

Redpoint Systems Ltd.
Unit 2, Brookside Court,
Village Farm, Industrial Estate
Pyle, Mid-Glamorgan
UK, CF33 6NU
Tel: (44) 656 746494
Fax: (44) 656 746187

SUPER STEPS

INNHold

1. Spesifikasjoner og egenskaper
2. Installering og drift
3. Spillemetoder
4. Diagnose og oppstartning
5. Regnskapsprosedyre
6. Feil-tilstander
7. Bryterinnstilling

1. SPESIFIKASJONER OG EGENSKAPER

Spenning	220 V/240 V AC 50/60 Hz
Effektforbruk	250 VA
Dimensjoner	Høyde 1720 mm Bredde 635 mm Dypde 545 mm
Vekt	Ca. 80 kg
Hjulenhet	Modulæroppbygd tre-hjulenhet 7.5 grader stepp-motor Tilførselsspenning 12 - 20 v DC Hjulbredde 71 mm (65 mm synlig)
Lys	12 v 1.2 W Sokkel-pære
Programnr.	NRSS0

2. DRIFT OG VEDLIKEHOLD

Installering

Maskinen må installeres på et flatt, vannrett underlag. Maskinen er konstruert for innendørs bruk, og må ikke plasseres utendørs.

Om mulig bør maskinen ikke installeres i sterkt sollys, på steder med høy temperatur eller fuktighet, eller steder som hyppig utsettes for mye støv og vibrasjoner.

Før engergitilførsel

Undersøk maskinen nøye med hensyn til innvendig og utvendig transportskade.

Sjekk at alle kontakter er godt festet innvendig, og at all elektronikk er korrekt plassert.

Sjekk at vekselstrømforsyningen som brukes er jordet.

VIKTIG: MASKINEN MÅ TILKOBLES JORD.

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 konant- og polettutbetalingsrøret. Dette gjøres ved å sette nøkkelen i etterfyllingsbryteren plassert under knappe-panelet i fronten.

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 CREDIT-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 CREDIT-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.

Polett-etterfylling

Maskinen har en permanent oversikt over antall utbetalte poletter. Av sikkerhetsgrunner tillater maskinen bare etterfylling av dette antallet.

Hver gang en polett blir puttet på under etterfylling, blir fem 10-kr.mynter utbetalt.

Så snart nivået for etterfylte poletter er det samme som antall betalte poletter, vil maskinen hindre påputt av ytterligere poletter.

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 under spill eller ved feil-tilstand.

CREDIT-displayet anviser antal kjøpte spill.

Start-knappen vil blinke.

Trykk på knappen, og 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 10.

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 BANK.

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 super-polett kommer frem på gevinstlinjen, vil en 50-kr. polett betales ut umiddelbart.

4. DIAGNOSE OG OPPSTARTING

Testing på egenhånd

Det er bare mulig å teste dersom CREDIT- eller BANK-displayet viser 0.

Når man åpner 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 CREDIT-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

Et hvert trykk på Collect-knappen vises på displayet ved test-funksjonen. CREDIT-displayet viser nummeret på test-rutinen.

Så snart ønsket test-funksjon vises, skal man trykke på Start-knappen for å komme inn i 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, vil maskinen gå tilbake til tilstandene som var 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 test-rutinene.

TEST 001 LED TEST

Test 1 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 002 MYNT TEST

Test 2 tillater myntmekanismen å bli sjekket.

Når en mynt puttes på, vil myntens verdi vises på CREDIT-displayet.

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

Telleverkene endres ikke sålenge testing pågår.

TEST 003 UTBETALINGS-TEST

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

Ved å trykke på Start-knappen vil de elektromekaniske 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 polett etterfylling
- Kr 1 utbetaling
- Kr 10 utbetaling
- Kr 50 utbetaling

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

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

TEST 004 P&PUTT TEST

Ved å velge Test 4 kan bryter og hjulinnganger testes.

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

TEST 005 TESTING AV ALLE LAMPER

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

TEST 006 LAMPER I REKKEFØLGE

Test 6 tenner en og en lampe av gangen når man trykker på Start-knappen.

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

TEST 007 PROSENTSATS

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

Den fastsatte prosentsatsen vises ved desimal-punktet som lyser på Bank-displayet.

Prosentatsen 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 (se pkt. 7 - bryterinnstilling).

TEST 008 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 009 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 fabrikk, 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 Collect-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 010 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.

Straks den nye teksten er fullført, kan man utføre en prøvetrykking ved å trykke på Bonus-knappen.

Største tillatte antall karakterer i stedsnavnet er 25.

TEST 011 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 karaktersettet 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 Bonus-knappen.

Største karakter-antall i maskinnummeret er 25.

TEST 012 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 Credit og Bank står i 0, og at man har mulighet til å bruke standby-timeren (Bank 1 bryter7) 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 Etterfylfilling- 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 Collect

for å innstille på-tidene. Prosedyren er den samme som ovenfor med hensyn til innstilling av tidene.

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

5. REGNSKAPSPROSEDYRE

Oversikt over Regnskapsinformasjon

Komputeren i hver Super Step maskin opprettholder et visst antall telleverk som lagrer hele regnskapsaktiviteten 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 til cashbox
Telleverk 2 - TOTAL PAID	- Totalt utbetalt
Telleverk 3 - TOTAL GAMES PLAYED	- Totalt antall spill
Telleverk 4 - TOTAL CASH REFILLED	- Totalt etterfylt mynter
Telleverk 5 - TOTAL TOKENS REFILLED	- Totalt etterfylt poletter.

Gevinstandel kan regnes ut ved å substrahere telleverk 1 fra telleverk 3.

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

Man kommer nå til første trinn i regnskapsrutinen.

