

Meteor

MULTI MATE

7	8	9	A	B
4	5	6	C	D
1	2	3	E	F
↑	0	↓	←	→

INTERNATIONAL LTD

Ta

mate

METEOR

Meteor



METEOR CONTROLS INTERNATIONAL LTD. Tel:(06487) 51515 Fax:(06487) 51827

ATIONAL

*Ösmerőgép a hátborzongató előtti lapon!*

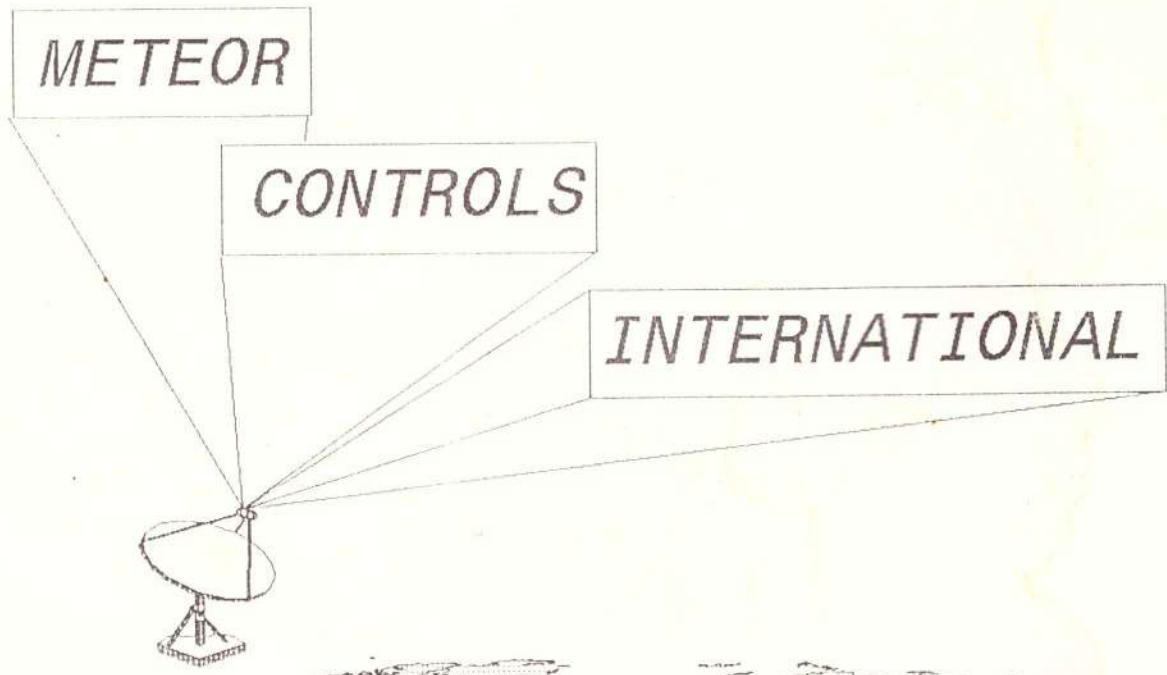
9HZ 1827

HÖSTER LH.  
Nagy János  
169-96-83



METEOR CONTROLS INTERNATIONAL LTD

# Tablemate/Multimate



Nagy János  
30-9415466

Ösnehelyre a határ  
közélekké  
lapos!

239 Drum Road, Cookstown, Co. Tyrone, Northern Ireland BT80 9HZ  
Telephone : (06487) 51515 (6 lines) Fax No. : (06487) 51827  
Member of Meteor Holdings  
Directors : John P. Conway, A. M. Conway

HOSTER LH.  
Nagy János  
169-96-83

METEOR LIMITED

TABLEMATE/MULTIMATE  
Kezelési útmutató

239 Drum Road, Cookstown, Co. Tyrone, Northern Ireland BT80 9HZ  
Telephone : (06487) 51515 (6 lines) Fax No.: (06487) 51827  
Member of Meteor Holdings  
Directors: John P. Conway, A.M. Conway

TARTALOM

Bevezető	1
Az üzembehelyezés lépései	2
Az indítás művelete	3
A beállítás művelete	5
Menedzsereknek/Tulajdonosoknak	
A. Az óra beállítása	7
B. Adatok kinyomtatása	7
C. Teljes összegkijelzés	8
D. Paraméterek betáplálása/kinyomtatása	9
E. A jelszó beállítása	14
F. Kilépés	14
Működtetőknek	
A. Klub díjtétel/tarifa	15
B. Jutalomjáték	16
C. Ingyenjáték	16
D. Előrefizetés	17
E. Napi bevétel	17

Bevezető

A MULTIMATE és TABLEMATE olyan elég sokoldalúan megtervezett áru, amely képes az összes tőle elvárható funkciót/műveletet ellátni de ugyanakkor elég egyszerű ahhoz, hogy használója megérthesse a rendszerek teljes működését.

