

TEKNISK MANUAL

FOR

SUPER BONUS

LASTET NED FRA

SpilleAutomat.com

We sell them you play them

Super Bonus

Etterfylling: Bruk etterfyllingsnøkkelen (nøkkelen til venstre).

Vri etterfyllingsnøkkelen med dørene lukket og disse tre mulighetene blir presentert.

Med **Start/Sjanse** knappen kan du velge:

- Etterfyll hopper:** Penger kan nå etterfylles via myntinnkastet, om alle hopperene er fulle blir pengene avvist. Displayet viser hvilke hopper som må etterfylles.
- Justering av volum: Dobbel/Innsats** øker volumet, mens **Innsats**-knappen senker volumet.
- Justering av antennen: Dobbel/Innsats** øker følsomheten, mens **Innsats**-knappen senker følsomheten på antennen.

Regnskap: Bruk regnskapsnøkkelen (nøkkelen til høyre).

Vri regnskapsnøkkelen med dørene lukket, og to muligheter blir presentert. Med **Start/Sjanse** knappen kan du velge:

- Regnskap:** Velger du regnskap kan du nå velge mellom kortsiktig og langsiktig. Gå inn i kortsiktig regnskap og du kan nå steppe igjennom statistikken. Hvis du trykker på **Avbryt/Utbetal**-knappen vil «slett?» (slette regnskap) komme opp på displayet, om dette er ønskelig trykkes **Hold A** og **Hold B** ned samtidig innen to sekunder for å slette det kortsiktige regnskapet. Du kan nå gå inn i langsiktig regnskap og se igjennom statistikken. Dette regnskapet kan ikke slettes.
- Hopper innhold:** Her har du muligheten til å fylle hopperene manuelt. Trykk **Start/Sjanse** for å velge hvilken hopper du vil fylle. Displayet viser på venstre side hvilken hopper du holder på med. På høyre side vises antall mynter som er nødvendig for å fylle hopperen. (Antall mynter som går i hopperen settes ved hjelp av **dip-switchene** på hovedkortet) Den blinkende verdien i midten viser deg hvor mange mynter du har lagt på. Dette gjøres med følgende knapper

Hold A	Hold B	Hold C
(1000 Kr)	(100 Kr)	(10 Kr)
Hopper	Etterfylt	Mangler
10 Kr A	0 Kr	4000 Kr

Ved og legge inn 1000 Kr vil displayet vise:

10 Kr A	1000 Kr	3000 Kr
---------	---------	---------

Hvis du legger inn feil beløp trykk **Avbryt/Utbetal**.

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 regnskapsnøkkelen i av-posisjon, og maskinen gir fra seg en lyd om noen av hopperene har forandret nivå.

Bryter oppsett:

Hold	Hold	Hold	Avbryt/Utbetal	Dobbel/Innsats	Innsats	Start/Sjanse
------	------	------	----------------	----------------	---------	--------------

Feil liste:

Alle feil som blir funnet blir vist på displayet.

Feil kan være som følger:

1	Sjekksum feil	2	Antenne feil
3	Ram feil	4	Teller feil
5	Total inn teller feil	6	Total ut teller feil
7	Total etterfyll teller feil	8	Sedler inn teller feil
9	1 Kr inn feil	10	5 Kr inn feil
11	10 Kr inn feil	12	20 Kr inn feil
13	Seddelleser feil	14	Hjul 1 har ikke flagg
15	Hjul 1 flagg ut av stilling	16	Hjul 2 har ikke flagg
17	Hjul 2 flagg ut av stilling	18	Hjul 3 har ikke flagg
18	Hjul 3 flagg ut av stilling	20	Hoppere mangler
21	Mynt har kilt seg i hopper		

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	1000 Kr seddel er programmert på kanal 4		
	på	500 Kr seddel er programmert på kanal 4		
Dipswitch 4	-switch 5	Hastighet på blinken		
av	av	Hurtig		
av	på	Medium		
på	av	Sakte		
på	på	Hurtig (men garantert treff)		
Dipswitch 6	av	Blandet verdi på gevinstene (5,10,15,20)		
	på	Alle gevinster gir 20 Kr		
Dipswitch 7	-switch 8	10 Kr A.	10 Kr B	20 Kr Hopper
av	av	4000 Kr	4000 Kr	6000 Kr
på	av	3000 Kr	3000 «	6000 »
av	på	2000 Kr	2000 «	4000 «
på	på	1000 Kr	1000 «	2000 «

NB: Switchsettingen angir nivået i hopperen før mynter blir sortert ned i cashbox.. før 10 Kr B er den midterste hopperen.

Switch-bank 2:

Dipswitchene 1, 2 og 3 angir utbetalingsprosenten:

sw1	sw2	sw3	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 Ingen bankgrense
 på Bankgrense kr. 1000,-

Når nivået i banken kommer opp til satt grense starter maskinen automatisk utbetaling.

