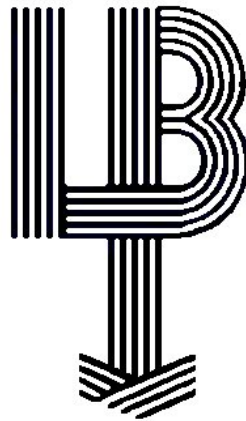


MANUAL FOR

Silver Strike



LARS BERG AS
TRONDHEIM NORWAY

MANUAL REKONSTRUERT AV:
STIAN ERIKSEN

Innholdsfortegnelse:

	Side	Avsnitt
Klargjøring & oppstart av E-16	2	
Reset av automaten	2	3
Innstilling av DIPSW 1, 2 & 3	3	1.1
Justering av utbetalingsprosent	3, 6	1.2, 1.9
Justering av maks utbetaling fra bank	3	1.3
Justering av hvor mange prosent som skal spares opp i banken	5	1.65
Tømming av utbetalingsenhetene	4	1.5
Innstilling av displayrutiner	5	1.6
Testfunksjon	6,7,8,9	2.1 - 2.2
Innstilling for lesing og endring av data	4,9,10	1.4,3.1-3.2
Feilmelding "NO COIN"	6	1.8
Innstilling for om det skal kunne utbetales 5KR	5	1.7
Innstilling for om det skal kunne utbetales 10KR	5	1.7
Innstilling hvis 5KR enheten skal fjernes	5	1.7
Innstilling hvis 10KR enheten skal fjernes	5	1.7
Feilmeldinger (ERROR XX)	13, 14	4.1 - 4.2
Datafeil (DATA ERROR XX)	15	4.3

Klargjøring og Restart av E-16

1. Etter at automaten er montert på vegg eller stativ, skal den fylles opp med penger (1KR).
2. Fyll nå på 250 feilfrie kronestykker opp i hopperen.
3. Nullstilling (Reset) av alle data:

Skriv opp hvordan DIPSW 1 & 2 er innstilt. Deretter settes DIPSW 1 & 2 bryter 1 til 4 i PÅ posisjon og bryterne 5 til 8 i posisjon AV. Hold inne den BLÅ knappen på hovedkortet samtidig som dørbryteren slås på, dette gjøres ved å trekke den ut, holde den BLÅ bryteren inne til lyset i innkastet lyser opp, slå så av automaten, og still DIPSW 1 & 2 som de sto før. Deretter slås bryter 4 DIPSW 2 i PÅ posisjon.

4. Hold inne den BLÅ knappen på hovedkortet samtidig som dørbryteren slås på og displayene vil vise "TEST 1", slipp den BLÅ knappen.
5. Fyll så ett og ett feilfritt kronestykke ned i fronten, gjennom rennen som står nede bak fronten inne i automaten. Totalt 53 stk. Når den bakre rennen er full må myntene som faller ned i innslaget slås inn i fronten. Slå automaten av og slå bryter 4 på DIPSW 2 i AV posisjon.
6. Slå automaten på og den er klar for spilling.

NB! Hvis det er kredit på automaten og fronten er tom for mynter vil automaten vise UtdELER FEIL.

Da må spenningen slås av, DIPSW2 SW2 PÅ, SW4 & SW3 AV. Den BLÅ bryteren nede på hovedkortet holdes inne mens spenningen slås på. Hold knappen inne til displayene viser "dAtA 1".

Slipp og trykk den blå inn igjen, displayene vil nå vise DATA
2. Slipp den BLÅ bryteren og trykk på den GRÅ. Slå av og på Automaten igjen og UtdELER FEIL vil vises på displayene.
Trykk på den BLÅ bryteren og automaten vil være ok igjen.

Spill igjennom noen kroner før automaten forlates, og se at alt virker.

1. "DIPSWICH" FUNKSJON.

