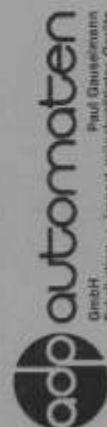


SERVICE TESTGERÄT

Bedienungs- Handbuch



Gesamt: Pius Gausmann
Fertigung + Import mehrererhundert Geräte
Postfach 1240, Eschenrothstraße 16, 32
4991 Eschkeim.
Telefon:
Technische Information (05741) 273073
Ersatzteilservice (05741) 273581 und 273583
Zentrale (05741) 273-1

Service- Testgerät

Aufgrund ihrer elektronischen Steuereinheit bieten die Geldspielgeräte durch ein zusätzlich anzuschließendes Testgerät zahlreiche Test- und Abfragemöglichkeiten.

Der 20-polige Stecker des Anschlußkabels wird in die Stiftwanne mit der Bezeichnung „Service-Anzeige, Tastatur“ auf der Steuereinheit oder in die entsprechende Stiftwanne der Verteilerplatine, die bei einem Teil der Geräte an der Rückwand befestigt ist, eingesteckt.

Das Testgerät ist somit sofort betriebsbereit.

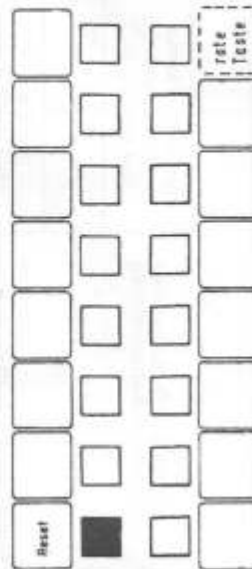
Folgende Tests lassen sich durchführen:

- * Das Gerät kann in den Dauerlaufbetrieb gestartet werden.
- * Zwei voneinander unabhängige Kennzahlen lassen sich programmieren (z. B. Hallennummer und Aufstellplatznummer).
- * Der eingebaute Tongenerator läßt sich überprüfen.
- * Ein Hardware-Test-Programm läßt sich aufrufen (Baugruppen-Test).
- * Elektronische Anzeigen anstatt der Zählwerke können getestet werden.
- * Die Auszahlquote kann abgefragt werden.
- * Ein Fouttest-Programm zur Überprüfung aller Lichtschranken und durch Lichtschranken kontrollierte Baugruppen kann aufgerufen werden, gleichzeitig werden die Tastenfunktionen überprüft.

- * Ein Gewinn-Test kann durchgeführt werden.
- * Mit dem großen Testgerät kann die Steuereinheit auf eine Initialisierungsmarke gesetzt werden.
- * Die Uhrzeit und das Datum können abgefragt werden.
- * Ein evtl. auftretendes Zählwerks-Foul kann beendet werden.
- * Die Münzung kann ebenso wie die Rückgabe überprüft werden.
- * Eine Einstellung der Münzgrenze ist möglich.
- * Das Werbelicht kann abgeschaltet werden.
- * Ab Grand Hand ist der Auszahlmodus zu programmieren.

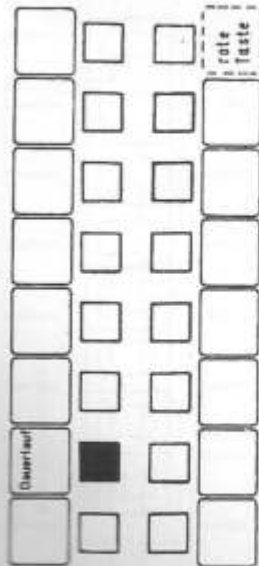
Reset- Taste

Die Reset- Taste beendet das Hardware- Testprogramm und die Eingabe der Kennzahlen.



Dauerlauf ab Merkur Disc Olympia, Nova-Doppelstart und Venus Multi.

Dauerlaufprogramm 1



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Dauerlauf auf dem Testgerät drücken

Serviceschalter ziehen; die Maschine läuft ohne Kredit

Ein Gewinn wird aufgebucht, anschl. abgebucht.

Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten

Münzspeicherdisplay blinkt, im Display des Testgerätes erscheint FO.

Der zu erwartende Gewinn wird auf dem Display des Testgerätes angezeigt.

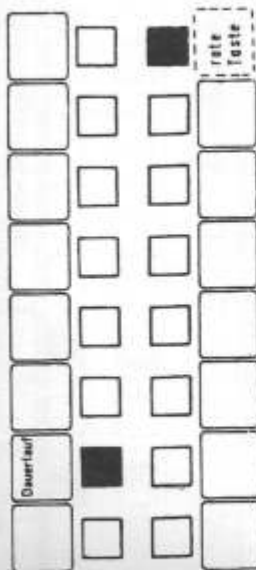
Bei Spielende erscheint die Maschinenstellung im Display.

Blinken beendet.

Ende:

6

Dauerlaufprogramm 2



Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste Dauerlauf und rote Taste auf dem Testgerät drücken

Serviceschalter ziehen; die Maschine läuft ohne Kredit

Ein Gewinn wird aufgebucht, anschl. abgebucht. Die Auszahlungsgeber werden betätigt.

Serviceschalter in Mittelstellung, Spielende abwarten

Münzspeicherdisplay blinkt, im Display des Testgerätes erscheint F1.

Ein Betrag von 8,10 DM wird im ersten Spiel aufgebucht und nach Beendigung dieses Spiels wieder abgebucht. Dieser Vorgang wird jedes 8. Spiel wiederholt. Bei Grand Hand werden 8,40 DM auf- und gleich wieder abgebucht.

Bei Spielende erscheint die Maschinenstellung im Display.

Blinken beendet.

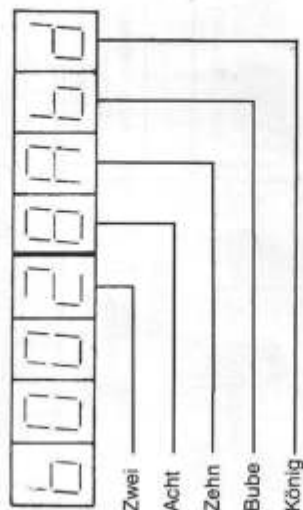
Ende:

7

Dauerlauf bei Merkur Kreuz As, Grand Hand, Full House

Zwei unterschiedliche Dauerlaufprogramme können, wie vorher beschrieben, aufgerufen werden. Am Ende der 2. Ziehung wird auf dem Testgerät die Kartenkombination angezeigt.

Anzeige auf Display



SPIELKARTE	DISPLAYANZEIGE
Zwei	2
Drei	3
Vier	4
Fünf	5
Sechs	6
Sieben	7
Acht	8
Neun	9
Zehn	A
Bube	b
Dame	c
König	d
As	E

Eingabe zweier Kennzahlen (z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.)

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---

[illegible]

Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Kennnummer
auf dem Testgerät
drücken

Die Taste bewirkt die Freigabe des Eingabeprogrammes.

Mittels der entspr. Taste
die gewünschte
Kennummer eingeben

Anzeige auf dem Display

Ende:

Resettaste drücken

Eingabe zweier Kennzahlen ab Grand Hand (z. B. Hallen- und Aufstellplatz-Nr.)

Reset	Kenn- zahl 2	Kenn- zahl 1							

Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen.
Taste Kennzahl 1 auf dem Testgerät drücken.*
Mittels der entsprechenden Tasten die gewünschten Kennziffern eingeben.
Taste Kennzahl 2 auf dem Testgerät drücken.*
Mittels der entsprechenden Tasten die gewünschten Kennziffern eingeben.
Resettaste drücken.

Ende:

* Im Display des Testgerätes wird auf Anzeigestelle 6 bzw. 7 ein „A“ angezeigt.

Überprüfung des Tongenerators bzw. Gongs

Start:

Serviceschalter in Mittelstellung bringen

Taste „Melodie“ auf dem Testgerät drücken

Eine Melodienfolge wird abgespielt

Ende:

Ende der Melodienfolge abwarten

Bemerkungen: Bei Geräten mit einem Gong anstelle des Lautsprechers läßt sich die Stellung des Lautstärkeschalters auf der Serienplanplatte überprüfen.

