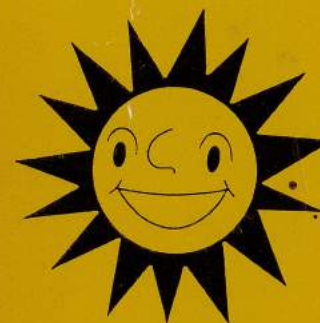
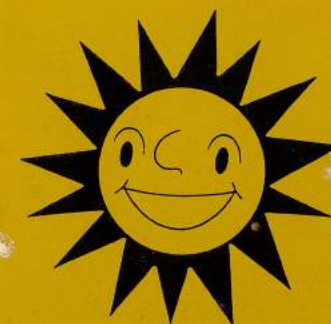




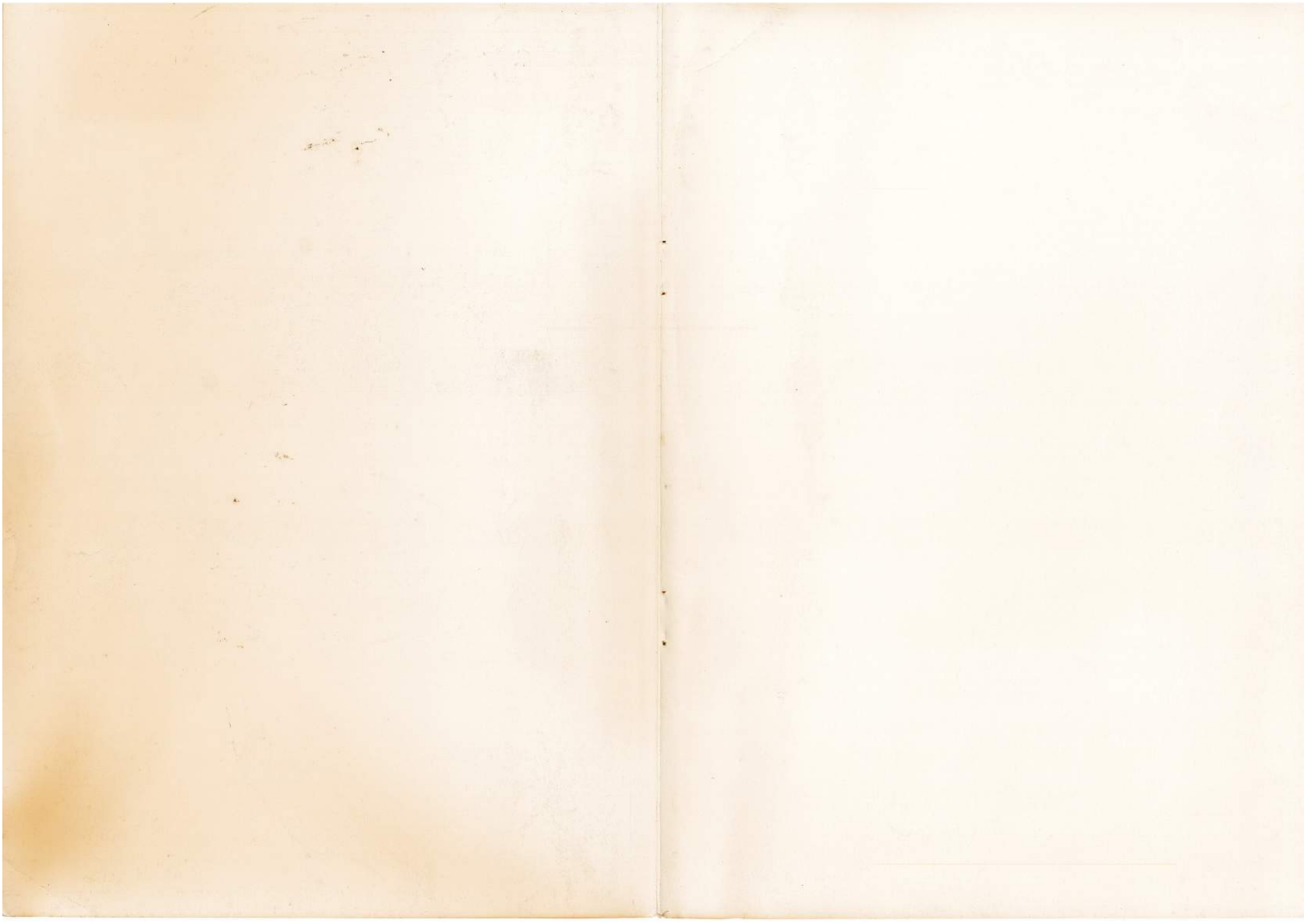
GmbH Paul Gauselmann
Fabrikation münzbetätigter Geräte

Postfach 1240 · Eichendorffstraße 16-24
4992 Espelkamp

Telefon:
Technische Information 0 57 41/27 32 73
Ersatzteildienst 0 57 41/27 32 81 und 27 32 83
Zentrale 0 57 41/2 73-1



Bedienungs- Handbuch





Bedienungs- Handbuch

Elektrische Werte:

Netzspannung 220 Volt
 Netzfrequenz 50 Hertz
 Leistungsaufnahme 300 W max.

Sicherungen:

2 Netzsicherungen für 220 V 2,5 A träge
 2 Netzteilsicherungen für 20 V/40 V 6,3 A mittelträge
 1 Netzteilsicherung für 5 V 1,6 A mittelträge
 1 Netzteilsicherung für 6 V 0,8 A mittelträge

Achtung: Defekte Sicherungen nur durch solche mit gleichen Werten ersetzen!

Beleuchtung: Alle Glassockellampen 6 V/2 W

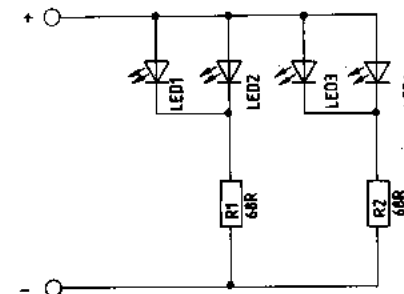
Abmessungen: Höhe: 90,5 cm
 Breite: 59,5 cm
 Tiefe: 30,0 cm
 Gewicht: 44,5 kg

Allgemeine Hinweise:

Vor Anschluß des Gerätes Netzspannung prüfen!

Vor der Ausführung von Reparaturen Gerät vom Netz trennen!

Vor Inbetriebnahme Münzstapelröhren auffüllen!



1989	Tag	Name	Rohrlichtschranke Senderplatine
Gez.	63	Gmp	
Bearb.			
Gepr.			
Geand.			
			4189/020201

Aufhängung des Gerätes

Das Gerät ist mit vier Aufhängebolzen versehen. Diese greifen in vier Aufhängelaschen, die an einem Ständer befestigt sind. Soll das Gerät an einer Wand aufgehängt werden, so verwendet man ein spezielles Aufhängekreuz, welches als Zubehör erhältlich ist.

Wird das Gerät an einem Ständer oder an der Wand befestigt, so ist es unbedingt mit einer Mittelschraube zu sichern!

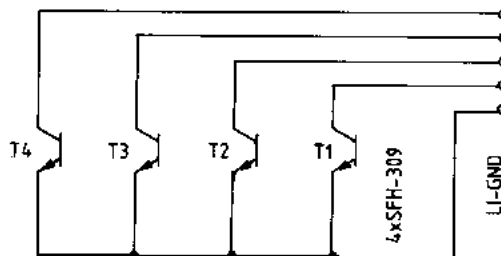
Das Netzkabel ist fest im Gerät an der Netzanschluß-Einheit angeschlossen. Es ist in einem Behälter an der Rückwand aufgerollt.

Das Gerät darf nur an eine von einem Elektrofachmann verlegte und intakte Schutzkontakt-Steckdose angeschlossen werden!

Vor Anschließen des Gerätes an das Netz ist die Netzspannung zu prüfen. Das Gerät ist für eine Wechselspannung von 220 Volt ausgelegt.

Einschaltroutine

Nach dem Einschalten des Gerätes machen die Scheiben zwei komplette Umdrehungen und bleiben dann stehen. Ein eventuell einlaufender Gewinn wird nicht gegeben. Diese Einschalttroutine kann auch mit dem Reset-Schalter, der sich auf der Serienplanplatte befindet, vorgenommen werden.

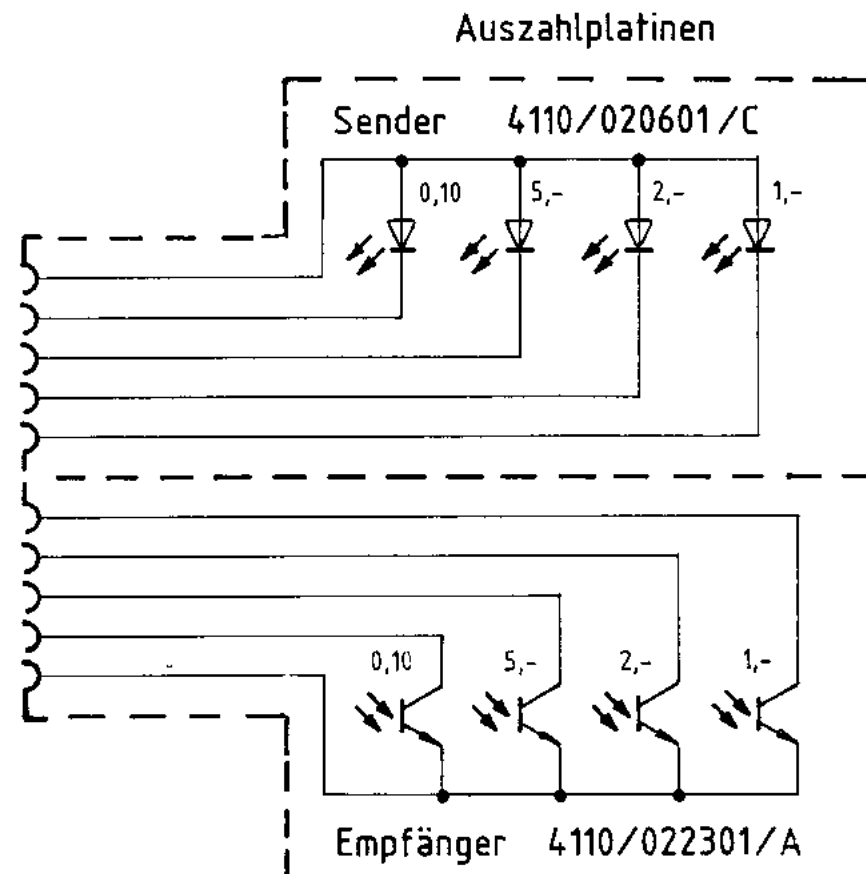


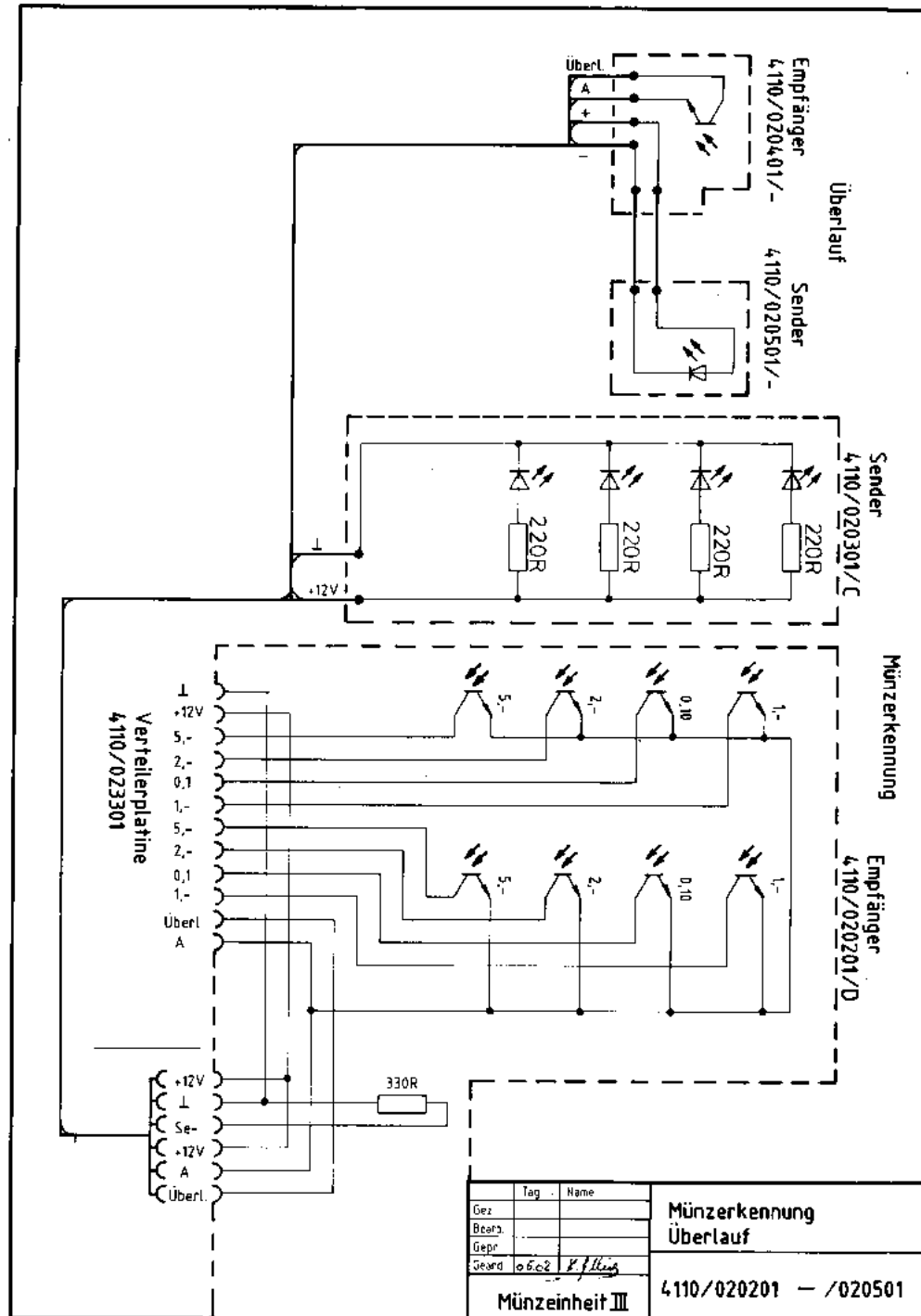
Tag	Name	Rohrlichtschranke Empfängerplatine
Gez.: 46.10	Georg	
Bearb.:		
Gepr.:		
Geänd.:		
4189/020301		

Beenden des Minimalstandsblinken

Befinden sich in einer Münzröhre weniger als 10 Münzen, blinkt der Pfeil der entsprechenden Münzsorte langsam. Im Serviceprogramm kann dieses Blinken nach dem Auffüllen der Münzsorte mittels der Rückgabetaste und der Risikotaste beendet werden.

- Durch Öffnen der Tür ins Serviceprogramm gehen,
- Münzsorte bis zur Markierung (roter Strich auf dem Münzrohr auffüllen),
- Rückgabetaste am Gerät drücken, anschließend Risikotaster betätigen. Das Minimalstandsblinken ist beendet.





Auffüllen der Münzsorten 0,10 DM, 1,00 DM, 2,00 DM durch die Aufsicht oder den Wirt bei geschlossenem Gerät

Wenn ein Münzeinwurf Pfeil langsam blinkt, ist der Vorrat in der entsprechenden Münzröhre unter zehn Münzen gesunken. Bei Münzspeicherstand 0,00 die Taste "Münzrückgabe" drücken. Der Blinkrhythmus erhöht sich. Die durch den blinkenden Pfeil gekennzeichnete Münzsorte einwerfen. Die Münzen werden im Münzspeicher addiert, ein Spiel läuft nicht an. Nach nochmaligem Drücken der Taste "Münzrückgabe" wird der von Ihnen eingeworfene Betrag im größeren Münzwert ausgezahlt. Die Auszahlung erfolgt automatisch 25 Sekunden nach Einwurf der letzten Münze oder nach Einwurf von 50 Münzen einer Sorte.

Münzauffüllung durch den Spieler (Auszahlgarantie)

Wenn bei einer Auszahlung einer der Pfeile neben den Münzsymbolen schnell blinkt, kann aus dieser Münzröhre nicht ausgezahlt werden. Trotzdem ist eine ordnungsgemäße Auszahlung gewährleistet. Durch Nachwerfen von Münzen wird der Geldbetrag auf dem Münzspeicher bis zu einem Wert erhöht, der durch die vorhandene Münzsorte ausgezahlt werden kann. Diese Auszahlung erfolgt automatisch.

