

RED WHITE & BLUE

JOKERS



NORSK VERS.1

12-96

BRUKERHÅNDBOK

V **VENDCOMATIC** ^a/_s

Tlf: 22 16 08 30 Fax: 22 16 09 09

Innholdsfortegnelse

INSTALLASJONS PROSEDYRE	1
SPILLEBESKRIVELSE	1
SWITCHSETTING	2
DATA REPORT/DUMP	4
DATA REPORT/DUMP LISTE	5
REFILL PROSEDYRE	6
CPU OG PSU LAYOUT	7
TEST PROSEDYRER	8
KORT TIDS TELLEVERK	12
FEILKODER	15
GARANTI	17

Installasjons prosedyre.

Viktig!

Service må kun utføres av kvalifisert personell.

Sjekkpunkter før oppstart:

1. Sørg for at alle plugger o.l. er på plass og godt festet.
2. Maskinen må stå på et jevnt og stabilt gulv. Hvis ikke kan det oppstå problemer med myntakseptøren.
3. Ikke plasser maskinen nære varme elementer.
4. Automaten må kun brukes innendørs.

Strømtilførsel

220v A.C. Denne maskinen må jordes

Benytt kun strømkabel på max 2 meter.

Oppstart og test spill

1. Forsikre deg om at DIL brytere er innstilt riktig.
2. Prøv ut testrutinene for å forsikre om at maskinen virker.
3. Legg på mynter for å sjekke at hopper tar imot riktige mynter.

Spillbeskrivelse.

Red White & Blue Jokers er spesielt laget for det norske markedet. Spilleren kan satse fra 1 til 10 KR pr. spill. Maksimum gevinst PPR krone er 20 KR.

Gamble Feature.

For gevinst opp til 9 kr (x innsatsen) kan det spilles Double/Nothing opp til max gevinst for innsatsen. Hvis spilleren vinner 12 kr (ved 1 kr innsats) blir det overført 4 kr til banken, og de resterende 8 kr kan brukes til Double/Nothing. Gevinsten kan max komme opp til 20 kr ved innsats på 1 kr. Dette blir multiplisert med innsatsen.

Med en switch (Dil 7 - Bank 2) kan det velges om det skal brukes kun HI/LO gamble, eller RED/BLACK gamble. (dvs. ved RED/BLACK Gamble velger maskinen hvilke type den skal bruke i forhold til utbetalings %, men kommer oftest som RED/BLACK Gamble).

10 kr spesial.

Når innsatsen er 10 kr vil Repeat Chance og 10 kr Special panelet lyse. Ved gevinst i 10 kr spill har en sjanse for repeat (dvs. at i neste spill blir kortene på gevinstlinjen repetert).

Bet 6 til 10.

Hvis du spiller med innsats 6 kr eller mer, vil Joker Spill displayet vise et tilfeldig tall. Dette indikerer det antall joker spill, spilleren får hvis alle 5 hjulene kommer opp med jokere på gevinst linjen.

Jokers Meter.

Joker meteret i toppen vil øke for hver Joker som kommer frem på gevinst linjen x innsatsen.
Ved Joker Special spill vil gevinsten trekkes fra Joker meteret.

Switchsettings.

Switchsettings:

BANK 1		BANK 2	
1	FRONT HOPPER NIVÅ	1	UTBET. AV KRONESTYKKER
2	FRONT HOPPER NIVÅ	2	UTBET. AV KRONESTYKKER
3	BAKRE HOPPER NIVÅ	3	UTBET. AV KRONESTYKKER
4	BAKRE HOPPER NIVÅ	4	OFF=10/20KR + 1KR UTBETALING
			ON=20KR + 10KR UTBETALING
5	OFF=10KR	5	OFF=REFILL GJENNOM INNKAST
	ON=20KR I FRONT HOPPER		ON=REFILL VIA HOLDKNAPPERENE
6	OFF=ALARM ON	6	OFF=DATADUMP TIL PC
	ON=ALARM OFF		ON=DATADUMP TIL PRINTER
7	SEDELLESER AKSEPT NIVÅ	7	OFF=HI/LO GAMBLE
			ON=RED/BLACK GAMBLE
8	SEDELLESER AKSEPT NIVÅ	8	OFF=NORMAL SPILL
			ON=AUTO PLAY

NB: Når Dere skal forandre hoppernivået, må hopperene først tømmes. Dette må gjøres for å nullstille software meterne. Hopperene kan nå fylles opp normalt til det nivået som er satt av switchene 1-4 på BANK 1. Prosedyre for å tømme hopperene står på neste side.