Trykk Collect-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 :

- Stedsnavn
- Maskinnummer
- 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
VALUE TERM PLAY	- Verdi antall spill
TERM PAID OUT	- Utbetalingstelleverk
TERM KR10 IN	- Telleverk antall Kr10 inn
TERM KR5 IN	- Telleverk antal Kr5 inn
TERM KR1 IN	- Telleverk antall Kr1 inn
TERM KR50 OUT	- Telleverk antall Kr50 utbetalt
TERM KR10 OUT	- Telleverk antall Kr10 utbetalt
TERM KR1 OUT	- Telleverk antall Kr1 utbetalt
TERM CASH FILL	- ?
TERM KR50 FILL	- ?
TERM KR10 FILL	- ?
TERM KR1 FILL	

Nullstilling av tidstelleverk

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

Ved å trykke på Collect-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
 VALUE TOTAL PLAY
 TOTAL PAID OUT
 TOTAL KR10 IN
 TOTAL KR5 IN
 TOTAL KR1 IN
 TOTAL KR50 OUT
 TOTAL KR10 OUT
 TOTAL KR1 OUT
 TOTAL CASH FILL
 TOTAL KR50 FILL
 TOTAL KR10 FILL
 TOTAL KR1 FILL

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, fjern skriveren, lukk døren til cashboksen, og vri regnskapsnøkkelen frem og tilbake .

6. FEIL-TILSTANDER

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

Dette indikeres ved en to-tone alarm med feilkoden vist på Credit-telleverket. 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 mynt-skilleren eller at en mynt har vært i skilleren 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.

7. BRYTERINNSTILLINGER

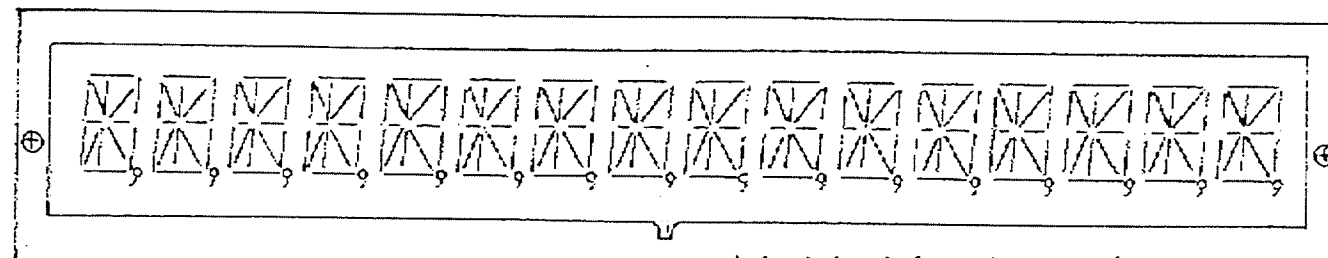
BANK 1

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	OF	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	Hjul-lamper ikke aktive		
	ON	Hjul-lamper aktive		
6	OFF	Progressiv ?		
	ON			
7	OFF	Standby-timer ikke aktiv		
	ON	Standby-timer aktiv		
8	Ikke benyttet			