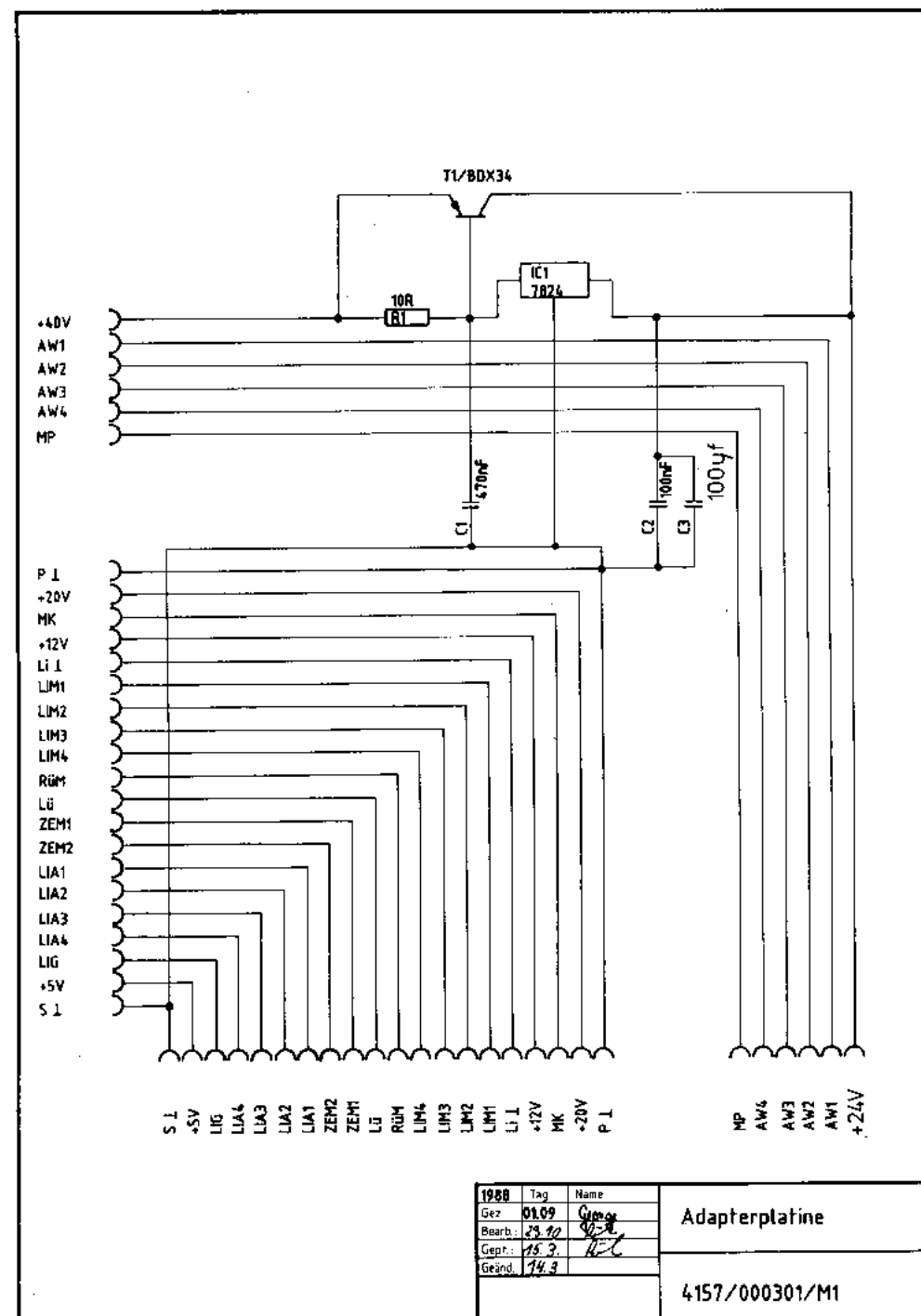
Beispiel:

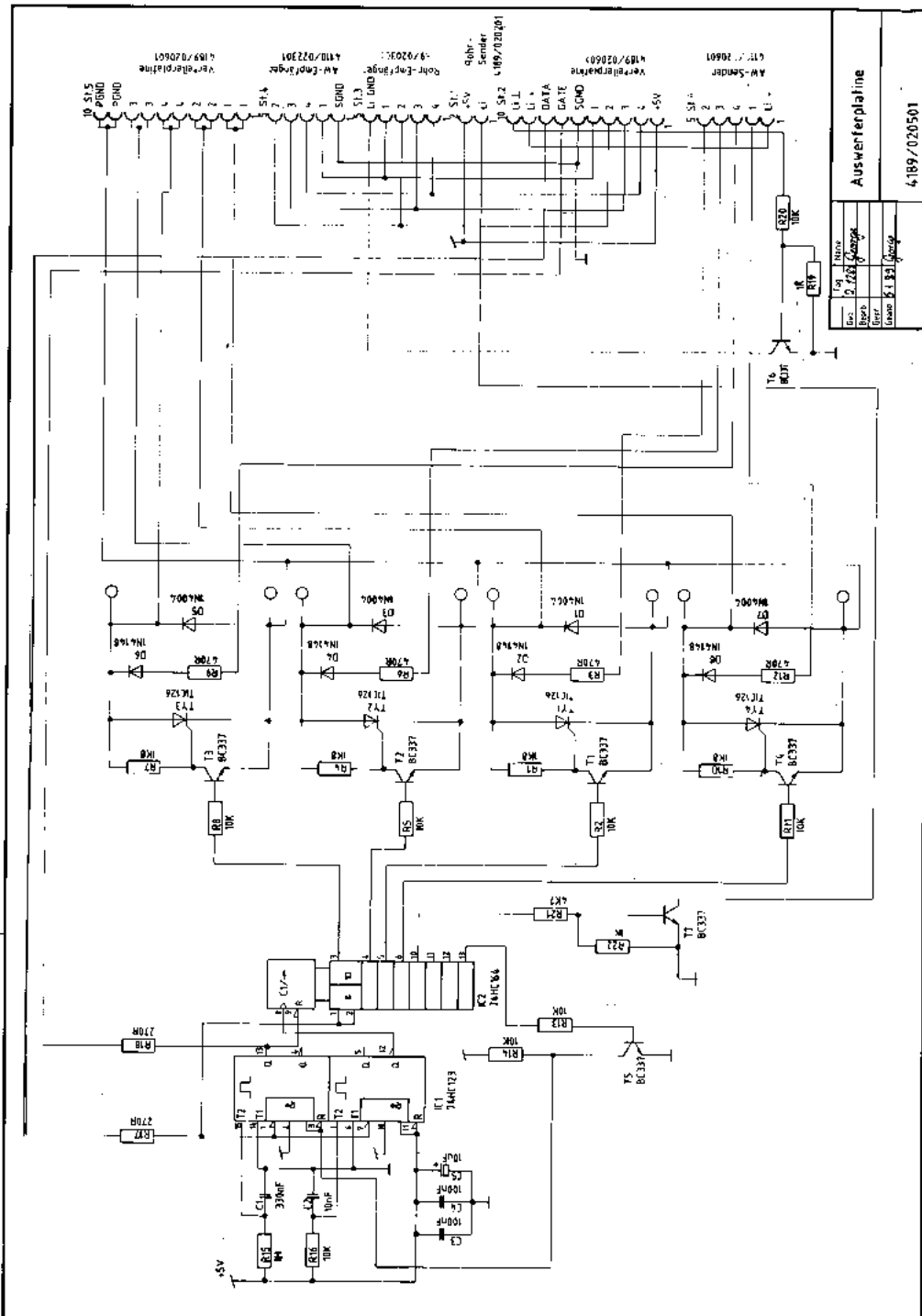
Auszahlung stoppt bei 0,70 DM. Der Einwurfpfeil neben 0,10 DM blinkt, die 0,10 DM-Röhre ist also leer. Jetzt 0,30 DM einwerfen. Das Gerät zahlt einmal 1,-- DM aus.

Da 0,10 DM-Geldstücke fehlen, blinkt der Pfeil neben dem 0,10 DM-Münzsymbolum. Die Auffüllung der Röhre erfolgt wie oben beschrieben.

Manipulationsschutz, Alarmton

Manipuliert man das Gerät an den Auszahlschiebern, ertönt ein durchgehender Warnton, den man nur durch Netztrennung beenden kann.





Gewinnlinien

Der Merkur Disc 3000 hat vier Gewinnlinien:

1. Linke Scheibe 2 Felder
2. Mittlere Scheibe 1 Feld
3. Rechte Scheibe 2 Felder

Somit ergeben sich $2 \times 1 \times 2 = 4$ Gewinnlinien.

Jede der drei Spielscheiben kann 12 mögliche Stellungen einnehmen.

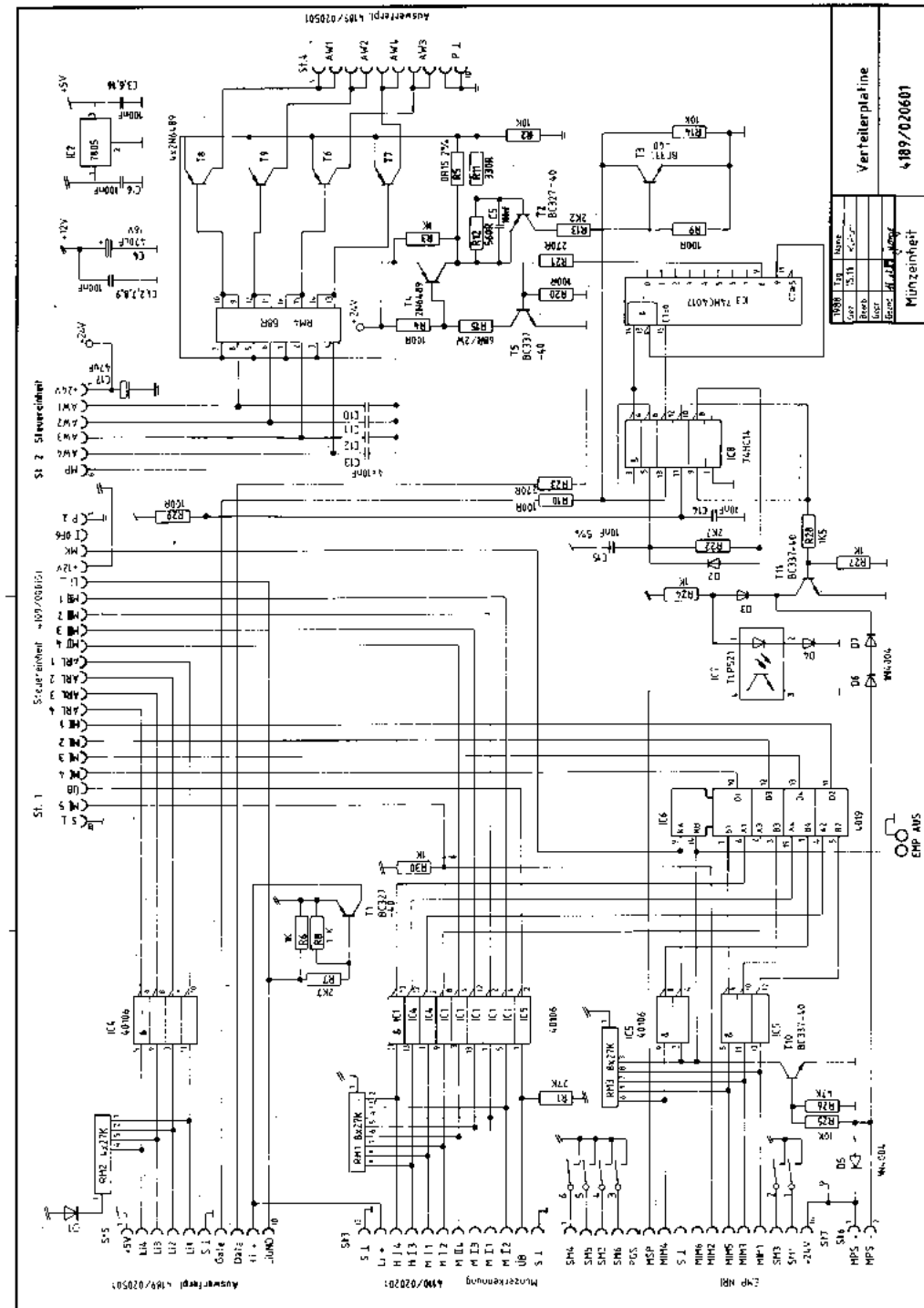
Auf den einzelnen Scheiben befinden sich folgende Symbole:

	linke Scheibe	mittlere Scheibe	rechte Scheibe
DM 0,30	6	1 *	6
DM 0,40	6	3 *	6
DM 0,60	1	2	1
DM 0,80	1	2	1
DM 1,30	2	1	2
DM 1,60	2	-	2
DM 2,60	1	1	1
Merkur	3	1 *	3
Disc	2	-	2
3000	-	1 *	-

* gestreiftes Feld

Zeigen die Spielscheiben dreimal den gleichen Betrag oder zweimal den gleichen Betrag und MERKUR auf der mittleren Scheibe, so erfolgt eine Ausspielung eines höher- oder gleichwertigen Gewinnes in der zugeordneten Risikoleiter. Die Ausspielkombinationen sind im folgenden aufgeführt.

Merkur	3000	Merkur	Disc	3000	Disc	rechte
Merkur	3000-	Merkur	--	Merkur	-3000	
Disc		Disc	Disc		Disc	
Merkur	3000	Disc	Disc	3000	Merkur	Risiko
1,60	Merkur	1,60	80	80	80	
40	Merkur	40	40	40	40	Leiter





Anschließend kann der durch die Ausspielung erreichte Gewinn riskiert oder durch die Taste "volle Gewinnübernahme" auf den Münzspeicher addiert werden.

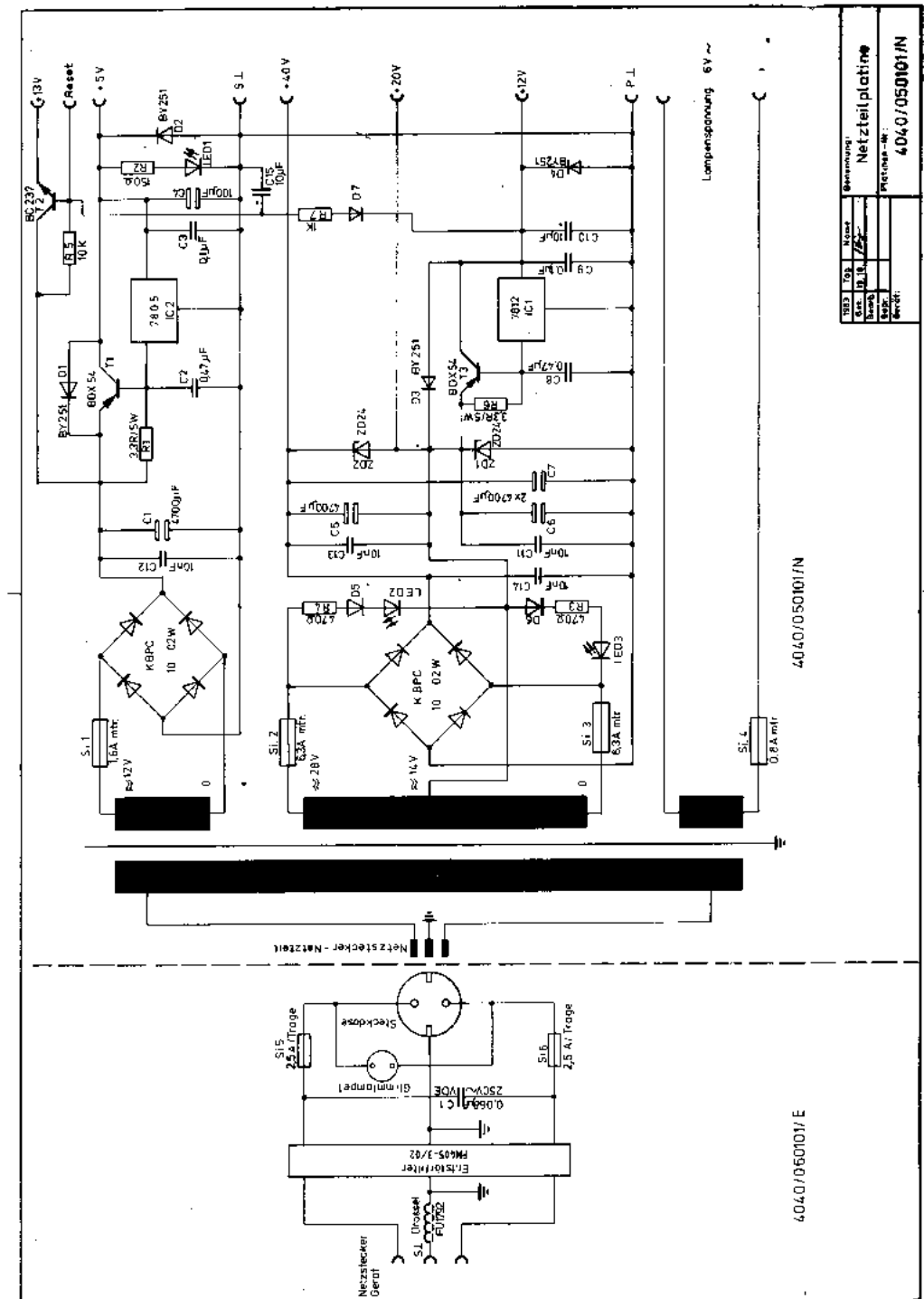
Das MERKUR-Symbol auf der mittleren Scheibe ersetzt jedes andere Symbol.