1.1 GENERELT.

DIPSW1, DIPSW2, DIPSW3 brukes til å bestemme visse driftsparametre for KNIPS. Disse "switchene" blir lest inn etter hver oppstart. Dersom man ønsker å endre dem, må man slå automaten av, og deretter på igjen.

DIPSW1 FUNKSJON.

1.2 JUSTERING AV UTBETALINGSPROSENTEN.

Bryterne 1-4 brukes til å bestemme utbetalingsprosenten for automaten.

Prosent	Bryter	1	2	3	4
70		AV	AV	AV	AV
75		AV	AV	AV	PÅ
78		AV	AV	PÅ	AV
80		AV	AV	PÅ	PÅ
82		AV	PÅ	AV	AV
85		AV	PÅ	AV	PÅ
90		AV	PÅ	PÅ	AV
92		AV	PÅ	PÅ	PÅ

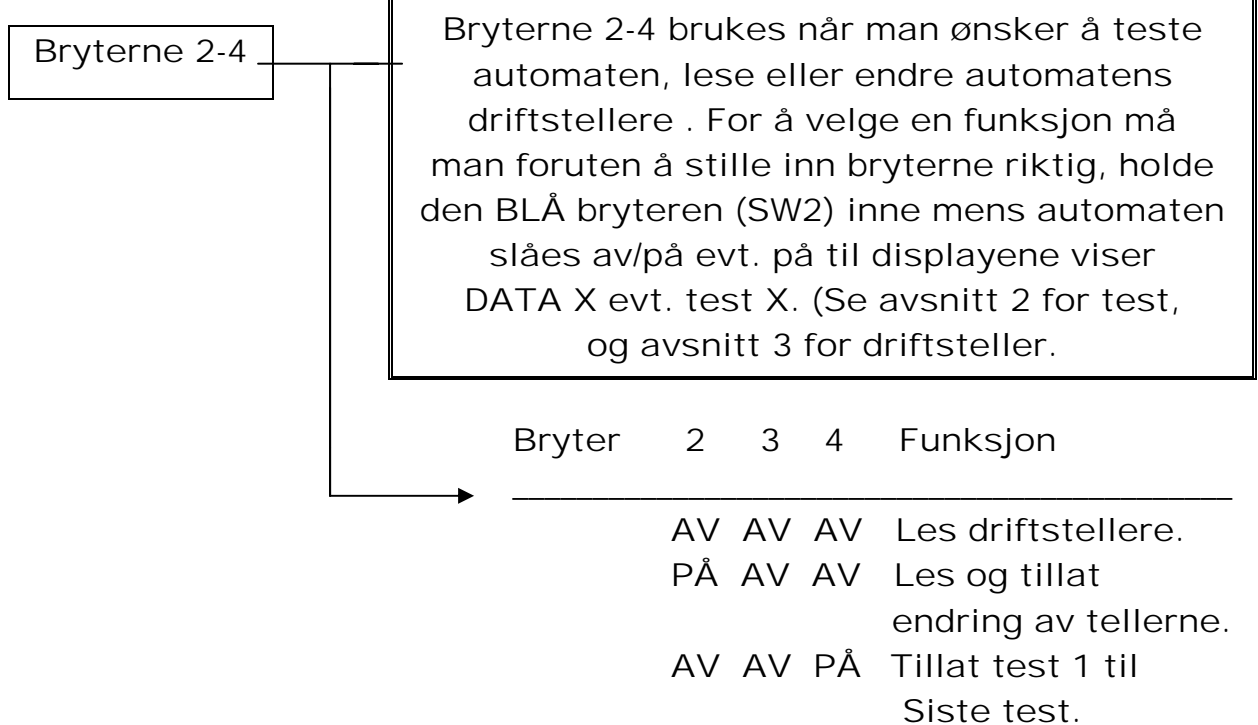
1.3 JUSTERING AV MAKS UTBETALING FRA BANK.

Bryterne 5-8 brukes til å bestemme øvre og nedre grense for utbetaling.

