

TEKNISK MANUAL
FOR
TRIPLE WINNER



Triple Winner

Etterfylling:

Bruk etterfyllingsnøkkelen (nøkkelen til venstre). Vri etterfyllingsnøkkelen med dørene lukket og disse fem mulighetene blir presentert. Med **Hold 1** knappen kan du velge mellom rutinene, og med **Start/Sjanse** går du inn i rutinen du har valgt.

- Etterfyll hopper:** Penger kan nå etterfylles via myntinnkastet, om alle hopperne er fulle blir pengene avvist. Skjermen viser hopperinnholdet og hva som må etterfylles. Ta ut etterfyllingsnøkkelen for å gå ut av rutinen.
- Justering av volum:** **Innsats** øker volumet, mens **Hold 5** knappen senker volumet. **Start/Sjanse** starter lyd. Trykk **Hold 1** for å gå ut av rutinen.
- Justering av antennen:** **Hold 5** øker følsomheten, mens **Innsats** knappen senker følsomheten på antennen. Trykk **Hold 1** for å gå ut av rutinen. Trykk
- Reset seddelleser alarm:** Trykk **Start/Sjanse** for å resette.
- Key down: Når hopperne er tomme og/eller du har penger i bank:** Det gis her en mulighet til å slette banken, disse pengene vil bli registrert både i de mekaniske og de elektroniske tellerverk. Det er også lagt inn en post i regnskapet som heter **key out**, hvor du kan se hvor mye som er slettet på denne måten.

Regnskap:

Bruk regnskapnøkkelen (nøkkelen til høyre). Vri regnskapnøkkelen med dørene lukket, og fire muligheter blir presentert. Med **Hold 1** knappen kan du velge mellom rutinene, og med **Start/Sjanse** går du inn i rutinen du har valgt.

- Regnskap:** Velger du regnskap kan du nå velge mellom kortsiktig og langsiktig. For å gå inn i kortsiktig regnskap, trykk **Start/Sjanse**. Trykk **Start/Sjanse** for å bytte mellom sidene. Du går ut av rutinen ved å ta ut regnskapnøkkelen. For å slette kortsiktig regnskap må **Utbetal** trykkes innen 2 sekunder etter at regnskapnøkkelen er tatt ut. For å gå inn i langsiktig regnskap må også etterfyllingsnøkkelen vris. Trykk deretter **Innsats** og **Start/Sjanse** samtidig. Trykk **Start/Sjanse** for å bytte mellom sidene. Langsiktig regnskap kan ikke slettes. Du går ut av rutinen ved å ta ut begge nøklene.
- Hopper innhold:** Her har du muligheten til å fylle hopperne manuelt. Trykk **Start/Sjanse** for å velge hvilken hopper du vil fylle. Skjermen viser på øverste linje antall mynter som er nødvendig for å fylle hopperen. (Antall mynter som går i hopperen settes ved hjelp av **dip-switchene** på hovedkortet.) Linje 2 viser hopperinnholdet og linje 3 viser det antall mynter du nå legger inn. Dette gjøres med følgende knapper:

Hold 1	Hold 2	Hold 3
100 mynter	10 mynter	1 mynt

Kronebeløpet komerr frem på siste linje. Hvis du legger inn feil beløp, trykk **Avbryt**.

Når du har fylt opp hver hopper med ønsket verdi, vær da sikker på at den korrekte verdien er satt for hver hopper. Når du er fornøyd med verdien slår du regnskapnøkkelen i av posisjon, og maskinen gir fra seg en lyd om noen av hopperne har forandret nivå og refilltelleren begynner å gå.

- Inntasting av organisasjon / telefonnummer:** Her er det mulig å taste inn reklame for organisasjon eller lignende. Denne vil komme i displayet som STØTT [og det du legger inn] med jevne mellomrom. Det er også mulig å legge inn telefonnummer ved meldin om tomme hoppere. Det vil komme som RING [og telefonnummer].

Step opp 1 og 3 tar deg frem og tilbake i alfabetet.

Start/Sjanse tar deg fremover i ordet.

Når du er fornøyd vri regnskapnøkkelen tilbake.

4. **Set bonus:** Dette er en mulighet som bare er tilgjengelig når bonusmeteret står på 400. Denne muligheten er grei å ha ved bytte av f.eks program / hovedkort, slik at bonusmeteret kan settes tilbake der det var.
Ved hjelp av **Step opp 1,2,3** stiller du tallet, skulle du trykke feil nullstiller du med **Utbetal**. Når du er fornøyd vri regnskapnøkkelen tilbake.

Bryter oppsett:

Hold	Hold Stepp	Hold Stepp	Hold Stepp	Hold	Innsats	Start Sjanse
	Avbryt				Utbetal	

Setting av dip switcher

Det er to banker med åtte dip-switcher på hver. Maskinen må resettes etter at switch-settingen er endret (Dør åpnes/lukkes eller strøm av/på).

Switch-bank 1:

Dipswitch 1 Av Myntalarm er koblet til.
 På Myntalarm er **ikke** koblet til.