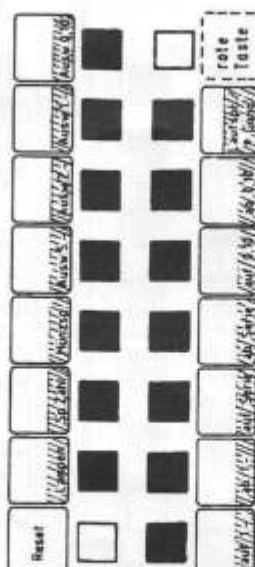
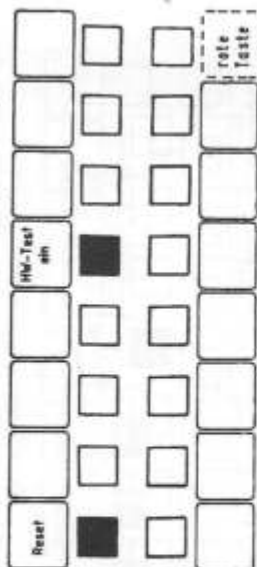
Schalterstellung laut:

Der Gong ertönt abwechselnd laut, leise.

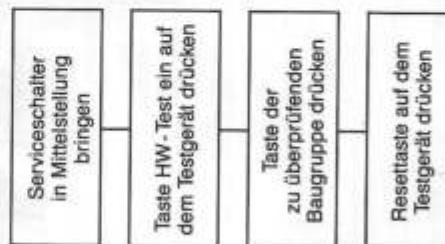
Schalterstellung leise:

Der Gong ertönt 4 x leise, 1 x laut.

Hardware Testprogramm (Baugruppen-Test)



Start:



Ende:

Die Tastatur des Testgerätes wird mit den schraffierten Funktionen belegt. Die entsprechenden Baugruppen lassen sich nun nacheinander überprüfen.

- Lampentest:**
Alle im Gerät befindlichen Lampen werden nacheinander angeschaltet und bleiben anschließend eine gewisse Zeit an.
- Spielezähler:**
Mit dem Drücken der Taste auf dem Testgerät wird der Spielezähler um einen Schritt vorwärts gesetzt.
- Münzsperre:**
Mit dem Drücken der Taste wird die Münzsperre kurz zum Anzug gebracht, fällt jedoch sofort wieder ab.
- Auswerfer 5,-; 2,-; 1,-; 0,10 DM:**
Mit dem Drücken der entsprechenden Auswerfertaste wird die Auswerferspule 1 x angesteuert. Das Festhalten einer Auswerfertaste bewirkt eine Dauerauszahlung aus dieser Röhre. Diese ist beendet, wenn die Taste losgelassen wird.
- Zählwerk: 1,- auf, ab; Serie auf, ab; 0,10 DM auf, ab:**
Mit dem Drücken der Taste können die Zählwerke durch Addition bzw. Subtraktionsimpulse überprüft werden.
- Gong:**
Mit dem Drücken der Taste Gong auf dem Testgerät ertönt dieser einmal.

Abfrage der Auszahlquote

Mindestens 5.000 Spiele sind erforderlich.

[illegible]

Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

**Taste Auszahlquote
auf dem Testgerät
drücken**

Die Auszahlquote wird in Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt.

Ende:

Resettaste drücken
bzw. automatisch nach
dem 9. Tastendruck

	Intervall	Anzeige auf Display
1. Tastendruck	letzten	XXXX 0A05
2. Tastendruck	letzten	XXXX 0A10
3. Tastendruck	zwischen	XXXX 1A10
4. Tastendruck	zwischen	XXXX 2A10
5. Tastendruck	zwischen	XXXX 3A10
6. Tastendruck	zwischen	XXXX 4A10
7. Tastendruck	zwischen	XXXX 5A10
8. Tastendruck	Gesamtauszahl/aufrufen	XXXX 0A50

"x'x'x'" Anzeigstellen der Auszahlquote

Abfrage der Auszahlquote ab

Merkur Rio, Nova Triumph.