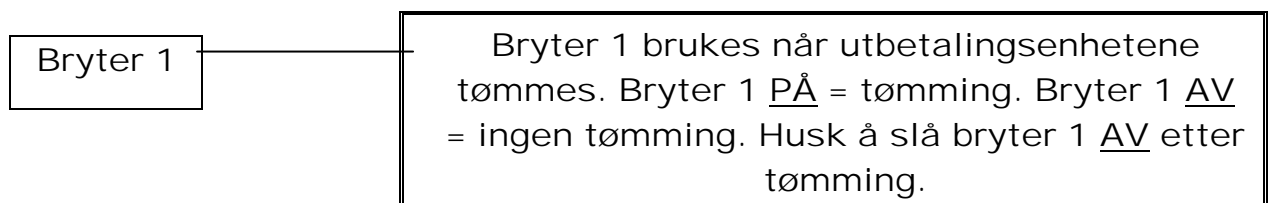
NEDRE	ØVRE	BRYTER NR.			
		5	6	7	8
50	100	AV	AV	AV	AV
50	150	AV	AV	AV	PÅ
50	180	AV	AV	PÅ	AV
50	200	AV	AV	PÅ	PÅ
50	230	AV	PÅ	AV	AV
50	250	AV	PÅ	AV	PÅ
50	280	AV	PÅ	PÅ	AV
50	300	AV	PÅ	PÅ	PÅ

DIPSW2

1.4 TESTING OG AVLESING AV ELEKTRONISKE TELLEVERK.



1.5 TØMMING AV UTBETALINGSENHETENE.



TØMMING AV GOLDEN STRIKE.

1. Tømning av utbetalingsenhetene i automaten gjøres ved at DIPSW2 bryter 1 settes PÅ, lukk deretter automaten og:

- Hvis der er 5KR som skal hentes ut, slippes det en 5 krone inn i innkastet. Automaten vil da tømme maks 100 stk. 5KR mynter i kassen for 5 kroner og 10 kroner.
- Ved tømningen av 10KR slippes en 10 krone ned i innkastet, resten er som under pkt. a).
- Må hopperen tømmes, slippes en 1KR inn i innkastet. Hopperen vil da slippe 1KR myntene ned i utbetalingsskålen. 150 stk. hver gang en 1KR mynt slippes inn i innkastet. Når hopperen blir helt tom, vil ERROR 5 vises på displayet. Trykk da inn den BLÅ knappen på hovedkortet, og automaten er igjen ok.

2. Husk å slå DIPSW2 SW1 AV, og deretter slå automaten AV og PÅ igjen.

1.6 DISPLAYRUTINER

Bryterne 5-6

Bryterne 5-6 bestemmer hvordan (displayene) tallene skal oppføre seg når ingen spiller på automaten.

