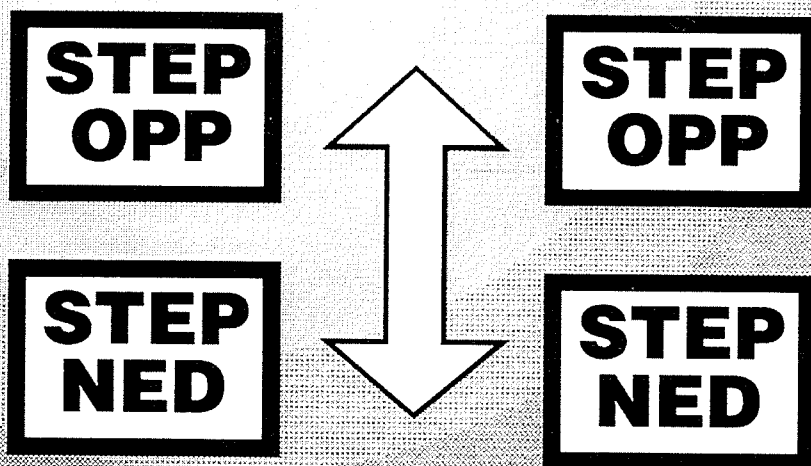




BRUKERVEILEDNING

superSTEPS



PO. Box 85 1620 Gressvik
Tlf. 69 32 89 00 Fax. 69 32 87 87

SUPER STEPS

INNHOLD

	SIDE
1. Spesifikasjoner og egenskaper	2
2. Drift og vedlikehold	2
3. Spillemetoder	4
4. Diagnose og oppstarting	5
5. Regnskapsprosedyre	11
6. Feil-tilstander	15
7. Bryterinnstillinger	16

Gressvik 22. september 1993

Driftsprosedyre

Maskinen er designet til å tåle vekselstrøm-tilførsel på 220 - 250 volt. Sjekk at spenningen ligger innenfor dette området.

Skru på maskinen.

Hjulene vil rotere, og stoppe i den stillingen de var ved slutten av siste spill.

Det alfa-numeriske displayet vil vise tallene på hjulbåndposisjonene.

Fjern ingen kontakter uten først å ha skrudd av maskinen, det kan i så fall oppstå en rekke feil.

Etterfylling

Det kan være nødvendig i visse tilfeller å etterfylle kontant- og polettutbetalingsrøret. Dette gjøres ved å sette (etterfyllings-)nøkkelen i etterfyllings-bryteren plassert under knappe-panelet i fronten. Etterfyllings-nøkkelen ligger nærmest maskinens front. De andre nøkkelbryterne ligger mot kabinettets bakside.

Så snart nøkkelen aktiviseres vil det alfa-numeriske displayet vise rørenes tilstand.

Mens etterfylling pågår vil bare mynter aksepteres som er nødvendig for etterfyllingsrørene; alle andre returneres.

Mynt-etterfylling

Dersom nivået i røret er under nedre grense, vil KREDIT-displayet blinke for aktuell mynt-verdi. Mynt av aktuell mynt-verdi kan så etterfylles.

Så snart føleren for laveste nivå registrerer mynter, vil det blinkende lyset for aktuell mynt fjernes fra KREDIT-displayet. Beskjeden på det alfa-numeriske displayet vil imidlertid ikke slukke før føleren for øvre nivå registrerer mynter.

Når øvre nivå er nådd, vil man høre en alarm, og beskjeden forandres til å vise at røret er fullt. Den aktuelle mynt (verdi) godtas ikke av maskinen - for å hindre at røret overfylles.

3. SPILLEMETODER

Hvordan man spiller Super Steps

Putt på minimum 1 kr for et spill. Kr.10- og kr.5-mynter godtas også.

Mynter kan puttes på når som helst, unntak er ved feil-tilstand.

KREDIT-displayet anviser antall kjøpte spill.

Start- og Linje-knappene vil blinke.

Spilleren kan nå velge å spille 1, 2 eller 3 linjer ved å trykke på respektive knapp.

Når antall linjer er valgt, trykker man på Start-knappen. Hjulene vil rotere og stoppe en av gangen ledsaget av en stopplyd.

Antall bokser til høyre for hjulene viser hvor mange Steps som er tilgjengelig i gjeldende spill. Telleverket for antall sekunder pr. step starter å telle fra 10 til 0 med 1-sekunds intervall. Om telleren kommer til 0, er dette step tapt. Neste step-periode starter så nedtelling fra 5.