FRONT HOPPER			BAKRE HOPPER		
BANK 1			BANK 1		
1	2		3	4	
OFF	OFF	200 MYNT	ON	OFF	400 MYNT
OFF	OFF	200 MYNT	ON	OFF	400 MYNT
OFF	ON	600 MYNT	OFF	ON	600 MYNT
ON	ON	800 MYNT	ON	ON	800 MYNT

SEDELLESER AKSEPT UTBETALING AV KRONESTYKKER:

NB: Sedler vil bare bli akseptert når hopperene TIL SAMMEN har et minimumsnivå over kr. :
NB: Det vil bli utbetalt kun kronestykker på premier under kr

BANK 1		BANK 2		
7	8	1	2	3
OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
ON	OFF	ON	OFF	OFF
OFF	ON	OFF	ON	OFF
ON	ON	ON	ON	OFF
		OFF	OFF	ON
		ON	OFF	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
		ON	ON	ON
		OFF	ON	ON
	</			

Ved 20 kr. i front hopper anbefales normal.

Data report/dump

Data report

Åpne cash dør og vri om refill nøkkel, trykk Hold 1 og du vil komme inn i system menyen. Trykk på Start knappen for å gå igjennom system menyen. Med Spill knappen velger du det som er vist på displayet. Hold knappene brukes til å sette opp de forskjellige programmerbare menyene (som klokke, dato, maskin nr, plassnummer etc.) Hvis f. Eks. klokken eller datoen er feil, brukes Hold knappen til å forandre dette (med Start blir holt nede går sifrene nedover). L.Y ved siden av årstallet betyr skuddår.

Data dump

Med DIL 6 BANK 2 i ON kan dataene skrives ut til en printer, som koples til RS 232 porten på I/O3 kortet. Med DIL 6 BANK 2 i OFF kan dataene dumpes til en PC, som koples til RS 232 porten på I/O3 kortet.

NB: Anbefaler å kople en ledning fra RS232 porten på kortet, å legge den ned til cash boks omerådet, bruk gjerne den ledningen som følger med spillet.

NB: Ved data dump vil de kortsiktige tellerverk slettes.

Data report/dump.