Syklus	Bryter 5	6
Ingen rørelse på displayene	AV	AV
Tallene flytter på seg	PÅ	PÅ

1.65 Justering av hvor mange prosent som går til oppsparing av hver myntverdi i banken.

Bryterne 7-8

Prosent	7	8
5%	AV	AV
4%	AV	PÅ
3%	PÅ	AV
2%	PÅ	PÅ

1.7 DIPSW3 FUNKSJON

Bryter 1

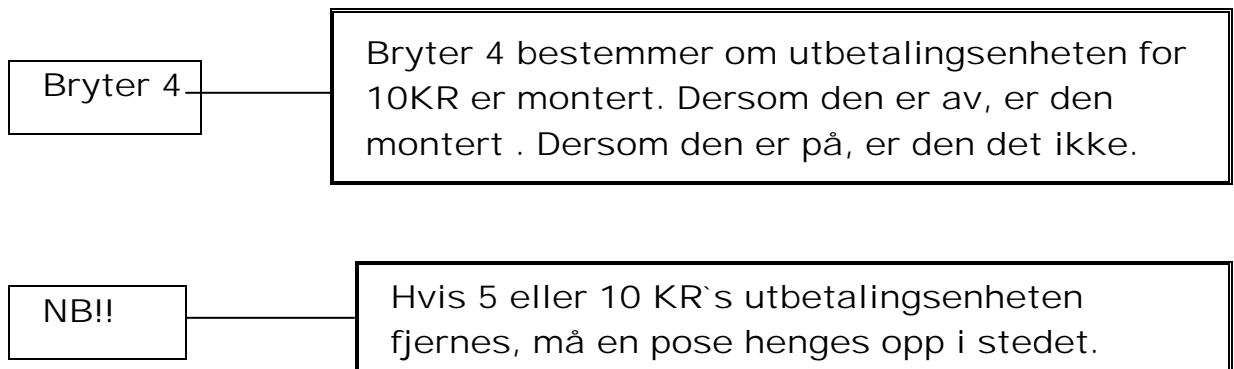
Bryter 1 bestemmer om det skal kunne utbetales 5 kronersmynter. Dersom den er av, utbetaling og er den på, ingen utbetaling. Under bankutbetaling vil 5KR bli utbetalt selv om bryter 1 er på.

Bryter 2

Bryter 2 bestemmer om det skal kunne utbetales 10 kronersmynter. Dersom den er av, utbetaling og er den på, ingen utbetaling. Under bankutbetaling vil 10KR bli utbetalt selv om bryter 2 er på.

Bryter 3

Bryter 3 bestemmer om utbetalingsenheten for 5KR er montert. Dersom den er av, er den montert . Dersom den er på, er den det ikke.



1.7 FEILMELDING "InGEn PEnGEr"

Hvis meldingen "InGEn PEnGEr" kommer fram på displayene, er det For lite 1KR mynter i hopperen.

Fylling av automaten skjer da på følgende måte:

- åpner automaten
- fyller feilfrie 1kr mynter ned i hopperen, minst 200 stk.
- lukker automaten, og etter 10 sekunder vil automaten være klar for spilling igjen.

Hvis det lyser ett eller to punkt i bankdisplayet, markerer det at 5KR's evt. 1KR's utbetalingsenheden er tom for mynter. Punktet til venstre er for 5KR og det til høyre er for 10KR.

1.8 FOR HØY ELLER FOR LAV UTBETALINGSPROSENT.

Lyser det ett eller to punkt i kredittdisplayet, markerer det at utbetalingsprosenten er for høy eller for lav i forhold til innstilt utbetalingsprosent. Punktet til venstre markerer for høy utbetalingsprosent, mens punktet til høyre markerer for lav utbetalingsprosent.

2. TEST FUNKSJON

2.1 GENERELT

Det kan være ønskelig å teste komponentene eller visse funksjoner i automaten hver for seg. For å gjøre dette setter man bryterne 3 og 4 på DIPSW2 i riktig posisjon (se side 4, 1.4). Man må deretter slå av automaten, for å deretter slå den på igjen med SW2 (BLÅ) knappen trykket inn. Da kommer teksten "TEST 1" frem. Man må da slippe SW2 (BLÅ) knappen.

For å velge den ønskelige testen, kan man steppe seg frem ved hjelp av et kort trykk på SW2 (BLÅ) knappen, og steppe seg tilbake ved hjelp av et langt trykk på SW2 (BLÅ) knappen.

2.2 TEST

- TEST 1 Tester programområdet (ROM) på hovedkortet. Dersom den er god, får man meldingen "BRA" ellers "FEIL".
- TEST 2 Tester dataområdet (RAM) på hovedkortet. Dersom den er god får man meldingen "BRA". Dersom den er dårlig, får man meldingen "FEIL", samt et nummer ved bankdisplayet som forteller hvilket parameter som er ødelagt. (Se avsnitt 4.3)
- TEST 3 Tester alle displayene. Først vises et åttetall på et og et display, så vil tallrekken 11,22,33,44,55,77,88, 99 vises på alle displayene samtidig.
- TEST 4 Tester portene 1 til 7. Det vises på display 1 til 7, 0 dersom portene er passive, og 1 dersom portene er på.
Eks: Hvis display 5 viser 1, er port 5 aktiv.
- TEST 5 Tester følerne F8 til F15. Dersom F8 er aktiv vil det vises 1 på display 1 ellers 0. På samme vis vises F9 på display 2, F10 på display 3, F11 på display 4, F12 på display 5, og F13 på display 6, F14 på høyre del av display 7 og F15 på venstre del av display 7. (Se avsnitt side 8).

