
SUPER KIXX PRO



Faro Games Com S.r.l.

Via E. Fermi, 1 25087 Cunettone di Salò (BS)
Tel +39 0365 41523 - Fax +39 0365 522409
www.farogames.com - info@farogames.com

SCHEDA ESPLICATIVA

Nome commerciale del modello SUPER KIXX PRO

Produttore ICE GAME

Importatore FARO GAMES COM S.r.l. - Via E. Fermi, 1 25087 – Salò (BS)
Cod. Fisc. E P. IVA 02588010989 Legale Rappresentante ROBERTO MARAI

L'apparecchio è consigliato per l'utilizzo interno, non installare all'aperto.



SICUREZZA E AVVERTENZE PRIMA DI INIZIARE

ATTENZIONE: QUANDO SI INSTALLA QUESTO GIOCO, SI RACCOMANDA DI UTILIZZARE UNA PRESA DI CORRENTE ADEGUATA IN BASE AL VOLTAGGIO INDICATO SU QUESTO MAUNALE, IL MANCATO RISPETTO POTREBBE CAUSARE LESIONI. IL MANCATO UTILIZZO DI UNA ALIMENTAZIONE ADEGUATA POTREBBE CAUSARE ANCHE UN FUNZIONAMENTO DI GIOCO IMPROPRIO O DANNI ALL'ELETTRONICA.

NOTA: QUESTO GIOCO È DESTINATO SOLO ALL'USO INTERNO.

SI RACCOMANDA DI AVERE UN ELETTRICISTA QUALIFICATO PER CONTROLLARE L'ALIMENTAZIONE DEL GIOCO PER ESSERE SICURI CHE IL GIOCO FUNZIONI CORRETTAMENTE.

QUESTO GIOCO È PROGETTATO PER DISPERSERE L'ELETTRICITÀ STATICA ATTRAVERSO IL PIANO A TERRA DEL GIOCO. SE LA MESSA A TERRA A.C. NON FUNZIONA, IL GIOCO POTREBBE SCARICARE ELETTRICITÀ STATICA ATTRAVERSO IL CIRCUITO DEL GIOCO, IL QUALE POTREBBE CAUSARE DANNO.

ATTENZIONE

NON rimuovere nessun componente dalla scheda madre mentre il gioco è acceso. Questo potrebbe causare danni permanenti alle parti e alla scheda madre. La rimozione di qualsiasi componente del quadro principale mentre il gioco è acceso, renderà nulla la garanzia.

STACCARE SEMPRE LA SPINA DEL GIOCO, PRIMA DI TENTARE QUALSIASI SERVIZIO, A MENO CHE SIA NECESSARIO PER PROVE SPECIFICHE. IL MANCATO OSSERVAMENTO DI QUESTO PRECAUZIONE POTREBBE CAUSARE LESIONE A SE STESSI O A ALTRI.

QUESTO GIOCO NON È ADATTO PER L'INSTALLAZIONE IN UNA ZONA DOVE POTREBBE ESSERE USATO UN GETTO D'ACQUA.

Questo apparecchio non è destinato all'uso da parte di persone (incluso bambini) con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali, o mancanza di esperienza e conoscenza, a meno che non siano stati supervisionati o istruiti sull'uso dell'apparecchio da parte di una persona responsabile per la loro sicurezza.

1. SPECIFICHE

220 V
550 W
2,5 A

Altezza: 132 cm
Larghezza: 91 cm
Profondità: 157 cm

2. DESCRIZIONE DEL GIOCO

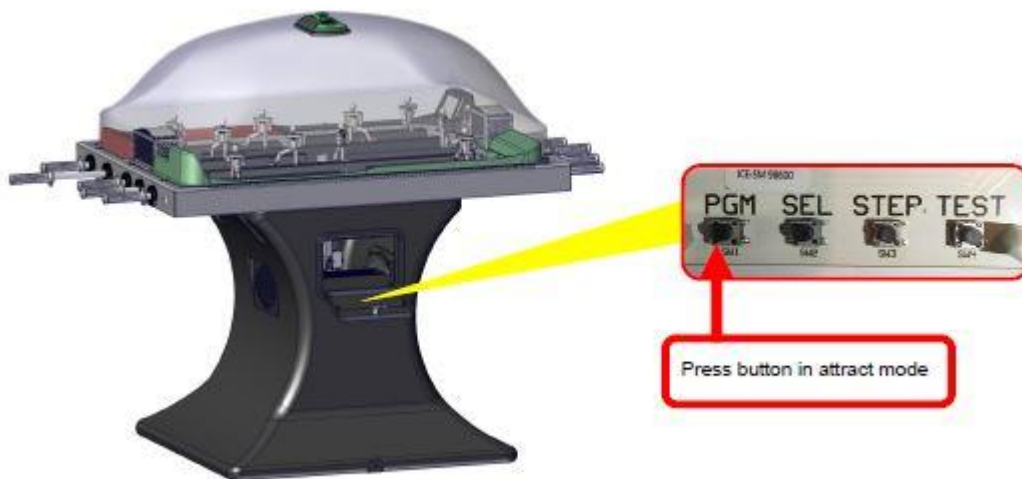
Super Kixx Pro è stato progettato per ricostruire una vera e propria partita di calcio. Lo scopo del gioco è di battere i tuoi avversari prima della fine del tempo. La macchina dispone di alcuni suoni, simili ad esultanze, che aggiungono più entusiasmo alla partita.