001 BRYTER BANK	090 SEVICEDØR ÅPEN SIST
002 MASKIN NAVN	091 SEVICEDØR ÅPEN SIST
003 PROGRAM VERSION	092 KASSE DØR ÅPEN SIST
004 UTSKRIFT /DATA DUMP NR	093 KASSE DØR ÅPEN SIST
005 PLASS NR (PROGRAMMERES INN)	094 KASSE DØR ÅPEN SIST
006 MASKIN NR (PROGRAMMERES INN)	095 KASSE DØR ÅPEN SIST
007 OPPSTILLER NR (PROGRAMMERES)	096 KASSE DØR ÅPEN SIST
008 FORRIGE UTSKRIFT	097 KASSE DØR ÅPEN SIST
009 DENNE UTSKRIFT	098 KASSE DØR ÅPEN SIST
010 TOTAL INN	099 KASSE DØR ÅPEN SIST
011 TOTAL UT	100 KASSE DØR ÅPEN SIST
012 TOTAL INN-UT	101 KASSE DØR ÅPEN SIST
013 TOTAL KASSE	102 KASSE DØR ÅPEN SIST
014 TOTAL TEST MYNT INN-UT	103 KASSE DØR ÅPEN SIST
015 TOTAL HOPPER	104 KASSE DØR ÅPEN SIST
016 TOTAL 20 KR	105 KASSE DØR ÅPEN SIST
017 TOTAL 10 KR	106 KASSE DØR ÅPEN SIST
018 TOTAL 1 KR	107 KASSE DØR ÅPEN SIST
019 TOTAL SEDLER	108 KASSE DØR ÅPEN SIST
020 TOTAL 50 KR	109 KASSE DØR ÅPEN SIST
021 TOTAL 100 KR	110 KASSE DØR ÅPEN SIST
022 TOTAL 200 KR	111 KASSE DØR ÅPEN SIST
023 TOTAL MYNT INN	112 KASSE DØR ÅPEN SIST
024 TOTAL 1 KR	113 KASSE DØR ÅPEN SIST
025 TOTAL 5 KR	114 KASSE DØR ÅPEN SIST
026 TOTAL 10 KR	115 KASSE DØR ÅPEN SIST
027 TOTAL 20 KR	116 KASSE DØR ÅPEN SIST
028 INNSTILLT UTBETALINGSPROSENT	117 KASSE DØR ÅPEN SIST
029 AKTUELL UTBETALINGSPROSENT	118 KASSE DØR ÅPEN SIST
030 TOTAL ANTALL SPILL	119 KASSE DØR ÅPEN SIST
031 TID MASKIN I SPILL	120 KASSE DØR ÅPEN SIST
032 TID MASKIN MED KREDIT	121 KASSE DØR ÅPEN SIST
033 TOTAL REFILL	122 KASSE DØR ÅPEN SIST
034 TOTAL REFILL MED PROGRAM	123 KASSE DØR ÅPEN SIST
035 TOTAL REFILL VIA INNKAST	124 KASSE DØR ÅPEN SIST
036 TOTAL REFILL (HÅNDUTBETALING)	125 KASSE DØR ÅPEN SIST
037 SEVICEDØR ÅPEN SIST	126 KASSE DØR ÅPEN SIST
038 SEVICEDØR ÅPEN SIST	127 KASSE DØR ÅPEN SIST
039 SEVICEDØR ÅPEN SIST	128 KASSE DØR ÅPEN SIST
040 SEVICEDØR ÅPEN SIST	129 KASSE DØR ÅPEN SIST
041 SEVICEDØR ÅPEN SIST	130 KASSE DØR ÅPEN SIST
042 SEVICEDØR ÅPEN SIST	131 KASSE DØR ÅPEN SIST
043 SEVICEDØR ÅPEN SIST	132 KASSE DØR ÅPEN SIST
044 SEVICEDØR ÅPEN SIST	133 KASSE DØR ÅPEN SIST
045 SEVICEDØR ÅPEN SIST	134 KASSE DØR ÅPEN SIST
046 SEVICEDØR ÅPEN SIST	135 KASSE DØR ÅPEN SIST
047 SEVICEDØR ÅPEN SIST	136 KASSE DØR ÅPEN SIST
048 SEVICEDØR ÅPEN SIST	137 KASSE DØR ÅPEN SIST
049 SEVICEDØR ÅPEN SIST	138 KASSE DØR ÅPEN SIST
	139 KASSE DØR ÅPEN SIST
	140 KASSE DØR ÅPEN SIST
	141 KASSE DØR ÅPEN SIST
	142 KASSE DØR ÅPEN SIST
	143 KASSE DØR ÅPEN SIST
	144 KASSE DØR ÅPEN SIST
	145 KASSE DØR ÅPEN SIST
	146 KASSE DØR ÅPEN SIST
	147 KASSE DØR ÅPEN SIST
	148 KASSE DØR ÅPEN SIST
	149 KASSE DØR ÅPEN SIST
	150 KASSE DØR ÅPEN SIST
	151 KASSE DØR ÅPEN SIST
	152 KASSE DØR ÅPEN SIST
	153 KASSE DØR ÅPEN SIST
	154 KASSE DØR ÅPEN SIST
	155 KASSE DØR ÅPEN SIST
	156 KASSE DØR ÅPEN SIST
	157 KASSE DØR ÅPEN SIST
	158 KASSE DØR ÅPEN SIST
	159 KASSE DØR ÅPEN SIST
	160 KASSE DØR ÅPEN SIST
	161 KASSE DØR ÅPEN SIST
	162 KASSE DØR ÅPEN SIST
	163 KASSE DØR ÅPEN SIST
	164 KASSE DØR ÅPEN SIST
	165 KASSE DØR ÅPEN SIST
	166 KASSE DØR ÅPEN SIST
	167 KASSE DØR ÅPEN SIST
	168 KASSE DØR ÅPEN SIST
	169 KASSE DØR ÅPEN SIST
	170 KASSE DØR ÅPEN SIST
	171 KASSE DØR ÅPEN SIST
	172 KASSE DØR ÅPEN SIST
	173 KASSE DØR ÅPEN SIST
	174 KASSE DØR ÅPEN SIST
	175 KASSE DØR ÅPEN SIST
	176 KASSE DØR ÅPEN SIST
	177 KASSE DØR ÅPEN SIST
	178 KASSE DØR ÅPEN SIST
	179 KASSE DØR ÅPEN SIST
	180 KASSE DØR ÅPEN SIST
	181 KASSE DØR ÅPEN SIST
	182 KASSE DØR ÅPEN SIST
	183 KASSE DØR ÅPEN SIST
	184 KASSE DØR ÅPEN SIST
	185 KASSE DØR ÅPEN SIST
	186 KASSE DØR ÅPEN SIST
	187 KASSE DØR ÅPEN SIST
	188 KASSE DØR ÅPEN SIST
	189 KASSE DØR ÅPEN SIST
	190 KASSE DØR ÅPEN SIST
	191 KASSE DØR ÅPEN SIST
	192 KASSE DØR ÅPEN SIST
	193 KASSE DØR ÅPEN SIST
	194 KASSE DØR ÅPEN SIST
	195 KASSE DØR ÅPEN SIST
	196 KASSE DØR ÅPEN SIST
	197 KASSE DØR ÅPEN SIST
	198 KASSE DØR ÅPEN SIST
	199 KASSE DØR ÅPEN SIST
	200 KASSE DØR ÅPEN SIST