Hvis man for eksempel slår inn en mynt i fronten, vil endringer i statusen av F9 og F11 vises på display 2 og 4.

NB!

Displayene nr. 1-6 telles fra venstre. Bankdisplayet er nr. 7 og kredittdisplayet er nr. 8.

FØLER NR.	FUNKSJON	DISPLAY NR.	TILSTAND TOM FRONT	KREDITT=0 OPPFYLT FRONT
F8	Nedre myntføler i innslag.	1	0	0
F9	Myntføler for heisarm.	2	0	0
F10	Myntføler i øvre renne.	3	0	1
F11	Mikrobryter for posisjonering av heisarm.	4	1	1
F12	Føler i 1KR's mynttester.	5	1	1
F13	Øvre myntføler i innslag.	6	0	0

Husk at føler F13 evt. F8 vil vise 1 hvis det er 1 eller 2 mynter i innslaget. Føler F14 og F15 er ikke montert på alle modellene.

TEST 6 Tester myntprøveren. Man kan slippe inn flere typer mynter i myntprøveren : dersom mynten godtas, vil verdien vises på kreditdisplayet.

NB! Telleren for antall mynter inn blir ikke oppgradert.

TEST 7 Tester hopperen. Dersom man trykker på SW3 (GRÅ) knappen vil en mynt betales ut.

Display 5 viser om føleren for nedre grense i hopperen er aktiv. Dersom det finnes nok mynter i hopperen vil den vise 1. På samme vis brukes display 6 til føleren for øvre grense.

Den venstre del av display 7, viser tilstanden til utgang A. Dersom den er svart, er utgang A lik 0.

Den høyre del av display 7, viser tilstanden til utgang B.

TEST 8 Tester utbetalingsenhet for 5KR. Dersom man trykker på SW3 (GRÅ) knappen vil en mynt betales ut.

Display 6 viser tilstanden til myntføleren (for øvre grense). Dersom det finnes mynt foran føleren vil den vise 1. På samme vis brukes display 4 til å vise tilstanden til føleren for myntutgangen.

NB! Dersom utbetalingsenheten er tom, eller dersom bryter 2 eller 4 på DIPSW3 er på (ingen utbetaling av 5KR eller ingen utbetalingsenhet.) vil det ikke skje noen ting.

TEST 9 Tester utbetalingsenhet for 10KR. Dersom man trykker på SW3 (GRÅ) knappen vil en mynt betales ut.

Display 6 viser tilstanden til myntføleren (for øvre grense). Dersom det finnes mynt foran føleren vil den vise 1. På samme vis brukes display 5 til å vise tilstanden til føleren for myntutgangen.

NB! Dersom utbetalingsenheten er tom, eller dersom bryter 1 eller 3 på DIPSW3 er på (ingen utbetaling av 10KR eller ingen utbetalingsenhet.) vil det ikke skje noen ting.

TEST 10 Tester M1, M2, M3, M4, M5, M6, heisen og lampen i innkastet. Disse blir aktivisert etter tur for en varighet på ca. ett sekund.

Test 11 – 13 er for kontroll av DIPSW bryternes Innstillinger.

TEST 11 Viser innstillingene av DIPSW 1.

TEST 12 Viser innstillingene av DIPSW 2.

TEST 13 Viser innstillingene av DIPSW 3.

3. LESING OG ENDRING AV DRIFTSTELLERNE.

3.1 GENERELT.

I SILVER STRIKE tas det vare på en del verdier som kan benyttes til kontroll, eller for en statistisk analyse av automaten.

