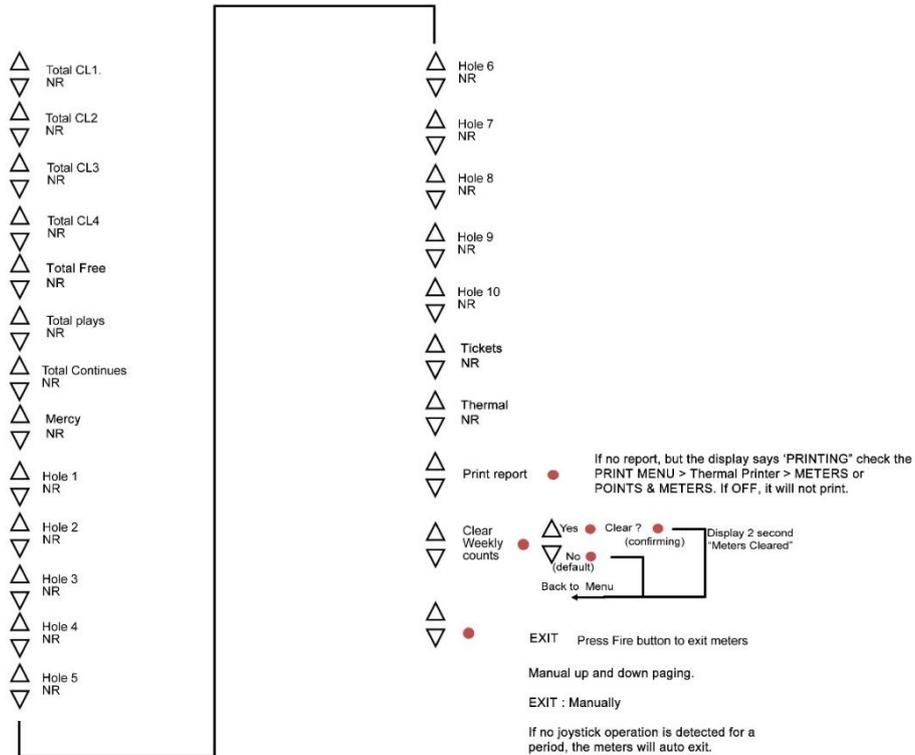
Press menu		HOLD menu							
Meters	History	Pricing	Default	Game Options	Default	Print	Default	Tests	Clear Credits
CL1	Last Error	Base price / games	1 = 1	Attract Sound	Yes	Win Outcome	Pay highest hole	Switch	Clear Credits
CL2	2nd Last	Bonus level 1 / Games	2 = 3	Game Timer Speed	100	Thermal Printer	Off	Motors	
CL3	3rd Last	Bonus level 2 / Games	off	Bar Nudge Time	3 sec	Ticket Dispenser	Off	LED	
CL4	4th Last	Balls per Game	3.00	Bar Nudge Height	3	Ticket Multiplier	1 = 1	Playfield Run	
Free	Clear	Continue Time	10 sec	Motor Speed	100	Mercy	On : 1	Exit	
Total Plays	Exit	Credit value Line 1	0.25	Reset High Score	No	Hole 1 win	On		
Continue		Credit value Line 2	1.00	Restore Factory	No	Hole 2 win	On		
Mercy		Credit value Line 3	1.00	Exit		Hole 3 win	On		
Hole 1		Credit value Line 4	1.00			Hole 4 win	On		
Hole 2		Currency symbol	\$			Hole 5 win	On		
Hole 3		exit				Hole 6 win	On		
Hole 4						Hole 7 win	On		
Hole 5						Hole 8 win	On		
Hole 6						Hole 9 win	On		
Hole 7						Hole 10 win	On		
Hole 8						Exit			
Hole 9									
Hole 10									
Tickets									
Thermal									
Print report									
Clear									
Exit									

Meters menu



METERS

Press METERS / MENU once to enter meters.