Oppfylling av hopperene.

Via myntsystemet: (DIL 5 BANK 2 PÅ OFF)

1. Vri om refill nøkkelen (døren kan være åpen eller lukket). Trykk på startknappen for å velge 1 KR. hopper.
2. Fyll på det antall mynter bestemt av switchene (BANK 1, SW.3 OG 4) igjennom myntsystemet.
3. Trykk på startknappen for å velge 10 KR. (20 KR.) hopper.
4. Fyll på det antall mynter bestemt av switchene (BANK 1, SW. 1 og 2) igjennom myntsystemet.
5. Vær mynt vil bli registrert på et refill tellerwerk i ant. kr. Når nivået av mynt er nådd vil myntene komme i retur.
6. Ta ut refill nøkkelen og maskinen er klar for spill.

Via HOLD knappene. (DIL 5 BANK 2 PÅ ON)

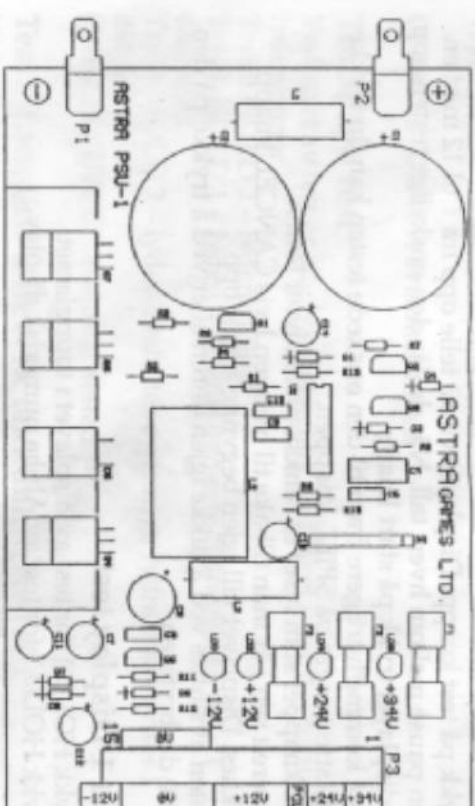
NB. Det kan også fylles igjennom innkastet i denne posisjonen.

1. Åpne frontdøren og vri om refillnøkkelen.
2. Trykk START for å velge hopper.
3. Fyll hopperen med det antall mynter bestemt av switchene
4. Trykk 10 KR SPILL. og lampen vil blinke for indikering av manuell fylling av hopperne. Bruk HOLD knappene for å registrere verdien, HOLD1 = 100 KR.STEPP, HOLD2 = 10 KR STEPP, HOLD3 = 1 KR.STEPP.
5. Skulle en feil bli gjort trykk CANCEL knappen og repetere pkt.4.
6. Trykk BONUS spill for å gå ut.