Det kan være ønskelig å lese eller endre noen av disse. For å gjøre dette, setter man bryter 2, 3, og 4 på DIPSW2 i riktig posisjon (se side 4, 1.4). Man må deretter slå av automaten og slå den på igjen med SW2 (BLÅ) knappen trykket inn. Da kommer teksten "DATA 1" frem. Man må da slippe SW2 knappen.

For å velge den ønskede telleren, må man steppe seg frem ved hjelp av et kort trykk på SW2 (BLÅ) knappen, og steppe tilbake ved hjelp av et langt trykk på SW2 (BLÅ) knappen.

Dersom man ønsker det og det er tillatt (se side 4, 1.4), kan man slette en verdi ved hjelp av et kort trykk på SW3 (GRÅ) knappen. Dersom man angrer, er det mulig å hente den gamle verdien på samme vis.

3.2 OVERSIKT OVER DRIFTSTELLERNE

NR.	BESKRIVELSE	KAN NULLSTILLES	
		JA	NEI
1	Antall mynter i fronten	Ja	
2	Kredit	Ja	
3	Siste beregn. utbet.prosent		Nei
4	Totalsummen kommet inn		Nei
5	Totalsummen betalt ut		Nei
6	Totalsummen som er i kassen		Nei
7	Totalsummen som er tatt ut under test		Nei
8	Antall "TILT"	Ja	
9	Antall påslåing av automaten	Ja	
10	Antall endr. av driftstellere		Nei
11	Antall bank-aktiviseringer	Ja	
12	Summen i banken		Nei
13	Nivå i banken før utbetaling		Nei

NR.	BESKRIVELSE	KAN NULLSTILLES	
		JA	NEI
14	Tilfeldig nivå i banken	Ja	
15	Antall treff i port 1	Ja	
16	Antall treff i port 2	Ja	
17	Antall treff i port 3	Ja	
18	Antall treff i port 4	Ja	
19	Antall treff i port 5	Ja	
20	Antall treff i port 6	Ja	
21	Antall treff i port 7	Ja	
22	Antall KR1 mynter kommet inn		Nei
23	Antall KR5 mynter kommet inn		Nei
24	Antall KR10 mynter kommet inn		Nei
25	Antall KR1 mynter betalt ut		Nei
26	Antall KR5 mynter betalt ut		Nei
27	Antall KR10 mynter betalt ut		Nei
28	Antall KR1 mynter i posen		Nei
29	Antall KR5 mynter i kassen		Nei
30	Antall KR10 mynter i kassen		Nei
31	Antall KR1 betalt ut under test		Nei
32	Antall KR5 betalt ut under test		Nei
33	Antall KR10 betalt ut under test		Nei

4. FEIL SITUASJON.

4.1 GENERELT. Dersom en feil oppstår under drift eller ved test, vil en feilmelding komme frem.

Dersom feilen ikke er kritisk, vil meldingen forsvinne etter noen sekunder og automaten vil starte på nytt. Dersom feilen er alvorlig, vil automaten stoppe, og feilen vises kontinuerlig. For å fjerne feilen, må årsak til feilen fjernes og SW2 (BLÅ) knappen trykkes inn.