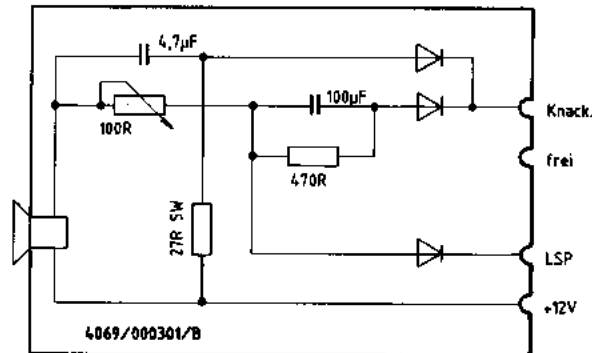
Normalgewinn im Risikospiegel

Nach Einlauf eines Gewinnes ist es möglich, diesen Gewinn ins Risiko zu nehmen.

Das dem Gewinn entsprechende Feld der Risikoleiter leuchtet. Gleichzeitig blinkt das Feld des bei Risikoerfolg zu erwartenden Gewinnes abwechselnd mit dem Feld "Nichts".

Mittels einer der beiden Risikotasten kann der Gewinn bis max. zur 50er- bzw. 45er-Serie oder dem Feld "Nichts" riskiert werden. Ein automatisches Riskieren durch die eingeschaltete Risikoautomatik ist bis zum erstmaligen Erreichen von Sonderspielen (siehe Risikoautomatik) oder dem Feld "Nichts" möglich.





Jahr	Tag	Name
Ges.	10.3.	Kor
Besch.		Beschreibung
Gepr.		Geprüft
Gepr.		Geprüft

Lautsprecherreglerpl.

4069/000301/B

Ausspielung Sonderspiele

Nach Einlauf der Kombination:

Disc	Merkur	Disc
------	--------	------

erfolgt eine Ausspielung auf der linken Risikoleiter zwischen 3 und 100 Sonderspielen. Der bei der Ausspielung erreichte Gewinn kann mit Ausnahme der 50er- bzw. 100er-Serie weiter riskiert werden.

Nach Einlauf der Kombination:

Merkur	Merkur	Merkur
--------	--------	--------

erfolgt eine Ausspielung auf der rechten Risikoleiter im Bereich zwischen 2 und 100 Sonderspielen. Der bei der Ausspielung erreichte Gewinn kann mit Ausnahme der 45er- bzw. 100er-Serie riskiert werden.

Merkur	Merkur	Merkur	Merkur	Merkur	Sonder- spiele- Tableau
Disc	Merkur	Disc	Disc	3000	Disc

Die o. g. Merkur-Disc-Kombinationen auf den Scheiben werden im Sonderspiele-Tableau mit den dort angegebenen Wahrscheinlichkeiten ausgespielt und anschließend in die entsprechende Risikoleiter gesetzt. Auf der Risikoleiter kann weiter riskiert werden. Ausnahmen sind die 50er- bzw. 100er-Serie, die nicht riskiert werden können.

Sonderspiele im Risikospiel

Nach erfolgter Ausspielung von Sonderspielen können die in dieser Ausspielung erzielten Sonderspiele mit Ausnahme der 45er-, 50er- und 100er-Serie ins Risiko genommen werden.

Das Feld der entsprechenden Anzahl von Sonderspielen leuchtet in der Risikoleiter auf. Gleichzeitig blinkt das nächsthöhere Feld im Wechsel mit dem Feld "Nichts". Mittels einer der beiden Risikotasten kann nun bis zur 50er- bzw. 45er-Serie riskiert werden.

Wichtig:

In einem Spiel können durch erfolgreiches Riskieren max. 50 Sonderspiele gewonnen werden.

Bei einem Sonderspielezählerstand kleiner als 10 werden bei einem 3,-- DM-Gewinn 2,60 DM auf der linken Leiter gesetzt. Diese können übernommen oder riskiert werden. Der Restbetrag von 0,40 DM wird auf der rechten Leiter gesetzt, hiermit ist ebenfalls das Risikospiel oder die sofortige Übernahme mittels entsprechender Taste möglich.

Bei einem Sonderspielezählerstand größer als 9 ist ein Risikospiel nur bei Einlauf eines MERKUR-Symbols auf der mittleren Scheibe möglich.

Bei Serien in der Serie werden Sonderspiele bis max. 110 aufaddiert.

Schaltpläne

Endchance

Wird in einer Serie von Sonderspielen kein Gewinn erzielt, bleibt der Sonderspielezähler solange auf dem Wert "1", bis ein 3,-- DM-Gewinn erzielt wurde.

Nicht zu riskierende Gewinne

- Serien von 100, 50 bzw. 45 Sonderspielen
- Serienanfangsgewinne
- Beträge, die bei einem Sonderspielezählerstand größer als 9 gewonnen werden, sofern die mittlere Scheibe nicht das MERKUR-Symbol zeigt.
- In der Leiter angezeigte Sonderspiele, sofern diese zusammen mit schon auf dem Serienspeicher befindlichen Sonderspielen 110 oder mehr ergeben würden.

Risikoautomatik

Neben dem manuellen Riskieren eines Gewinnes kann eine Risikoautomatik durch Betätigen einer der beiden Risikotasten außerhalb der Risikophase eingeschaltet werden (die beiden Risikotasten leuchten schwach).

Bei eingeschalteter Risikoautomatik werden Geldgewinne automatisch bis zum erstmaligen Erreichen von Sonderspielen oder dem Feld "Nichts" riskiert. In Sonderspielen oder bei Riskieren von Hand ist die Risikoautomatik unwirksam.

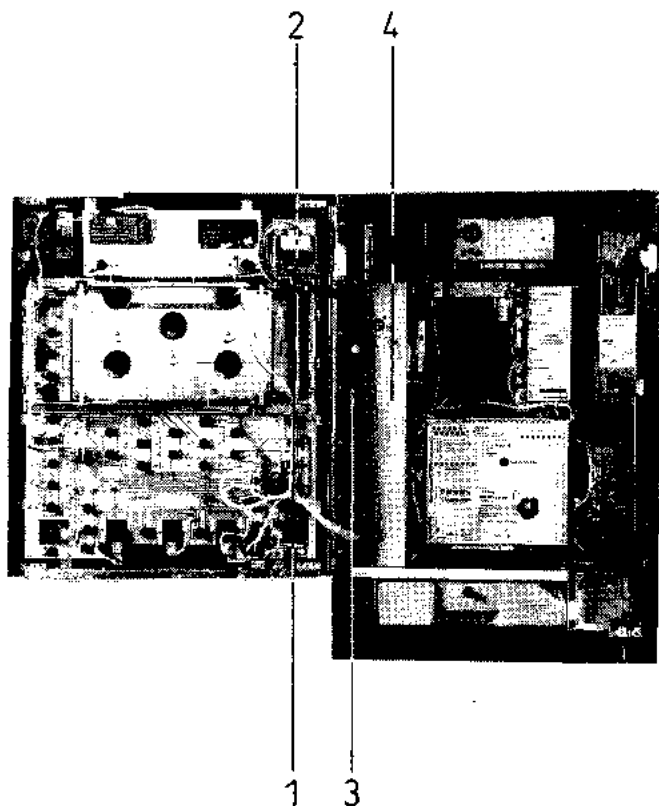
Startautomatik

Neben dem manuellen Nachstarten kann die linke Scheibe nach ihrem erstmaligen Anhalten automatisch nachgestartet werden, sofern kein MERKUR-, Disc-, 2,50 DM-, 1,60 DM- oder 1,30 DM-Symbol auf den Sichtfenstern der linken Scheibe erscheint. Eingeschaltet wird die Startautomatik durch Drücken der Starttaste außerhalb der Nachstartphase (bei eingeschalteter Startautomatik leuchtet die Taste schwach).

Teilgewinnübernahme

Als weitere Funktion kann mit Hilfe der mittleren Stoptaste einem Gewinn von mehr als 3 Sonderspielen und weniger als 45 zunächst ein Teil des Gewinnes auf dem entsprechenden Speicher addiert werden. Der verbleibende Rest kann ins Risiko genommen werden oder durch Betätigen der rechten Stoptaste ebenfalls aufaddiert werden. Bei Gewinnen von 100, 50 bzw. 45 Sonderspielen ist ebenfalls keine Teilgewinnübernahme möglich, diese werden automatisch auf den Serienspeicher addiert. Eine Teilgewinnübernahme ist in einem Spiel nur einmal möglich.

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 4076	Frontscheibe f. Akzeptor	
	6000 3826	Akzeptor kompl. 10/20,-DM	
	6000 3827	Akzeptor solo 10,-/20,-DM	9898/9000301
2	6000 3839	HL-Modul	9898/9000301A
	6000 3200	Aufnahme	4109/0300021
	6000 2527	Blende	4093/0300041
	6000 2298	Einsatz (2x)	4093/0300051
	6000 3547	Leiterplatte (frei/gesp.)	4121/030100
3	6000 3825	Akzeptorsteuerung kompl.	4196/000500
	6000 3289	Spreizkopf weiß	9896/070281
	6000 3290	Muffe dto.	9896/070282
	6000 3872	Abdeckung bedruckt	4196/000500
	6000 1792	Abstandshalter grau	4021/000102
4	6000 2800	Geldscheinkasse	
	6000 3687	Riegel	4093/0000091
	6000 2827	Netzteilplat. Akzeptor	4121/000600
	6000 3317	Kabelb. 16pol.rt-14pol.gr	4121/100100
	6000 3873	Kabelbaum 4-pol. blau	9420/404080
	6000 3874	Kabelbaum 10pol.sw	4196/100200
	6000 3690	Kabelbaum 4pol. rot	9420/204090
	6000 3875	Kabelb. 4pol.sw-8pol.sw	4196/100100



Volle Gewinnübernahme

Soll ein eingelaufener Gewinn nicht ins Risikospiel genommen werden, wird dieser durch Betätigen der rechten Stop-taste sofort auf den entsprechenden Speicher aufaddiert.

Der Münzspeicher und die Münzrückgabe

Das eingeworfene Geld und/oder die Geldgewinne werden auf den Münzspeicher aufgezählt.

Bei Erreichen eines Betrages von 110,-- DM wird ein Teilbetrag ausgezahlt. Der im Münzspeicher angezeigte Betrag kann jederzeit durch Betätigen der Rückgabe-Taste rechts neben dem Einwurfschlitz zur Auszahlung gebracht werden.

Elektronische Steuereinheit

Die elektronische Steuereinheit ist über Steckverbindungen in dem Gerät integriert.
Befestigt ist die Platine durch Schnappverschlüsse.
Vor Austausch der Baugruppen ist das Gerät spannungslos zu schalten.

Achtung:

Garantieansprüche erlöschen bei beschädigten Plomben!

Auf der Steuereinheit befinden sich fünf Bohrlöcher, durch schwarze Pfeile gekennzeichnet.
Durch diese Bohrlöcher ist der Blick freigegeben auf fünf Leuchtdioden. Diese LED's haben eine Überwachungsfunktion.

LED oben links: **NORMAL AUS**
Sie leuchtet bei Kurzschluß in der Lampenmatrix oder fehlendem Ansteuerkontakt.

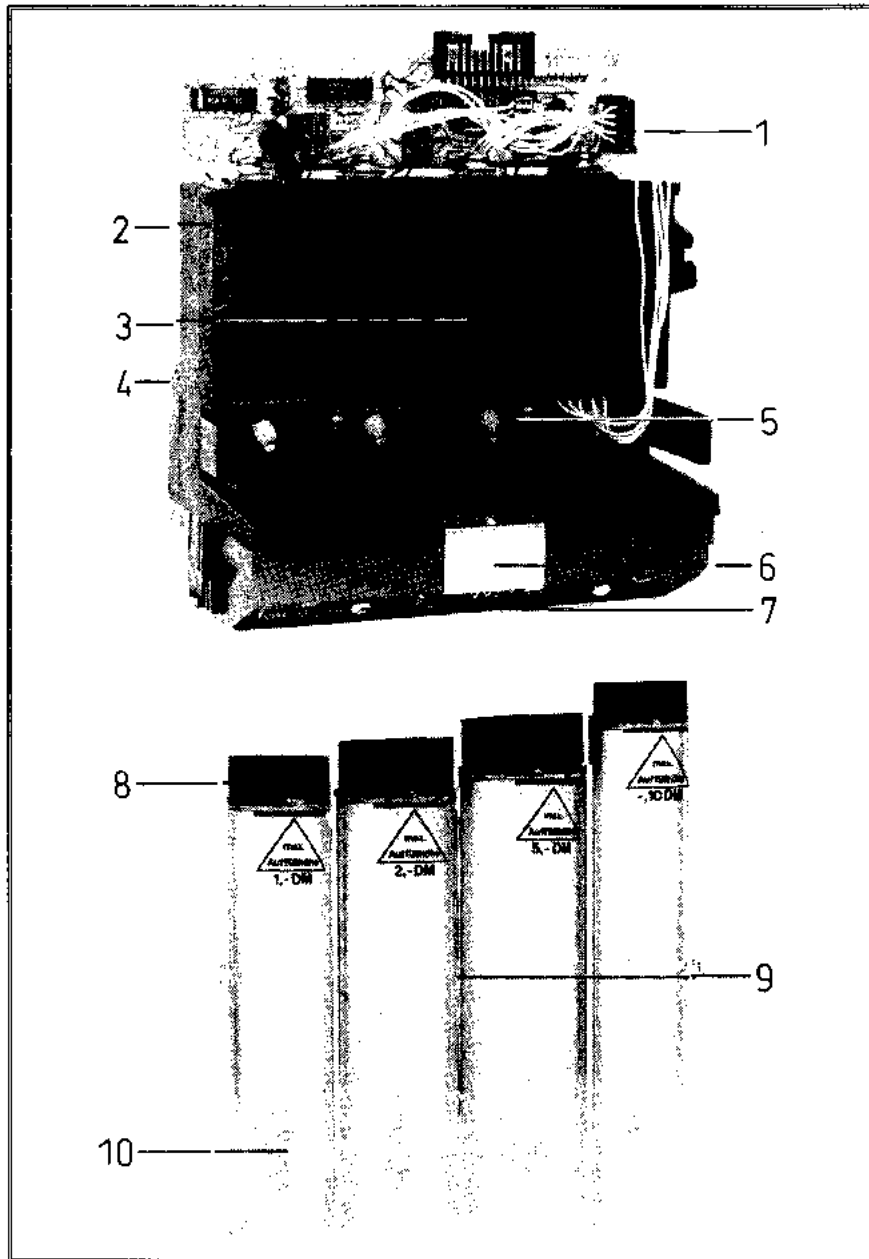
Doppel LED links: **NORMAL AN**
Sollte ein Kurzschluß im Stromkreis der Auszahlmagnete, des Spielezählers oder des Münzsperrmagneten auftreten, so wird diese LED getaktet.

Doppel LED rechts: **NORMAL AN**
Sollte ein Kurzschluß im Stromkreis der Lichtschrankensender auftreten, so wird diese LED getaktet.

LED unten Mitte: **NORMAL AN**
Sie wird bei einem Resetimpuls oder fehlender +5V-Versorgungsspannung dunkel gesteuert.