Når step-boksene lyser, kan spilleren forsøke å lage en vinner-kombinasjon på gevinst-linjen ved å bruke step-opp og step-ned knappene til å bevege hjul 2 og 3 en posisjon av gangen.

Om spilleren ikke lykkes, er spillet over.

Om man derimot oppnår en vinner-kombinasjon, kommer man til neste trinn i spillet.

Om nummerne på gevinstlinjen er 1, 2, 3 eller 4 blir gevinsten utbetalt direkte til GEVINST.

For de gjenstående vinner-kombinasjoner avgjør spillerens ferdigheter hvordan han stopper BONUS-lyset for å oppnå den høyeste premien.

Det finnes tre forskjellige bonus-nivåer som er avhengig av farven på stjernen som ligger over ett av hjul-nummerne.

Om ingen av stjernene er synlige, vil det laveste bonus-nivået (blå) være aktivisert. En oransje stjerne tilsier middels bonus, og en gul stjerne tilsier den høyeste bonusen.

Dersom 3 symboler for Gull-bonus kommer frem på gevinstlinjen - tre gullbarrer på en linje - fører til at hjulene stiller seg inn på 3 stk. 1-tall på alle linjene.

4. DIAGNOSE OG OPPSTARTING

Testing på egenhånd

Det er bare mulig å teste dersom KREDIT- eller GEVINST-displayet viser 0.

Åpnes enten service- eller cash box-døren på maskinen, vil man automatisk komme til første trinn i testingen.

Dette bekreftes ved 0-stilling av det alfa-numeriske displayet, og beskjeden DOOR OPEN vises. Samtidig vil KREDIT-displayet blinke "do".

En kort tone høres som en tydelig indikasjon på at døren er åpnet.

Ved å trykke på test-knappen kan hvilken som helst av testrutinene velges. Denne knappen er plassert på innsiden av maskinen på hyllen for hjul-enheter.

Valg av test-rutine

Navnet på test-programmet vises på displayet når man trykker på Bonus-knappen.

Så snart ønsket test-program vises, trykkes Start-knappen for å komme inn i rutinen.

Den bestemte test-funksjonen velges nå ved å trykke på Utbetalings-knappen.

Man trykker også Start-knappen for å komme ut av test-rutinen.

Straks en test er ferdig, vil neste rutine indikeres. Sekvensen fortsetter å gå, og andre tester kan nå utføres.

Når man lukker døren på maskinen, vil man automatisk gå ut av test-programmet.

Når døren lukkes, går maskinen tilbake til samme situasjon den befant seg i før døren ble åpnet.

Som en ekstra sikkerhet vil hjulene rotere for å tilbakestille seg til posisjonen de var i før døren ble åpnet, og beskjeden DOOR CLOSED vil vises i displayet et par sekunder.

BESKRIVELSE AV TESTRUTINENE

TEST PROGRAM A

TEST A1 LED TEST

Test A1 utfører test av alle LED-display. Ved å trykke på Start-knappen vil individuelle segmenter av hvert display lyse etter tur. Displayene vil lyse etter hvert som de blir testet, og et desimalpunkt for aktuelle display vil indikere at testen er gjennomført.

Når sekvensen for alle displayene er gjennomført, vil alle segmenter på displayene være tent.
(Vises som 8 fulgt av et desimalpunkt).

TEST A2 TESTING AV ALLE LAMPER

Ved å trykke på Start-knappen skrus alle lampene på.

TEST A3 LAMPER I REKKEFØLGE

Test A3 tenner en og en lampe av gangen når man trykker på Start-knappen.

Lampe-rekken og kolonne-nummerne vises på Kredit-displayet.

TEST PROGRAM B**TEST B1 MYNT TEST**

Test B1 tillater myntmekanismen å bli sjekket.

Når en mynt puttes på, vil verdien vises på Kredit-displayet.

Verdien i Bank-displayet vil øke til den viser riktig myntverdi.

Telleverkene endres ikke så lenge testing pågår.

TEST B2 UTBETALINGS-TEST

Denne testen gjør det mulig å teste alle ikke-multiplexede utganger.

Ved å trykke på Start-knappen vil de elektro-mekaniske telleverkene og utbetalings-solenoidene utløses i følgende rekkefølge :

Telleverk for cash inn
Telleverk for totalt betalt
Telleverk for totalt spilt
Telleverk for kontant etterfylling
Telleverk for kassebeholdning
Kr 1 utbetaling
Kr 10 utbetaling
Kr 50 utbetaling (Dersom polettutebet.)