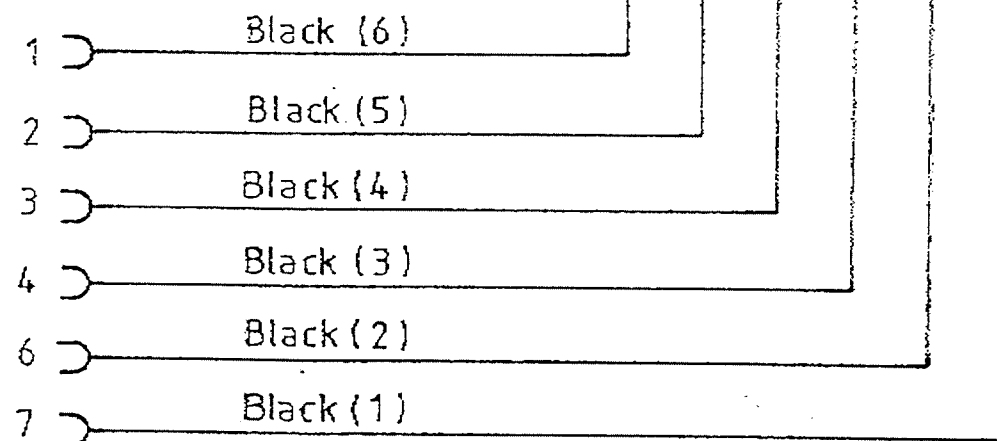
Bank 2

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

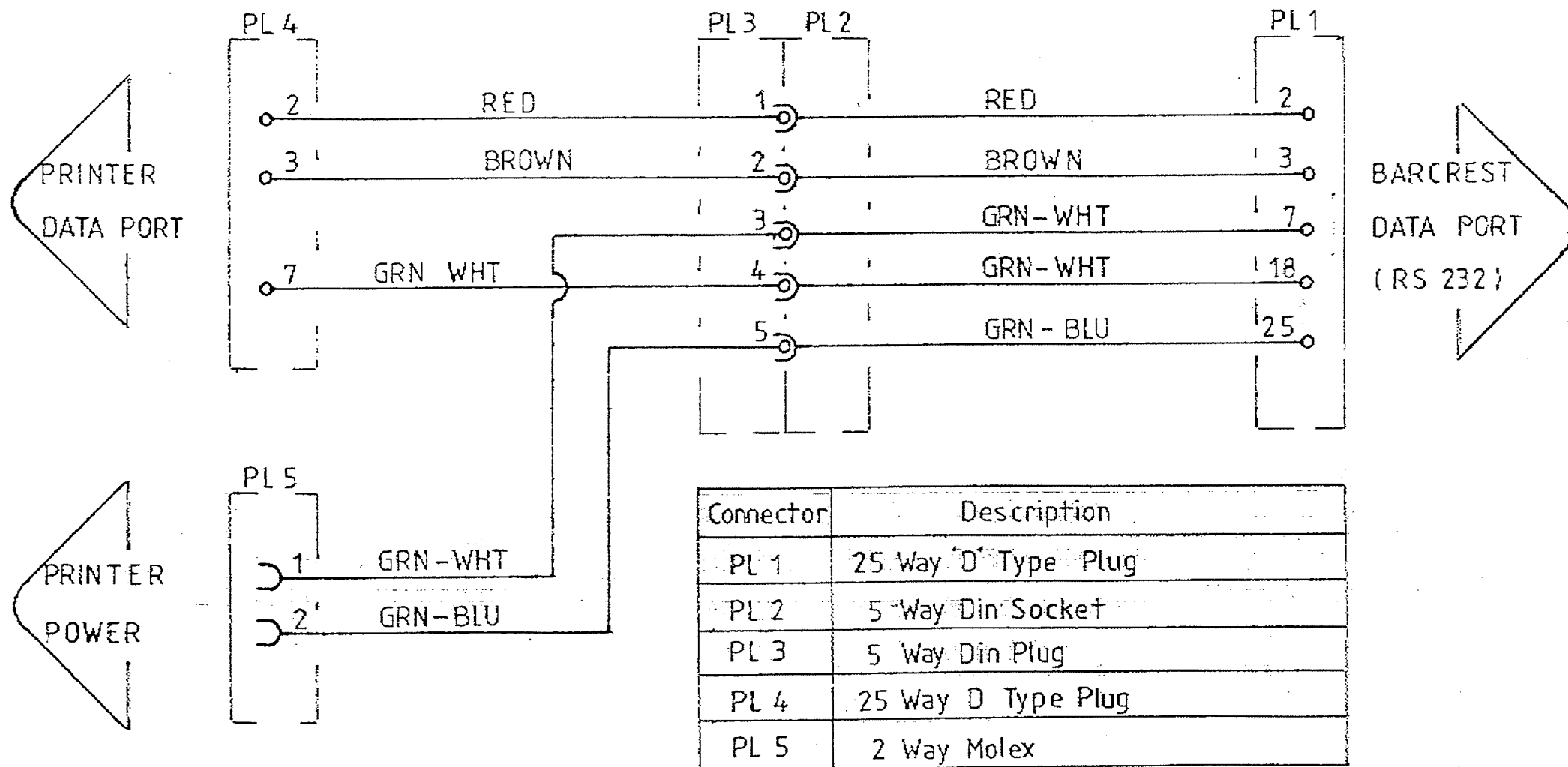
16 CHARACTER, VACUUM FLUORESCENT,
ALPHA NUMERIC DISPLAY



Pin	
1	Display Reset
2	Data
3	Clock
4	0 Volts - Signal
5	Polarise Key
6	0 Volts - Power
7	+12 Volts DC Supply