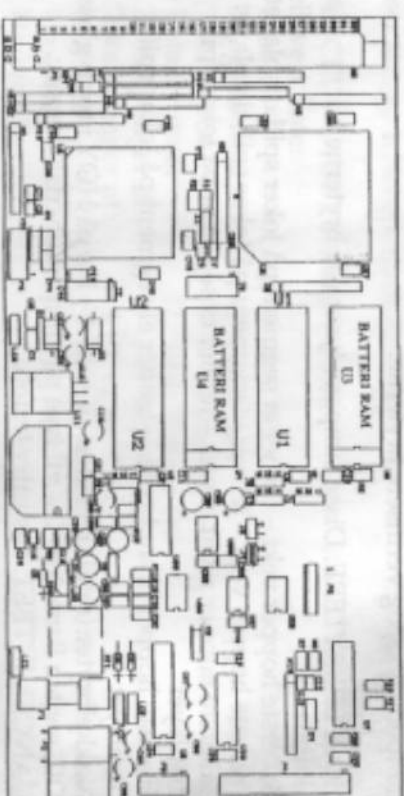
For å se hvor mye det er i hopperene (ant. KR.) + tømning av hopper.

1. Åpne en dør og vri om refillnøkkelen.
2. Antall KR. i hopperene vises på displayet, trykk START knappen for å velge hopper.
3. Trykk CANCEL knappen og hopperene tømmes for det ant. KR. som står i displayet.
4. Trykk BONUS spill knappen for å nullstille displayet.
5. Refill som forklart ovenfor.

CPU og PSU layout.



ASTRA PSU LAYOUT



ASTRA CPU LAYOUT

Testprosedyrer.

For å komme inn i test rutinen må du først åpne døren – displayet viser *door open*.

Trykk på test knapp. Displayet vil nå telle opp fra 1 til 12 med en liten pause mellom hvert tall. Når du får den ønskede testen opp på displayet trykk på start knapp.

For å komme hurtigere fram til den ønskede testen kan du trykke gjentatte ganger på SPILL knappen.

Alle knapper som lyser er funksjonelle under testen.

Generelt sett går man tilbake til menyen hvis CANCEL knapp trykkes. Displayet vill igjen begynne å telle opp.

Testen avsluttes ved å lukke igjen døren eller ved å trykke på den hvite dørbryteren.

Test 1 Display test

Trykk HOLD 1 for test av displayet i toppglasset.

Trykk HOLD 3 for test av Alpha numerisk display.

CANCEL/UTBET avslutter testen.

Test 2 Mikrobryter test

Ved å holde de forskjellige knappene inne vil de respektive lampene lyse, og verifisere bryterne.

HOPPERBRYTERE: Disse lampene lyser når bryterne blir aktivisert.

Bakerste hopper vekt – tenner et segment på Joker spill displayet

Fremste hopper vekt – tenner et segment på Joker spill displayet

Bakerste hopper mynt bryter – tenner et segment på Joker spill displayet

Fremste hopper mynt bryter – tenner et segment på Joker spill displayet

Nøkkelbryter (refill) på siden av spillet – lys på HØY i topp glasset

DIL switch Bank 1 og 2 – vil lyse på alpha numerisk display.

CANCEL/UTBET. avslutter testen.

Test 3 Lampe test

Ved start av test begynner den å gå igjennom lampene automatisk.

Trykk HOLD 2 og lampene vil lyse en for en i stigende rekkefølge (kan stoppes på ønsket lampe med samme knapp).
Trykk HOLD 3 og lampene vil lyse en for en i synkende rekkefølge (kan stoppes på ønsket lampe med samme knapp).
Trykk SPILL og alle lampene lyser.

CANCEL/UTBET. avslutter testen

Test 4 Lyd test

Ved start av test er alle lys slukket og displayet viser det første lydnummer

Trykk HOLD 2 – lyden spilles

Trykk HOLD 1 – lyden avsluttes og neste lydnummer vises i displayet.

Trykk HOLD 3 – lyden avsluttes og forrige lydnummer vises i displayet.

CANCEL/UTBET. avslutter testen.