Dersom et telleverk har koblet ut, vil dette bli indikert på displayet.

Når alle utganger har blitt aktivisert, vil beskjeden Test Complete vises.

TEST B3 PÅPUTT TEST

Ved å velge Test B3 kan bryter og hjulinnganger testes.

Hver gang en bryter aktiviseres, vil tilhørende navn vises i displayet. Samtidig vil Kredit-telleverket angi det tillatte og bit-nummer.

TEST B4 LYD TEST

Ved å trykke på Start-knappen vil man høre en kort tone for å teste lyd-generatoren. Når tonen spilles, kan man justere volumet til ønsket nivå.

TEST B5 TEST GEVINSTLINJE

Denne funksjonen gjør det mulig å teste vinner-kombinasjonene. Step-knappene brukes til å steppe hjul 2 og 3. Linje 1-2-3-knappen brukes til å steppe hjul 1. Gevinsten vises på Gevinst-displayet.

TEST B6	TØMMING AV KR 1 RØR
TEST B7	TØMMING AV KR 10 RØR
TEST B8	TØMMING AV POLETTTRØR (Dersom polettutbet.)

Velger man en av ovenstående 3 rutiner, vil tilhørende utbetalingsrør tømmes. Det skjer ingen avlesninger under rutinen. Er det ønskelig å gå ut av rutinen før den er ferdig, trykker man Bonus- eller Utbetalingsknappen - eller lukker den bakre døren.

TEST PROGRAM C

TEST C1 PROSENTSATSER

Når man er inne i rutinen vil både den fastsatte og løpende proSENTSats vises i Gevinst-displayet dersom man trykker på Start-knappen.

Den fastsatte proSENTSatsen vises ved desimal-punktet som lyser på Gevinst-displayet.

ProSENTSatsen kan her forandres ved å benytte valg bryter "bank 1", brytere 1 til 4. Etter hvert som bryterne forandres, endres også displayet tilsvarende for å vise den nye verdien.

TEST C2 STEDSNAVN

Denne funksjonen gjør det mulig for maskinen å lagre stedsnavnet hvor maskinen er plassert. Den kan så benyttes i regnskapets utskrifter.

Trykk på Start for å komme inn i rutinen.

Det eksisterende stedsnavnet vises i det alfa-numeriske displayet, med en pil pekende på karakteren som skal endres.

For å forandre karakteren brukes hjul 3 Step-Opp og Step-Ned knappene.

Step-Ned går forover gjennom karakter-justeringen, og Step-Opp går bakover.

Hjul 2 Step-knappene brukes for å flytte pilen. Step-Ned flytter pilen fra venstre til høyre, og Step-Opp fra høyre til venstre.

Så snart man har lagt inn den nye teksten, trykker man Start-knappen for bekreftelse (for å gå ut av testen), samtidig som det nå trykkes en prøve-kupong.

Største tillatte antall karakterer i stedsnavnet er 25.

TEST C3 MASKIN NUMMER

Denne funksjonen muliggjør for maskinen å lagre et spesielt maskinnummer. Det kan benyttes i regnskapets utskrifter.

Trykk Start for å komme inn i rutinen.

Det eksisterende maskinnummeret vises på det alfa-numeriske displayet med en pil pekende på karakteren som skal endres.

Hjul 3 Step-Opp- og Step-Ned-knappene brukes til forandringene.

Step-Ned-knappen flytter forover gjennom karakter-settet og Step-Opp-knappen beveger seg bakover.

Hjul 2 Step-knappene brukes til å flytte pilen. Step-Ned flytter pilen fra venstre til høyre, og Step-Opp flytter pilen fra høyre til venstre.

Så snart et maskinnummer er lagret, kan en test-utskrift kjøres ved å trykke på Start-knappen.

Største karakter-antall i maskinnummeret er 25.

TEST C4

JUSTERING AV KLOKKE

En sann-tids klokke er installert i maskinen for å føre regnskap, og om ønskelig å bytte over til standby ved forhåndsinnstilte tider. Når maskinen forlater fabrikken, er klokken justert til korrekt tid og dag. Det kan imidlertid være nødvendig å justere denne. Rutinen justerer minutter, timer, dager, dato, måned og år.

Ved å trykke på Start-knappen kommer man inn i rutinen, og beskjeden Clock Set Up vises i displayet. Dette vedvarer noen sekunder før beskjeden Set Minutes vises.