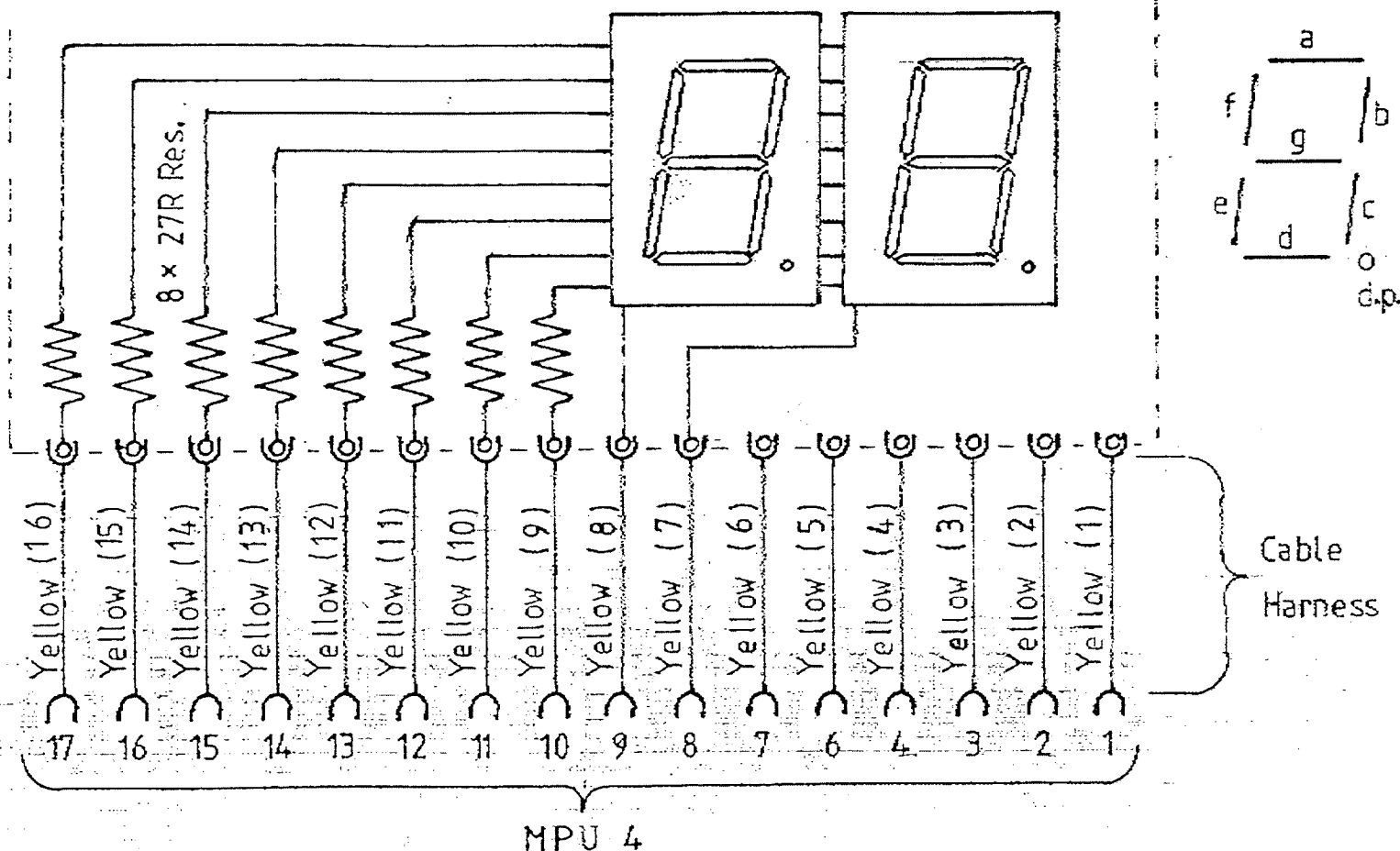


SUPER STEPS



STEP COUNTDOWN TIMER DISPLAY

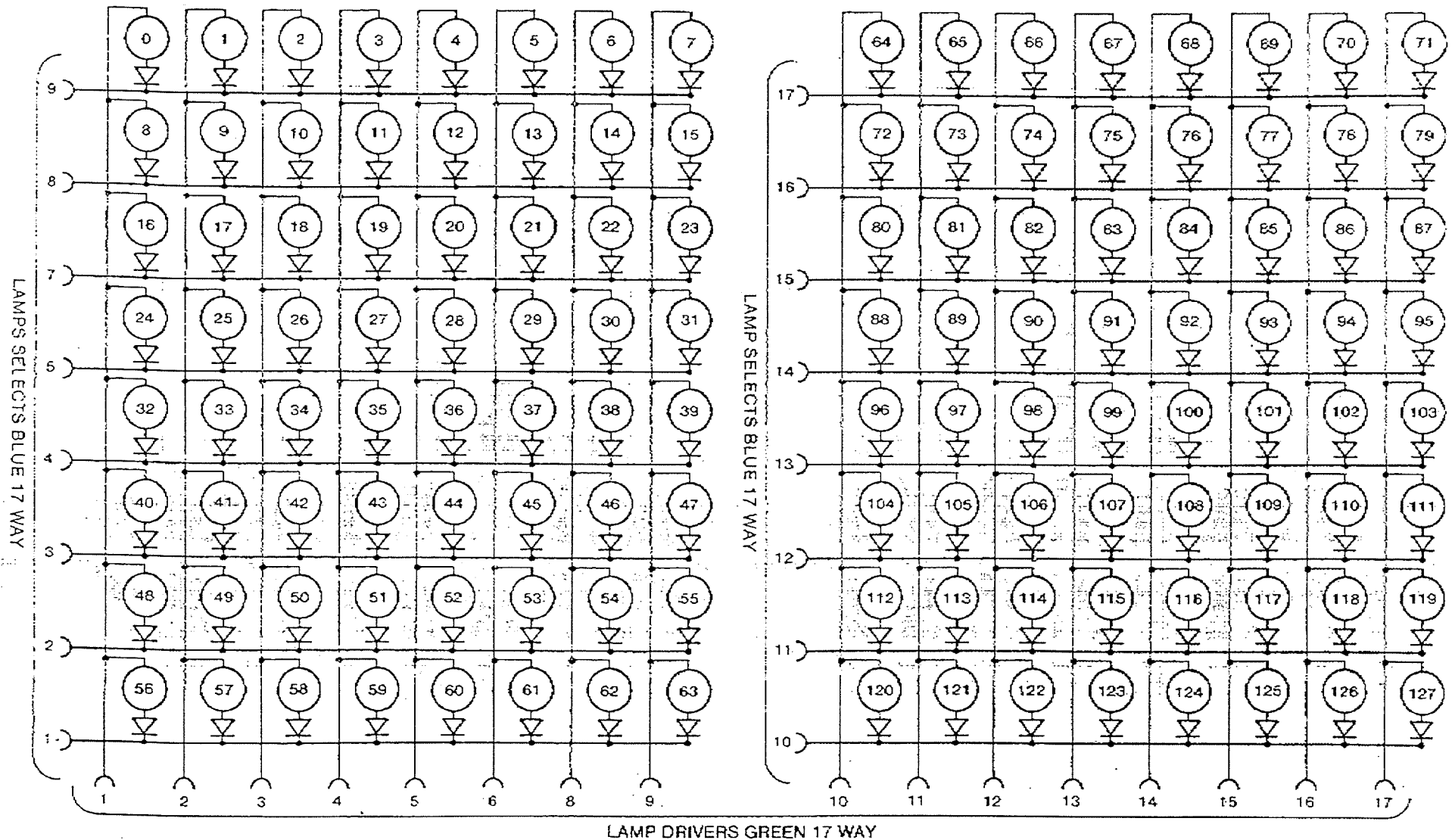
Pin	
1	Display Enable (0)
2	Display Enable (1)
3	Display Enable (2)
4	Display Enable (3)
5	Polarise Key
6	Display Enable (4)
7	Display Enable (5)
8	Display Enable (6)
9	Display Enable (7)
10	Segment a Drive
11	Segment b Drive
12	Segment c Drive
13	Segment d Drive
14	Segment e Drive
15	Segment f Drive
16	Segment g Drive
17	Decimal Point Drive



The display above is the first of three displays connected by the 16way daisy chain cable harness. The credit and win displays being the other two which are connected via this harness.

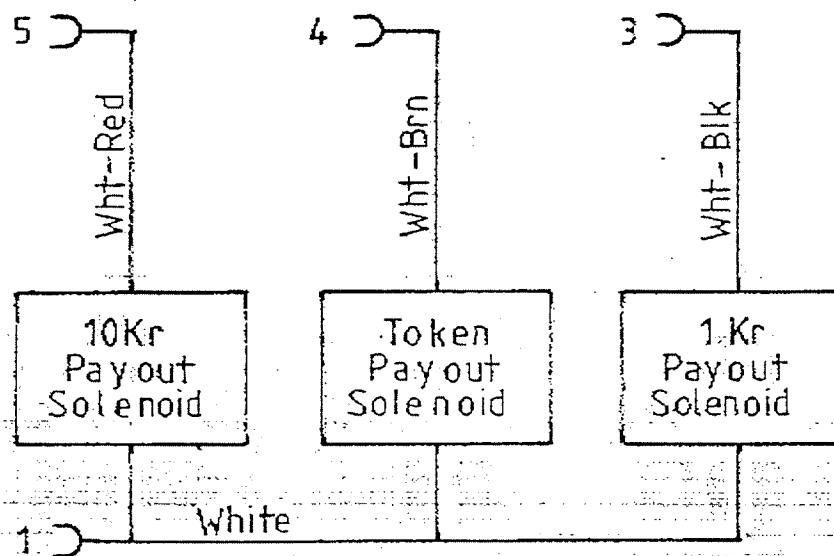
SUPER STEPS

This drawing shows the Lamp Drivers (Green 17way) and the Lamp Select (Blue 17way) connected so that a maximum of 128 lamps may be individually lit. The lamp outputs are fed via two cable harnesses directly to a lamp distribution panel. All lamps that are used will then be connected from this distribution panel.



