

### Demonstration und Testen

Bei geöffneter Türe erscheint auf dem LED Display folgende Meldung: "door open". Durch einmaliges drücken des Testknopfes gelangt man in die Testroutinen.

### Credit (20)

Bei geöffneter Türe Testknopf drücken. Es können jetzt durch drücken von START x2 20 Spiele abgerufen werden. Allfällige Gewinne werden nicht ausbezahlt.

### Gewinn einstellen

Durch gleichzeitiges drücken der CANCEL und HALT -Taste (vorwärts) oder gleichzeitiges drücken der STOP und HALT -Taste (rückwärts) kann eine Gewinnkombination auf der Walze eingestellt werden. Mit der START-Taste wird der eingestellte Gewinn realisiert.

### Hold

Durch gleichzeitiges drücken von CANCEL und STOP wird das momentane Walzenbild für die nächste Spielofferte übernommen.

### Gamble gewinnen

Wird ein Gewinn auf der Gamble-Walze (HI-LO) riskiert kann das Spiel durch drücken von AUSZAHLEN und GAMBLE automatisch gewonnen werden. Egal wie die HI-LO Walze stoppt.

### Gamble verlieren

Wird ein Gewinn auf der Gamble-Walze (HI-LO) riskiert kann das Spiel durch drehen des REFILL-Schlüssels und drücken der GAMBLE-Taste automatisch verloren werden. Egal wie die HI-LO Walze stoppt.

### Lampentest

Türe öffnen und TEST-Knopf 2x drücken. Jetzt mit STARTx2 Lampentest eröffnen. Lämpchen und Display-Segmente werden einzeln getestet. Jede beliebige Taste kann durch einmaliges betätigen kontrolliert werden (Piepton). Durch nochmaliges betätigen von STARTx2 (min. 1sec drücken) blinken alle Lampen miteinander. Um wieder in den Einzeltest zu gelangen STARTx2 nochmals ca. 1sec drücken. Während des Lampentests kann der Münzprüfer und der Verteiler durch einwerfen von Geld getestet werden. Die Münzen werden abwechselnd in die Kasse und den Hopper umgeleitet.

### Zähler

Ablesen: Türe öffnen und REFILL-Schlüssel drehen.  
Das BONUS-Display zeigt die Zähler-Nummer, das WINS- und BIG-BANK Display den Inhalt.  
STARTx2 drücken = nächster Zähler  
STARTx3 drücken = vorhergehender Zähler  
Löschen: Durch anhaltendes drücken von CANCEL werden die Zähler gelöscht (warten bis Dauerton).  
Dies geschieht allerdings nur Blockweise. z.B. Kurz- und Alarm-

Zähler löschen = in Kurzzeit-Zähler schalten und mit Cancel löschen dann weiterschalten bis Alarmz. und nochmals mit Cancel löschen. Langzeit. mit Clearpr. "Swiss Clear MPU 4" löschen.

Es gibt drei Zählerblöcke:            1) Kurzzeit-Zähler  
   2) Langzeit-Zähler  
   3) Service-Zähler

1) Kurzzeit:    01 Total Spiele  
                 02 Auffüllen Wirt  
                 03 Auffüllen Techniker  
                 04 Kasse  
                 05 Türöffnungen  
                 06 Hopperstand

2) Langzeit:    L1 Total Spiele  
                 L2 Kasse

3) Service:     AL

Es werden die 16 zuletzt aufgetretenen Fehler angezeigt (BIG-BANK Display 2. und 3. Stelle). In der Reihenfolge letzter Fehler, zweitletzter Fehler, etc. "--" heisst keine Fehler.

Fehlercodes:    0D PIA defekt (Logik)  
                 0E Timer defekt (Logik)  
                 0F RAM defekt (Logik)  
                 08 Clear Hopper (Hopper clearen)  
                 10 IRQ läuft nicht (Logik)  
                 11 IRQ falsch (Logik)  
                 12 EPROM falsche Checksumme (Programm)  
                 16 Character-IC defekt (Programm)  
                 18 Multiplexer col defekt (Logik)  
                 19 Multiplexer row defekt (Logik)  
                 6E Walze A defekt (Logik oder Walze)  
                 6F Walze B defekt                    "  
                 70 Walze C defekt                    "  
                 71 Walze D defekt                    "  
                 78 Walze A Setup def. (Logik oder Walze)  
                 79 Walze B Setup def.                    "  
                 7A Walze C Setup def.                    "  
                 7B Walze D Setup def.                    "  
                 8C Hopper zahlt nicht aus (Hopper oder Logik)  
                 8D Photozelle Hopper >1sec. abgedeckt (Hopper)  
                 8F Hopper läuft von selbst. (Hopper, Logik oder  
                 Hopperinterface)  
                 96 Münzalarm (Münzpr. oder Logik)  
                 97 Münzalarm                            "  
                 98 Münzalarm                            "

#### Auszahlung

Die Auszahlung erfolgt über einen UNIVERSAL-HOPPER Mk2.

#### Clear Hopper

Ist das Gerät gestört (Call Manager, Hopperalarm), Türe öffnen und Refill-Schlüssel drehen. Jetzt achten ob AUSZAHLEN blinkt. Wenn ja: AUSZAHLEN drücken. Wenn nicht: zuerst mit STARTx2 auf Zähler 06 gehen und dann AUSZAHLEN drücken. Warten bis Hopper abstellt. Eventuell ausbezahlte Münzen werden auf dem Big Bank Display angezeigt. Der Hopperstand kann jetzt mit STARTx2 um Fr. 100.- erhöht oder mit CANCEL um Fr. 100.- erniedrigt werden. Nun eingetipptes Geld in Hopper füllen, Gerät ist Spielbereit.

Der Hopper kann zu jeder Zeit geleert werden (Ferienleerung, etc.), ohne dass das Clearprogramm benutzt werden muss oder ein Hopperalarm auftritt. Vorgehen: Türe auf, Refill drehen, mit Startx2 auf Zähler 06, jetzt Auszahlen drücken. Achtung: Der vorherige Hopperstand (06) wird solange angezeigt bis entweder Münzen austreten oder mit Startx2 um Fr. 100.- erhöht wird.

#### DIP-Schalter

gewünschte Funktion --> DIP-Switch auf DN.

#### Switch Bank 1

.....  
Sw 1.1 Hopperlimit 700.-  
Sw 1.2 Hopperlimit 800.-  
Sw 1.3 Hopperlimit 900.-  
Sw 1.4 Hopperlimit 1000.-  
Sw 1.5 Hopperlimit 1100.-  
Sw 1.6 Hopperlimit 1200.-  
Sw 1.7 Hopperlimit 1300.-  
Sw 1.8 Hopperlimit 1400.-

#### Switch Bank 2

.....  
Sw 2.1 keine Funktion  
Sw 2.2 keine Funktion  
Sw 2.3 keine Funktion  
Sw 2.4 keine Funktion  
Sw 2.5 keine Funktion  
Sw 2.6 Münzalarm aus  
Sw 2.7 keine Funktion  
Sw 2.8 keine Funktion