[illegible]

Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Auszahlquote
auf dem Testgerät
drücken

Die Auszahlquote wird in Intervallen laut untenstehender Tabelle angezeigt.
(Die Tabelle legt eine Mindestspiellezahl von 10000 Spielen zugrunde.)

Ende:

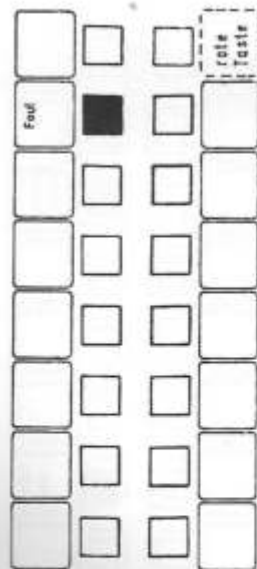
Resettaste drücken
zw. automatisch nach
dem 9. Tastendruck

	Intervall	Anzeige auf Display
1. Tastendruck	Gesamtauszahlquote	XXXX 0A50
2. Tastendruck	zwischen	XXXX 5A10
3. Tastendruck	zwischen	XXXX 4A10
4. Tastendruck	zwischen	XXXX 3A10
5. Tastendruck	zwischen	XXXX 2A10
6. Tastendruck	zwischen	XXXX 1A10
7. Tastendruck	letzten	XXXX 0A10
8. Tastendruck	letzten	XXX 0A05*

* Bei neueren Geräten entfällt die Abfragemöglichkeit der letzten 5000 Spiele.
Im Einzelfall siehe Bedienungshandbuch.

* Bei neueren Geräten entfällt die Abfragemöglichkeit der letzten 5000 Spiele. Im Einzelfall siehe Bedienungsbandbuch.

Foul - Testprogramm



Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Mit dem Betätigen der Foul - Taste werden alle Lichtschranken und Baugruppen die durch Lichtschranken kontrolliert werden auf ihre Funktionen getestet. Die Bedeutung einer eventuellen Fehlerinformation ist den hintenstehenden Tabellen zu entnehmen.

Taste Foul
drücken

Ende:

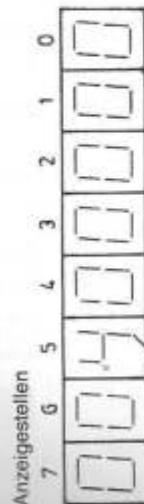
Automatisch nach Ablauf
des internen
Testprogrammes

Anmerkung: Zur Kontrolle der Lichtschranken auf der Maschinenquerplatte führt die Maschine 2 Schritte in rückwärtiger Richtung aus. Zählwerke bzw. Displays steppen einen Step auf, dann wieder ab.

16

Beispiele von Fehleranzeigen im Display des Testgerätes:

1. Beispiel:
Anzeigestelle 5; Wert „4“

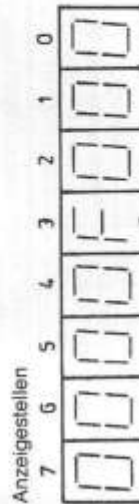


Wert in der Anzeigestelle

Aus der Tabelle wird der zugehörige Fehler entnommen:

Anzeigestelle 5; Wert „4“:
In diesem Beispiel ist die 2. DM Auswerflichtschranke defekt.