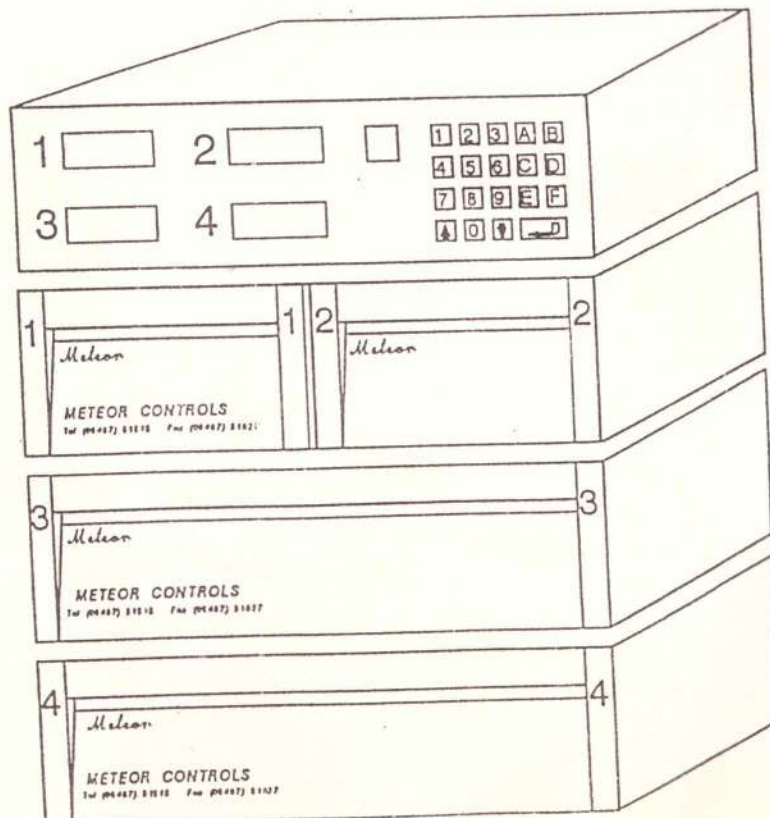
Míg a TABLEMATE egy vagy két pool/snooker/karambol asztallal rendelkező klubobnak készül, addig a MULTIMATE akár négy asztalt is képes ellátni. Mindkettő lehetővé teszi, hogy a klub tulajdonosa pontosan tájékozódjon az asztalok időkihasználtságáról.

Az egységek működése abban a pillanatban beindul, mihelyt egy fiókot vagy egy bizonyos golyót kiemelnek belőlük és azok mindaddig számlálnak, amíg azt vissza nem helyezik.

Mindkét rendszer rendelkezik a következő tulajdonságokkal:

- előrefizetési lehetőség
- automatikus tarifa-változtatás
- külön jelszó a tulajdonosnak és a működtetőnek
- elemes/akkumulátoros háttérbiztosítás
- klubtagok tarifája
- nyomtatási lehetőség a felhalmozódó összegről  
(a nyomtatóval ellátott rendszereknél választható)

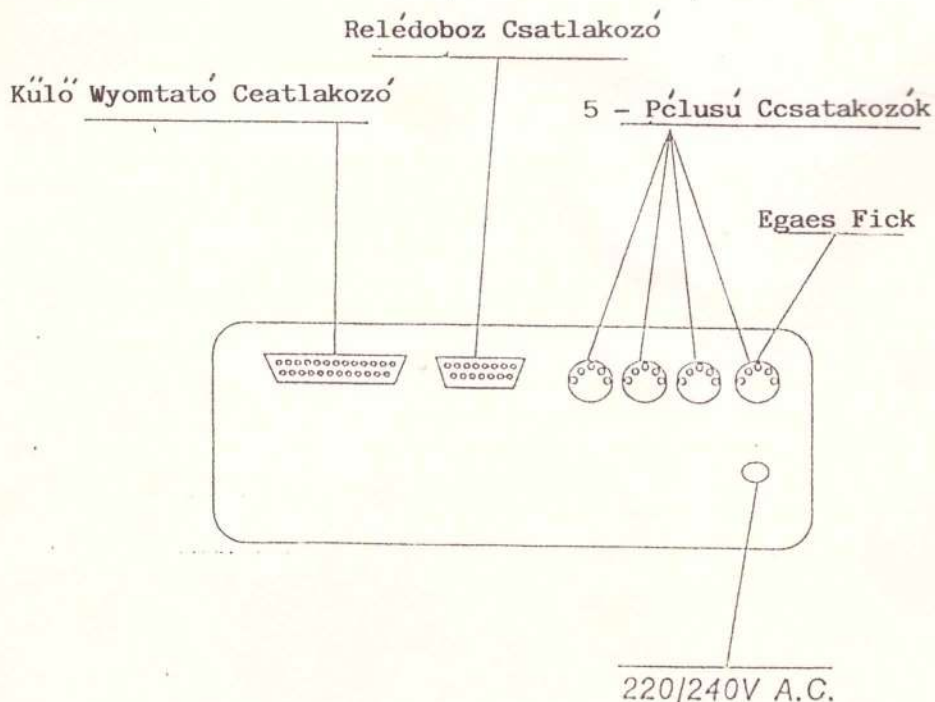
Mindkét cikk teljes biztonságot nyújt a tulajdonosnak piszkálás/rongálás ellen. A lent bemutatott modell, a 4-asztalos, 1. és 2. fiókja karambolhoz míg a 3. és 4. fiókja vagy pool-hoz vagy snooker-hoz alkalmas.