Dipswitch 2 Av Alle sedler godtas.
 På Bare 50 og 100 Kr sedler godtas.

Dipswitch 3 Av Ingen tracking.
 På Tracking på den reelle utbetalingsprosenten.

Dipswitch 4 Av IT-1 seddelleser.
 På Japan cash seddelleser.

Dipswitch 5 Ikke i bruk.

Dipswitch 6 Ikke i bruk.

Dipswitch 7	Dipswitch 8	Total mynt	10Kr Hopper	20Kr Hopper
Av	Av	10600Kr	400 mynter	300 mynter
På	Av	9600Kr	300 mynter	300 mynter
Av	På	6600Kr	200 mynter	200 mynter
På	På	3600Kr	100 mynter	100 mynter

NB: Switch-settingen angir nivået i hopperen før mynter blir sortert ned i cashbox. 1Kr hopperen ligger med fast nivå på 600Kr før mynter sorteres i cashbox.

Switch-bank 2:

Dip-switchene 1, 2 og 3 angir utbetalingsprosenten:

Sw 1	Sw 2	Sw 3	Prosent
Av	Av	Av	75%
På	Av	Av	77%
Av	På	Av	79%
På	På	Av	81%
Av	Av	På	83%
På	Av	På	85%
Av	På	På	87%
På	På	På	90%

Dipswitch 4 Av Bankgrense Kr 10.000.-
 På Bankgrense Kr 1.000.-
 Når nivået i banken kommer opp til satt grense starter maskinen automatisk utbetaling.

Dipswitch 5 Av Oppstartalarm aktiv.
 På Oppstartalarm inaktiv.

Dipswitch 6 Av Bonus potten er synlig under vanlig spill.
 På Bonus displayet viser ?????? inntil bonus spillet starter.

Dipswitch 7 Ikke i bruk.

Dipswitch 8 Ikke i bruk.

NB:

På denne versjonen vil ikke hopper test og penger sluppet på i testspill påvirke hopper innholdet.

Test mode:

Ved å åpne en dør vil maskinen vise programversjon og satt utbetalingsprosent. Deretter vil den be om at testknappen trykkes. Dersom testknappen trykkes 2 ganger går maskinen i dynamisk test (testspill), og det gis 50 kreditt som det kan spilles for. Ingen tellere vil gå og maskinen gir et bip isteden for utbetaling. Maskinen godtar sedler og mynt. Ved å holde inn **Hold 5** knappen kan bonusspill framprovoseres. For å gå ut av dynamisk test trykk på testknappen eller lukk dørene.

Statisk test:

Ved å åpne en dør vil maskinen vise programversjon og satt utbetalingsprosent. Deretter vil den be om at testknappen trykkes. Ved å trykke en gang på testknappen vil du gå inn i statisk test. De ulike testene vises nå på skjermen. Trykk **Hold 1** eller **Hold 2** for å velge test. Trykk **Start/Sjans** for å starte testen. Trykk **Hold 1** for å gå ut av testen.

1. Prøvebilde:

Bildestørrelsen kan justeres på justeringskortet inne i maskinen. **V size** endrer bildehøyden. **V pos** flytter bildet opp/ned. **H size** endrer bildebredde. **H pos** flytter bildet høyre/venstre. Ved og trykke **Start/Sjans** går maskinen gjennom alle for og bakgrunnsbildene. For å gå ut av testen trykk **Hold 1**.

2. **LED display test:**
Sifrene stepper gjennom segmentene, etterpå blir segmentene tent individuelt. Trykk **Start/Sjans**e for å stoppe eller starte sekvensen igjen. Når sekvensen er stoppet kan det steppes forover i testen med **Hold 5**, og bakover med **Innsats**.
3. **Brytertest:**
Ved å trykke på en knapp vil knappens navn avmerkes på skjermen og lampen bak knappen vil lyse.
4. **Lampetest:**
Lampene kan bli tent individuelt eller alle lampene kan tennes samtidig. Ved å trykke **Start/Sjans**e tennes neste lampe, ved å trykke **Innsats** tennes forrige. Lampenummer blir vist på skjermen. Trykk **Hold 5** for å tenne alle lampene. Ved å trykke **Hold 4** vil lampe selvtesten starte. Testen stopper dersom en lampe er i stykker, og lampenummeret vises på skjermen.
5. **Switchsetting:**
Switch-settingen vises på skjermen. Dipswitch 1, Bank 1 lengst til venstre.
6. **Coin mechanism test:**
Ved å putte på mynt kan du teste om innkastet godtar mynten. Hver godkjente mynt vil få en avhuking ved riktig mynt på skjermen. Trykk **Start/Sjans**e for å stenge/åpne for mynt.
7. **Seddelleser test:**
Ved å trykke **Start/Sjans**e kan de ulike seddelvalørene testes. Seddelen returneres, og antall godkjente sedler vises på skjermen.
8. **Sorterings test:**
Hver mynt kan separeres til hopper eller cashbox. **Start/Sjans**e endrer retningen, **Innsats** endrer myntvalør.
9. **Teller test:**
Hver teller stepper 5 step frem, penger inn først.
10. **Hopper test:**
Trykk **Hold**-knappene for å teste utbetaling. 5 mynter vil bli utbetalt eller hopperen går i 3 sekunder før den stopper. Skjermen viser så "hopper fail".
Trykk **Innsats** for å velge hopper.
Trykk **Start/Sjans**e for å betale ut.
Antallet mynter og evt. feilmeldinger kommer opp på skjermen.
11. **Lyd test:**
Trykk **Start/Sjans**e for å spille en lyd. Trykk **Hold 2** for å gå til neste lyd, **Hold 3** for forrige. **Innsats** øker volumet, **Hold 5** senker volumet.