LED unten links: **NORMAL AUS**
Bei defekter oder fehlender Batterie leuchtet diese LED.

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
	6000 3540	Auszahlereinheit kompl.	4189/020100
1	6000 3546	Auswerferplatine	4189/020500
2	6000 3180	Magnetträger	4110/020001
3	6000 3191	Auszahlmagnet mit Plunger	9621/0100303
	6000 3192	Druckfeder Kegelst.	4110/021002
	6000 3193	Scheibe	4110/021003
	6000 3194	Druckstück	4110/021010
	6000 3196	Druckfeder	4110/021012
	6000 3197	Hülse	4110/021011
4	6000 3242	Achse	4110/021004
5	6000 3751	Rohrüberw.-plat. Empf.	4189/020300
6	6000 3179	Klemmfeder	4110/021009
	6000 3169	Ausgabe	4110/020002
	6000 3170	Einsatz	4110/021001
	6000 3541	Auszahlplatine Sender	4110/020600
	6000 3172	Auszahlplatine Empfänger	4110/022300
	6000 3175	Schieber 1,-	4110/020005
	6000 3176	Schieber 2,-	4110/020006
	6000 3177	Schieber 5,-	4110/020007
	6000 3178	Schieber 0,10	4110/020008
	6000 3243	Hebel	4110/020004
	6000 3071	SFH 485 (IR-Sender)	9105/1004853
	6000 2443	SFH 309-5 (IR-Empfänger)	9105/0003093
7	6000 3750	Rohrüberw.-plat. Sender	4189/020200
8	6000 3182	Tülle 1,- DM	4110/020023
	6000 3183	Tülle 2,- DM	4110/020024
	6000 3184	Tülle 5,- DM	4110/020025
	6000 3185	Tülle 0,10 DM	4110/020026
9	6000 3181	Münzspeicher	4110/020003
10	6000 3542	Rohr 1,- DM	4110/020009
	6000 3543	Rohr 2,- DM	4110/020010
	6000 3544	Rohr 5,- DM	4110/020011
	6000 3545	Rohr 0,10 DM	4110/020012
	6000 3190	Schild Münzröhre	4110/021005



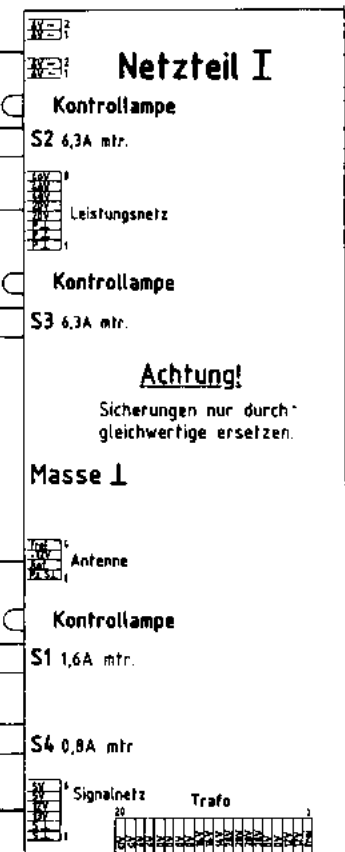
Netzteil

Geldentnahmerinne

Steuereinheit

Serienplan

Steuereinheit



S 4	6 V	Geldentnahmerinne
S 3	20 V / 40 V	Leistungsnetz
S 2	20 V / 40 V	Leistungsnetz
S 1	5 V / 13 V	Signalnetz

Maschine

Im Gegensatz zu den Geräten mit Walzen-Maschine ist diese Maschine im Frontturrahmen aufgehängt, jedoch genauso einfach dem Gerät zu entnehmen.

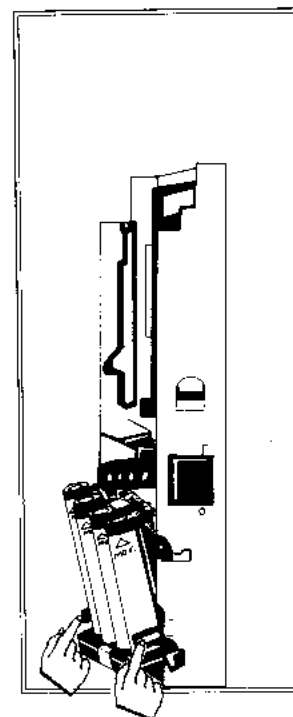
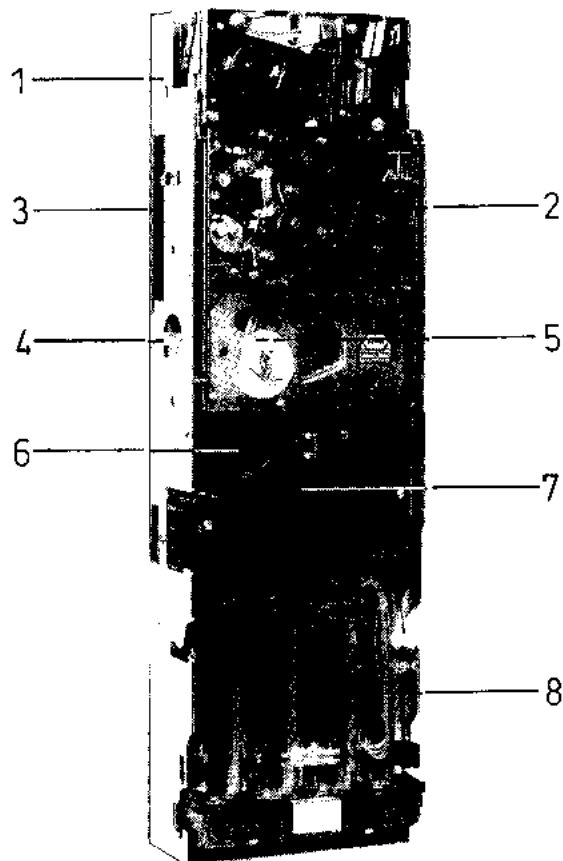
Zunächst wird das Gerät stromlos geschaltet und die Steckverbindungen der Maschinenquerplatine abgezogen. Die Schnapper, mit der die Maschine arretiert ist, werden nach außen gedrückt und die komplette Einheit kann dem Gerät entnommen werden.

Die Scheiben werden über Schrittmotore einzeln angetrieben. Die Abtastung erfolgt über Gabellichtschranken.

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 3537	Münzeinheit ohne Münzpr.	4189/
	6000 2960	U-Blech kompl.	4110/020800
2	6000 3538	Münzprüfer elektronisch	4110/022500
	6000 3363	Schraube Münzprüferaufh.	4110/0222021
	6000 1142	Münzprüfereinsatz kompl.	9898/7052091
	6000 1136	Münzprüfer 2,-- 1,-- 0,10	9898/7052091D
	6000 1137	Chassis	9898/7184003
	6000 1138	Münzprüfer 5,-	
3	6000 3539	Verteilerplatine	4189/020600
	6000 3748	Abdeckung	4189/020001
	6000 3749	Abschirmung	4189/020002
4	6000 2962	Riegel links rot	4110/020032
	6000 3239	Riegel links	4110/0200301
	6000 2963	Riegel rechts rot	4110/020033
	6000 3240	Riegel rechts	4110/0200311
	6000 2964	Zugfeder	4110/020903
5	6000 2965	Münzsperrmagnet	4110/021200
	6000 3586	Zugfeder	9622/0201023A
	6000 2966	Rastfeder (Arretierung)	4110/020904
6	6000 2967	Trichter	4110/020035
	6000 1792	Abstandshalter grau	4021/000102
	6000 2990	Klappe	4110/020905
7	6000 3662	Druckfeder (Münzdurchl.)	4110/0211031
	6000 2970	Münzdurchlauf kompl.	4110/021100
	6000 3167	Deckel	4110/020040
	6000 2973	Überlaufplatine I	4110/020400
	6000 2974	Überlaufplatine II	4110/020500
	6000 3071	SFH 485 (IR-Sender)	9105/1004853
	6000 2443	SFH 309-5 (IR-Empfänger)	9105/0003093
8	6000 3540	Auszahlereinheit kompl.	4189/020100
	6000 3195	Federblech	4110/020902
	6000 3685	Schutzblech	4110/0209092

Münzeinheit

Die Münzeinheit ist an Gleitschlitten, die an der Seitenwand des Gerätes befestigt sind, eingehängt. Zum Befüllen der Münzröhren ist die gesamte Einheit herauszuziehen und um 90 Grad zu schwenken.



Der Auszahlblock ist zum Befüllen der Münzröhren durch Betätigen der beiden seitlich angebrachten Kunststoffschnapper aus seiner Halterung zu lösen und um ca. 30 Grad kippbar.

Das Befüllen wird somit wesentlich erleichtert.

Auffüllhinweise:

Die Münzröhren dürfen nur bis zum roten Strich aufgefüllt werden.

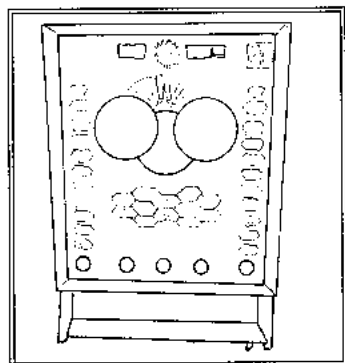
Münzrohr	Münzen	Betrag
5,--	64	320,-- DM
2,--	70	140,-- DM
1,--	71	71,-- DM
-,10	86	8,60 DM

» » Gesamtbetrag: 539,60 DM « «

Nach erfolgreichem Überlauf der einzelnen Münzröhren ist der Rechner synchronisiert und arbeitet mit den tatsächlichen Münzwerten.

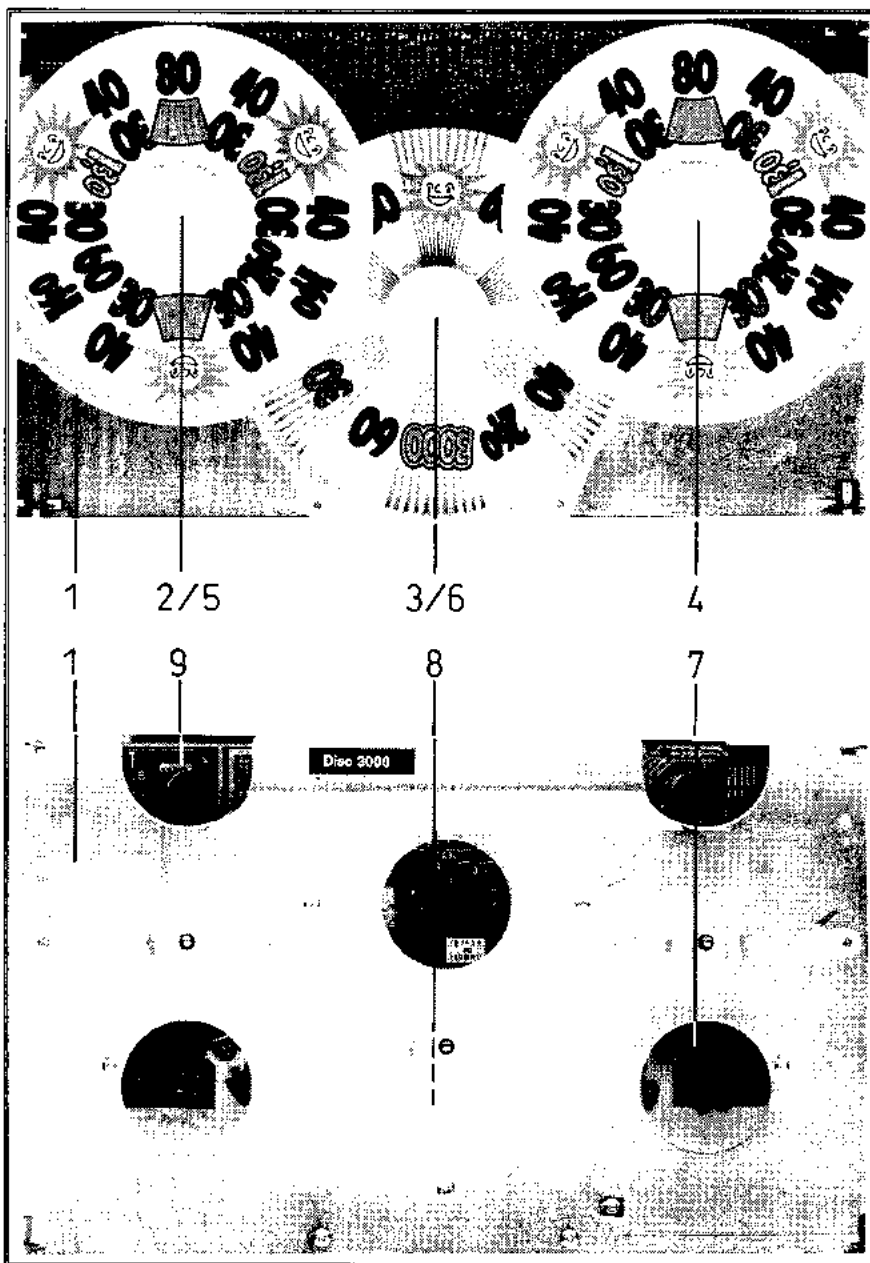
Durch Öffnen der Fronttür (Serviceschalter geht dabei in Mittelstellung) wird zum Spielende der "Service-Betrieb" eingeleitet. Während dieses Service-Betriebes werden nicht benötigte Lampen ausgeschaltet und die Displays auf "Null" gesetzt.

Selbstverständlich werden die abgezählten Punkte nach Ende des Service-Betriebes und durch Schließen der Tür wieder aufgebucht.

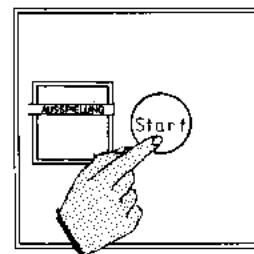


Service-Schalter
in Mittelstellung

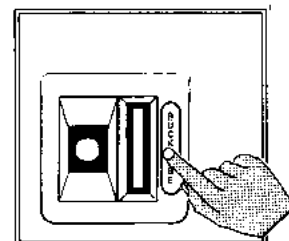
Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
	6000 4070	Maschine kompl.	4157/010000
1	6000 1380	Chassis	4074/010009
	6000 1371	Blende weiß	4064/010002
2	6000 4074	Scheibe außen	4157/010001
3	6000 4075	Scheibe mitte	4157/010002
4	6000 3308	Aufnahme	4074/010002
	6000 1384	Kappe	4074/0100101
5	6000 1381	Kupplungsscheibe außen	4074/010003
6	6000 1372	Kupplungsscheibe mitte	4050/010003
	6000 1363	Scheibe	4050/010013
	6000 1362	Druckfeder	4050/010014
	6000 1361	Sicherungsscheibe	9930/6799603
7	6000 1612	Steuerrad	4056/010006
8	6000 0697	Motor	4074/010400
9	6000 0696	Maschinen-Platine	4074/010100
	6000 1606	Gehäuse Lichtschranke	4040/010502
	5000 5115	BPW 42 (IR-Empf., weiß)	9104/000423
	5000 5122	Coy 46 (IR-S.,blau)	9104/000463



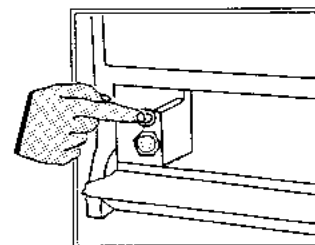
Test/Informationsprogramme sind integriert und können ohne Testgeräte aufgerufen werden.



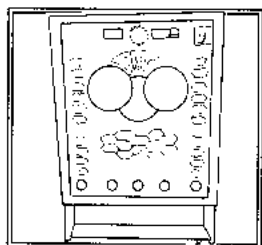
Gewinntestprogramm



Münztestprogramm

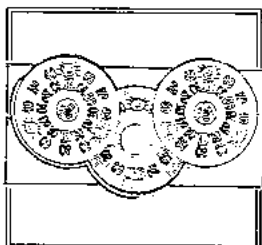


Abruf der Spielezahl
Datenabrufaste neben der
Kasse



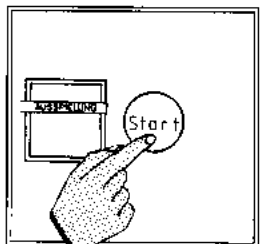
Öffnen des Gerätes

-Türschalter in Mittelstellung



Maschine, von Hand, auf gewünschte Position einstellen.