### Az üzembehelyezés lépései

Ha ön pontosan követi az utasításokat és mégis olyan dolgok jelennek meg vagy történnek a TABLEMATE/MULTIMATE kijelzőin, amik itt nincsenek leírva, vagy ha bármilyen nehézségbe ütköznének a (be)üzemeltetés során, kérjük, ne habozzon felhívni a cégünk "ügyfeleket támogató részlegét".

1. Helyezze be az összes golyós fiókot arra a helyre, ahonnan a továbbiakban használni fogják azokat.
2. Az ellenőrző egységet helyezze a fiókok tetejére vagy melléjük. Olyan helyre érdemes tenni, ahol a vendég/játékos láthatja a kijelzőket, de nem tudja működtetni a rendszert.
3. Dugja bele az egyes fiókhoz tartozó 5-pólusú csatlakozót a rendszer hátoldalán található jobb szélső aljzatba.
4. Folytassa az összekapcsolást a megfelelő fiókokhoz, közben győződjön meg arról, hogy megfelelő helyre dugta azokat.
5. Azoknál a rendszereknél, melyek printerrel vannak ellátva, a széria kábelből, a 25-pólusú D-típusú dugóból egyet csatlakoztasson bele a TABLEMATE/MULTIMATE "külső nyomtató" nyílásába míg a másik végét az ön nyomtatójának kivezetőnyílásába.
6. Az adapter fővezetékét csatlakoztassa bele az ellenőrző egység a hátoldalán levő megfelelő aljzatába ( az áramellátás 220/240 bemenő feszültség, 12V 500mA kimenő).
7. Helyezze feszültség alá.



### Az indítás művelete

Amikor az áramot rákapcsolta a TABLEMATE/MULTIMATE-re, legalább az egyik kijelző kigyullad; egy nullát és egy tizedes pontot fog mutatni. A kigyulladt ablakok száma azt jelzi, hogy a TABLEMATE/MULTIMATE hány fiókja kész a használatra.

Az első dolog amit el kell végeznie ahhoz, hogy beállítsa a rendszert, az hogy beállítsa a dátumot és a pontos időt.

Miután bekapcsolta a TABLEMATE/MULTIMATE-et, nyomja meg az [Enter] gombot (a nagy nyíl a műszerfal jobb alsó sarkában). Ez automatikusan a dátum/idő beállításhoz vezet. Mivel a gépet általában nem fogják áramtalanítani, ill. az akkumulátor nem szokott kimerülni, ez a helyzet ritkán áll majd a későbbiekben elő. A kijelzőn a következő lesz látható:

```
1      0000      2      0001
```

A 2. kijelzőnek ekkor villognia kell. A szám a hét egy bizonyos napját jelzi ( hétfő=1, kedd=2, szerda=3, csütörtök=4, péntek=5, szombat=6, vasárnap=7). Ha szükséges, megváltoztathatja a számokat, úgy hogy a műszerfalon megnyomja a két, nyíllal jelzett gomb valamelyikét, miáltal növelheti ill. csökkentheti az értékeket.

Itt figyeljen arra, hogy ha megnyomja vagy nyomva tartja a nyíllal jelzett gombok valamelyikét, a számok nagyon gyorsan növekednek ill. csökkennek.

Ha kiválasztotta a megfelelő napot, nyomja meg az [Enter] gombot. Mindkét kiírás (1. és 2.) a pontos idő óra részét fogja mutatni. A [↑]/[↓] jelzésű gomb megnyomásával lehet csökkenteni ill. növelni ezt az értéket.

Figyelem! Ne felejtse el, hogy ez az óra a 24 órás rendszerben működik, ahol pl. a du. 2.00 óra 14.00-nak felel meg.