Ved å vri venstre nøkkel kan du få frem punkt 12

12. **Installasjon:**
Her kan maskinen nullstilles (Ram slettes). Ved å trykke **Bars 7's**, **Joker Poker** og **Quick Pick Keno** i rekkefølge vil RAM slettes etter 10 sekunder.

Ved å vri høyre nøkkel kan du få frem punkt 13.

13. **Hopper dump:**
Hopperne tømmes ved å trykke **Hold 2** for 1Kr hopper, **Hold 3** for 10Kr hopper og **Hold 4** for 20Kr hopper. Skjermen viser hvor mye som er utbetalt, og differansen om noen i forhold til hva maskinen trodde den hadde (hopper innhold). Hopper innholdet vil bli satt til 0. Trykk **Hold 1** for å gå ut av testen.
14. **Oppdater spill:**
Spill velges med **Hold 2** og **Hold 3**. Valgt spill installeres/avinstalleres med **Start/Sjanse**.
15. **Konfigurere Bars ´n´7´s:**
Gamble kan slås av og på.
Hjulhastigheten kan justeres mellom Very Slow, Slow, Medium, Fast og Very Fast.
16. **Konfigurere Wild Joker Poker:**
Gamble kan slås av og på.
Giverhastigheten kan justeres mellom Very Slow, Slow, Medium, Fast og Very Fast.
17. **Konfigurere Quick Pick Keno:**
Gamble kan slås av og på.
Spillehastigheten kan justeres mellom Very Slow, Slow, Medium, Fast og Very Fast.

NB!

Ved antennefeil: Alarm i 3 sekunder, deretter foretar maskinen en ny oppstart etter ca 1 min.

Ved seddellese-feil: Alarm i 3 sekunder, deretter foretar maskinen en ny oppstart etter ca 1 min, men seddelleseren vil ikke akseptere sedler før etter ca 15 min.

For å framskynde dette er det mulig å **resette utestengelse:**

Vri refillnøkkel, og velg RESET SEDDEL ALARM TIMER og trykk Start/Sjanse. Maskinen vil nå akseptere sedler igjen.

Regnskap:

Nedenfor vises det en oversikt over elektronisk regnskap som kan leses av på maskinen:

Side 1

TOTAL IN	Totalt Kr. inn
TOTAL OUT	Totalt Kr. ut
TOTAL REFILL	Totalt Kr. refill
TOTAL CASHBOX	Totalt Kr. cashbox
TOTAL NOTES IN	Totalt Kr. sedler inn
SATT PERCENTAGE	Innstilt prosent
PAYOUT PERCENTAGE	Reelt utbetalt prosent
1KR COINS IN	1Kr. inn
5KR COINS IN	5Kr. inn
10KR COINS IN	10Kr. inn
20KR COINS IN	20Kr. inn
1KR COINS OUT	1Kr. ut
10KR COINS OUT	10Kr. ut
20KR COINS OUT	20Kr. ut
KEYED CREDITS OUT	Key down total ut
1KR REFILL	1Kr. refill

10KR REFILL	10Kr. refill
20KR REFILL	20Kr. refill
50KR NOTES IN	50Kr sedler inn
100KR NOTES IN	100Kr sedler inn
200KR NOTES IN	200Kr sedler inn
500KR NOTES IN	500Kr sedler inn

Side 2

1KR IN TILTS	Antall 1Kr. myntalarmer
5KR IN TILTS	Antall 5Kr. myntalarmer
10KR IN TILTS	Antall 10Kr. myntalarmer
20KR IN TILTS	Antall 20Kr. myntalarmer
1KR OUT TILTS	Antall hopperfeil 1Kr.
10KR OUT TILTS	Antall hopperfeil 10Kr.
20KR OUT TILTS	Antall hopperfeil 20Kr.
NOTE ALARMS	Antall seddelalarmer
AERIAL ALARMS	Totalt antall antennealarmer
TOTAL RESETS	Totalt antall reset
GAMES SINCE RESET	Totalt antall spill siden siste reset
ANTALL SPILL	Totalt antall spill
VERDI ANTALL SPILL	Verdi totalt spill

Forandringer som er gjort fra V.1.02b til 1.04

Det er nå mulig å resette seddelleser alarm.

Det er nå lagt inn et fast nivå på 600Kr i 1Kr hopper.

Det er ikke lenger mulig å utelukke utbetaling av 1Kr.

Det er nå mulig å sette inn Japan cash seddelleser. Husk Dip-switchen.