3. COME ACCEDERE AL MENU IMPOSTAZIONI

Aprire lo sportello con le chiavi di sicurezza. Premere il pulsante PGM.



- Premere il pulsante “SEL” per selezionare l’opzione indicata.
- Premere il pulsante “STEP” e “TEST” per andare avanti e indietro tra le opzioni.
- Premere il pulsante PGM nuovamente per uscire dal menu impostazioni.



4. OPZIONI DI GIOCO

Game Volume (Volume Del Gioco)

Parametri da 1 a 10

In questa fase si imposta il volume del gioco durante la partita.

Attract Volume (Volume In Modalità Demo)

Parametri da 1 a 10

In questa fase si imposta il volume del gioco quando è in modalità demo.

Cost Per Play (Costo Per Partita) VALORE COSTO PARTITA

Parametri da Free a 8

In questa fase si imposta il numero di crediti (numero di scatti) da inserire per iniziare una partita. Per la modalità Free Play impostare su Free.

Coin #2 Value (Valore Della Moneta #2) SCATTI PER IL CONTATORE

Parametri da 1 a 8

Quanti scatti vale la linea di moneta 2? Impostare sulla linea 2 il numero di scatti che il contatore deve fare per ogni moneta inserita.

Alternative:

Se si desidera far fare due scatti al contatore con un gettone o una moneta inserita, impostare Coin #2 Value a 2.

Se si desidera far fare uno scatto al contatore con un gettone o una moneta inserita, Impostare Coin #2 Value a 1.

Game Length (Lunghezza Del Gioco)

Parametri 1 ½ Minutes, 2 1/4 minutes, 3 Minutes, 4 ½ Minutes

In questa fase si imposta la durata della partita. Non è incluso nessun extra tempo.

Golden Goal

Parametri ON/OFF

Se la partita finisce in pareggio, attivando questa opzione si permetterà alla partita di continuare fino al prossimo goal.

Opzionale

Ticket Per Play (Ticket Per Partita)

Parametri da 0 a 20

In questa fase si imposta quanti ticket verranno erogati per il vincitore della partita.

Ticket Multiplier (Moltiplicatore Di Ticket)

Parametri da 1 a 2

In questa fase si imposta il valore di ticket. Un ticket vale 2 punti.

Video Attract Interval (Intervallo Di Video Durante La Modalità Demo)

Parametri da 2 a 30

In questa fase si imposta la quantità di minuti di video demo durante gli intervalli di partita.

Audio Attract Interval (Intervallo Di Audio Durante La Modalità Demo)

Parametri da 1 a 30

In questa fase si imposta la quantità di minuti di audio demo durante gli intervalli di partita.

Home Team Select (Selezione Squadra Di Casa)

In questa fase si possono vedere la lista delle squadre e scegliere poi la squadra. Squadre 1 – 10 sono colori generici, 11- 61 sono paesi in ordine alfabetico.

Away Team Select (Selezione Squadra In Trasferta)

In questa fase si possono vedere la lista delle squadre e scegliere poi la squadra. Squadre 1 – 10 sono colori generici, 11- 61 sono paesi in ordine alfabetico.

Home Team Color (Colore Della Squadra Di Casa)

Rosso, blu, nero, ciano, verde, marrone, giallo, bianco, rosso/nero, bianco/nero

Reset Defaults (Reimpostazione Dei Valori Iniziali)

In questa fase si possono ripristinare tutte le opzioni alle loro impostazioni predefinite. Impostare su 1 per modificare tutti i valori sui valori predefiniti.