Ha kiválasztotta a megfelelő órát, nyomja meg az [Enter] gombot és az 1. kijelző ennél az időnél fog megállni, és a 2. kijelző marad csak villogva. A 2. kijelző jelzi a bizonyos óra perceit. Ezt szintén a nyíllal jelzett gombbal lehet szabályozni és az [Enter] gomb megnyomásával betáplálni.

Miután megnyomta az [Enter] gombot, az 1. és 2. kijelző a következőhöz hasonlóan fog mutatni:

```
1      -.01      2      -.10
```

Az 1. kijelző a 2. kijelzőn megjelölt hónap napját fogja mutatni.

Nyomja meg a felfelé mutató nyilat, hogy az értéket növelje, és a lefelé mutatót, hogy csökkentse. Ne felejtse el azt, hogy ha megnyomja vagy nyomva tartja bármelyik nyillal jelzett gombot, a dátum nagyon gyorsan fog változni; bármilyen dátum 20 másodpercen belül beállítható. A pontos dátumértéket ismét az [Enter] gomb lenyomásával táplálja be.

Figyelem! A naptár februárt minden évben 29 naposnak számolja, így a szökőévekben március elsejét önnek kell beállítania február 28. után.

Nyomja meg az [Enter] gombot mégegyszer, így a megfelelő évet is ki tudja választani. A növekedést ill. csökkenést a fent említett módon érheti el, és nyomja meg az [Enter] gombot a kiválasztáshoz.

A következő lépés az üzembehelyezésnél az, hogy a saját igényeit figyelembe véve állítsa be a különböző díjtételeket és módosító tényezőket.

## A beállítás művelete

A működtetésnek három különböző módja van.

### 1. Normális mód

Ha egy fiókot kivesznek a helyéről, az alapidj összege azonnal megjelenik a képernyőn. Ez az összeg addig fog növekedni, amíg a fiókot vissza nem helyezik. Ha egy nyomtató van csatlakoztatva, az azonnal ki is nyomtatja a fiókra vonatkozó idő- és pénzmennyiséget.

### 2. Működtetői mód

Ez a mód lehetővé teszi a működtető számára, hogy különböző adott lehetőségeket is ki tudjon használni, pl. klub tarifát a klubtagoknak, jutalomjátékot, ingyen játékot, előre fizetéses rendszert, és a napi működtetői bevétel kijelzését ill. kinyomtatását (lásd 15. oldal). A lenti lehetséges választási lehetőségeket a mellettük álló betű benyomásával lehet kiválasztani.

- A Klub díjtétel
- B Jutalomjáték
- C Ingyenjáték
- D Előrefizetés
- E Működtetői napi bevétel
- F Belép/Kilép

### 3. Tulajdonosi mód

E mód felhasználásával, a tulajdonos beállíthatja az órát, adatokat nyomtathat ki, kijeleztetheti vagy kinyomtathatja az összbevételt, a díjtétel paramétereit, vagy megváltoztathatja a jelszót (lásd 6. oldal). A megfelelő betűk megnyomásával lehet a lehetőségeket kiválasztani.

- A Az órabeállítás
- B Adat kinyomtatás
- C Az összbevétel
- D Paraméterek elküldése/ismertetése
- E Jelszóváltoztatás
- F Kilépés a tulajdonosi módból

Hogy beindítsa a rendszert, tulajdonosi módban kell lenni. Nyomja meg az [F] gombot és a kijelzőn az F betű fog megjelenni. Meg egyszer nyomja meg az [F] gombot. A kijelző most üres lesz. Most írja be a tulajdonosi jelszót. A jelszó 4 darab nullára (oooo) van előre beállítva. Ez a jelszó mindaddig így marad, amíg azt meg nem változtatják (lásd "Jelszó" címszó).

Nyomja meg a [0]-t négyszer. (Figyelem! Vigyázzon arra, hogy a gombot erősen, de rövid ideig nyomja le.)

Az 1. kijelző a pontos időt fogja mutatni, amiben a rendszer működik. Ez a HHMM formátumban jelentkezik. A HH mutatja az idő pontos óratartamát. Ez a 24 órás formátumban látható, ahol 13.00=du 1.00. Az MM mutatja az idő perctartamát.

A 2. kijelző a hét adott napjához párosuló számot fogja mutatni (hétfő=1, kedd=2 stb.).

Figyelem! A tulajdonosi rendszerben csak az 1. és 2. kijelzőt fogja használni.

Különböző más választási lehetőségeket is tartalmaz a tulajdonosi mód. Ezek a következők: órabeállítás, a napi bevételekről információ és annak kinyomtatása, a jelszó megváltoztatása. A rendszerből való kilépést az [F] gomb megnyomásával éri el.