For lamps used on SUPER STEPS please refer to additional information drawings

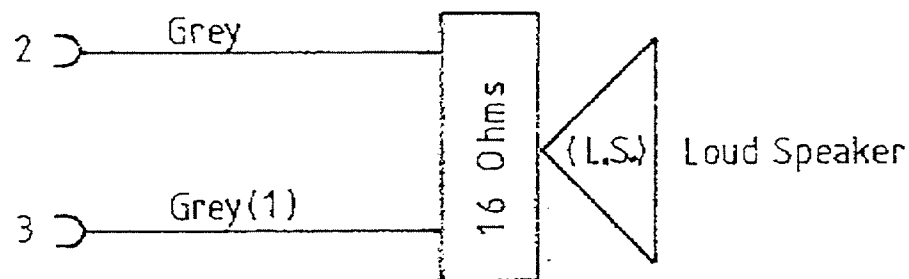
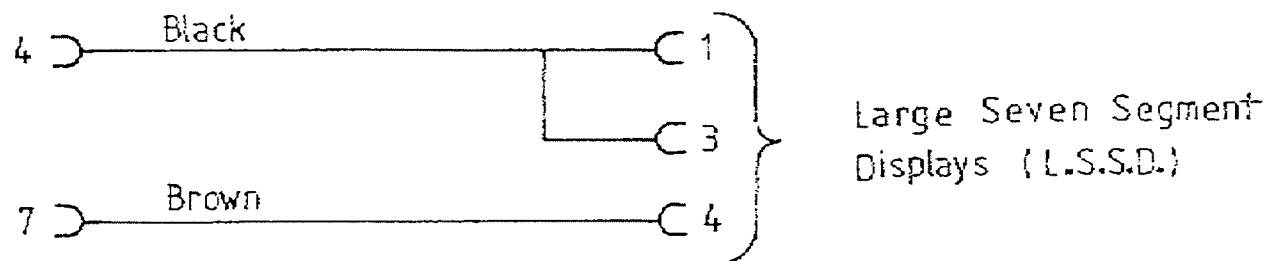
Pin	
1	48 Volts AC
2	
3	1Kr Payout Solenoid
4	Token Payout Solenoid
5	10Kr Payout Solenoid
6	
7	Polarise Key
8	
9	
10	
11	



SUPER STEPS

Pin

1	
2	0 Volts To L.S.
3	Audio Output
4	0 Volts
5	
6	
7	+12 Volts D.C To L.S.S.D.
8	Polarise Key
9	
10	
11	Ariel