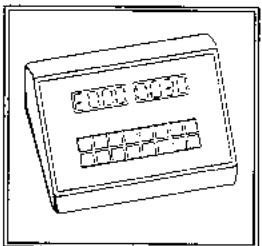
Jede der 3 Scheiben muß einzeln eingestellt werden.



Start-Taste drücken, Scheiben

machen zwei Umdrehungen und

bleiben dann stehen.

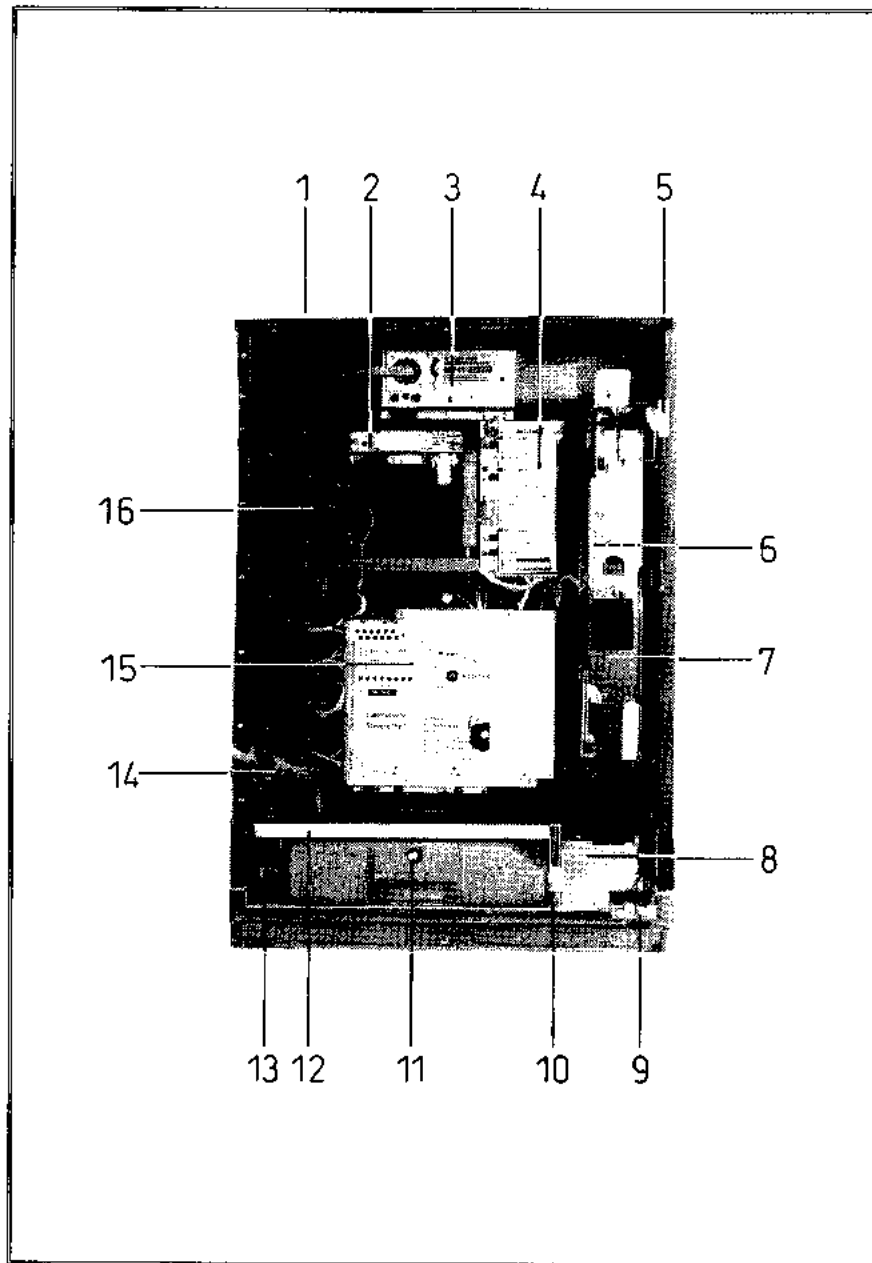


Service-Display zeigt Gewinn-einlauf an.

Spielfeatures (Risiko, Ausspielung u.s.w.) können wie im Normalspiel getestet werden.

Beendet werden kann der Gewinn-test mit dem Service-Schal-ter.

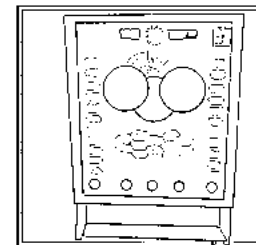
Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 2875	Wasserablaufblech	4072/0000082
2	6000 1568	Vorschaltgerät	9533/0150083
3	6000 1479	Kabelgehäuse	4087/060000
4	6000 0721	Netzteil I	4047/050600
5	6000 1151 6000 0637	Schnapper Verriegelung kompl.	4005/000012 4005/000100
6	6000 4071	Adapterplatine 24V	4157/000300
7	6000 2939 6000 2940 6000 3765 6000 2941 6000 2942 6000 2943 6000 2944 6000 3537	Schwenkeinrichtung kompl. Rastfeder rot Druckfeder dto. Überlauf schwarz Leitblech dto. Münzkanal unten schwarz U-Schiene (Münzkanal) Münzeinheit ohne Münzpr.	4110/022100 4110/020014 4110/000018 4110/0000051 4110/000014 4110/000010 4110/000016 4189/
8	6000 4077 6000 4072 6000 1167	Münzschacht rot Abdeckblech Münzföhrung klar	4157/0000065 4157/0004006F 4005/000217
9	6000 2406 6000 1166 6000 0639	Schloß Zylinderschloßaufnahme 3. Verriegelung	313-08-04 4005/000210 4010/010200
10	6000 1558 6000 1105	Abschlußblech Serviceschalter	4072/000005 9610/593013
11	6000 1491 6000 0909	Kasse Kassenriegel kompl.	4157/000007 4072/0005007F
12	6000 0726	Trafo	4047/000100
13	6000 1232 6000 1725 5000 4004 6000 1480 6000 1481	Spielerzählerklappe Halterung Taster DIN-Buchse Winkel	4005/000048 4087/0004012 9614/010021 9405/0101093 4050/000008
15	6000 4073	Steuereinheit Disc 3000	4157/000200
16	6000 1250 6000 0792 6000 0638 6000 2899	Lautsprecher Lautsprecherregelplatine Abdeckung (Tresorhülse) Trichter f. Tresorständer	4069/000300 4005/0003007F 4110/0000151



Im Servicetestprogramm (Türschalter in Mittelstellung) kann mit der Rückgabetaste ein Testprogramm für die Münzung und Auszahlung aufgerufen werden, des weiteren können Informationen über die Wirtenachfüllung während des Kassierzeitraumes zur Anzeige gebracht werden. Die Daten werden in das interne Display eingeschrieben.

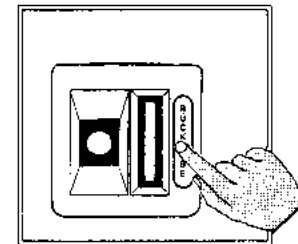
Die einzelnen Abschnitte sind nacheinander in der Reihenfolge Wirtenachfüllung, Münzung/Auszahlung einzeln aufzurufen.

Wirtenachfüllung

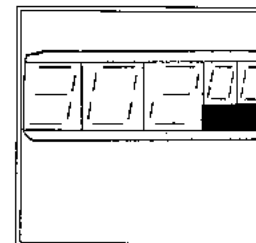


Öffnen des Gerätes

-Türschalter geht in Mittelstellung

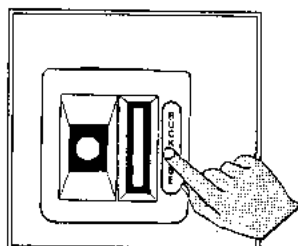


Rückgabetaste drücken

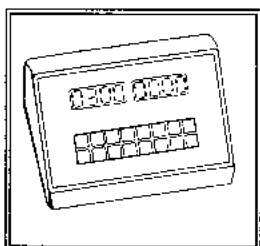


Münzspeicher zeigt Betrag der Wirtenachfüllung.
Wurde kein Geld durch den Wirt nachgefüllt, wird "0" eingeschrieben und man befindet sich automatisch im Testschritt "Fehl Münzungen".

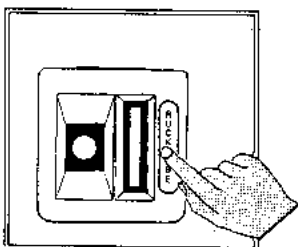
Mit dem nächsten Tastendruck kann das bekannte Münztestprogramm aufgerufen werden.



Rückgabetaste drücken,
die Münzsperre zieht an



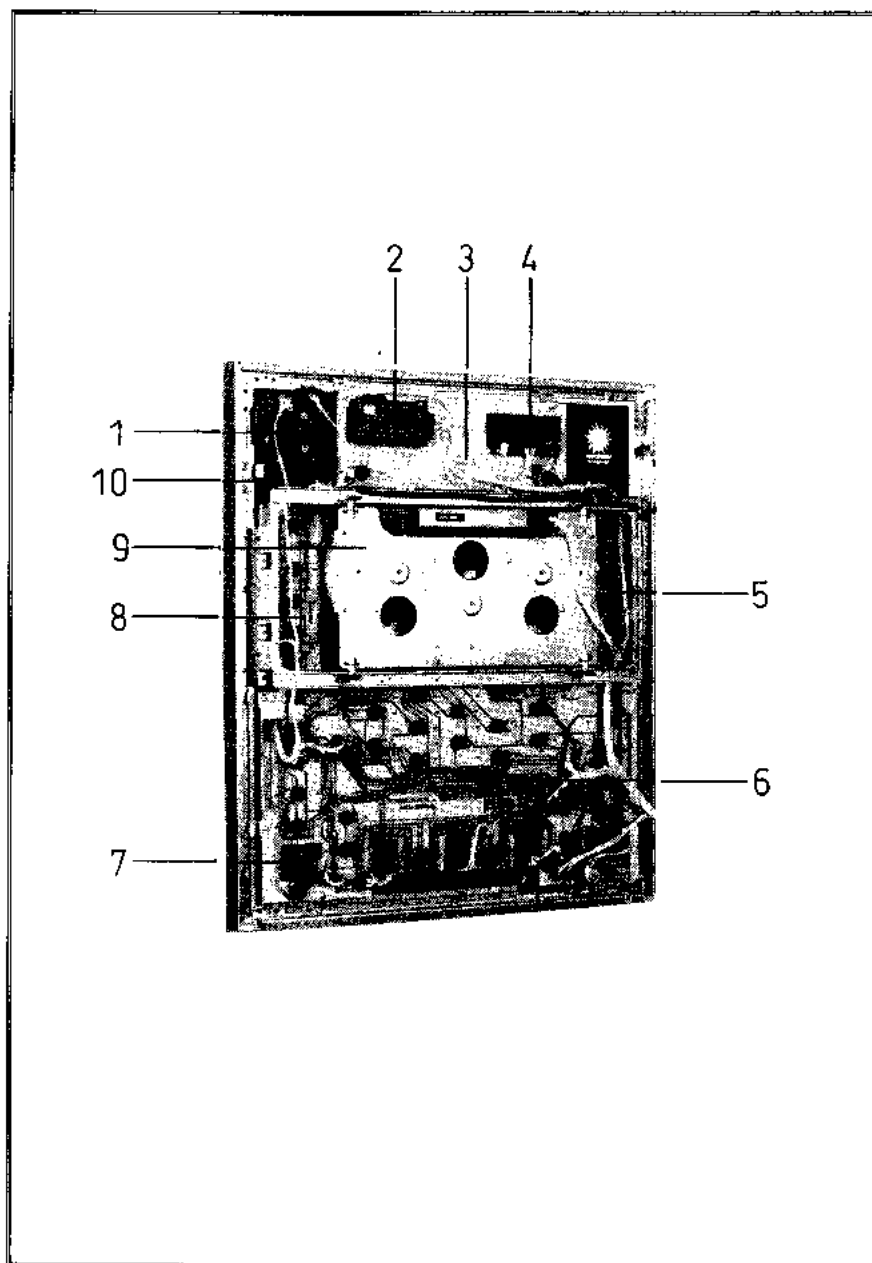
Das Service-Display zeigt die Münz-
annahmegrenze.
Der von allen Geräten bekannte Münz-
test kann nun durchgeführt werden.



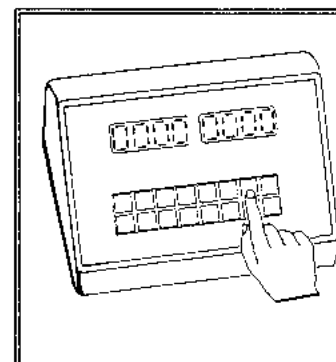
Rückgabetaste drücken
-Die Münzsperre fällt ab
-Das Münztestprogramm ist beendet
-Das Service-Display zeigt auf
allen Anzeigestellen "0"

Im Münztestprogramm wird bei Betätigung der Risikotaste ein eventuell auftretendes Minimalstandsblinken gelöscht. Es ist in diesem Programm auch die Scheinannahmegrenze des Akzeptors einzustellen. Gleichfalls besteht die Möglichkeit ein anderes Auszahlverhalten zu programmieren. (siehe Auszahlverhalten)

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 1422	Aufnahme	4802/030002
	6000 1277	Münzschacht	4802/0300131
	6000 1278	Rückgabe-Taste (Münzsp.)	4802/0300031
	6000 0974	Bolzen	4802/0300151
	6000 3813	Klemmring	4095/0300055
	6000 1518	Druckfeder	4802/030004
	6000 3573	Schild Rückgabe	4802/0300191
	6000 0795	LED-Platine	4086/0306004F
	6000 0787	Beleuchtung Münzeinw.	4802/030600
	6000 1007	Leiterplatte, Münzsp.	4085/031500
2	6000 1026	Anzeigensteuerung	4106/030700
	6000 1472	Kappe dto.	4056/030503
	6000 1023	Anzeigenplatine	4093/030600
4	6000 1024	Digitalanz. (Sondersp.)	4096/030600
	6000 3095	Kappe dto.	4082/030502
5	6000 1022	Leiter II	4093/030500
6	6000 1029	Serienplanplatine	4093/030300
	5000 3966	Lampe 6V/2W	
	6000 1189	Lampenfassung dto.	9532/0240203
	6000 2669	Profilleiste (Plat.-hal.)	4054/0300075
7	6000 0921	Tastenplatine	4079/030500
8	6000 3241	Leiter I	4093/030400
9	6000 3280	Halterung gen.	4141/030600
	6000 4070	Maschine Disc 3000	4157/010000
10	5000 3977	Leuchtstoffröhre 8 W	9531/2200083
	6000 1174	Lampenfassung dto.	9532/2201043
	6000 1459	Rastwinkel	4050/0300062



Im Foultestestprogramm erfolgt die Überprüfung sämtlicher Lichtschrankensysteme und Tasten.



Im Serviceprogramm die Taste "Foul" betätigen.

Fehler werden, durch Ziffern codiert, blinkend angezeigt.
Bei mehreren Fehlern auf der gleichen Anzeigestelle werden diese nacheinander angezeigt.

Wert Anzeigestelle Service-Display

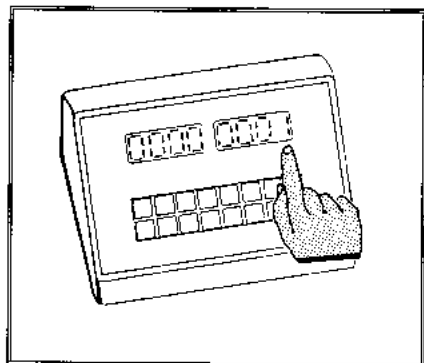
	7	6	5	4	3	2	1	0
1		Risiko- taste rechts	0,10 Rohr leer	0,10 DM verklemt	Auswerfer 0,10	Einwurf 0,10 DM oben		Scheibe links
2	Rück- gabe- taste	Risiko- taste links	1,00 Rohr leer	1,00 DM verklemt	Auswerfer 1,-	Einwurf 1,- DM oben		Scheibe rechts
3	Stop- taste mitte	Stop- taste rechts	2,00 Rohr leer	2,00 DM verklemt	Auswerfer 2,-	Einwurf 2,- DM oben		Scheibe mitte
4	Start- taste	Tasten Rückführ.	5,00 Rohr leer	5,00 DM verklemt	Auswerfer 5,-	Einwurf 5,- DM oben		
5				0,10 DM Röhren-LI defekt	Überlauf	Einwurf 0,10 DM unten		
6				1,00 DM Röhren-LI defekt		Einwurf 1,- DM unten		
7				2,00 DM Röhren-LI defekt		Einwurf 2,- DM unten		
8				5,00 DM Röhren-LI defekt		Einwurf 5,- DM unten		

**Fehlende
Initialisierung:**

Gestört-Lampe blinkt
Kontrollieren Sie die Lithium-Batterie
der Steuereinheit. Ist die Batterie in
Ordnung, so muß die Steuereinheit mit
dem großen Testgerät neu initialisiert
werden.