Start-knappen vil flytte seg til minutt-verdien. Når riktig minutt-tidspunkt er innstilt, trykker man på Utbetalings-knappen, som da skifter til time-justering.

Ovenstående prosedyre gjentas for timer, dager, datoer, måneder og år.

Så snart alle justeringer er riktig gjennomført, kommer beskjeden Clock Set.

Om programmet i løpet av justeringen oppdager en klokke som ikke fungerer, vil beskjeden Clock Failure (feil) vises. Om dette skulle skje, bør klokke-"IC"en erstattes og oppstartingsprosedyren gjentas.

TEST C5

JACKPOT

De 5 Jackpotene kan nullstilles på følgende måte :

Trykk Start-knappen for å komme inn i rutinen.

Trykkes Start-knappen enda en gang, vises beskjeden Jackpot 1 i displayet. Skal denne nullstilles, vrir man på Etterfyllingsnøkkelen. Bekreftelse på utført nullstilling vises som Jackpot 1 Cleared i displayet. De andre Jackpotene nullstilles på samme måte. Man kommer til neste Jackpot ved å trykke Start-knappen. Slutten av denne rutinen nullstiller alle Jackpotene.

TEST C6

JUSTERE STANDBY

Denne egenskapen gjør at maskinen selv kan skrus av og på i henhold til forhåndsinnstilt tid.

Fordelen er at brukeren ikke bør være til stede for å skru av maskinen dersom denne er forhåndsinnstilt.

En annen fordel er at maskinen i standby-posisjon vil alarmere dersom bakdøren eller cash-box-døren åpnes. Alarm-funksjonen er en høy sirenelyd samt at alle lysene på maskinen blinker.

Man kan kun komme inn i standby-posisjonen dersom både Kredit og Gevinst står i 0, og at man har mulighet til å bruke standby-timeren (Bank 1 bryter 7) i brytermenyen.

Når man er i standby-posisjonen kobler man maskinen ut ved å skru av og på. For å komme tilbake til standby, vri Etterfylling- eller Regnskaps-nøkkelen frem og tilbake, eller åpne og stenge bak- eller cashboks-døren.

For å stille tidene trykker man Start-knappen mens beskjeden Set Standby vises i displayet.

Man kan nå justere av-tidene. Dette henviser til tiden på dagen når maskinen skal skru seg av selv. Bruk hjul 3 Step-Ned-knappen for å stille minutter og hjul 2 Step-Ned-knappen for å stille timer.

Når ønskede tider er innstilt, trykker man Utbetaling for å innstille på-tidene. Prosedyren er den samme som ovenfor med hensyn til innstilling av tidene.

Trykk Utbetaling for å komme ut av rutinen. Det alfa-numeriske displayet skulle nå vise Standby Times Set.

5. REGNSKAPSPROSEDYRE

Oversikt over Regnskapsinformasjon

Computeren i hver Super Steps maskin opprettholder et visst antall telleverk som lagrer hele regnskaps-aktiviteten i maskinen.

I tillegg fører den regnskap med hvor mange ganger hver dør blir åpnet.

Regnskapsinformasjonen lagres på elektro-mekaniske og interne (elektroniske) telleverk - dette vises på det alfa-numeriske displayet.

De elektro-mekaniske telleverkene er plassert i cashboks-området med unntak av Kontantetterfyllings-telleverket. Dette kan sees gjennom glasset under.

BEMERK Alle regnskapstelleverkene vil bare øke dersom maskindøren er lukket.

Elektro-mekaniske Telleverk

De fem elektro-mekaniske telleverkene lagrer følgende :

Telleverk 1 - TOTAL CASH IN	- Totalt påputt
Telleverk 2 - TOTAL PAID	- Totalt utbetalt
Telleverk 3 - TOTAL BET	- Total innsats
Telleverk 4 - TOTAL CASH REFILLED	- Totalt etterfylt mynter
Telleverk 5 - TOTAL CASH BOX	- Total kassebeholdning

Det interne regnskapstelleverket kan ses ved å sette nøkkelen i regnskapsnøkkelbryteren og vri denne medurs. Sjekk at bak-døren er lukket - hvis ikke virker ikke regnskapsfunksjonen.

Man kommer nå til første trinn i regnskapsrutinen.

Trykk Utbetalings-knappen for at neste telleverk skal kunne vises i displayet.

Dataene som mates inn er ensbetydende med teksten som kommer frem når man trykker på knappen.

