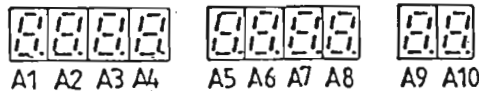


80
62
80

Die Elektronik besitzt einen nichtflüchtigen Speicher, der alle wichtigen Spieldaten und einen Initialisierungscode enthält. Bei jedem Einschalten oder Systemreset wird der Initialisierungscode auf Richtigkeit überprüft. Im Falle eines Fehlers sperrt die Maschine und am Display (Digit A9,A10) wird der Code E0 (Memory-Fehler) angezeigt. Initialisieren der Maschine wird später beschrieben.

DISPLAY

Das Display besteht aus zehn 7-Segmentanzeigen, die in zwei 4-Digit Gruppen und eine 2-Digit Gruppe aufgeteilt sind. Die Digits werden mit A1-A10 bezeichnet.



FEHLER CODES

Die Fehlercodes werden mit E0-E4 an den Digits A9,A10 angezeigt.

- E0 = Memory-Fehler
- E1 = Interruptfehler
- E2 = SIO Fehler
- E3 = Tilt
- E4 = Tür offen

Diese Fehlercodeanzeige dient als Behelf für den Service-Techniker.

E0 erscheint bei defektem C-Mos Ram (IC4 5128 CPU Platine) oder wenn der Initialisierungscode durch äußere Störeinflüsse verändert wurde. Die Maschine kann neu initialisiert werden, indem man S2 drückt (siehe Schalterbeschreibung) und bei gedrücktem S2 den Schlüsselschalter S4 betätigt.

TESTPROGRAMM

Tür öffnen oder bei offener Tür Maschine aus/ein schalten, am Display erscheint E4. S3 drücken - Display zeigt 888 888 88. Bei jedem weiteren Drücken von S3 Inkrement werden die Lampen der Reihe nach ein-und ausgeschaltet und die Lampennummern am Display angezeigt.

Gleicher Vorgang mit Schalter S1 aber Dekrement. Bei Drücken von S2 werden alle anderen Ausgänge eingeschaltet (Tastelampen, Münzsperrspulen, mech.Zähler usw.) Das Testprogramm wird beim Schließen der Tür beendet.

PROGRAMMIERMODE

Tür öffnen, S4 einschalten, warten bis Display (Digits A9,A10) H0 erscheint, S2 drücken am Display (Digits A9,A10) erscheint - 1. mit S1 gewünschte Münzenanzahl für Hopperrefill eingeben, Münzenwert wird auf WIN Display (Digits A1-A4) angezeigt, S4 ausschalten, Tür schließen - Programm-Mode ist beendet.

HOPPERREFILL UND HOPPERTOTALAUSZAHLUNG

a) Hopperrefill

Tür öffnen, Display zeigt E4, S2 drücken, dabei wird der programmierte Wert zu Register H4 addiert, Münzenanzahl in den Hopper füllen, Tür schließen.

b) Hoppertotalauszahlung

(ist nur Bei WIN 0 und Plays 0 möglich). Tür öffnen, S4 einschalten, S5 drücken - Hopper wird zur Gänze entleert. Anzahl der Münzen wird am WIN Display angezeigt.

REGISTERMODE

(ist nur bei WIN 0 und Plays 0 möglich)
S4 einschalten, am Display (Digit A9,A10) erscheint die Registernummer H0 und am Plays und Win Display der Registerinhalt, mit S3 kann man die Register weiterschalten und mit S1 einzeln löschen.

REGISTER

H0 = Anzahl der Türöffnungen

H1 = Einwurf gesamt

H2 = Auszahlung

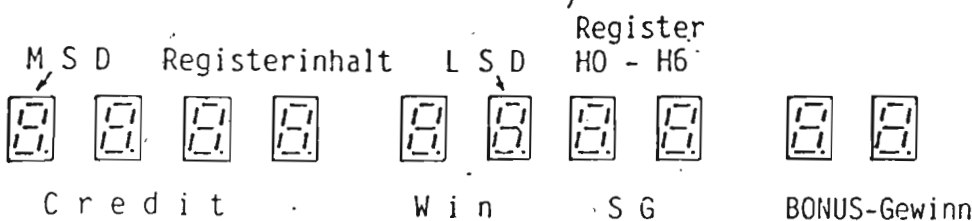
H3 = Anzahl Spiele

H4 = nachgefüllte Münzen

H5 = Auszahlung über Hopper

H6 = Collect über S5

) Summe ergibt H2
)
)



STECKERBELEGUNG SIOA (STECKER 1 - 64 pol)

Pin	I/O	Funktion	Pin	I/O	Funktion
A1	0	S3 Start/Gamble-Lampe	C1	0	frei
A2	0	S2 Feature/Pay Credit-Lampe	C2	0	frei
A3	0	S1 Start/Pay Win-Lampe	C3	0	frei
A4	0	Reserve	C4	0	frei
A5	0	Reserve	C5	0	frei
A6	0	Mech. Zähler OUT	C6	0.P.	Münzsperre 0,25 fl
A7	0	Mech. Zähler IN	C7	0.P.	Münzsperre 1 fl
A8	0	Mech. Zähler EXT	C8	0	frei
A9	0	Münzlampe 0,25 fl	C9	0	frei
A10	0	Münzlampe 1 fl	C10	0	frei
A11	0	frei	C11	0	frei
A12	0	frei	C12	0	frei
A13	0	frei	C13	0	frei
A14	0	frei	C14	0	frei
A15	0	frei	C15	0.P.	Hopper 1 Motor
A16	0	frei	C16	0.P.	frei
A17		Power GND Speaker	C17	0.P.	frei
A18		Power GND Speaker	C18	0.P.	frei
A19		O.P. frei	C19	0.P.	frei
A20		I.SW. Hopper 1 Münzen	C20	I.SW.	frei
A21		I.SW.	C21	I.SW.	frei
A22		I.SW.	C22	I.SW.	frei
A23		I.SW.	C23	I.SW.	frei
A24	I	Schalter S3	C24	I	frei
A25	I	Schalter S2	C25	I	frei
A26	I	Schalter S1	C26	I	Schalter S6
A27	I	Reserve	C27	I	Tilt Switch
A28	I	Reserve	C28	I	Schalter S4
A29	I	Münzmicroswitch 0,25 fl	C29	I	frei
A30	I	Münzmicroswitch 1 fl	C30	I	frei
A31	I	Schalter S5	C31	I	frei
A32	SP.		C32		+12-V Switch

I = Input

I.SW = Input oder ON BORD DIL SWITCH SIOA

0 = OUTPUT 500mA

O.P.= OUTPUT 1,5 A