C. Tuladonosi bevétel

Ez lehetőséget ad arra, hogy minden fiókot külön ellenőrizhessen a [C] gomb megnyomásával. A TABLEMATE/MULTIMATE 1. fiókjának bevétel automatikusan meg fog jelenni az 1. és 2. kijelzőn a következő módon:

1	1-.TT	2	TT.TT
---	-------	---	-------

A T betű az összeget képviseli TTTT.TT formátumban, tehát, ha a kijelzők

1	1-.12	2	34.56
---	-------	---	-------

mutatnak, ennek az értéke f 1234,56 lesz.

Ahhoz, hogy a többi fiókról is megkapja a szükséges információt, nyomja meg az [Enter] gombot és minden alkalommal más összeg fog megjelenni. A nyíllal jelzett gomb megnyomásával minden összeg nullára fog változni. Ha nem kívánja újra beállítani az összegeket, egyszerűen nyomja meg az [Enter] gombot, és visszatér a normál kijelzéshez.

D. Paraméterek betáplálása

Ez lehetőséget ad arra, hogy a kezelő három különböző paraméterkészletet táplálhason be, vagy a már létező paramétereket kinyomtathassa. Ahhoz, hogy a TABLEMATE/MULTIMATE különböző díjtételeit beállíthassa először meg kell értenie a rendszer felépítését. Mindegyik fióknak van egy alapidíjtétele, amitől a díjazás függ. Ezek lehetnek teljesen önálló készletek is, pl. a snooker lehet, hogy drágább, mint a pool.

További tíz díjtétel módosítás létezik bármelyik fiókhoz. Ahhoz, hogy meghatározhassa a díjtételt, a kiválasztott módosítót adja hozzá az alapidíjtételhez és így egy új díjtételt fog kapni. Mindegyik fiókot be lehet állítani arra, hogy milyen díjtételt alkalmazzon. Egy-egy rendszer tulajdonképpen egy készlet kezdési időpont, mindegyik a maga módosítójával együtt. Használatuk a lent megadott példa szerint működik:

Start	09.00	módosító 2
	12.00	módosító 5
	14.00	módosító 3
	17.30	módosító 4

Ez csak egy lehetséges példa, nyugodtan használhat más módosító számot is.

Hogy megadjunk egy példát a különböző időszerkezetekre, egy olyan klubot választunk, ahol a nap adott szakaszában a következő díj

alternatívák vannak.

10.00 - 17.30 = f 2,00 óránként  
17.30 - 24.00 = f 3,50 óránként

Feltételezzük, hogy a klub tulajdonosa szerdánként egész nap 50 penny-vel többet kér asztalanként, és hogy szombaton és vasárnap óránként fix f 4,00-ot számol fel.

Mivel a f 2,00 a legolcsóbb díj amire szükségünk van, legyen ez az alapidíjtétel. Délután 5.30-kor ezt 1,50-nel növeljük, így 3,50-et kapunk, tehát szükségünk van egy f 1,50-es módosítóra.

Ahhoz, hogy figyelembe vehessük a szerdai változásokat, még két módosítóra van szükség, egy f 0.50-re és egy f 2.00-ra.

Ebből láthatjuk, hogy a hét folyamán három különböző struktúra/szerkezet szükséges a módosítókhoz; egy hétfőre, egy keddre, egy csütörtökre és egy péntekre; egy szerdára és végül egy szombatra és vasárnapra.

Ahhoz, hogy ezeket az automata változtatásokat beprogramozzuk, először az alapidíjat és a jövőben használatos változókat kell betáplálni. Ezt úgy érjük el, hogy megnyomjuk a [D] [C] gombokat, míg a rendszer a tulajdonosi módban van. Az 1. és 2. kijelző most nullát fog tartalmazni, ez a 0-változó, amit mindig 0-ra kell beállítani. Ha megnyomja az [Enter] gombot, az 1. kijelző 1-et fog mutatni, míg a 2. kijelző az 1. változó értékét fogja jelezni. Nyomja meg az [5] [0] gombokat és a 2. kijelző 00,50-et fog mutatni (ne aggódjon, ha a tizedes vessző nem jó helyen áll, ezt a későbbiekben lehet korrigálni).

Nyomja meg az [Enter] gombot és az 1. kijelző 2-öt fog mutatni. Nyomja meg az [1] [5] [0] gombokat, hogy a 2. módosítót 1.50-re állítsa. Az [Enter] gomb megnyomásával azonnal a 3. módosító fog megjelenni. Nyomja meg a [2] [0] [0] és [Enter] gombokat, folytassa ezt mindaddig míg az 1. kijelző 9-es értéket nem mutat. (Vegye figyelembe, hogy azok a paraméterek, melyeket nem használunk, 0-ra lesznek beállítva).