Test 5 Langtids telleverk (akkumulerte tall)

Ved start av test er alle lys slukket og kredit displayet viser tallet 0

Trykk HOLD 2 – viser tallet til det valgte telleverk, for så å gå videre til neste telleverk

Trykk HOLD 1 – viser neste telleverk nummer

Trykk HOLD 3 – viser forrige telleverk nummer

CANCEL / UTBET avslutter testen

Telleverk liste:

0 Maskin %

1 Programvers.

2 Totalt spilt

3 Totalt vunnet

4 Totalt penger inn

5 Totalt penger ut

6 Hjul feil 1

7 Hjul feil 2

8 Hjul feil 3

9 Hjul feil 4

10 Hjul feil 5

11 20 kr hopper feil

12 10 kr hopper feil

13 1 kr hopper feil

14 20 kr refill

15 10 kr refill

16 1 kr refill

Test 6 Utbetaling test

Ved start av test er alle lamper slukket.

Trykk HOLD 2 og *en* mynt utbetales fra front hopper
Trykk HOLD 3 og *en* mynt utbetales fra bakre hopper

CANCEL / UTBET. avslutter testen.

Test 7 Myntinkast og seddelleser test

Ved start av test er alle lamper slukket.

Trykk HOLD 2 – hindrer alle mynt (inhibit)

1 KR mynt på displayet – D 1 50 KR seddel på displayet – 50
5 KR mynt på displayet – E 5 100 KR seddel på displayet – 100
10 KR mynt på displayet – F 10 200 KR seddel på displayet – 200
20 KR mynt på displayet – B 20
10 KR *ny* mynt på displayet – C 10

CANCEL / UTBET. avslutter testen.

Test 8 Mekanisk telleverk test

Trykk HOLD 1 – vil aktivisere telleverkene (10 stepp) i følgende rekkefølge:

-KRONER INN
-KRONER UT
-REFILL

CANCEL / UTBET. avslutter testen.

Test 9 Justering av lydstyrke

Ved start av test er alle lamper slukket og displayet viser den valgte lydstyrke.

Trykk HOLD 1 for høyere lyd.

Trykk HOLD 2 for lavere lyd.

CANCEL / UTBET. avslutter testen

Test 10 Hjul test

Trykk SPILL knappen og hjulene beveger seg til posisjon 1.

Trykk HOLD 1, 2, 3, 4, 5 knappene for å steppe ned hjulene.

CANCEL / UTBET. avslutter testen.

Test 11 Utbetalingsprosent

Trykk HOLD 1 – UTBET. prosenten øker

Trykk HOLD 2 – UTBET. prosenten minsker

Anbefalt utbet. prosent 86 – 90.

CANCEL / UTBET. avslutter testen

TEST 12 Routing

Brukes for å sjekke om myntene routes til riktig sted (hoppere og myntbox).

Hvilke som mynt kan brukes under testen. Spill knappen brukes til å endre Routingen.

Route A = Front hopper

Route B = Front cash boks

Route C = Bakre cash boks

Route D = Bakre hopper

CANCEL / UTBET. avslutter testen

TEST 13 RAM CLEAR (skjult)

For å clear Ram(minne) må HOLD 1 knappen holdes inne mellom test 12 og 1. Da vill tallet 13 komme opp i displayet. Trykk START.

Trykk START igjen for å starte nedtelling fra 10 til 0.

I denne tiden kan RAM CLEAR Canceleres med CANCEL knappen.

Kort tids telleverk(slettbare)

For å komme inn i kort tids telleverk må kassedøren åpnes.

Trykk HOLD 1 (displayet viser tallet 0)

Trykk START for å gå forover i menyen.