Game set up & programming

You can make small changes to any or all of these:

- Motor Speed – The faster the motor the easier the game.

At full speed, controlling a fast-moving ball is easy. Slow the motor and the ball can be lost far more easily.

- Nudge time speed – The slower the time the easier the game.

Where the player takes their time to make moves, the nudge time can be more frequent. This forces faster player outcomes, possibly more mistakes, more revenues can be expected.

- Nudge height – The smaller the height, the easier the game.

Putting the game in danger of as Wrong Hole with higher nudge heights. Where the player takes their time to make moves, the nudge height will be greater. This forces faster player outcomes, possibly more mistakes, more revenues can be expected.

- Game timer speed – the slower the clock speed, the easier the game.

Players are forced to win a hole faster or risk running out of time.

Make changes, reset meters and each visit, compare old reading to new reading.

MENU

Legend

- △ Joystick upwards movement
- Press RED button
- ▽ Joystick downwards movement
- ↔ Joystick Red button will enter and return

Pricing Options ●

△ → Base Price (\$1 = 1 Credit) Set the minimum value to purchase, and credits given
<Display> \$1 = 1 credit
Range 0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

△ → Bonus L1 (\$2 = 3 Credit) Set the additional value to purchase credits given
<Display> \$X = X credit
0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

△ → Bonus L2 (OFF) Set the additional value to purchase credits given
<Display> \$Y = Y credit
0.05c - \$100 = 1 - 100 credits

△ → Balls per game (3) 5
1

△ → Continue play (10) 15
0 Continue / buy in option.
0 = OFF
If continue, game starts at the last hole a player was attempting to win.

△ → Credit line 1 Value (0.25) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

△ → Credit line 2 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

△ → Credit line 3 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

△ → Credit line 4 Value (\$1) Set value of pulse recieved in increments of .05c
Default = \$1
Range 0.05 - 100

△ → Set Currency (\$) \$, £, €, Displays currency related prompts on the LCD

△ → Back to Top Menu

Free Play Mode
Set CL1 to Free

Coin for Credit.
Assume base price = \$1 for 1 games, Bonus level 1 is \$2 for 3 games.

Example 1. Credit line 1 set to 25c (CL1 = 25c)
CL1 requires 4 pulses to accumulate \$1.
When the base price is met, this convert to credit(s) Display would read 0.00, Game credit = 1

Example 2. If Credit line 2 was set to \$2 (CL2) a single pulse is seen as 2, Base price + Bonus Level 1 converts this to 3 credits.

Example 3. If Credit line 3 was set to \$3 (CL3) a single pulse is seen as \$3, Base price + Bonus Level 1 converts this to 4 credits.

Mixing and matching payment devices with equal pulse values is a thing of the past. In our games, you can hook up as many as 4 different payment devices and simply tell the credit line what the credit pulse is worth in money. The game records all pulses as a monetary value and converts this to games, base on the price per game.

Bonus Level One and Bonus Level Two operation / restrictions

It is this simple. The additional payment must be inserted before the start button is pressed. Bonus credits can be purchased at anytime as long as the start button is not pressed.

This is also a very effective way to have players buy in for more CONTINUE credits.