LISTA DELLE SQUADRE IN ORDINE			
BLU	CANADA	INDIA	POLONIA
ROSSO	CILE	INGHILTERRA	PORTOGALLO
BIANCO	COLOMBIA	ISLANDA	QATAR
CIANO	COSTA RICA	ISRAELE	REPUBBLICA CECA
GIALLO	CROAZIA	ITALIA	REPUBBLICA DELLA
MARRONE	DANIMARCA	KAZAKISTAN	COREA
NERO	EGITTO	KUWAIT	REPUBBLICA
VERDE	EL SALVADOR	LIBANO	D'IRLANDA
BIANCO/NERO	EMIRATI ARABI UNITI	MAROCCO	ROMANIA
ROSSO/NERO	EQUADOR	MESSICO	RUSSIA
ARGENTINA	FINLANDIA	NIGERIA	SCOZIA
ARABIA SAUDITA	FRANCIA	NORVEGIA	SPAGNA
AUSTRALIA	GALLES	NUOVA ZELANDA	STATI UNITI (USA)
AZERBAIJAN	GERMANIA	OLANDA	SUDAFRICA
BAHRAIN	GIAMAICA	OMAN	SVEZIA
BELGIO	GIAPPONE	PANAMA	TURCHIA
BOLIVIA	GIORDANIA	PARAGUAY	UNGHERIA
BRASILE	GRECIA	PERÙ	
BULGARIA	HONDURAS		

5. MANUTENZIONE

Tutte le parti in SUPER KIXX PRO™ sono state fabbricate secondo i più alti standard possibili.

AVVERTENZE: Questo gioco non richiede nessun tipo di lubrificazione. L'uso di olio o grasso lubrificante potrebbe danneggiare la macchina.

La maggior parte dei lavori di manutenzione richiederanno la rimozione della cupola o della superficie di gioco. In tal caso, assicurarsi di seguire le istruzioni guida riportate sul manuale.

KIT DELLE PARTI

Incluso nel kit delle parti di ricambio, c'è un cavo con passante e ganci. Questo è usato per tenere la cupola aperta quando viene inclinata per riparare il gioco.

Nel caso in cui i portieri siano stati rimossi, sono forniti delle chiavette aggiuntive.

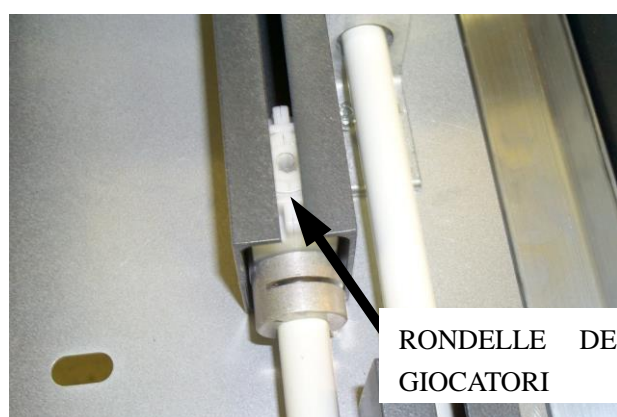
MECCANISMI DI MONETA

I meccanismi dovrebbero essere puliti e regolati quando necessario.

RONDELLE DEI GIOCATORI

Queste rondelle, posizionate su ciascun cambio, servono a mantenere i giocatori in posizione e ad agevolare il senso rotatorio.

Prestare estrema attenzione quando si estraggono o si spingono i giocatori perché la caduta di una rondella nelle piste sottostanti al piano di gioco potrebbe risultare difficile da rimuovere. Per evitare questo problema, assicurarsi di spingere tutte le aste verso l'interno e tirare gli omini verso l'esterno (dall'alto verso il basso, con forza decisa). Quando si decide di rimettere un omino, assicurarsi che la scatola di cambio sia in linea con l'asta. In caso contrario, girare lentamente la bacchetta inserendo delicatamente il giocatore.



NOTA: LE RONDELLE DOVREBBERO ESSERE SOSTITuite QUANDO ARRIVATE AL PUNTO IN CUI NON POSSONO PIÙ TENERE I GIOCATORI. DOPO CHE I GIOCATORI SONO INSERITI, TIRARE GENTILMENTE PER ESAMINARE LA RESISTENZA DELLE RONDELLE.

SUPERFICIE DEL CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco dovrebbe essere pulito a seconda delle necessità, usando un prodotto adeguato. Applicare liberamente su un panno che non lasci pelucchi, pulire accuratamente la superficie e lasciare asciugare.

CUPOLA

La cupola Lexan dovrebbe essere pulita a seconda della necessità, usando un tipo di detergente per mobili. Applicare su un panno che non lasci pelucchi e pulire accuratamente la cupola.

NOTA: TESTARE SEMPRE CHE IL DETERGENTE CHE SI INTENDE USARE LUNGO LA FLANGIA PER ASSICURARSI CHE IL DETERGENTE NON DANNEGGERÀ LA FINITURA DELLA CUPOLA.