4.2 FEILMELDINGER

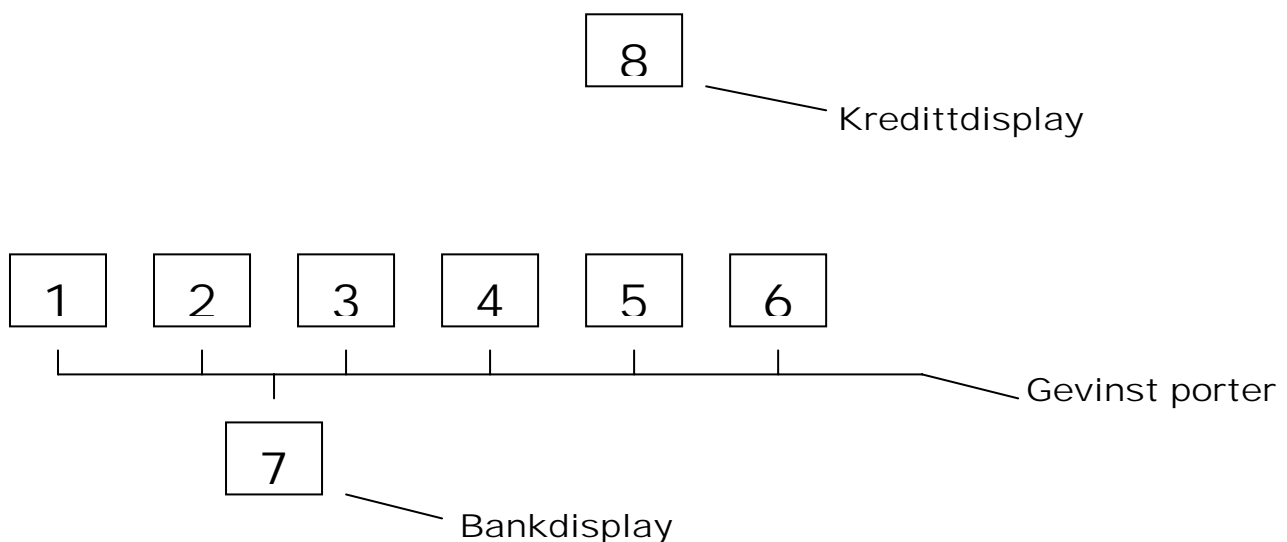
KRED. DISPL.	TEKST I GEVINST PORTER	BANK DISPL.	FORKLARING
1	Front FEIL		Det finnes for mange, eller for få mynt i fronten. Displayet for banken viser hvor mange mynter det dreier seg om. (2.=-2, 10.=-10.)
2	InGEn PenGEr		Hopperen er tom for 1KR mynter. Når det er nok mynter i hopperen forsvinner feilmeldingen og en evt. utbetaling fortsetter.
3	HoPPEr FEIL	bL	En mynt blokkerer utgangen av hopperen.
4	HoPPEr FEIL	rE	Hopperen slipper ikke ut mynt.
5	dAtA FEIL		Feilmeldingen vises i 2 sek. Og deretter blir datafeilen nullstilt.
6	SPEnn. FEIL		Spenningsfeil. Spillet blir avbrutt for å unngå datafeil. Starter opp igjen hvis feilen forsvinner.
7	StAtic		Spillet er avbrutt i noen sekunder ved statisk ut- (opp-) ladning.

KRED. DISPL.	TEKST I GEVINST PORTER	BANK DISPL.	FORKLARING
8	Port x FEIL		<p>En av portene eller myntprøveren er aktiv under oppstert, eller det er oppstått en feil ved en av dem. Nummeret x forteller hvilken. (1-7 for port, 8-10 for myntprøveren). Hvis det står "Port 0 feil" har en av portene (1-7) registrert flere treff enn hva automaten tillater. Mål da optoføleren på port-(display) kortene for å finne feilen. Feilmeldingen fjernes ved å trykke på den blå knappen.</p>
9	utdELer FEIL		<p>Det kommer ikke flere mynter ned i myntmagasinet. Hopperen eller M1 har prøvd flere ganger å gi mynt, men uten suksess. Automaten vil selv prøve å rette opp feilen. Hvis det lykkes, forsvinner feilmeldingen.</p>
10	rESEt Front		<p>Ved oppstart er det oppdaget at telleren for antall mynt i fronten ikke var null. Denne vil automatisk bli nullstilt, og meldingen vil forsvinne etter noen sekunder.</p>
11	HEIS FEIL		<p>Det blir ikke heist opp noen mynter. Heismotoren har prøvd å heise opp en mynt flere ganger, men uten å lykkes. Føler F9 blir ikke fri for mynt. Hvis føleren F9 under denne feilmeldingen registrerer at det er kommet mynt, forsvinner feilmeldingen. Feilmeldingen gjelder også hvis, F11, mikrobryteren på heisarmen er defekt.</p>
12	UtbEt. 5 FEIL	Hn	<p>Høynivåføleren i 5KR. Røret er konstant aktiv når røret er tomt. Kan være at en mynt har kilt seg fast i røret.</p>