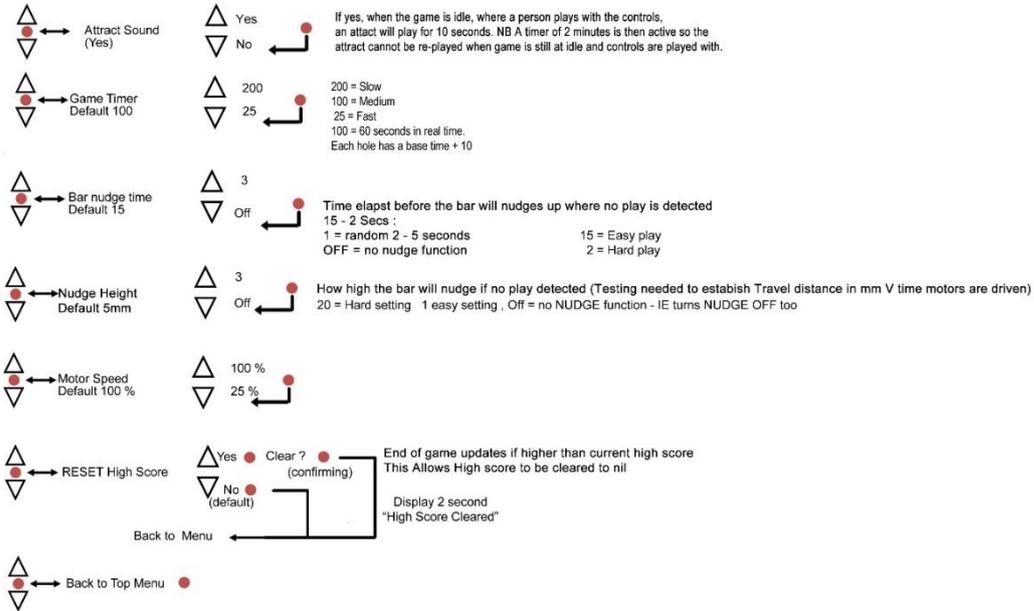
Whilst the timer reflects a countdown to start another game and where no credits exist, the inserting of a payment resets the countdown to start over. Insert more money and the count restarts.

We have allowed the players to pay more and more without running out of time to use the bonus offerings. BUT unless more money is being spent, the counter will run to zero if the start button is not pressed.



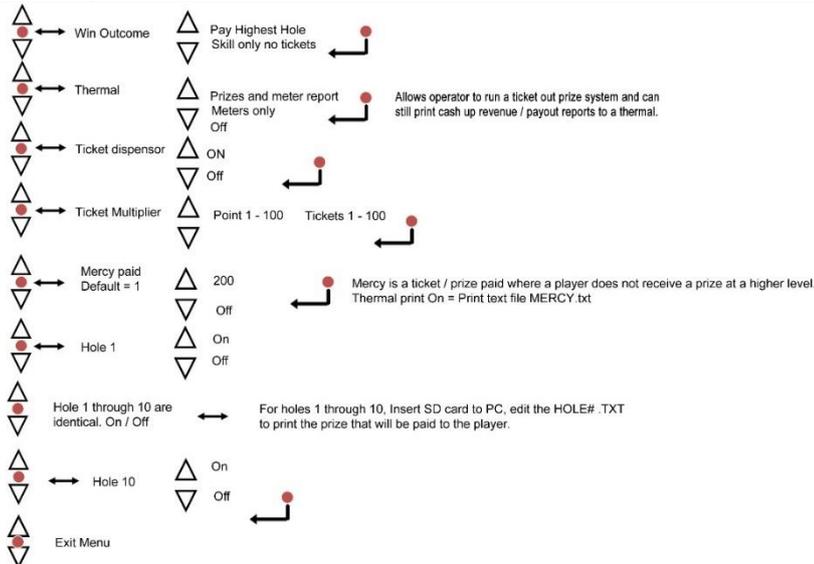
MENU cont.

Game Options



MENU

PRINT



To edit the SD card:

1. Power off the game.
2. Open the player console and remove the SD card.

3. Insert the SD card into a PC.

TOP. Copy the SD card contents to a PC as backup and create a duplicate copy.