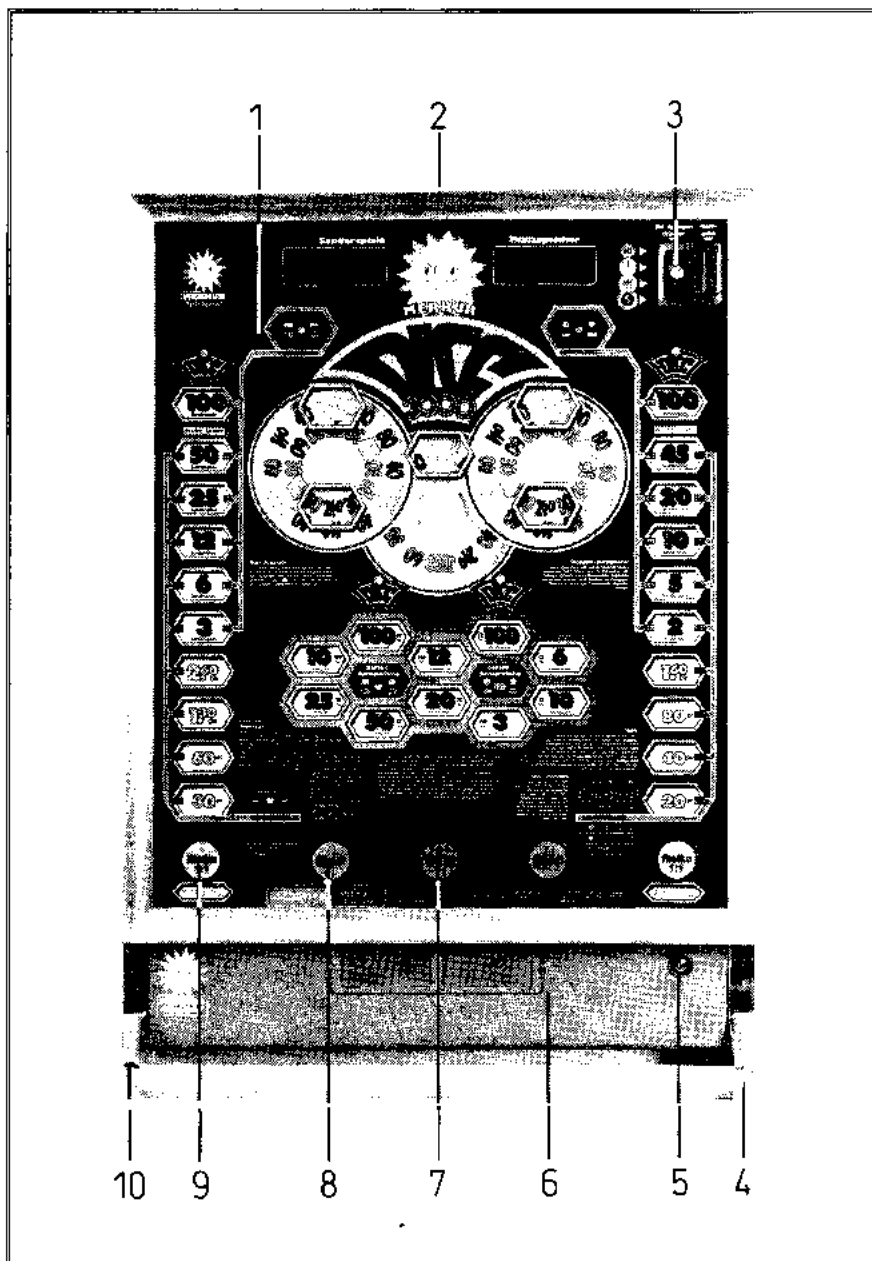
Defekte Maschine:

Gestört-Lampe leuchtet



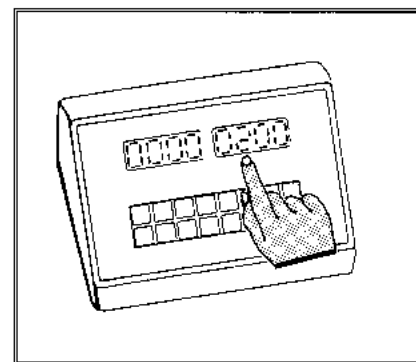
WERT	Anzeigenstelle rechts
1	Scheibe links
2	Scheibe rechts
3	Scheibe mitte

Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
	6000 4068	Gehäuse	4157/000001
1	6000 4069	Frontscheibe	4157/030001
2	6000 1445	Rahmen chrom	4054/0309001
3	6000 1536	Münzeinwurf kompl.	4802/0221007F
4	6000 2082	Seitenteil rechts	4059/0003025
5	6000 2406	Schloß	9895/
6	6000 0638	Kassentür solo	4005/0003007F
7	6000 0932	Taste Stop	4070/032200
8	6000 0933	Taste Start	4070/032100
9	6000 0929	Taste Risiko	4070/032300
10	6000 2083	Seitenteil links	4059/0003015
	6000 1758	Entnahmerinne kompl.	4059/0003007F



Münzlichtschranken:

Welche der Einwurflichtschranken defekt ist, kann nur durch einen Foultest ermittelt werden.

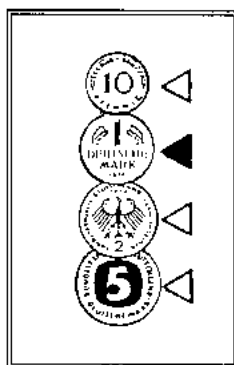


WERT	3. Anzeigenstelle rechts
	Lichtschranke oben
- 1	Empfänger 0,10 DM
- 2	Empfänger 1,-- DM
- 3	Empfänger 2,-- DM
- 4	Empfänger 5,-- DM
	Lichtschranke unten
- 8	Empfänger 5,-- DM
- 7	Empfänger 2,-- DM
- 6	Empfänger 1,-- DM
- 5	Empfänger 0,10 DM

Blinken beim Foultest die Ziffern der einzelnen Gruppen abwechselnd (z. B. 2 und 6), so ist entweder der Sender der Gruppe oder beide Lichtschrankenempfänger defekt.

Auszahllichtschranken:

Auch diese Lichtschranken werden im Spiel laufend abgefragt. Wird eine defekte Lichtschranke erkannt, so wird gleichzeitig das entsprechende Münzsymbol dunkel geschaltet.

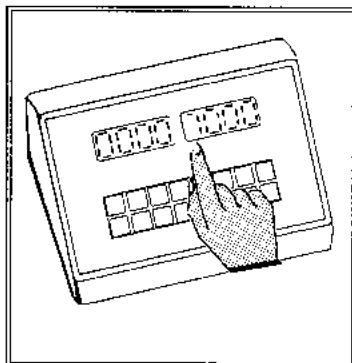


0,10 DM dunkel - Auswerfer LI 0,10 DM defekt

1,-- DM dunkel - Auswerfer LI 1,-- DM defekt

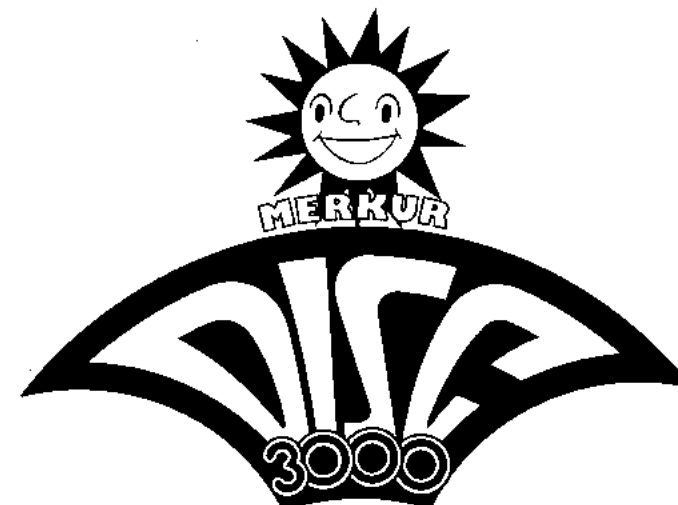
2,-- DM dunkel - Auswerfer LI 2,-- DM defekt

5,-- DM dunkel - Auswerfer LI 5,-- DM defekt



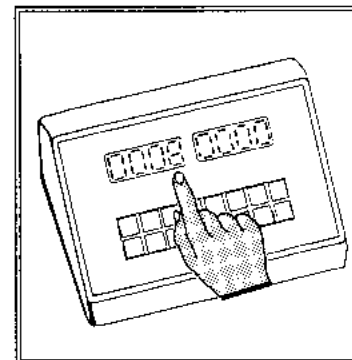
Eine zusätzliche Fehlerinformation ergibt der Foultest.

WERT	4. Anzeigenstelle rechts	
1	Auswerfer LI	0,10 DM
2	Auswerfer LI	1,-- DM
3	Auswerfer LI	2,-- DM
4	Auswerfer LI	5,-- DM

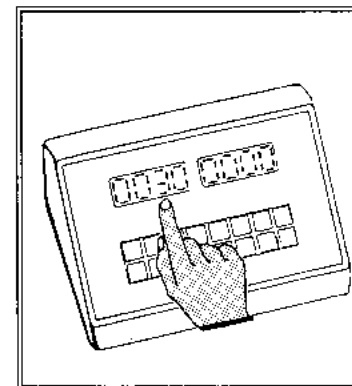


Verklebte Münzen

In der Münzeinheit ohne permanente Münz-Rohrmessung ist im tiefsten Punkt jeder Münzröhre eine zusätzliche Lichtschranke eingebaut. Hierdurch ist es möglich, leere Röhre sowie Verklemmungen der Münzen zu erkennen und zu speichern.



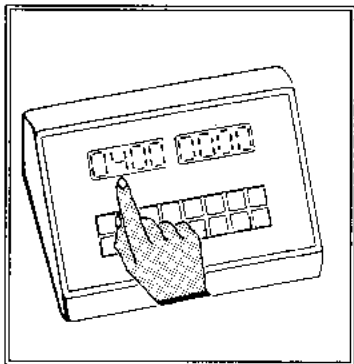
WERT	5. Anzeigenstelle von re.
1	0,10DM verklemt
2	1,--DM verklemt
3	2,--DM verklemt
4	5,--DM verklemt
5	0,10DM Rohr-LI defekt
6	1,--DM Rohr-LI defekt
7	2,--DM Rohr-LI defekt
8	5,--DM Rohr-LI defekt



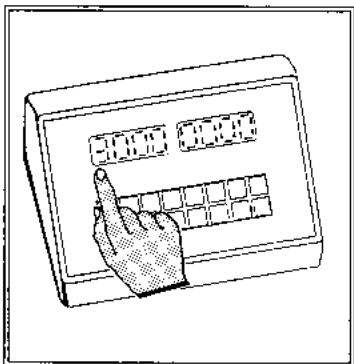
WERT	3. Anzeigenstelle von li.
1	0,10DM LEER
2	1,--DM LEER
3	2,--DM LEER
4	5,--DM LEER

Tastenabfrage

Um das gesamte Diagnoseprogramm abzurunden, soll in diesem Abschnitt auch auf die Erkennung fehlerhafter Tastenfunktionen hingewiesen werden. Während des Selbsttestes kontrolliert der Prozessor die Tastenmatrix.



WERT	2. Anzeigenstelle links
1	Risikotaste rechts
2	Risikotaste links
3	Stoptaste
4	Tastenrückführungsleitung



WERT	1. Anzeigenstelle links
2	Rückgabetaste
3	Stoptaste mitte
4	Starttaste

Signalnetz

1	S $\perp$	Signalmasse	Ansteuerung v. Serienplan, bei Reset 0V
2	S $\perp$	Signalmasse	
3	+13V	Reset	
4	+12V		
5	+5V		
6	+5V		

Serielle Daten

1	+5V		
2	+40V		
3	SSE	Serieller Eingang	
4	+20V		
5	PA7		
6	SSA	Serieller Ausgang	
7	P $\perp$	Powermasse	
8	+12V		

Münzeinheit / Münzannahme

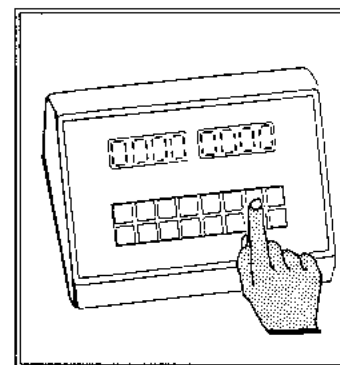
1	P ⊥	Powermasse	
2	+20V	n. c.	
3	MK	Münzeinheitenkennung	mit oder ohne permanente Rohrmessung
4	+12V		Spannungsversorgung
5	LI ⊥		Datenleitung
6	LIM 1	Münzeingang 0,10DM II	
7	LIM 2	Münzeingang 1,--DM II	
8	LIM 3	Münzeingang 2,00DM II	
9	LIM 4	Münzeingang 5,00DM II	
10	RUM	Rohrlichtschr. 0,10DM	
11	LÜ	Rohrlichtschr. 1,--DM	
12	ZEM 1	Rohrlichtschr. 2,--DM	
13	ZEM 2	Rohrlichtschr. 5,--DM	
14	LIA 1	Münzeingang 0,10 DM I	
15	LIA 2	Münzeingang 1,-- DM I	
16	LIA 3	Münzeingang 2,-- DM I	
17	LIA 4	Münzeingang 5,-- DM I	
18	LIG	Überlauflichtschränke	
19	+5V		
20	S ⊥	Signalmasse	

Gespeicherte Lichtschrankenfehler

Es werden bei diesem Geldspielgerät nicht nur Fehler während des Spieles erkannt, sondern auch abgespeichert.

Wie können die gespeicherten Lichtschrankenfehler abgerufen werden?

1. Tastendruck = Foultest (Momentaner Fehler)

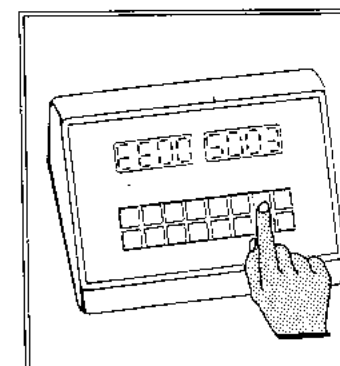


Durch Betätigen der Taste "Foul" wird das Foultestprogramm aufgerufen.

Es ertönen drei kurze Knackimpulse im Lautsprecher, und die Scheiben drehen sich um eine Position weiter. Würde bei dem ausgeführten Testschritt ein aktueller Fehler erkannt, so wird er an der entsprechenden Stelle im Display blinkend eingetragen.

(siehe Foul-Tabelle)

2. Tastendruck = Fehlersumme



Mit dem zweiten Tastendruck erscheint im Display EE00 XXXX.

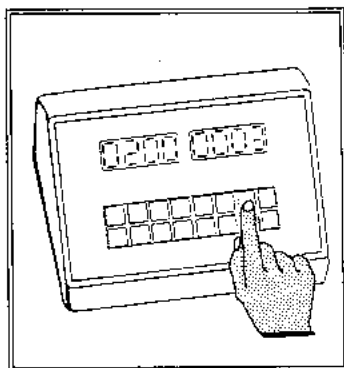
Im rechten Display werden die gespeicherten Fehler blinkend eingetragen.

Beispiel: 3 blinkt = Scheibe Mitte

5 blinkt = Überlauflichtschränke

0 Anzeige = keine Fehler

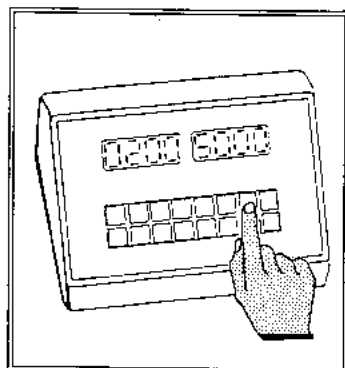
3. Tastendruck = Fehleranzeige und deren Häufigkeit



Fehleranzeige (z. B. 3) wird im rechten Display blinkend dargestellt. Im linken Display erscheint die aufgetretene Häufigkeit des Fehlers. (von Null bis 99 möglich)

Beispiel links:
Im Laufwerk Scheibe 3 wurden im Laufe der Zeit 2 Fehler erkannt.