Interne eller elektroniske telleverk

De interne telleverkene deles inn i følgende fire kategorier :

- Generell informasjonstelleverk
- Tidstelleverk
- Totaltelleverk
- Dørtelleverk

Generell informasjonstelleverk

Den første kategorien omfatter generelle opplysninger om spillet :

Tid
Dag og dato
Tømming nummer
Utbetalingsprosent
Forhåndsbestemt prosent
Oppnådd rate.

Tidstelleverk

Neste kategori er tidstelleverkene som kan justeres på nytt etter en tømming. Telleverkene viser antall Kr1.

Disse er som følger :

TERM CASH BOX	- Cashboks telleverk
TERM CASH IN	- Til cashboks telleverk
TERM WIN	- Gevinst telleverk
TERM BET	- Telleverk for innsats
TERM PAID OUT	- Telleverk totalt utbetalt i kr.
TERM KR10 IN	- Telleverk antall Kr10 inn
TERM KR5 IN	- Telleverk antall Kr5 inn
TERM KR1 IN	- Telleverk antall Kr1 inn
TERM KR50 OUT	- Telleverk antall Kr50 utbetalt (dersom polettutbetaling)
TERM KR10 OUT	- Telleverk antall Kr10 utbetalt
TERM KR1 OUT	- Telleverk antall Kr1 utbetalt
TERM CASH FILL	- Telleverk totalt etterfylt i kr.
TERM KR50 FILL	- Telleverk kr50 etterfylt (dersom polettutbetaling)
TERM KR10 FILL	- Telleverk kr10 etterfylt
TERM KR1 FILL	- Telleverk kr1 etterfylt
TERM KR1 GAMES	- Telleverk antall kr1-spill
TERM KR2 GAMES	- Telleverk antall kr2-spill
TERM KR3 GAMES	- Telleverk antall kr3-spill
TERM KR4 GAMES	- Telleverk antall kr4-spill (dersom 5-linjer)
TERM KR5 GAMES	- Telleverk antall kr5-spill (dersom 5-linjer)

Nullstilling av tidstelleverk

For å nullstille disse telleverkene åpner man cash box døren og vrir regnskaps-nøkkelen til opprinnelig posisjon. Displayet viser nå Print Meters (utskrifts-telleverk).

Ved å trykke på Utbetalings-bryteren endres displayet til Clear Meters (Nullstillings-telleverk).

Om man trykker Start-knappen på dette tidspunktet, vil tidstelleverket tilbakestilles til 0, og tømingsnummeret øke med 1 for å vise at det har funnet sted en tømning.

Regnskapsrutinen forlates automatisk når man har nullstilt tidstelleverkene.

Totaltelleverkene

Den tredje kategorien er langtids, ikke-justerbare telleverk. Disse er lik forrige sett telleverk, og er som følger :

TOTAL CASH BOX	
TOTAL CASH IN	
TOTAL WIN	
TOTAL BET	
TOTAL PAID OUT	
TOTAL KR10 IN	
TOTAL KR5 IN	
TOTAL KR1 IN	
TOTAL KR50 OUT	(dersom polettutbetaling)
TOTAL KR10 OUT	
TOTAL KR1 OUT	
TOTAL CASH FILL	
TOTAL KR50 FILL	(dersom polettutbetaling)
TOTAL KR10 FILL	
TOTAL KR1 FILL	
TOTAL KR1 GAMES	
TOTAL KR2 GAMES	
TOTAL KR3 GAMES	
TOTAL KR4 GAMES	(dersom 5-linjer)
TOTAL KR5 GAMES	(dersom 5-linjer)

Dør-telleverk

Den fjerde og siste sett telleverk er registrering av antall ganger hver dør blir åpnet. Disse kan ikke justeres.

Utskrift av Regnskapsinformasjon

Når regnskapsnøkkelen er i posisjon (vridt til høyre) åpnes døren til cashboksen.

Sett inn pluggen til skriveren i 5 pins DIN-sokkelen plassert på høyre side av telleverkene.

Fjerner man regnskapsnøkkelen, kommer man til Print Meters (Skriver-telleverk) funksjonen.

Trykker man på Start-knappen, begynner skriveren å liste opp all informasjon nevnt ovenfor.

Har man behov for 2 eksemplarer, trykker man Start-knappen på nytt for å få ut et eksemplar til.

For å komme ut av regnskapet etter utskrift, fjernes skriveren, døren til cashboksen lukkes, og regnskapsnøkkelen vris frem og tilbake.

Ytterligere opplysninger finnes i regnskaps-utskriften. Dette er dato og tid for siste nullstilling av RAM og utført service (siste 10 datoer og ganger maskindøren ble åpnet og lukket).