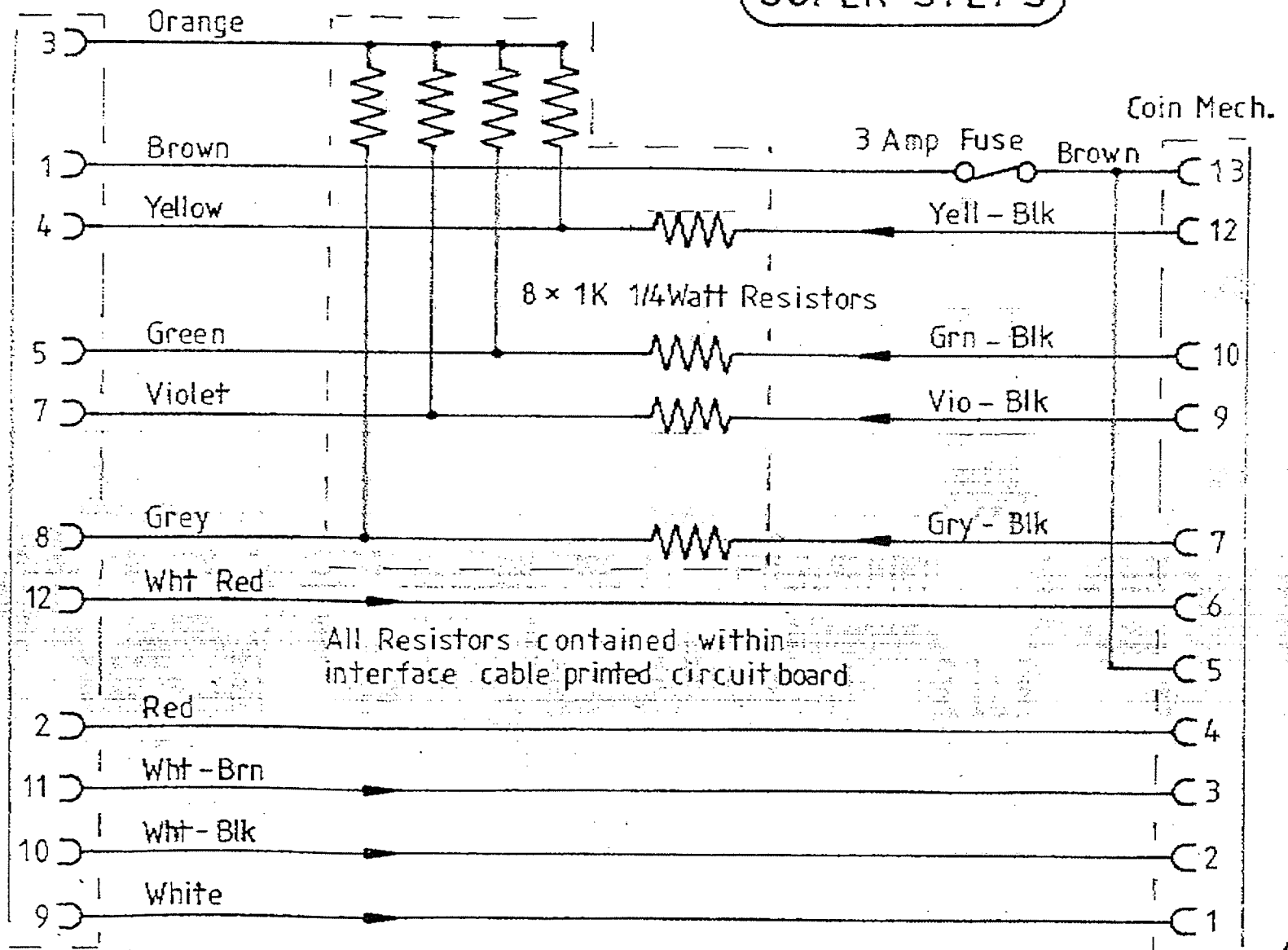


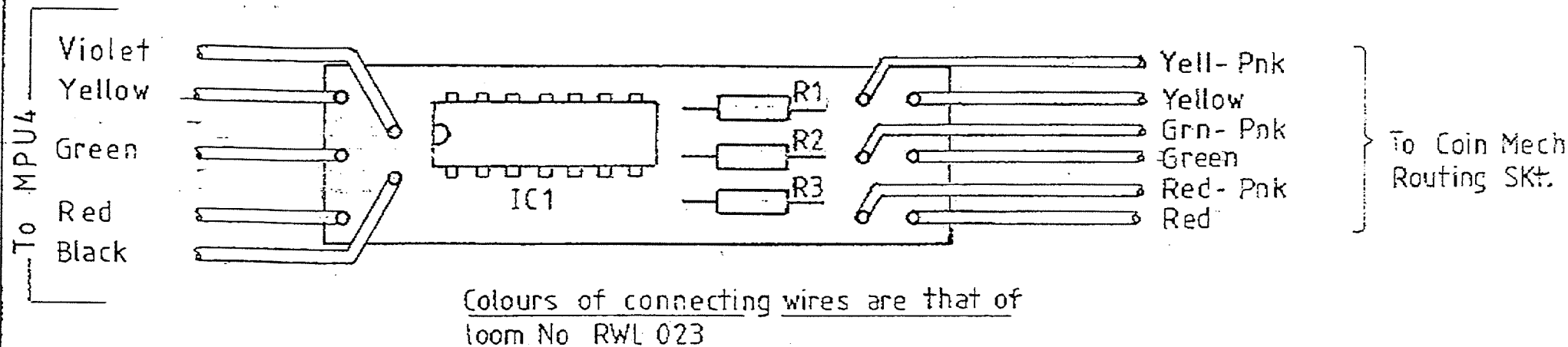
SUPER STEPS

AUX 2
On MPU 4

SUPER STEPS

Pin	
1	+12 Volts DC
2	0 Volts Power
3	0 Volts Signal
4	5Kr Input
5	10Kr Input
6	Polarise Key
7	Token Input
8	1Kr Input
9	5Kr Enable
10	10Kr Enable
11	Token Enable
12	1Kr Enable





ITEM	QTY	DESCRIPTION
R1R2		
R3	3	1/4W - 1K CARBON RESISTOR
IC1	1	74LS125
PCB	1	RPC005 COIN ROUTING BOARD

SUPER STEPS

REDPOINT SYSTEMS LTD. Village Farm Industrial Est., Pyle, Mid - Glamorgan

DRWG No. ARPC005

TITLE: Assembled Coin Routing Board

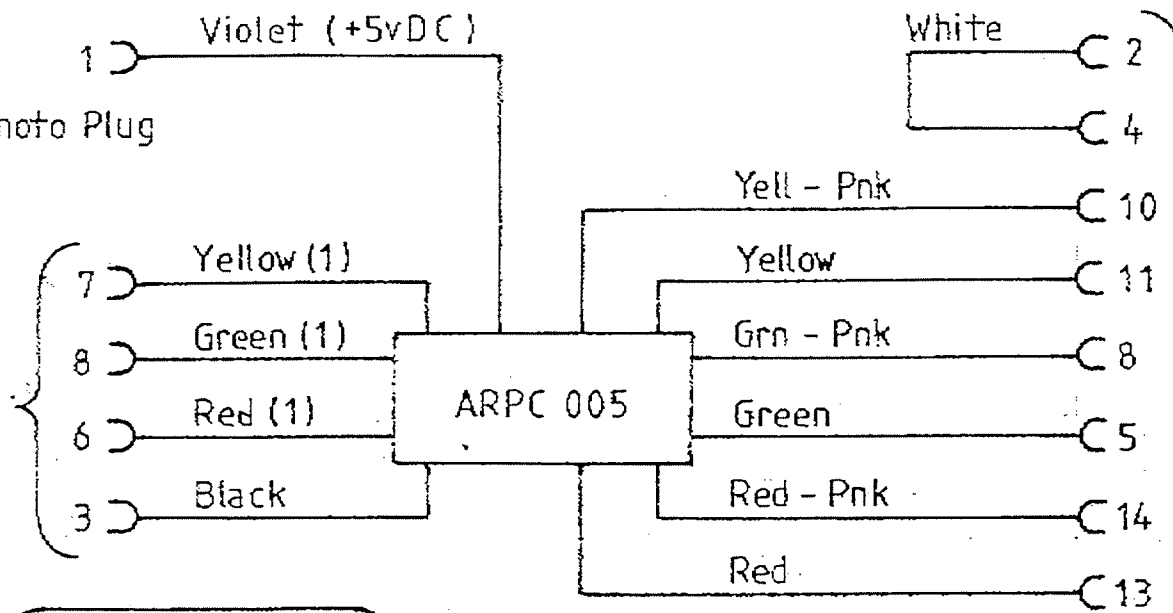
DATE	DRAWN	ISSUE
23. 2. 93	R.A. Brice	01

Pin	
1	
2	
3	0 Volts
4	Polarise Key
5	
6	1Kr Divert Signal
* 7	Token Divert Signal
8	10Kr Divert Signal
9	
10	
11	
12	