4. Tastendruck = nächster Fehler mit deren Häufigkeit



z. B. Überlauflichtschranke defekt mit der Häufigkeit des erkannten Fehlers von 1.

Mit jedem weiteren Tastendruck werden abgespeicherte Fehler mit ihrer Häufigkeit zur Anzeige gebracht.

Sind keine weiteren Fehler abgespeichert, erscheint im Display 00 88 88 88.

Auswerfer und Sperrmagnet

1	+40V	Spannungsversorgung	Adapterplatine
2	AW 1	Auswerfer 0,10 DM	Ausgang schaltet bei auszugebender Münze nach Masse.
3	AW 2	Auswerfer 1,00 DM	
4	AW 3	Auswerfer 2,00 DM	
5	AW 4	Auswerfer 5,00 DM	
6	MP	Münzsperrmagnet	Ausgang schaltet bei angezogenem Sperrmagnet nach Masse.

Serviceanzeige und -Tastatur

1	S 1	Signalmasse	
2	+5V		
3	S0	Stelleninformation	Stelleninformation für die Anzeige
4	S1		Pegel zwisch 0V und +5V.
5	S2		
6	S3		
7	TS 0	Tastenspalte 0	
8	TS 1	Tastenspalte 1	
9	TS 2	Tastenspalte 2	
10	TS 3	Tastenspalte 3	
11	TS 4	Tastenspalte 4	
12	TS 5	Tastenspalte 5	
13	TS 6	Tastenspalte 6	
14	TS 7	Tastenspalte 7	
15	A0	Segmentinformation	
16	A1		
17	A2		
18	A3		
19	TZ 6	Tastenzeile 6	
20	TZ 7	Tastenzeile 7	

Eingang Rückführungsleitung der Tastenzeile. Die Rückführungsleitungen werden durch Tastendruck mit der jeweiligen Tastenzeile verbunden und damit zu bestimmten Zeiten von 0V auf +12V geschaltet.

Ausgang enthält zum jeweiligen Zeitpunkt den angezeigten Ziffernwert.

Pegel zwisch 0V und +5V

Ausgang führt alle 5 ms. für 0,625 ms +12V.

Eingänge

1	+12 V	Spannungsversorgung	Taster Spielezähler
2	LI 1	n. c.	
3	LIZS	n. c.	
4	LIZM	n. c.	
5	LIZG	Taster Spielezähler	Bei Betätigung des Taster +12V
6	+40 V	n. c.	
7	S 1	n. c.	
8	PA7	n. c.	

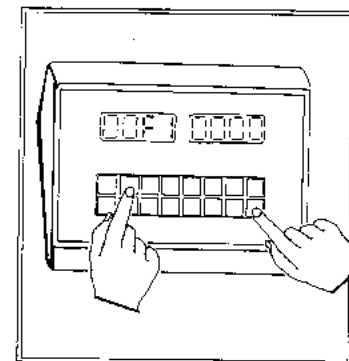
Lautsprecher

1	+20 V	n. c.	
2	+12 V	Spannungsversorgung	
3	LSP	Lautsprecher	
4	P 1	n. c.	
5	UG	n. c.	
6	DG	Knackimpuls	

Leistungsnetz

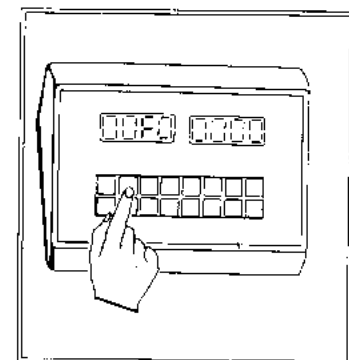
1	P 1	Leistungsmasse	
2	P 1		
3	P 1		
4	+20V		
5	+20V		
6	+40V		
7	+40V		
8	+40V		

Dauerlaufbetrieb mit regelmäßigem Aufbuchen und Auszahlen von jeweils einer Münze (8,10).



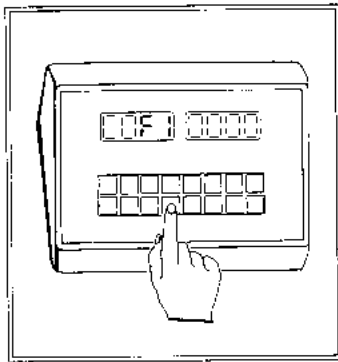
Taste "Dauerlauf" mit gleichzeitigem Betätigen der ganz unten rechts sitzenden Taste ruft dieses Programm auf.

Dauerlaufbetrieb ohne Betätigen der Auszahlsschieber



Im Serviceprogramm die Taste "Dauerlauf" betätigen.

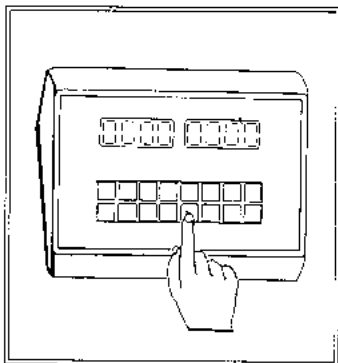
Das Werbelicht kann mittels Testgerät abgeschaltet werden.



Durch betätigen der Taste "ab" Serie" kann von F1 (aktiv) auf F0 (inaktiv) umprogrammiert werden.

Ohne Testgerät kann ebenfalls ein kurzfristiges Ausschalten des Werbelichtes veranlaßt werden. Gleichzeitiges Drücken der Rückgabetaste mit Einwurf einer 10 Pfennig Münze bewirkt ein Abschalten bis zur nächsten Netzunterbrechung.

Überprüfen der Displayanzeigen



Wird die Taste "Display" betätigt, werden auf sämtlichen Gerätedisplays kurzzeitig eine "8" sichtbar. Anschließend werden die Displays von "0" in Einerschritten hochgezählt.

Lampenzellen

1	LZ 7	Jede Lampenzeile wird alle 10 ms für 0,625 ms auf Masse geschaltet. Die einzelnen Zeilen führen zeitlich hintereinander Massepotential.
2	LZ 7	
3	LZ 6	
4	LZ 6	
5	LZ 5	
6	LZ 5	
7	LZ 4	
8	LZ 4	
9	LZ 3	
10	LZ 3	
11	LZ 2	
12	LZ 2	
13	LZ 1	
14	LZ 1	
15	LZ 0	
16	LZ 0	

Lampenspalten

1	LS 7	Der Ausgang LS führt im aktiven Zustand +40V. Die Lampe leuchtet wenn sie sich in der aktiven LS befindet und die dazugehörige LZ Massepotential führt.
2	LS 7	
3	LS 6	
4	LS 6	
5	LS 5	
6	LS 5	
7	LS 4	
8	LS 4	
9	LS 3	
10	LS 3	
11	LS 2	
12	LS 2	
13	LS 1	
14	LS 1	
15	LS 0	
16	LS 0	

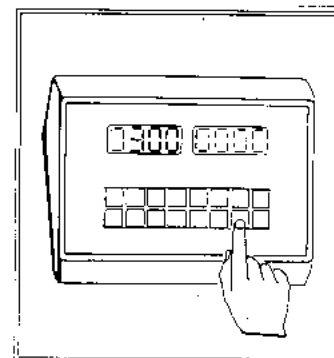
Leuchtziffernanzeige

1	S1	Signalmasse	Dunkelsteuerung der Leuchtziffern.
2	B0	Blankingsignal	
3	+ 5V		
4	+12V	n. c.	Mit diesen Signalen wird bestimmt, welche der 8 Sieben-Segment-Anzeigen angesteuert wird. Die Signale wechseln von 0V nach +5V.
5	S0	Stelleninformation	
6	S1	Sonderspiele- und Münzspeicher	
7	S2		
8	S3		Mit diesen BCD-Signalen wird die Ziffer festgelegt, die auf der Sieben-Segment-Anzeige sichtbar gemacht werden soll. Die Signale wechseln von 0V nach +5V.
9	B0	Segmentinformation	
10	B1	Sonderspiele- und Münzspeicher	
11	B2		
12	B3		

Hauptmaschine

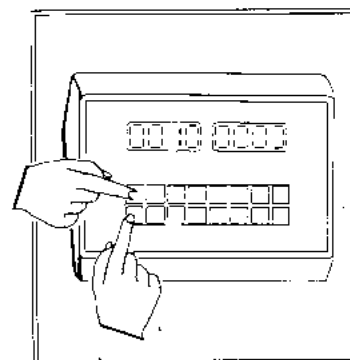
1	S ⊥	Signalmasse	
2	LiW 3	Lichtschr. Motor 3	
3	LiW 2	Lichtschr. Motor 2	
4	LiW 1	Lichtschr. Motor 1	
5	+12V	Spannungsversorgung	Lichtschränke 1, 2 und 3
6	L2 7	n. c.	Ausgang für Lampenzeilen wird alle 10 ms für 0,625 ms nach Masse geschaltet. Die einzelnen Zeilen führen zeitlich hintereinander Massepotential.
7	L2 6	Lampenzeile 6	
8	L2 5	n. c.	
9	LS 5	Lampenspalte 5	Der Ausgang LS führt im aktiven Zustand +40V. Die Lampe leuchtet, wenn sie sich in der angesteuerten LS befindet und die zugehörige L2 Massepotential führt.
10	LS 6	Lampenspalte 6	
11	LS 7	Lampenspalte 7	
12	+20V		Spannungsversorgung
13	P ⊥	Powermasse	
14	+40V		
15	M3B	Motoranst. Motor 3	Die Signale wechseln von +12V nach 0V. Bei stehendem Motor bleiben die Signale konstant.
16	M3A	Motoranst. Motor 3	
17	M2B	Motoranst. Motor 2	
18	M2A	Motoranst. Motor 2	
19	M1B	Motoranst. Motor 1	
20	M1A	Motoranst. Motor 1	

Bei der Werksauslieferung ist die Münzsperrgrenze auf 30,- DM programmiert. Als Alternative kann, falls notwendig, ein Betrag von 1,-DM eingestellt werden.



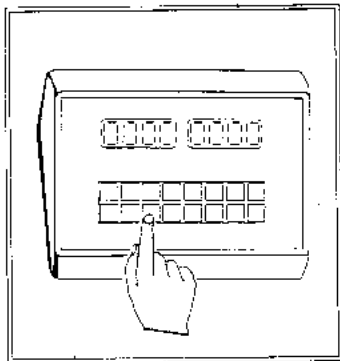
Taste "Münzung" betätigen

im Display erscheint 300 Groschen



um auf 1,-DM umzuprogrammieren, ist die untere Taste zu betätigen. Wird die Reset-Taste betätigt, ist die Münzgrenze wieder auf 30,- DM zurückgesetzt.

Serienspiele können unter zu Hilfenahme des Servicegerätes mit dem Taster "auf Serie" von Hand eingestellt werden.



Je Tastendruck wird 1 Serienspiel auf den Serienspeicher übernommen.

Löschen von Serienspielen

Sollen Serienspiele gelöscht werden, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Gerätetür öffnen
(Sonderspielzähler zeigt Null)
2. Ein Tastendruck "auf Serie"
(Sonderspielzähler blinkt.)[Null].

Die Sonderspiele sind danach auf Null zurückgestellt.

Spielezähler und Türschalter

1	SZ	n. c.	
2	TS	Türschalter	Schalter gezogen/gedrückt +12 V
3	+12 V	Spannungsversorgung	Türschalter
4	+40 V	n. c.	

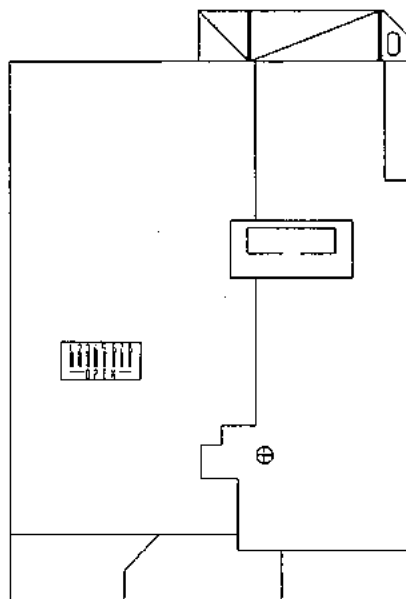
Zusatzeingänge

1	S1	n. c.	
2	+ 12 V	n. c.	
3	ZE 5	Rückführungsleitung	Bei Tastenbetät. Wechsel v. 0 auf +12V
4	ZE 4	n. c.	
5	ZE 3	Taste Stop rechts	
6	ZE 2	n. c.	
7	ZE 1	Taste Risiko links	
8	ZE 0	Taste Risiko rechts	

Tasten

1	NF	Taste Start	
2	SK	n. c.	
3	STR	Taste Stop mitte	
4	RU	Rückgabetaste	
8	LI1	n. c.	
6	+12V	Spannungsversorgung	Tasten Fronttür

Einstellhinweise

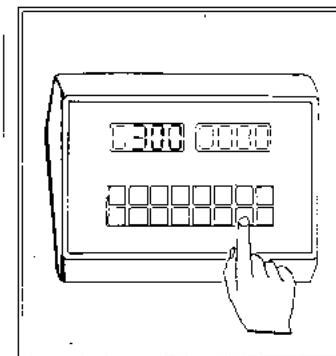


DIL - Schalterbelegung

1	0,10DM Münze	Ein	Aus	OPEN = 0,10DM Annahme CLOSED = 0,10DM Abschaltung
2	n. c.			nicht belegt
3	1,--DM Münze	normal		OPEN = normaler Meßbereich CLOSED = verschärfter Meßbereich
4	2,--DM Münze			OPEN = normaler Meßbereich CLOSED = verschärfter Meßbereich
5	5,--DM Münze	verschärft		OPEN = normaler Meßbereich CLOSED = verschärfter Meßbereich
6	1,--DM Münze	Ein		OPEN = Messung eingeschaltet CLOSED = Messung abgeschaltet
7	2,--DM Münze			OPEN = Messung eingeschaltet CLOSED = Messung abgeschaltet
8	5,--DM Münze		Aus	OPEN = Messung eingeschaltet CLOSED = Messung abgeschaltet

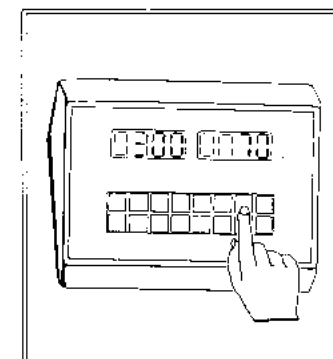
Programmierbare Grenze 1 DM und 2 DM
von 40 bis 70 Münzen

Dieses Programm hat die Aufgabe zu entscheiden ab welcher Münzfüllhöhe vorwiegend 5 DM Münzen zur Auszahlung kommen.

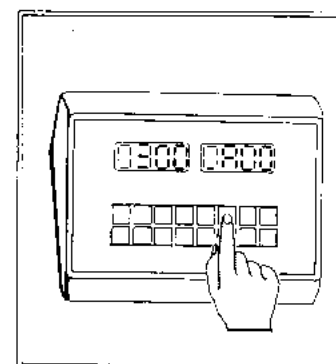


Mit der Taste "Münzung" ist das Münztestprogramm aufzurufen.

Im Display erscheint die eingestellte Münzsperrgrenze.

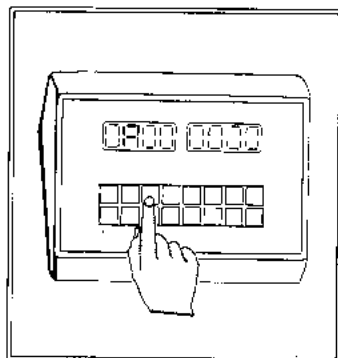


Mit der Taste "Foul" kann die programmierbare Grenze von 40 bis 70 Münzen geändert werden.



Mit der Taste "Auszahlquote" ist eine Automatik einschaltbar.

Sichtbares A im Display steht für aktiv.
Sichtbares 0 an dieser Stelle steht für inaktiv.
Automatik heißt: Der Rechner versucht die Grenzen für 1 DM und 2 DM den 5 DM Münzen anzupassen. Wird die 5 DM Münzröhre zu stark belastet, so wird die programmierbare Grenze auf höhere Werte gesetzt.