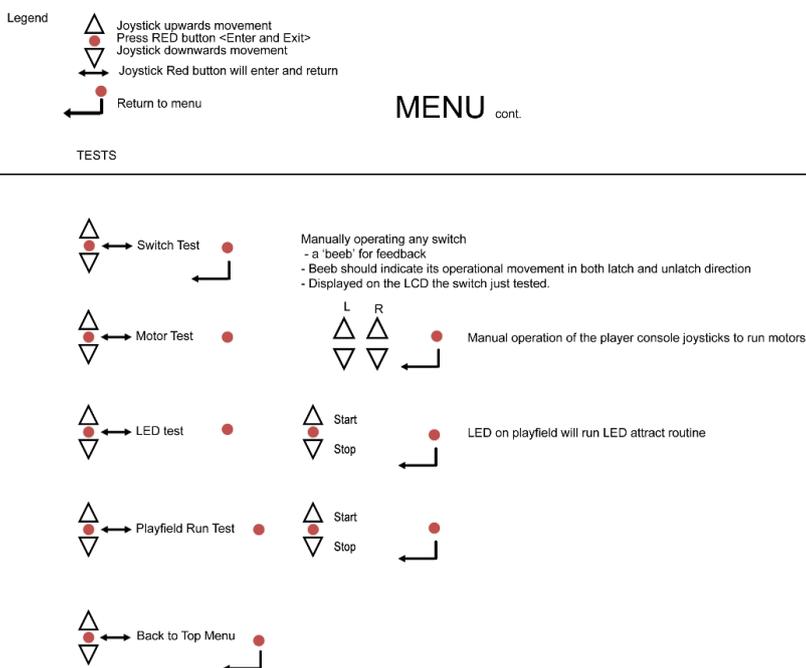
Edit on the PC one of the copies.

4. Edit any TXT file with the information you want printed.

Save back to the SD card.

WARNING: Save the contents of the TXT file without changing its name. The game will ignore any TXT file of a different name.

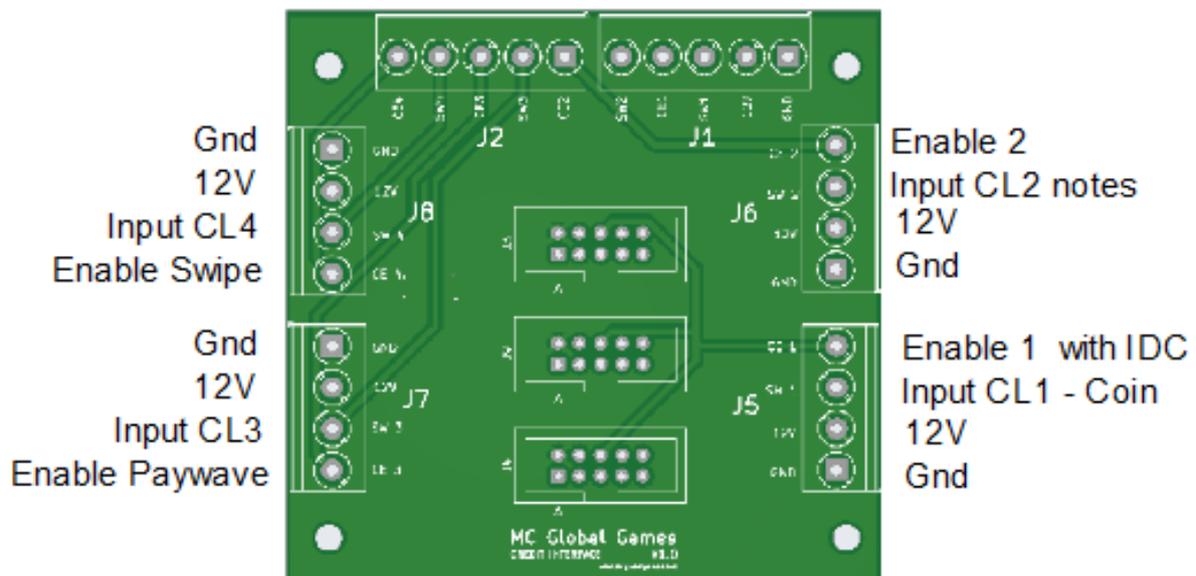
For more detailed information please contact your distributor or the manufacturer.