Dipswitch 5 av Oppstartalarm aktiv
 på Oppstartalarm inaktiv

Dipswitch 6, 7 og 8 er ikke i bruk.

Test mode:

Ved å åpne bakk døren vil maskinen snurre hjulene i nullposisjon, deretter i siste spilleposisjon for så å gi 100 kredit 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 på **Hold**-knappen og trykke **Avbryt/Utbetal** vil hjulene steppe. For å teste en gevinstkombinasjon kan hjulene steppes i ønsket posisjon for deretter å holdes med **Hold**-knappene før **Start/Sjanse**-knappen trykkes.

Statisk test:

Når frontdøren er tatt av kan regnskapsnøkkelen vris for å gå inn i statisk test.

Når bakk døren er tatt av kan testknappen bak i maskinen trykkes for å gå inn i statisk test. (For å gå tilbake til dynamisk test trykkes testknappen påny.) De ulike testene vises nå i displayet etter tur. Trykk **Avbryt/Utbetal** for å velge en test. Trykk **Start/Sjanse** for å starte testen.

Trykk **Avbryt/Utbetal** for å gå ut av testen.

1. Hopper test:

Trykk **Hold**-knappene for å teste utbetaling. 5 mynter vil bli utbetalt eller hopperen går i 3 sekunder før den stopper. Displayet viser så hopper «fail».

Trykk **Hold A** for å teste 10 kr. A hopper

Trykk **Hold B** for å teste 10 kr. B hopper

Trykk **Hold C** for å teste 20 kr. hopper

Jokerne under hjulene viser nivået i hopperen.

2. Sju segment display test:

Sifrene stepper gjennom segmentene, etterpå blir segmentene tent individuelt. Trykk **Start/Sjanse** for å stoppe eller starte sekvensen igjen. Når sekvensen er stoppet kan det steppes forover i testen med **Hold A**, og bakover med **Hold B**.

3. Inngangstest:
Ved å trykke på en knapp vil knappens navn komme opp i displayet og lampen bak knappen vil lyse. Nøkklebrytere og testswitch vil også bli angitt i displayet.
4. Lampetest:
Lampene kan bli tent individuelt eller alle lampene kan tennes samtidig. Ved å trykke **Start/Sjans** tennes neste lampe, ved å trykke **Innsats** tennes forrige. Lampenummer blir vist i displayet. Trykk **Hold C** for å tenne alle lampene. Ved å trykke **Dobbel/Innsats** vil lampe selvtesten starte. Testen stopper dersom en lampe er i stykker, og lampenummeret vises i displayet.
5. Switchsetting:
Switchsettingen vises i displayet. Dipswitch 1, Bank 1 lengst til venstre.
6. Uttestenging:
Myntinnkastet aksepterer/aksepterer ikke mynt.
7. Seddel test:
Ved å trykke **Start/Sjans** kan de ulike seddelvalørene testes. Seddelen returneres, og antall godkjente sedler vises i displayet.
8. Separator test:
Hver mynt kan separeres til hopper eller cashbox. **Start/Sjans** endrer retningen, **Innsats** endrer myntvalør.
9. Teller test:
Hver teller stepper 5 step frem, penger inn teller først.
10. Lyd test:
Trykk **Start/Sjans** for å spille en lyd. Trykk **Hold A** for å gå til neste lyd, **Hold B** for forrige. **Dobbel/Innsats** øker volumet, **Innsats** senker volumet.

Ved å vri høyre nøkkel kan du få frem punkt 11.

11. Hopper dump:
Med **Start/Sjans** kan du velge hvilken hopper du vil tømme. Hopperen tømmes ved å trykke **Hold**-knappen som blinker. Displayet viser hvor mye som er utbetalt.

Regnskap:

TOT INN	Totalt kr. inn	20K UT	20 kr. ut	ACT PCT	Reell prosent
TOT UT	Totalt kr. ut	1K REF	1 kr. refill	IN TILT	Antall myntalarmer
TOT REF	Totalt kr. refill	5K REF	5 kr. refill	SEDDER	Ant. seddelalarmer
TOT BOX	Totalt kr. cachbox	10K REF	10 kr. refill	UT TILT	Antall hopperfeil
TOT SED	Totalt kr. sedler	20K REF	20 kr. refill	ANTENNE	Antennealarmer
1K INN	1 kr. inn	50 INN	50 kr. inn	RESETS	Antall reset
5K INN	5 kr. inn	100 INN	100 kr. inn	GSLR	Spill siden reset
10K INN	10 kr. inn	200 INN	200 kr. inn	GAMES	Totalt antall spill
20K INN	20 kr. inn	500 INN	500 kr. inn	VTP	Verdi totalt spill
10KA UT	10 kr. A-hopper ut	1000 IN	1000 kr. inn		
10KB UT	10 kr. B-hopper ut	SET PCT	Satt prosent		