6. FEIL-TILSTANDER

Om spillets computer oppdager feil-tilstander eller komponentfeil, vil maskinen avbryte normalt spill og gå til en feil-tilstand.

Dette indikeres ved en to-tone alarm med feilkoden vist på Kredit-displayet. Om mulig beskrives feilen på det alfa-numeriske displayet.

Dersom det er RAM-feil, fremkommer ingen alarm eller feilkode.

Feiltilstandene fortsetter til etterfyllingsnøkkelen vris.

Dersom feilen forblir, vil maskinen gå inn i feil-tilstandene til årsaken er klarlagt.

Dersom det oppstår feil ved sanntids-klokken, vil beskjeden Clock Failure vises på displayet noen sekunder uten noen andre feilkoder.

FEIL 01

COIN IN (Påputt) FEIL

Dette indikerer at en mynt enten beveget seg i feil retning gjennom myntutskilleren eller at en mynt har vært i myntutskilleren for lenge.

FEIL 02

METER X (Telleverk) FEIL

Denne feilen oppstår dersom noen av telleverkene kobler ut. Det aktuelle telleverket indikeres med X.

FEIL 03

REEL X (Hjul) FEIL

Maskinen vil alarmere dersom noen av hjulene kobles ut under normalt spill.

En Reel X Error beskjed kommer frem på displayet, og indikerer hvilket hjul som ikke er intakt.

Om det ikke er intern feil, vil hjulene rotere og spillet fortsette.

RAM FEIL

Denne beskjeden kommer frem dersom RAM er blitt nullstilt etter at maskinen sist ble skrudd på.

Langtidstelleverkene kan printe ut ved å koble inn printeren og vri Regnskaps-nøkkelen før Etterfyllings-nøkkelen.

7. BRYTERINNSTILLINGER

BANK 1

1	2	3	4	Utbet. %
OFF	OFF	OFF	OFF	66
ON	OFF	OFF	OFF	68
OFF	ON	OFF	OFF	70
ON	ON	OFF	OFF	72
OFF	OFF	ON	OFF	74
ON	OFF	ON	OFF	76
OFF	ON	ON	OFF	78
ON	ON	ON	OFF	80
OFF	OFF	OFF	ON	82
ON	OFF	OFF	ON	84
OFF	ON	OFF	ON	86
ON	ON	OFF	ON	88
OFF	OFF	ON	ON	90
ON	OFF	ON	ON	92
OFF	ON	ON	ON	94
ON	ON	ON	ON	96

- 5 OFF Blinkende Step-knapper dersom gevinst
 er oppnåelig under stepping
 ON Ovenstående funksjon ikke tilgjengelig
- 6 OFF Blinkende gevinstlinje dersom gevinst
 er oppnåelig under stepping
 ON Ovenstående funksjon ikke tilgjengelig
- 7 OFF Standby-timer ikke aktiv
 ON Standby-timer aktiv
- 8 OFF Polett-gevinst oppnåelig
 Kun penge-gevinst (ingen poletter)

Bank 2

- 1 OFF Normalt spill
 ON Auto-spilling (kun for testing)
- 2 OFF Jackpot 1 ikke aktiv
 ON Jackpot 1 aktiv
- 3 OFF Jackpot 2 ikke aktiv
 ON Jackpot 2 aktiv
- 4 OFF Jackpot 3 ikke aktiv
 ON Jackpot 3 aktiv
- 5 OFF Jackpot 4 ikke aktiv
 ON Jackpot 4 aktiv
- 6 OFF Jackpot 5 ikke aktiv
 ON Jackpot 5 aktiv
- 7 OFF 3-linje spill
 ON 5-linje spill
- 8 OFF RAM-nullstilling ikke aktivt

 ON RAM-nullstilling aktiv

Nullstilling av RAM

Nullstiller man RAM vil all informasjon i computeren fjernes.

Man åpner først bakdøren på maskinen.

Skru på RAM-nullstilling aktiv bryteren (bank 2, bryter 8).

Lukk bakdøren.

Man får beskjeden Start to Confirm i displayet.

Trykker man Start-knappen på dette tidspunktet, nullstilles RAM og alle data tapes.

Så snart dette er utført, åpner man bakdøren og slår bryteren Ram-nullstilling aktiv av (OFF).

Skru maskinen av og på i løpet av kort tid.

Maskinen vil nå nullstilles og være klar til å spilles på.