2. Beispiel:
Anzeigestelle 3; Wert „F“



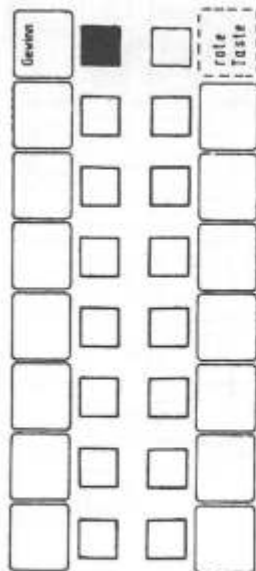
Wert in der Anzeigestelle

Aus der Tabelle ist nun wieder der Fehler zu entnehmen:

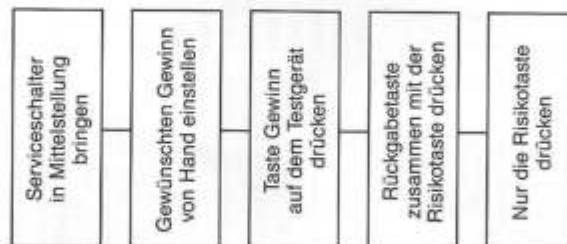
Anzeigestelle 3; Wert „F“:
In diesem Beispiel kann jeder der 4 Münzschalter defekt sein.

17

Gewinntest



Start:



Risikospiel:

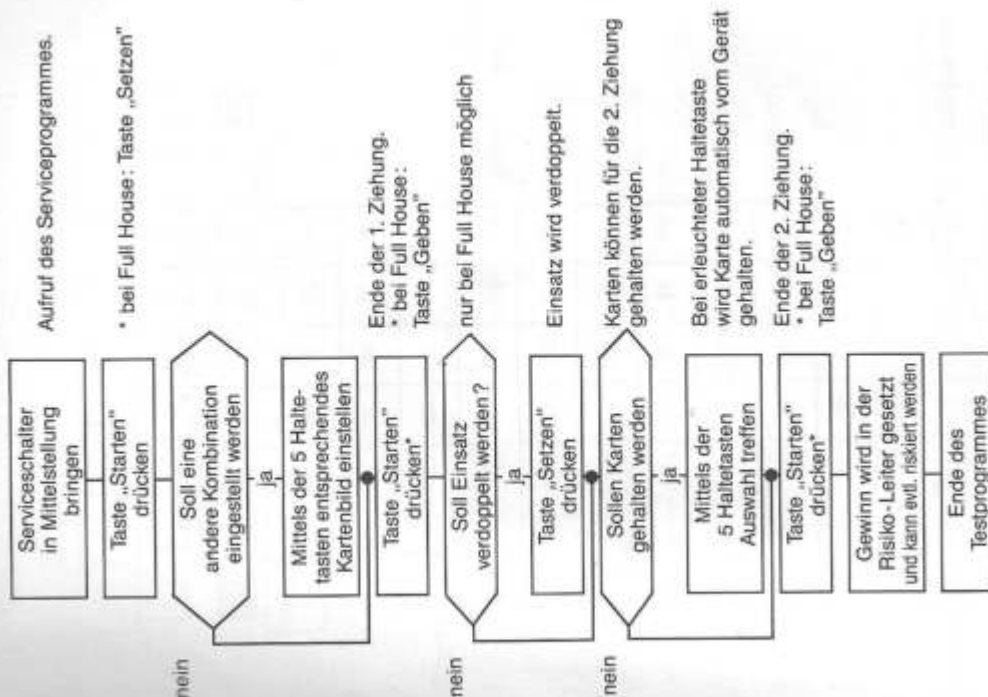
Der vorher eingestellte Gewinn läuft nach zwei Walzenumdrehungen ein.

In der Leiter bewegt man sich aufwärts.

In der Leiter bewegt man sich abwärts oder auf das Feld „Nichts“.

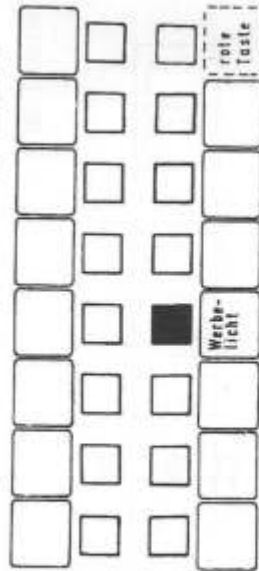
Anmerkungen: Auf den Zählwerken aufgezeichnete Beträge können mittels der Risiko-Taste gelöscht werden. Der Gewinntest kann auch ohne Testgerät durchgeführt werden.