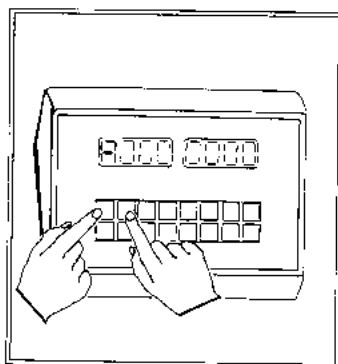
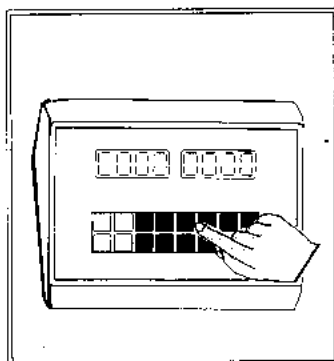


Serviceschalter in Mittelstellung

Taste "Kennziffer 1" drücken

Anzeigestelle 6 zeigt ein A.

Gewünschte Kennzahl
einstellen



Taste "Kennziffer 2" drücken,
Anzeigestelle 7 zeigt ein A

Nun die gewünschte Zahl wie oben
eingeben.

Eingabe mit der Reset-Taste
beenden.

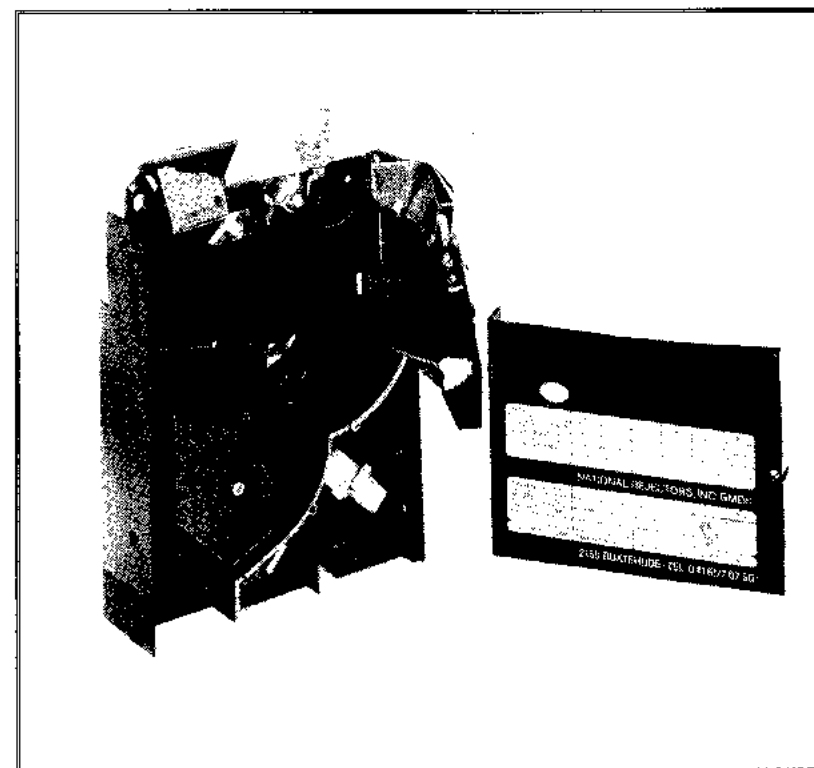
2. Kennzahl kann nur nach Eingabe von Kennzahl 1 eingegeben werden.

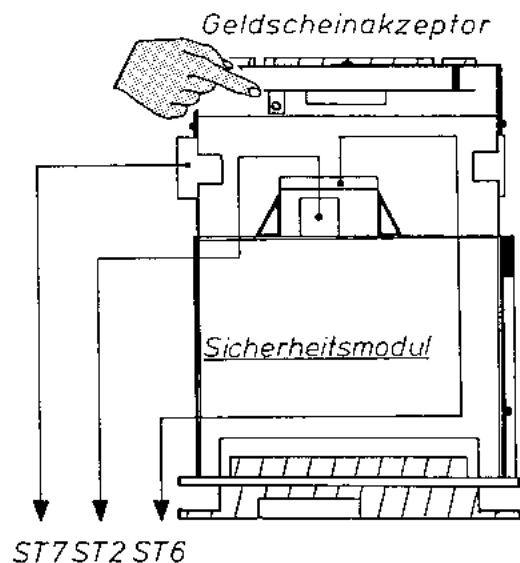
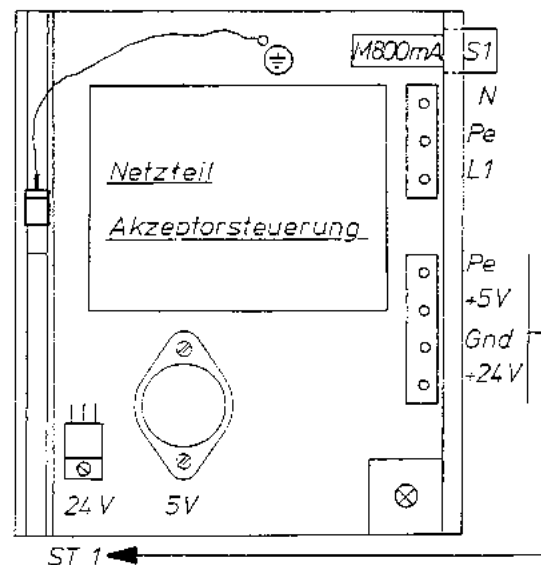
Elektronischer Münzprüfer

Die Spielgeräte können wahlweise mit einem mechanischen oder elektronischen Münzprüfer ausgerüstet werden. Bei Einsatz eines elektronischen Münzprüfers muß die mechanische Münzsperre entfernt werden.

Münzsperrung

Der elektronische Münzprüfer besitzt eine gemeinsame Sperrleitung die von der elektronischen Steuereinheit geschaltet wird. Es ist aber auch eine Einzelabschaltung der Münzen vorgesehen.





Funktion

Der Schein wird mit der Kopfseite nach oben eingeführt. Als gültig erkannte Geldscheine werden einbehalten und lösen ein Kreditsignal aus. Ungültige oder falsch eingeführte Scheine werden zurückgewiesen.

Von einem als gültig erkannten 10,- DM-Schein werden 5,- DM sofort wieder ausgezahlt und der Rest auf den Münzspeicher aufgebucht. Von einem als gültig erkannten 20,- DM-Schein werden 15,- DM sofort wieder ausgezahlt und der Rest auf den Münzspeicher aufgebucht. Es muß sichergestellt sein, daß die Röhren genug Münzgeld zur Auszahlung des 5,- DM-Anteils bereithalten.

Nach Einschieben und Erkennen eines Geldscheines fällt die Münzsperrung solange ab, bis der 5,- DM-Anteil ausbezahlt wurde.

Wird während eines laufenden Spieles ein Geldschein eingeführt, wird der Schein angenommen, jedoch erst nach Ende des Spieles 5,- DM, bzw. 15,- DM ausgezahlt und 5,- DM aufgebucht. Während des Spieles blinken die beiden grünen Pfeile. Es muß mindestens 1 Spiel gespielt werden; erst dann kann über Rückgabetaste der Restbetrag ausgezahlt werden.

Betriebsbereitschaft

Nach Inbetriebnahme des Gerätes ist der Geldscheinakzeptor betriebsbereit.

Die Betriebsbereitschaft wird durch zwei grüne Pfeile angezeigt. Die Betriebsbereitschaft ist außerdem abhängig von der eingestellten Münzsperrgrenze (1,- DM oder 30,- DM). Bei abgefallener Münzsperrung ist auch der Akzeptor gesperrt. Nachdem die 5,- DM-, 2,- DM- und 1,- DM-Röhre übergelaufen sind, beginnt die Berechnung der Rohrinhalte.

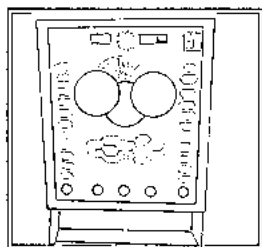
Das bedeutet, daß der Akzeptor solange freigegeben ist, bis die Rohrinhalte unter der einprogrammierten Scheinannahmegrenze (z. B. 300,- DM) gesunken sind. Die Scheinannahmegrenze wird bei der Initialisierung des Gerätes auf 300,- DM gesetzt.

Die Annahmegrenze kann mit dem Testgerät verändert werden.

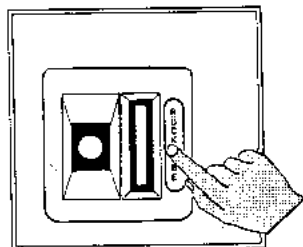
Kasse

Die akzeptierten Geldscheine werden vom Akzeptor in eine gesonderte Kasse befördert. Diese Kasse ist an der linken Gehäuseinnenseite mit einem Schloß befestigt. Zur Leerung wird die Kasse mittels Schlüssel von der Arretierung gelöst, aus dem Gerät genommen und der Schnappverschluss der Bodenklappe geöffnet.

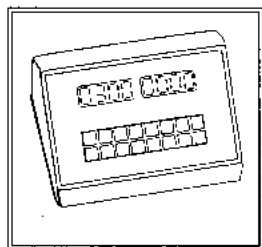
Scheinannahmegrenze



Türschalter in Mittelstellung
Service-Programm

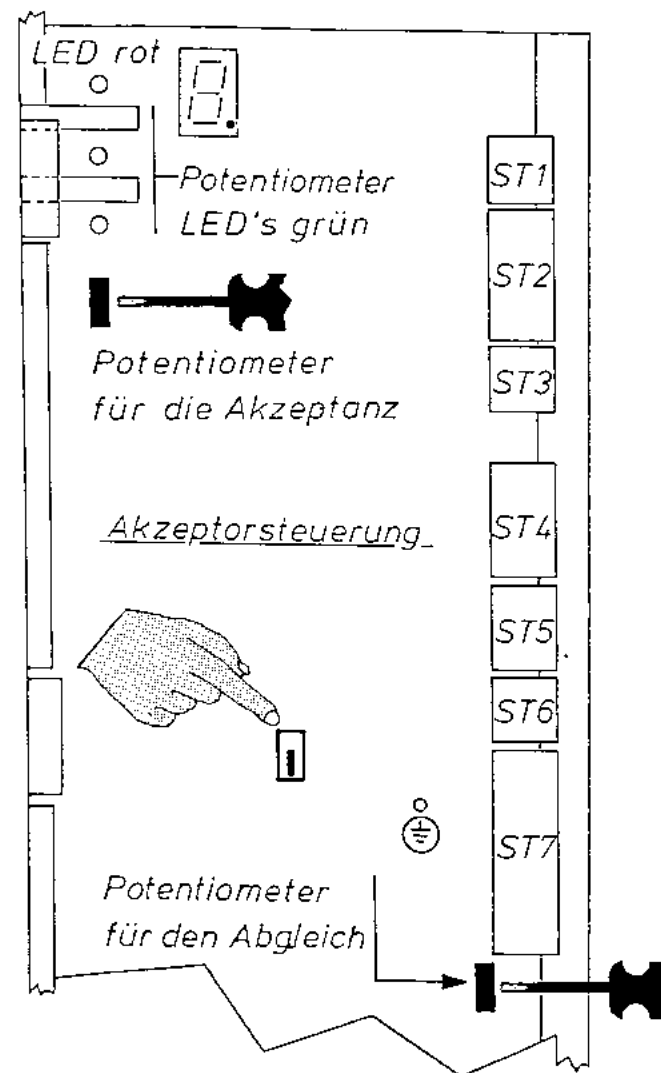


Rückgabe betätigen.
Münztestprogramm aufrufen.



Die Rückgabe solange betätigen
bis im Service-Display die
Münzannahmegrenze sichtbar
wird 30 DM oder 1 DM.

Zur Programmierung der Scheinannahmegrenze und der programmierbaren Auszahlung muß das Service-Testgerät an den 20-poligen Stecker der Steuereinheit angeschlossen werden.



Abgleichanleitung

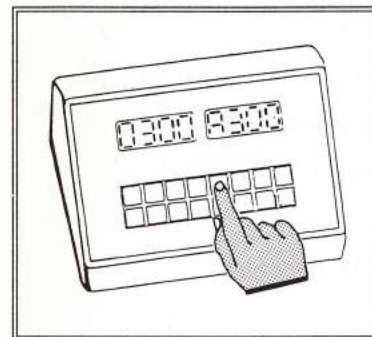
Achten Sie bitte darauf, daß die Akzeptorsteuerung auf den Geldscheinakzeptor abgeglichen werden muß. Dieser Abgleich muß nach jedem Austauschvorgang vorgenommen werden.

1. Deckel der Akzeptorsteuerung entfernen.
2. Schalten Sie den Dip-Schalter auf Stellung "ON". Der Transportmotor dreht sich und die beiden grünen LED's sowie die rote LED leuchten.
3. Jetzt drehen Sie das Potentiometer "Mag.-Gain" (befindet sich unten rechts auf der Platine) im Uhrzeigersinn bis zum Anschlag. Auf dem Display erscheint eine "4". Drehen Sie nun das Potentiometer gegen den Uhrzeigersinn zurück, bis die "4" erlischt. Drehen Sie das Potentiometer dann noch um ca. 30 Grad in die gleiche Richtung.
4. Leuchten die grünen LED nicht, so bringen Sie jede einzelne LED durch Drehen der dazugehörigen Potentiometer zum leuchten. Leuchtet die rote LED nicht, so bringen Sie die LED durch verdrehen des Potentiometers im Akzeptor zum leuchten. Danach ist der komplette Abgleich beendet.
5. Jetzt schalten Sie den Dip-Schalter wieder in die Ausgangsposition. Der Akzeptor ist jetzt annahmefähig.

Einstellung der Akzeptanz

Auf der Akzeptorsteuerung befindet sich ein Potentiometer für die Einstellung der Akzeptanz (siehe Zeichnung). Dieses Potentiometer wird vom Werk in mittlerer Stellung justiert. Verdrehen gegen den Uhrzeigersinn bewirkt, daß die Schaltung empfindlicher reagiert und ältere oder beschädigte Scheine abweist. Verdrehen im Uhrzeigersinn hat zur Folge, daß auch Scheine von schlechter Qualität akzeptiert werden.

Scheinannahmegrenze



Durch Betätigung der Taste "HW-Test" gelangt man in das Einstellprogramm.

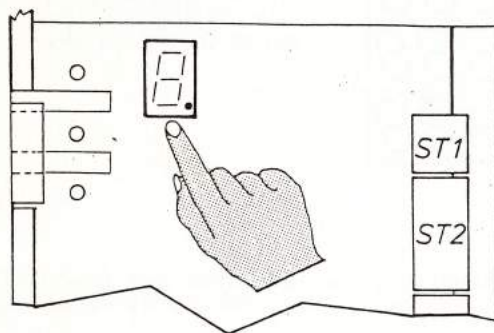


Mit der Taste Ausw. 2,- läßt sich die Grenze zwischen 200 DM und 400 DM ändern.

Beendet wird das Einstellprogramm durch das nochmalige Betätigen der Taste "HW-Test", oder des Serviceschalters.

Status Anzeige (Ziffernanzeige)

- . = Betriebsbereit
- 1 = ohne Funktion
- 2 = Note gesperrt. Grüne Pfeile sind dunkel. (24 Volt).
- 3 = Notentransport nicht beendet, Sicherheitsmodul
- 4 = Magnetsensor nicht richtig justiert (Abgleich).
- 5 = Lichtschranke nicht in Ordnung.
- 6 = Note nicht in Ordnung, Note nicht erkannt.
- 7 = Transportsystem nicht in Ordnung.
- 8 = Für werkseitigen Abgleich.
- 9 = Notenstau (vor Wiederinbetriebnahme beseitigen)



Notenstau in der Transportmechanik

Befindet sich eine Banknote zwischen dem Notenein- und -ausgang der Transportmechanik, versuchen Sie die Note durch vorsichtiges Ziehen zu entfernen.

Wird das Gerät mit einem Geldscheinakzeptor ausgeliefert, zeigen Leuchtdioden die Funktion an und erleichtern eine Kalibrierung der Schaltung.

Rote Leuchtdiode:

Blinkt	- Schaltung o.k.
leuchtet ständig	- Bauteilefehler (Abgleich)
aus	- Bauteilefehler oder Betriebsspannung fehlt (Abgleich)

Grüne Leuchtdioden:

Sind beide LED im Normalspiel erloschen, ist die Einstellung in Ordnung.