* Not used for Super Steps

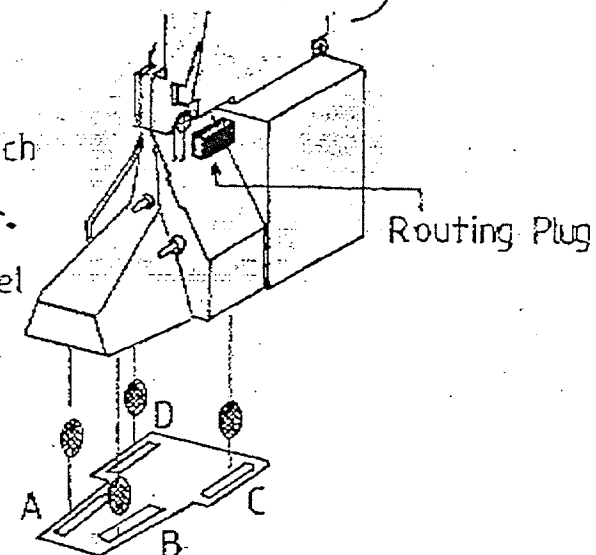
MPU 4
9 Way
Reel Photo Plug

MPU 4
AUX 1

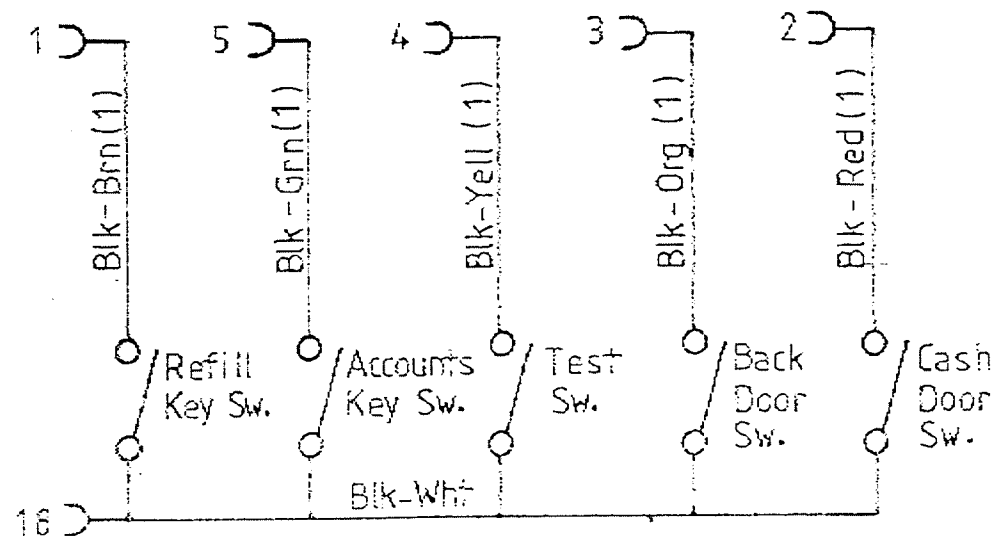


SUPER STEPS

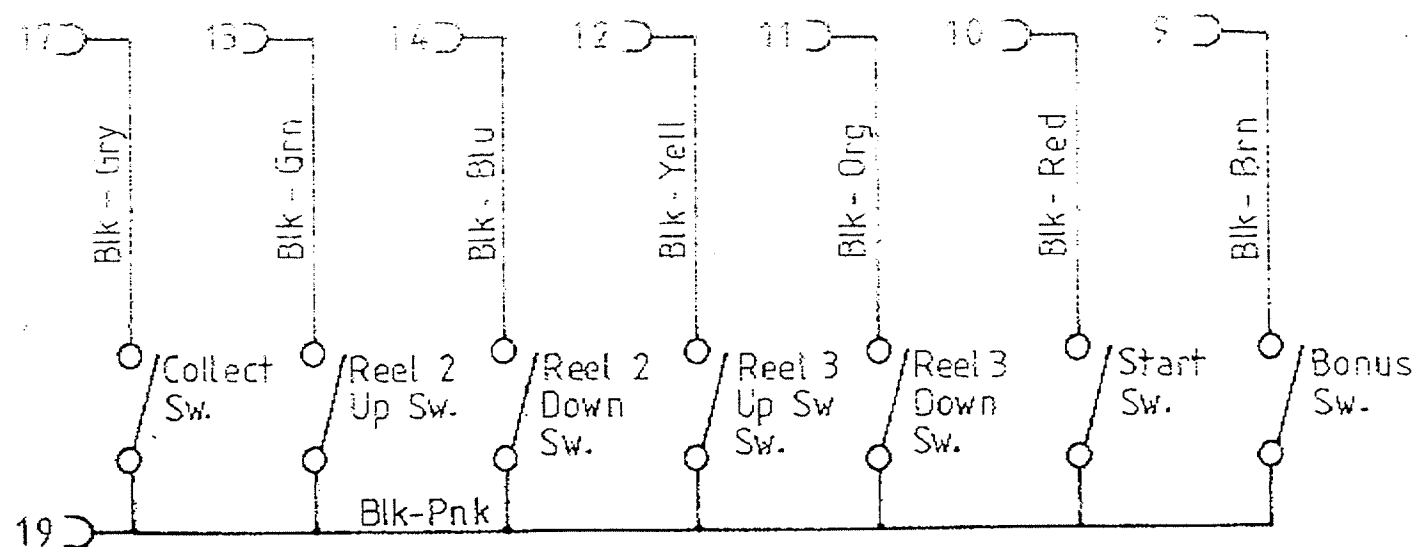
The drawing opposite shows a Mars coin mech type MS 115 fitted with a 4way coin separator. With the routing plug connected and the level of coins below each uppertube level switch, the coins will be routed to the exits as follows:— A = 5kr, B = 1Kr, C = Token & D = 10Kr.