Gewinntest für Geräte mit Bildschirm, Kartenwendern



Abschalten des Werbelichtes

Möglich ab Merkur Rio, Nova Triumph, Venus Rex.

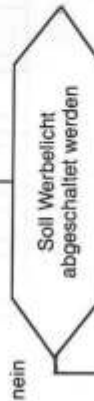


Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Werbelicht
auf dem Testgerät
drücken

Anzeige auf dem Display
00F1 0000
Werbelicht eingeschaltet.



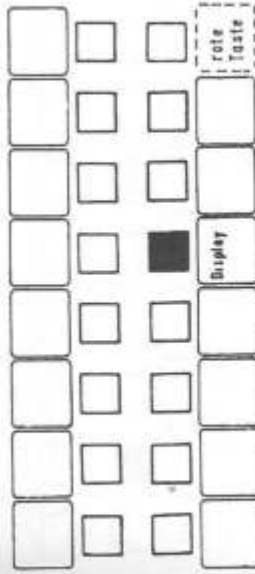
Taste noch einmal
betätigen

Anzeige auf dem Display
00F0 0000
Werbelicht ausgeschaltet.

Ende:

Serviceschalter
betätigen

Überprüfung vorhandener elektronischer Anzeigen



Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste „Display“
auf dem Testgerät
drücken

Jedes Einzeldisplay wird in 1 er-
Schritten von 0-9 durchgezählt.
Durch nochmaliges Drücken kann
dieser Vorgang angehalten
werden.

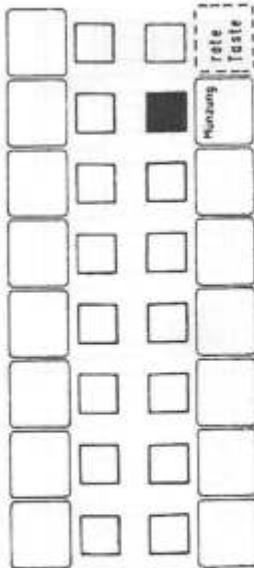
Ende:

Ende des
Testprogrammes
abwarten

Änderung ab MERKUR KREUZ AS:

Mit Druck auf die Taste am Testgerät werden zunächst alle Displays dunkel
gesteuert danach erscheint in allen Displays eine „8“, anschließend wird
jedes Einzeldisplay in 1 er-Schritten durchgezählt. Ein Abbruch dieses
Testprogrammes kann mit der Reset- Taste erreicht werden.

Münz- und Rückgabetest



Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Münz
auf dem Testgerät
drücken

Die Münzperre zieht an, es können
nun Münzen unterschiedlicher
Wertigkeit eingeworfen werden.

Geldstücke einwerfen

Betrag wird auf dem Münzspeicher
addiert.

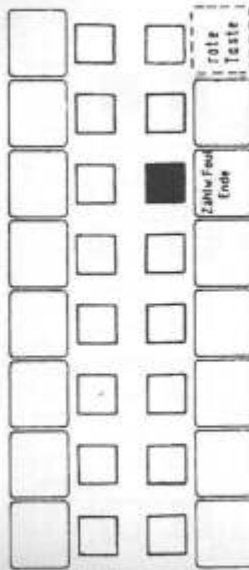
Rückgabeta-
ste am Gerät drücken

Der eingeworfene Betrag wird
wieder ausgezahlt.

Anmerkung: Der Münztest kann ebenfalls ohne Testgerät durchgeführt werden.

26

Zählwerk-Foul-Ende



Wenn das Feld „gestört“ aufleuchtet und ein Dauergong bzw. Dauerton aus dem Lautsprecher ertönt, ist ein Weiterspielen aufgrund eines defekten Zählwerkes nicht möglich.

Mit Hilfe der Taste kann man diesen Zustand aufheben.

Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Zählwerk-
Foul Ende drücken

Alarm-Signal beendet.