- 0 Totalt i kasse(seddel + mynt)
- 1 Totalt i hopper
- 2 Totalt kroner inn
- 3 Totalt kr ut
- 4 Totalt antall 20 kr inn
- 5 Totalt antall 10 kr inn
- 6 Totalt antall 5 kr inn
- 7 Totalt antall 1 kr inn
- 8 Totalt antall 50 kr inn
- 9 Totalt antall 100 kr inn
- 10 Totalt antall 200 kr inn
- 11 Totalt antall 20 kr ut
- 12 Totalt antall 10 kr ut
- 13 Totalt antall 5 kr ut(ikke i bruk)
- 14 Totalt antall 1 kr ut
- 15 Totalt kr refilled
- 16 Totalt 20 kr refilled
- 17 Totalt 10 kr refilled
- 18 Totalt 5 kr refilled(ikke i bruk)
- 19 Totalt 1 kr refilled
- 20 Totalt kroner spillt
- 21 Totalt kroner i gevinst
- 22 20 kr hopper dump (ikke i bruk)
- 23 10 kr hopper dump (ikke i bruk)
- 24 5 kr hopper dump (ikke i bruk)
- 25 1 kr hopper dump (ikke i bruk)
- 26 Antall kroner i 20 kr hopper (hvis benyttes)
- 27 Antall kroner i 10 kr hopper
- 28 Antall kroner i 5 kr hopper (brukes ikke)
- 29 Antall kroner i 1 kr hopper
- 30 Antall 20 kr i cashbox
- 31 Antall 10 kr i cashbox
- 32 Antall 5 kr i cashbox
- 33 Antall 1 kr i cashbox

For å slette kort tids telleverk trykk i rekkefølge: HOLD 1, HOLD 2, HOLD 3 OG START KNAPP

Feilkoder.

kode	tilstand	årsak
0.1	1 KR ROUTE ERROR	ROUTER MYNTEN FEIL
0.2	5 KR ROUTE ERROR	ROUTER MYNTEN FEIL
0.3	10 KR CML ROUTE ERROR	ROUTER MYNTEN FEIL
0.4	20 KR ROUTE ERROR	ROUTER MYNTEN FEIL
0.5	10 KR NY ROUTE ERROR	ROUTER MYNTEN FEIL
1.1	1 KR INN	MYNT HAR SATT SEG FAST
1.2	5 KR INN	MYNT HAR SATT SEG FAST
1.3	10 KR INN	MYNT HAR SATT SEG FAST
1.4	20 KR INN	MYNT HAR SATT SEG FAST
1.9	ALARM	MYNTFISKING!
2.0	HJUL 1	FAR IKKE INFO FRA HJUL OPTO
2.1	HJUL 2	FAR IKKE INFO FRA HJUL OPTO
2.2	HJUL 3	FAR IKKE INFO FRA HJUL OPTO
2.3	HJUL 4	FAR IKKE INFO FRA HJUL OPTO
2.4	HJUL 5	FAR IKKE INFO FRA HJUL OPTO
3.1	HOPPER	BRYTER FEIL UT BET SWITCH FRONT
3.2	HOPPER	BRYTER FEIL HOPPER VEKT FRONT
3.3	HOPPER	BRYTER FEIL UT BET SWITCH BAKRE
3.4	HOPPER	BRYTER FEIL HOPPER VEKT BAKRE
4.0	STRØM FEIL	STRØMTILFØRSEL BRUTT
4.1	HOPPER KONTAKT	HOPPERKONTAKT MISTET KONTAKT
		MED PLUGG PÅ BAKSIDEN
5.0	50 KR SEDDEL INN	SEDDELLESER FEIL
5.1	100 KR SEDDEL INN	SEDDELLESER FEIL
5.2	200 KR SEDDEL INN	SEDDELLESER FEIL
5.5	50 KR AVBRUTT	SEDDELLESER FEIL
5.6	100 KR AVBRUTT	SEDDELLESER FEIL
5.7	200 KR AVBRUTT	SEDDELLESER FEIL
5.9	JUKSE SIGNAL	SEDDELLESER FØRSØKT JUKSET MED
6.1	TELLEVERK 1	KRONER INN TELLEV. FEIL
6.2	TELLEVERK 2	KRONER UT TELLEV. FEIL
6.3	TELLEVERK 3	REFILL TELLEVERK FEIL
7.1	EDC TIMEOUT	EDC (RS 232 PORT) FEIL
8.1	CHECKSUM FEIL	PROGRAM FORANDRET
8.4	DIL. BRYTERE	DIL. BRYTERE STÅR FEIL
9.0	STACK FEIL	PROGRAM FEIL
9.1	WATCHDOG TIMEOUT	CPU FEIL
9.2	100 HZ INTERRUPT	CPU FEIL
9.3	1 M/S INTERRUPT	CPU FEIL