CAMBI

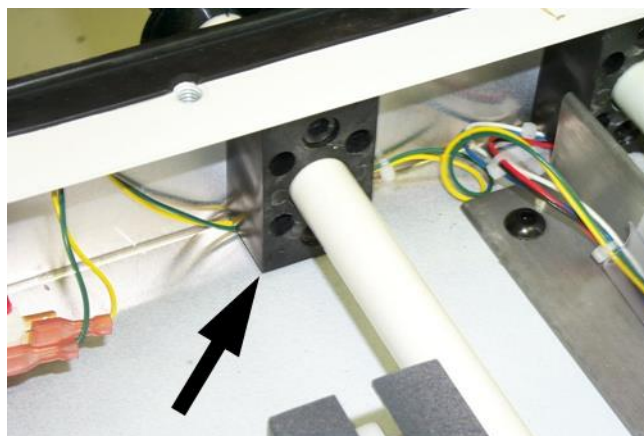
I cambi dovrebbero essere ispezionati periodicamente per assicurare un regolare funzionamento della macchina. Le piste del cambio dovrebbero essere tenute il più pulite possibile. Se un cambio sembra ruotare rigidamente, inizialmente controllare che la fascetta metallica attorno all'asta (rod collar) non sia stata spinta contro esso (questo può accadere se una manopola si stacca dall'asta, o la scatola di cambio colpisce un oggetto solido). Tirare indietro/allentare la fascia.



NOTARE CHE I CAMBI SONO LUBRIFICATI A VITA E QUINDI NON DOVREBBERO ESSERE OLIIATI O LUBRIFICATI.

CUSCINETTI DELL'ASTA

Verificare una volta all'anno per usura eccessiva. Sostituire quando necessario.



6. SUGGERIMENTI PER LA RISOLUZIONE DI PROBLEMI

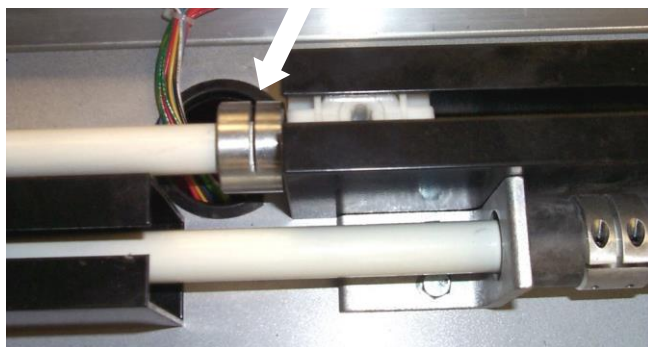
IL CAMBIO È DIFFICILE DA GIRARE

- 1) Un collare di aggancio del cambio potrebbe essere stato forzato contro un cambio causando svolte irregolari o difficili. La causa generale per questo è una presa della maniglia che si stacca dall'asta e consente al cambio di colpire un altro cambio o un'estremità della cabina. Per riparare, allentare semplicemente il collare e allontanarlo dal cambio tra 0,08 cm e 0,16 cm. Serrare.
- 2) I denti dell'ingranaggio strappati generano generalmente un legame in alcuni punti di rotazione. Questa situazione non dovrebbe verificarsi fino a quando non sono state giocate molte partite. Tuttavia, per verificare la presenza di cattivi ingranaggi, prima rimuovere il cambio dal gioco. Allentare il collare del cambio e sfilare il cambio. Se i denti sugli ingranaggi sono usurati, rimpiazzare il cambio.
- 3) Un cuscinetto degli ingranaggi usurato può causare il malfunzionamento di un cambio. Se si sospetta un problema con gli ingranaggi, prima rimuovere il cambio dal gioco. Se non ci sono problemi visibili, smontare il cambio. Se viene trovato un cuscinetto usurato, rimpiazzare il cambio.

ERRATA SCORREVOLEZZA DEGLI OMINI

- 1) Lo slittamento del collare potrebbe far sì che il giocatore colpisca la parte finale di uno slot. Aprire il gioco e ruotare l'asta finché non si riesce a vedere l'asta e il cambio, attraverso la fessura nel collare. Se l'asta e il cambio non si toccano, allentare il collare per assicurarsi che l'asta e l'accoppiatore della scatola degli ingranaggi tocchino, e serrare il cambio. Assicurarsi di lasciare 0,08 cm fino a 0,16 cm di spazio tra il collare e il corpo del cambio.

ASTA E ALBERO DEL CAMBIO DEVONO TROVARSI AL CENTRO DELLA FESSURA DEL COLLARE



MONETE NON REGISTRATE CORRETTAMENTE

- 1) Un cattivo microinterruttore potrebbe essere un problema a causa di un guasto interno. Testare con un ohmetro. Sostituire se necessario.
- 2) Conessioni allentate potrebbero causare la registrazione errata di denaro. Verificare i connettori dai meccanismi di moneta, nonché i connettori sulla scheda PC principale. Riparare se necessario.

Per esplosi, parti di ricambio e relativi Part N° consultare il manuale in lingua originale.

Per tutte le altre informazioni non contenute in questa scheda esplicativa fare riferimento al manuale del produttore in lingua originale.