Pin	
1	Refill Key Sw.
2	Cash Door Sw.
3	Back Door Sw.
4	Test Sw.
5	Accounts Key Sw.
6	
7	
8	
9	Bonus Sw.
10	Start Sw.
11	Reel 3 Down Sw.
12	Reel 3 Up Sw.
13	Reel 2 Up Sw.
14	Reel 2 Down Sw.
15	
16	Polarise Key
17	Collect Sw.
18	Enable 2
19	Enable 3

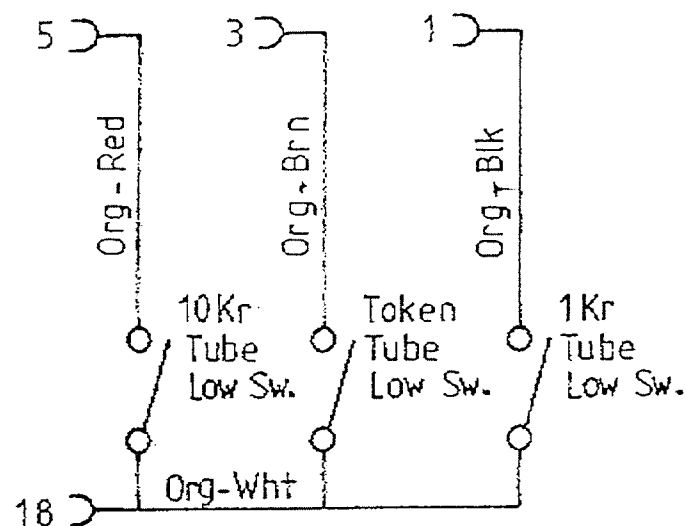


SUPER STEPS

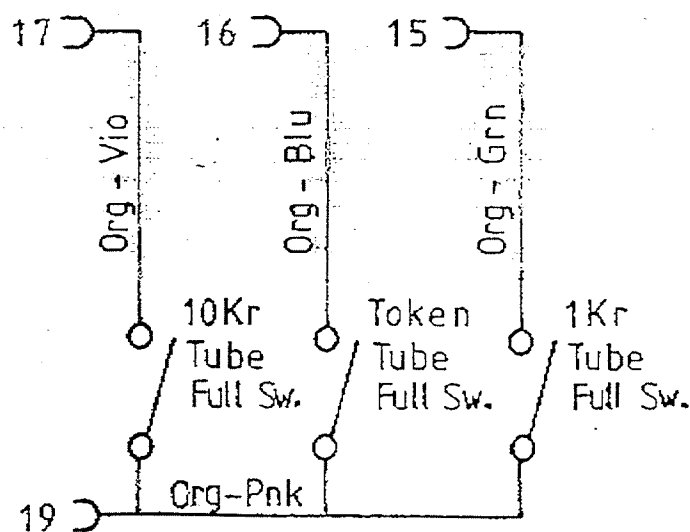


Pin

1	1 Kr Tube Low Sw.
2	
3	ToKen Tube Low Sw.
4	
5	10Kr Tube Low Sw.
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	Polarise Key
15	1 Kr Tube Full Sw.
16	ToKen Tube Full Sw.
17	10Kr Tube Full Sw.
18	Enable 0
19	Enable 1



SUPER STEPS



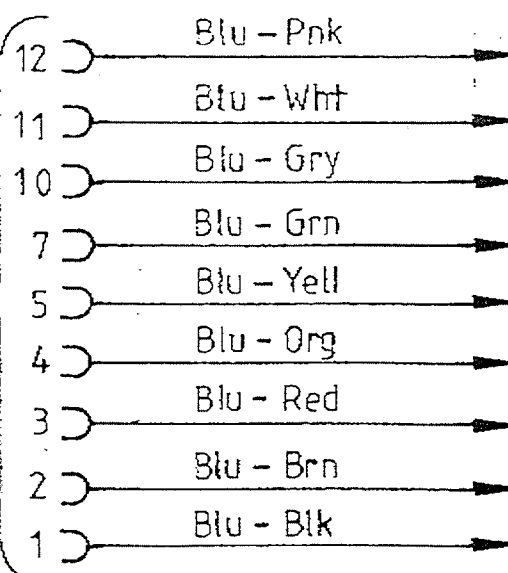
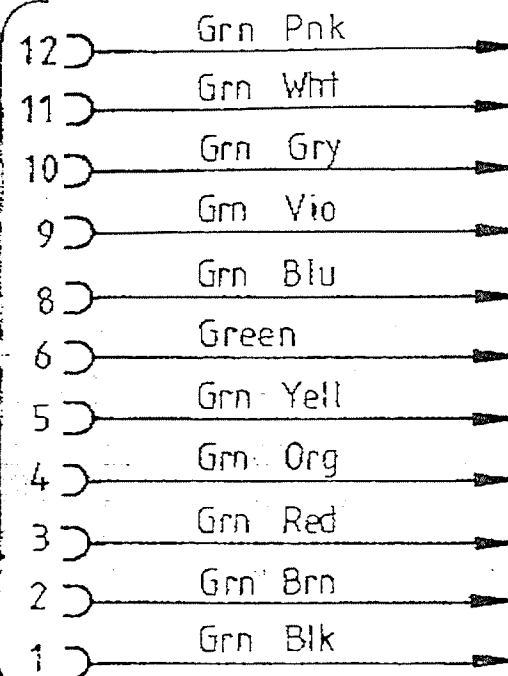
Pin	BLUE
1	Lamp Select (7)
2	Lamp Select (6)
3	Lamp Select (5)
4	Lamp Select (4)
5	Lamp Select (3)
6	Polarise Key
7	Lamp Select (2)
8	
9	
10	Lamp Select (7)
11	Lamp Select (6)
12	Lamp Select (5)
13	
14	
15	
16	
17	

Pin	GREEN
1	Lamp Drive (A0)
2	Lamp Drive (A1)
3	Lamp Drive (A2)
4	Lamp Drive (A3)
5	Lamp Drive (A4)
6	Lamp Drive (A5)
7	Polarise Key
8	Lamp Drive (A6)
9	Lamp Drive (A7)
10	Lamp Drive (B0)
11	Lamp Drive (B1)
12	Lamp Drive (B2)
13	
14	
15	
16	
17	

SUPER STEPS

Green Plug
Distribution Board
Lamp

Blue Plug
Distribution Board
Lamp



To Reel Glass Lamps

OPTION SWITCH SETTINGS

Bank 1

1	2	3	4	Payout Percentage
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 ON	Flash Step buttons to indicate win during steps Disable the feature above
6	OFF ON	Flash Winline if win available during steps Disable the feature above
7	OFF ON	Standby timer disabled Standby timer enabled
8	OFF ON	Disable Kr2 Play Enable Kr2 Play