Igy tehát a tarifákat a következőképpen állítottuk be:

Paraméter szám	Díjmódosító	Érték
0	1	0,00
1	2	2,50
2	3	1,50
3	4	2,00
4	5	0,00
5	6	0,00
6	7	0,00
7	8	0,00
8	9	0,00
9	10	0,00

→ 1. fiók díjazása  
→ 2. fiók díjazása 12  
→ 3. fiók díjazása

A 10., 11., 12. és 13.-as paraméterek az 1-4 fiókokhoz tartozó megfelelő alapdíjat mutatják. Ezt az előzőekhez hasonlóan kell beállítani.

Ahogy azt korábban említettük, bizonyos törzstagoknak külön klubtarifát is be lehet programozni, e klubtarifa értékét a 14. paraméter mutatja (lásd "Klubtarifa").

A 15. paramétert arra használják, hogy az érvényben levő pluszköltséget elszámolja. Ez a pluszköltség azt jelenti, hogy ezt ideiglenes alapon, fel lehet számolni bizonyos napokon, pl. nemzeti ünnepeken, amikor ezt fel lehet használni a használatban levő asztalokra, minden egyes játéknál. Ez a költség minden játéknál egyszer jelenik meg, amikor egy fiókot kiemelnek, és független a játék időtartamától.

A 16. paramétert arra használják, hogy azt a minimális pénzürtéket mutassa, amit minden egyes játéknál el kell költeni. Ez az érték minden játékrészben azonos marad, függetlenül a játék időtartamától.

A 17. paramétert arra használják, hogy a kijelzőkön mutatott adatokat vagy pénznemet meg lehessen változtatni. Válassza ki az összeg az ön saját országának megfelelő pénznemének formátumát, pl. font sterling-nél a 3. formátumot kell alkalmazni. A formátum értékét a következőképpen lehet beprogramozni:



A különálló kijelző azokat a tarifa módosítókat mutatja, amelyek ebben az időben lépnek be, csakúgy, ahogy a 2. kijelzőnél történik.

Ahhoz, hogy az első időpontunkat, de. 10.00-át beállítsa, nyomja meg a [1] gombot. Látható, hogy a 2. kijelző most csak félig van kész, és a következőt fogja mutatni:

1 1--0

Most nyomja meg a [0] [0] gombokat (ne nyomja meg az [Enter] gombot), és megjelenik a pontos idő. Az ugyanekkor bekapcsolandó módosítót is be kell programozni. A 0 módosítót fogjuk használni, hiszen itt nem térünk el az alapidjtarifától, a [0] [Enter] gombok megnyomásával.

Most a második időváltozást és a módosítót kell beprogramozni. Nyomja meg a [1] [7] [3] gombokat és a 2. kijelző 17.30-at fog mutatni. Egy f 1,50-es tarifa emelésre van szükségünk, így a második módosítót használjuk, a [2] gomb megnyomásával.

Igy most beprogramozta az első fiókhöz tartozó első struktúra változtatásait. Ezt hétfőn, kedden, csütörtökön és pénteken fogja használni.

Ennél a pontnál a következőt kell látnia: 02.-1. A 2 azt jelzi, hogy az első fiókhöz tartozó második struktúrát akarjuk beállítani, és az 1 azt, hogy ez az első időváltoztatás. A korábban leírt módon kell beprogramozni ezeket az időszakokat és módosítókat, azzal a különbséggel, hogy most az első és második módosítót kell használni. Ez a struktúra szerdán lesz érvényben.

Ezek beprogramozása után a kijelző 03.-1-et mutat. Ez azt jelzi, hogy a szombati és vasárnapi harmadik struktúrát is be kell programozni. Nyomja meg a [1] [0] [0] gombokat és a 2. kijelzőn 10.00 fog megjelenni. Most nyomja meg a [3] gombot a harmadik módosítóhoz. Ez az egyetlen időszakasz és módosító amire a struktúra beállításához szükség van.

Figyelem! Ha három vagy kevesebb kezdő időpontot akar egy struktúrán belül, a maradék struktúrát fel kell tölteni az utolsó érvényes beindítás értékével, pl.:

```
Start 09.00 módosító 1
Start 17.30 módosító 2
Start 17.30 módosító 2
Start 17.30 módosító 2
```

A következő táblázatban azt láthatja, hogy milyen struktúkat és fiókokat mutat be minden egyes formátum. A formátumot mindig az 1. kijelző első két számjegye jelzi.

Formátumszám	Fiókszám	Struktúra
1	1	1
2	1	2
3	1	3
4	1	4
5	2	1
6	2	2
7	2	3
8	2	4
9	3	1
10	3	2
11	3	3
12	3	4
13	4	1
14	4	2
15	4	3
16	4	4

#### D. A paraméterek kinyomtatása

Miután az előbbieken leírt módon beállította az összes paramétert, ki kellene nyomtatni azokat, így meggyőződhet arról, hogy van-e nyomtató becsatlakoztatva. Ha nincs, akkor a rendszer kb. 30 másodpercig látszólag nem fog működni, mialatt az adatokat elküldi. Semmilyen adat nem vesz el ily módon, és a korábbiakban betáplált adatokban sem történik semmilyen változás.