KRED. DISPL.	TEKST I GEVINST PORTER	BANK DISPL.	FORKLARING
13	UtbEt. 5 FEIL	uS	Utbetalingsføleren i 5KR. røret er konstant aktiv. Automaten har selv prøvd å rette opp denne feilen ved å aktivisere utbetalingsenheten en ekstra gang. En mynt kan ha kilt seg fast i utgangen av røret.
14	UtbEt. 10 FEIL	Hn	Høynivåføleren i 10KR. Røret er konstant aktiv når røret er tomt. Kan være at en mynt har kilt seg fast i røret.
15	UtbEt. 10 FEIL	uS	Utbetalingsføleren i 10KR. røret er konstant aktiv. Automaten har selv prøvd å rette opp denne feilen ved å aktivisere utbetalingsenheten en ekstra gang. En mynt kan ha kilt seg fast i utgangen av røret.
16	Y. rEnnE FEIL		Myntene passerer ikke igjennom høyre luke i fronten. Kontroller også føler F10.

Resten av denne siden er ikke med i manualen, men er lagt til av Stian Eriksen.

OPPSETT AV PORTER:



4.3 BESKRIVELSE AV DATAFEIL (DATA ERROR)

KODEN VISES PÅ BANKDISPLAYET (DISPLAY 7).

NB! "- - >" forteller det som skjer ved fjerning av feilen.

KODE	-1:	Feil i kontrollsum. - - > blir nullstilt.
KODE	1:	Feil i utbetalingsrekken. - - > blir satt til utgangspunktet
KODE	2:	Feil i en av intern-parametrene. - - > blir nullstilt.
KODE	3:	For høy kredit (>99). - - > blir nullstilt.
KODE	4:	Teller for portregistrering er full. - - > blir tømt.
KODE	5:	De interne tellerne for mynt inn eller mynt ut er fulle. Disse har begrenset lengde (17.000.000,-) og må da bli nullstilt.
KODE	6:	Telleren for antall mynt ut, er større enn telleren for mynt inn. Dette er resultatet av en alvorlig systemfeil. - - > TELLERNE BLIR NULLSTILT SAMTIDIG SOM TELLERNE FOR BANKSYSTEMET.
KODE	7:	Programområde i hovedkortet er ødelagt. Dersom feilen ikke forsvinner, må det tas kontakt med leverandøren.
KODE	8:	Feil i kredit - - > blir nullstilt.
KODE	9:	Feil i antall mynt til utbetaling. - - > blir nullstilt.
KODE	10:	Feil i antall mynt til fronten. - - > blir nullstilt.
KODE	11:	Feil i banktellerne. - - > blir nullstilt.
KODE	12:	Feil i en av bankparametrene. - - > blir nullstilt.
KODE	13:	Feil i bankens utbetalingsteller. - - > blir nullstilt.
KODE	14:	Feil i antall pulser til mekanisk-telleren for mynt inn.
KODE	15:	Feil i antall pulser til mekanisk-telleren for mynt ut.
KODE	16:	Feil i antall pulser til mekanisk-telleren for mynt til pose/kasse.
KODE	17:	Feil i intern-telleren for mynt til pose/kasse - - > blir nullstilt.
KODE	18:	Feil i intern-telleren for mynt inn. - - > blir nullstilt samtidig som telleren for mynt ut og banktellerne.
KODE	19:	Feil i intern-telleren for mynt ut. - - > blir nullstilt samtidig som telleren for mynt inn og banktellerne.