Zählwerk nimmt
Nullstellung ein

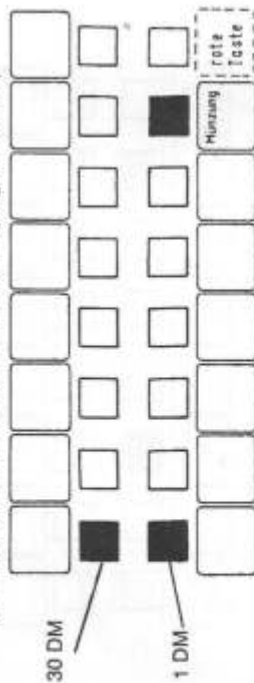
Foultest durchführen

Das defekte Zählwerk kann mit dem
Foultest herausgefunden werden.

27

Einstellen der Münzgrenze

Möglich ab Merkur Disc, Venus Gold, Nova Doppelt Jackpot.
(Full House ist auf 90,- DM bzw. 1,- DM zu programmieren.)



Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Münzung
auf dem Testgerät
drücken

Anzeige auf dem Display
0300 0000
Münzsperr ist auf 30,- DM
programmiert.

nein

Soll Münzgrenze
geändert werden

ja

Linke untere Taste
auf dem Testgerät
drücken

Anzeige auf dem Display
0010 0000
Münzsperr ist auf 1,- DM
programmiert.

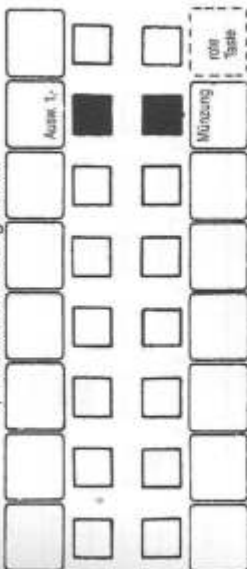
Ende:

Serviceschalter
betätigen

28

Programmierbare Grenze 1,- DM- und 2,- DM-Röhre ab Merkur Grand Hand

Die Auszahlung erfolgt, bis zum Erreichen der programmierbaren Grenze,
synchron. Wird die programmierte Grenze (z. B. 40 Münzen aus
1,- DM- und 2,- DM-Röhre) unterschritten, werden vorwiegend
5,- DM Münzen ausgezahlt.



Start:

Serviceschalter
in Mittelstellung
bringen

Taste Münzung
auf dem Testgerät
betätigen

Anzeige auf dem Display
0300 0040
Auszahlungsgrenze ist auf 40,- DM für
1,-DM- und 2,- DM-Röhre
programmiert.

nein

Soll Auszahlungsgrenze
geändert werden

ja

Taste Auswerfer
1,- DM betätigen

Anzeige auf dem Display
0300 0050
Mit jedem Betätigen der Taste wird
die Auszahlungsgrenze um 10 bis max.
90 Münzen erhöht.

Ende:

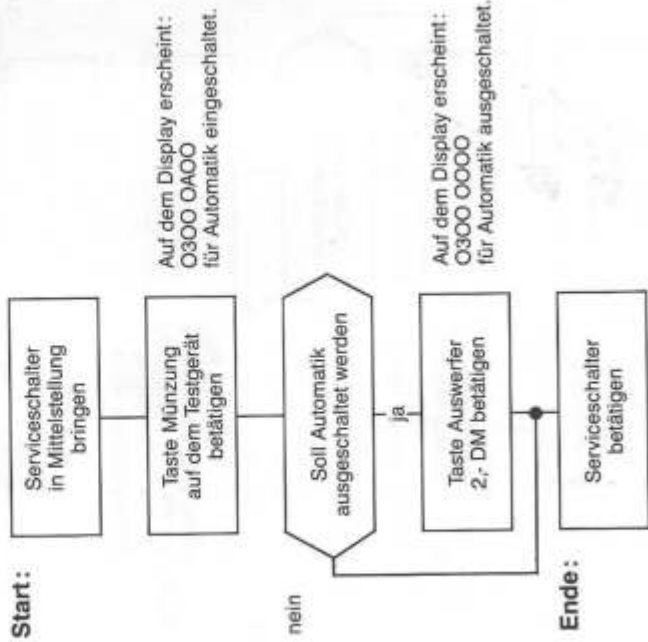
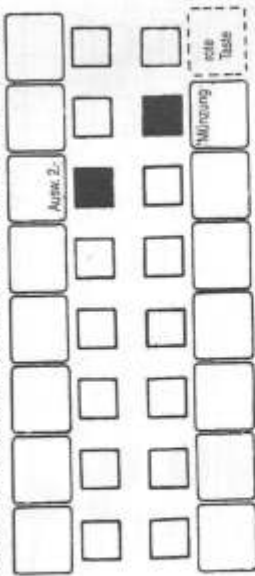
Serviceschalter
betätigen