A printeléshez nyomja meg a [D] gombot.

#### E. A jelszavak beállítása

Ahogy azt korábban említettük, a rendszer két különálló kóddal rendelkezik, egy működtetői és egy tulajdonosi kóddal. A tulajdonosi kód a menedzsment vagy a tulajdonos kizárólagos használatára van, míg a működtetői a klub alkalmazottainak vagy annak működtetőjének használatára. A továbbiakban leírt módon lehet a kódokat beállítani.

Ezeket a kódokat, különösen a tulajdonosi kódokat, a beszerelés után minél hamarabb meg kell változtatni, azért hogy a működtetők semmilyen adathoz ne tudjanak hozzáférni.

A kódok megváltoztatásához, -tulajdonosi módban-, nyomja meg az [E] gombot. Mindkét korábbi kód az 1. és 2. kijelzőn fog megjelenni. A működtetői kód kétszámjegyű, míg a tulajdonosi kód négy számjegyből áll.

A működtetői kód (1. kijelző) villogni fog. Itt csupán annyi a teendője, hogy beiktatja az új kétszámjegynyi kódot és megnyomja az [Enter] gombot. Ezután a tulajdonosi kód fog villogni. Most állítson be egy négyszámjegynyi kódot; ennek meg kell jelennie a kijelzőn. Nyomja meg az [Enter] gombot, amikor ezt befejezte, a komputer tulajdonosi módba fog visszaállni.

#### F. Kilépés

Miután minden paramétert betáplált és a tulajdonosi módból ki kíván lépni, nyomja meg az [F] gombot. Így a komputer visszaáll az eredeti módba, tehát ha a komputer működtetői módban volt; akkor a gép azonnal erre áll vissza.

MŰKÖDTETŐI MÓD

A TABLEMATE/MULTIMATE-et most a saját igényekhez mérten kell kialakítani és beprogramozni. Ebben a módban a működtető/alkalmazott a rendszer által felkínált lehetőségeket alkalmazhatja, mint pl. a klubtarifát és az előrefizetési rendszert stb. Az "F" betű a különálló kijelzőn meg fog jelenni. A kétszámjegyű működtetői kódot kell először beütni. A különálló kijelzőn, az "o" betű megjelenése azt mutatja, hogy a rendszer a működtetői módban van. Az ajánlott lehetőségek a következők:

↓ 2	→	A	Klubtarifa	→ Enter	klub díj
		B	Jutalomjáték		
		C	Ingyenjáték		
		D	Előrefizetés		
		E	Működtetői napi bevétel		
		F	Belép/Kilép		

A. Klubtarifa

Ez azoknak a kluboknak ajánlott, ahol speciális/diszkont díjtételt ajánlanak azoknak a vendégeknek, akik az adott klub törzsvendégei.

Ezt úgy éri el, ha először megjelöli azt a fiókot, amelyre a klubtarifát kívánja alkalmazni. Ha ilyen fiók nem létezik, vagy éppen játékban van, ez nem fog működésbe lépni. Ha rendelkezésre áll a fiók, akkor a kijelzőn a megadott számot olvashatja, aztán nyomja meg az [A] gombot. A kijelző az "A" betűt fogja beolvasni. Ha nem biztos abban hogy melyik fiókot választotta ki, vagy a klubtarifán változtatni akar, nyomja meg az [Enter] gombot. Mindkét esetben a kijelző újra "0"-t fog mutatni, ami a kezelői belépést jelenti.

Miután beállította a klubtarifát (az [Enter] gomb megnyomásával), az adott fiók kijelzője " \_ \_ . \_ " fog mutatni mindaddig, amíg a fiókot ki nem veszik, és onnantól kezdve a más beállított díjtétel szerint fog számolni.

Amikor a fiókot visszahelyezik, az utána következő alkalommal teljes díjtarifára áll vissza, hacsak újra klubtarifára vissza nem állítják. Amint egy fiókot klubdíjtételen kezdenek el használni, már nincs mód azt törölni, amíg a fiók vissza nem kerül, amikor is aztán az automatikusan kitörlődik.

Amikor a fiókot visszahelyezik, annak használati értéket egy másik összeghez adják hozzá, ami egy másik értékadattal kerül majd kinyomtatásra.

### B. Jutalomjáték

Fennáll az a lehetőség, hogy egy fiókot használjanak anélkül, hogy a komputer elindítaná a költségszámlálást. Ezt elsősorban gyakorlásnál, bemutató játékoknál, vagy liga meccseknél ajánljuk.