Payment device interface

Payment device interface

To Gameboard



SW = Pulse in / Credit line in
CE = Enable device function

Menu > Pricing > CL1, CL2, CL3, CL4
Set credit value here to match the
pulse value from your device

There are 4 credit line inputs available, each capable of individual pricing value.

CLI is linked to the 3 IDC sockets allowing for multiple electronic coin acceptors or the use of a single coin style acceptor connected to J5.

NB: if you connect multiple devices to CLI / IDC, all devices must have an identical credit pulse output value and that value must match Pricing > CLI.

For CL2, CL3 and CL4 payment devices, set the Pricing > CL2, CL3 & CL4 equal to the pulse value of its respective device.

The games firmware will collect the value of all credit pulses and convert totals to games according to the price per play you have setup in Pricing > Base Price, Bonus level one, Bonus level two.

Errors

Left up switch	Playfield left up limit switch not found	Check switch operation (wired NC) Check left motor is driving up
Right up switch	Playfield right up limit switch not found	Check switch operation (wired NC) Check right motor is driving up
Left bottom switch	Playfield left down limit switch not found	Check switch operation (wired NC) Check left motor is driving down
Right bottom switch	Playfield right down limit switch not found	Check switch operation (wired NC) Check right motor is driving down
Ball hole sensor (# 1 -10)	Ball sensor fail (#1 – 10)	Clean TX and RX lenses Check wiring
Ball home	Ball home Switch	Check switch operation (NC) Check for ball
Tickets err	No ticket device	Install tickets device (when built - in).
Tickets err	Out of tickets	Add tickets – press red button on service JS to dispense owed tickets or hold service JS down for 10 seconds to clear tickets owed (when built - in).

Warranty

This product carries a limited 90-day warranty from the date of sale to be free from defects in components.

What is covered:

- Drive motors
- Drive belts
- Drive wheels
- Balance bar assembly
- Joysticks
- Circuit board (Main)
- Circuit board (daughter)
- Ball sensor PCB assembly.
- Power supply

The warranty does not cover items damaged where subjected to abuse, improperly assembled by the end user, modified, repaired, or operated in a fashion other than as intended for this game.

Warranty does not cover damage caused by electrical surge from the mains power.

Warranty does not include the cost to repair and any travel time.

Quick set up hints

ICE COLD BEER has default settings. See page 6 – MENU Overview.

Cost to play hint:

Different countries use different payment devices and also have variations in the credit output value.

There are 4 credit inputs at the front door. However, the game is only equipped with a coin acceptor in the first place. You can order additional payment devices. See Page 15 Payment device interface for connecting multiple payment devices.

- a coin acceptor crediting at 50 cents, 1€ or 2€,
- a Bill reader
- a credit card reader

Connect the coin mech at J5 / SW1, or IDC input. These are linked as SW1.

Connect a bill reader to J6 / SW2

Connect credit card to J7 / SW3

Within the MENU > PRICING

Change Base and bonus L1/L2 to your desired price of play, balls (3), continue (10).

At Credit Line 1, this is linked to SW1. Set to 0,5 (if your coin mech is 50 cent / 1€, change accordingly)

At Credit Line 2, this is linked to SW2. Set to 1.00

At Credit Line 3, this is linked to SW3. Set to 1.00

The game will capture the pulses from each device and calculate the credits to be given based on the Base price / BL1 and BL2 you have set up. If a player inserts 1€ and two 50 Cent coins, the game will see this total as 2€.

Additionally, the meters will record the payment from each device to the corresponding meter reading audit trail. The Audit trail has been separated to each credit input from the front door so you know exactly how the players are paying for games via which payment option. A totalizer is also included.

Hint: when cashing up, print a report then reset the weekly meters (NR = non resettable, maintaining audit integrity). You can know exactly how much should be 'in the tin' (coin & notes) and how much is already in the bank from credit card payments makes it easy to follow the money trail and pay the site commissions.