29

Programmierte Auszahlung ab Merkur Grand Hand

Automatik

Die Grenzen für 1,- DM und 2,- DM werden errechnet. Je nach Stand der 5,- DM-Röhre werden die Grenzen für 1,- DM und 2,- DM angehoben oder abgesenkt. Dabei versucht das Programm 450,- DM als Vorrat zu halten.



Tabellen

- a) Test- und Abfragemöglichkeiten
- b) Lichtschrankenfehler

Übersicht der Test- und Abfragemöglichkeiten
der elektr. MERKUR Geldspielgeräte

EXCELLENT
MANILA
BAHIA
TOP
SUPER KOMET
DISC
BONUS KOMET
RUBIN KOMET
RIO
BLITZ KOMET
DISC OLYMPIA
KREUZ AS
ELITE DISC

Münz-Rückgabetest
Münzsperr 1,- DM/30,- DM
Münzsperr 1,- DM/90,- DM
Lampentest Hwt
Displaytest
Gewinntest
Gezieltes Stoppen des Roulettes
Auszahlquote ab 5000 Spiele
Auszahlquote ab 10000 Spiele gedreht
Auszahlquote programmieren
Foulttest
Gong Hwt
Melodietest
Werbelicht abschaltbar
Werbelmelodie abschaltbar
Dauerlauf neu
Dauerlauf alt
Abfrage von Uhrzeit und Datum
Eingabe von Hallen- und Platznummern alt
Eingabe von Hallen- und Platznummern neu
Rückstellen des Minimalstandsblinken
Rückstellen und Serienübernahme
Auswerfer Hwt
auf ab 1,- DM Hwt
auf ab 0,10 DM Hwt
auf ab Serie Hwt
Zählwerksfoul Ende
Spielezähler mech.
Spielezähler elektronisch
Programmierte Auszahlung

Übersicht der Test- und Abfragemöglichkeiten
der elektr. NOVA/VENUS Geldspielgeräte

NOVA
NOVA JACKPOT
NOVA D. JACKPOT
NOVA TRIUMPH
NOVA DOPPELSTAR
NOVA KRISTALL
NOVA S. JACKPOT
SATURN JUPITER
VENUS
VENUS GOLD
VENUS REX
VENUS MULTI
GRAND HAND
FULL HOUSE

Münz-Rückgabetest
Münzsperre 1,- DM/30,- DM
Münzsperre 1,- DM/90,- DM
Lampentest Hwt
Displaytest
Gewinntest
Gezieltes Stoppen des Roulettes
Auszahlquote ab 5.000 Spiele
Auszahlquote ab 10.000 Spiele gedreht
Auszahlquote programmieren
Foulttest
Gong Hwt
Melodietest
Werbericht abschaltbar
Werbemelodie abschaltbar
Dauerlauf neu
Dauerlauf alt
Abfrage von Uhrzeit und Datum
Eingabe von Hallen- und Platznummern alt
Eingabe von Hallen- und Platznummern neu
Rückstellen des Minimalstandsblinken
Rückstellen und Serienübernahme
Auswerfer Hwt
auf ab 1,- DM Hwt
auf ab 0,10 DM Hwt
auf ab Serie Hwt
Zählwerksfoul Ende
Spielezähler mech.
Spielezähler elektronisch
Programmierte Auszahlung