Ahhoz, hogy ezt a lehetőséget ki tudja használni, a fiók számát kell kiválasztania. Itt is érvényes az, hogyha ilyen fiók nincs, vagy éppen játékban van, ez nem fog működésbe lépni. Ha a fiók fellelhető, akkor a kijelző a megadott számot be fogja olvasni.

Ebben az esetben a [B] gombot kell megnyomni, és ez a kijelzőn meg fog jelenni. Ha nem biztos benne, hogy melyik fiókot választotta ki, nyomja meg a nyíllal jelzett gombot, hogy a működtetői módba vissza tudjon térni, és az [Enter] gomb megnyomásával tudja ezt megerősíteni.

Ebben a helyzetben, a kiválasztott fiók a következőt fogja mutatni: "-0.0-". Ez a kijelző addig marad így, amíg a fiókot ki nem veszik. Amikor a fiókot visszahelyezik, az "F" betű fog megjelenni a teljesítmény kinyomtatásánál, hogy a jutalomjátékot jelezze. A fiók következő használatánál a komputer már a normális díjtarifát fogja felszámolni.

### C. Ingyenjáték

Ez az egyik legegyszerűbb lehetőség a TABLEMATE/MULTIMATE-en. Ezt arra használják, hogy az összes olyan fiókot lenullázza, amit nem használnak. Ezt a [C] gomb megnyomásával érheti el, működtetői módban. Ez semmiféle beiktatott összeget vagy paramétert nem fog megváltoztatni.

### D. Előrefizetés

Ez lehetőséget ad arra, hogy egy bizonyos összeget előre befizessenek egy bizonyos fiókra, mielőtt a játék elkezdődne. Hogy ezt elérhesse, programozza be az érvényes fiókszámot, amit a [D] betű követ. Most iktassa be az előrefizetés összegét és nyomja meg az [Enter] gombot. Ha ezt a műveletet érvényteleníteni akarja, nyomja meg nyíllal jelzett gombot. A kijelző visszaáll "0" pozícióra.

Ez az előrefizetés addig marad a kijelzőn, amíg a fiókot ki nem veszik, amikor aztán az elkezd villogni és a mutatott érték csökkenni fog.

Amikor a kredit értéke az utolsó két perchez ér, a kijelző nagyon gyorsan kezd villogni, és 14 másodpercenként sípoló hangot hallat. Ez addig így folytatódik, amíg a fiókot vissza nem helyezik, vagy amíg a kredit teljesen el nem fogy. Ennél a pontnál, az összeg



az óra "MER" lés  
a kéri "0"-as nílójít

1) Ellenőrzés törtéls nél-  
kül (kassza!!):

- Megnyomjuk az "E"-be-  
tűt → mutatja az 1-es  
antalt
- Megnyomjuk a "hosszú nyi-  
lat" → mutatja a 2-es  
antalt
- Megnyomjuk a "hosszú nyi-  
let" → mutatja a 3-es  
antalt
- Megnyomjuk a "lammú nyi-  
lat" → vitalep az alap-  
helyre!!!

2) Törtéls:

- Megnyomjuk az "E"-be-  
tűt → mutatja az 1-es  
antalt
- Megnyomjuk a "↑"-at  
kétől mindent!!!, és  
vitalép alap helyre!!!

Kiadás "KLUB" díjhabással:

- 1) megnyomjuk a kiadás előtt a jól ha'mat (pl. 2-est)
- 2) ——— az "A" betűt
- 3) ——— a "hosszú nyilat"! Erre hívallad a hívallan-  
tolt helyen "-----" ez a jelzés!
- 4) kérészek a díjhoz, ettől indúl a kedvencnyes díj!
- 5) a díj vitalepése után magától vitalep a kiváló szavak

Főúhí elnávola's törtéls  
nélkül: 0

- 1) "F" betűt nyomni 2x.
- 2) "F" betű elaltik
- 3) 4db sa'nyes, (főúhí kód!)  
- mutatja az időt, és a upot.
- 4) "C" - betűt nyomni  
- mutatja az 1-es antalt
- 5) "hosszú nyil" - at nyomni  
- mutatja a 2-es —
- 6) "hosszú nyil" - at megnyomni  
- mutatja a 3-es —
- 7) "hosszú nyil" - at megnyomni  
- mutatja az összeset
- 8) "hosszú nyil" - at megnyomni  
- vitalep főúhí alhá-  
da
- 9) "F" - betűt megnyomni  
- vitalep normál alhá-

Főúhí elnávola's törtéls

megmar mutat előbb, de  
vitalépés előtt (a 7-es  
után 3x megnyomni a "↑"-t,  
majd 8-es és 9!

STAND!

- 1) "F" - betű → vitalep "F"
- 2) 33 - be'nyes → vitalep "33"
- 3) "F" - betű → vitalep "F"
- 33 → vitalep "33"