



Service :

CHECKPOINT AUTOMATEN

Überlandstr. 79
CH - 8050 Zürich

☎ 01 325 40 55
☎ 01 325 40 56

Verkauf:

GOLDEN GAMES

Überlandstr. 79
CH - 8050 Zürich

☎ 01 325 40 55
☎ 01 325 40 56

Entwicklung /Produktion:

C+M TECHNICS AG

Alte Landstr. 1041
CH- 9427 Wolfhalden

☎ 071 891 19 91
☎ 071 891 19 43

SUPER Cherry 600 - Points

| | |
|---|-----------|
| KURZBESCHREIBUNG..... | 2 |
| EINLEITUNG..... | 2 |
| KREDIT AUFBUCHUNG (KEY IN CREDIT)..... | 2 |
| AUSZAHLUNG (CANCEL CREDIT)..... | 3 |
| ABRECHNUNG..... | 3 |
| ELEKTRONISCHE MÜNZZÄHLER | 3 |
| MECHANISCHE MÜNZZÄHLER | 4 |
| PROFIT BERECHNUNG..... | 4 |
| TAGESZÄHLER LÖSCHEN..... | 4 |
| TOTAL ZÄHLER LÖSCHEN | 4 |
| FEHLERMELDUNGEN | 4 |
| TESTPROGRAMME | 5 |
| TEST <1> DATEN DRUCKEN | 6 |
| TEST <2> LETZTE KREDITE | 6 |
| TEST <3> PARAMETER..... | 7 |
| TEST <4> DIAGNOSE | 7 |
| TEST <5> RESET DATA/ERR..... | 7 |
| TEST <6> LETZTES SPIEL | 8 |
| TEST <7> LAMPEN TEST..... | 8 |
| TEST <8> TASTEN TEST..... | 8 |
| TEST <9> MUENZPRUEFER..... | 8 |
| TEST <10> AUSZAHLER | 9 |
| TEST <11> WALZEN -FIXPOS | 9 |
| TEST <12> WALZEN-ZYKLEN..... | 9 |
| TEST <13> TESTSPIELE..... | 9 |
| TEST <14> SPIEL UMSATZ..... | 9 |
| KONFIGURATION SUPER CHERRY 600 POINTS..... | 10 |




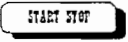
Kurzbeschreibung

- Punkespielgerät ohne Auszahlung
- Einsatz pro Spiel 1x ..5x 20 Rp.
- Max Gewinn 600x Einsatz = 600.-
- Auszahlung = Cancel Credit (Kredit löschen) am Gerät mit allen Tasten oder Schlüsselschalter
- Punkteübertragung durch Ausgabe von Fr 10.- Fr 20.- Fr 50.- Jetons
- Kredit Aufbuchung (KeyIn) mit Schlüsselschalter

Einleitung

Nach dem Einschalten des Gerätes überprüft sich dieses soweit als möglich selbst. Ist die Türe offen , wird der Service Mode aktiviert, falls nicht, drehen die Walzen auf die letzten Positionen. Im Display wird der letzte Gewinn auf dem dem Geschicklichkeitsspiel die letzte gestoppte Position angezeigt.

Durch Drücken entsprechender Tasten können beim Einschalten folgende Informationen auf dem Display abgelesen werden:

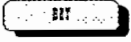
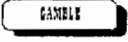
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  | Beim Geräte Einschalten gewünschte Taste drücken. |
| Cancel Credit Key In Credit seit Abrechnung. | letzter Geld Einwurf | | letzter Gewinn letzter Stop | Anzeige bleibt solange Taste gedrückt |

Bei einem Stromausfall geht der aktuelle Gewinn verloren, Shuffles etc. bleiben gespeichert.

KREDIT AUFBUCHUNG (Key In Credit)

Nach dem Aktivieren des Schlüsselschalters erscheint auf dem Display:

| | |
|--------------------------------|---|
| 345.50 + [230] <+100> <+10> | Kredit vor Aufbuchung + [Aufzubuchender Betrag] |
|--------------------------------|---|

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
|  |  |  |  | Achtung: : ! Aufzubuchender Betrag genau setzen, da beim Zurückstellen des Schlüsselschalters der Betrag auf den Kredit übertragen wird. |
| | Aufbuchung +100 | Aufbuchung +10 | nächstes Display | |

Nach Drücken von Start/ Stop erscheint:

| | |
|------------------|---|
| Cancel Crdt 1240 | vom Wirt seit letzter Abrechnung ausbezahlte Kredite |
| KeyIn Crdt 530 | vom Wirt seit letzter Abrechnung aufgebuchte Kredite |

AUSZAHLUNG (Cancel Credit)

Drückt man die Auszahl taste blinkt das Gerät und es erscheint

| | |
|-------------------|---|
| 345.50 *CALL MANA | Endlos Melodie läuft, bis Kredit gelöscht |
| CHECK -> 340.00 | 340.00 muss vom Aufsichtspersonal ausbezahlt werden |

Falls kein Aufsichtspersonal in der Nähe ist, kann der Spieler durch nochmaliges Drücken der Auszahl taste normal weiterspielen.

Die Auszahlung muss nun durch die Aufsicht bestätigt werden.



Falls der Parameter schtueschalt ON aktiviert ist kann die Auszahlung nur mit dem Schlüsselschalter bestätigt werden

| | |
|-------|--|
| 5.50 | Restbetrag (kleiner 10) kann nicht gelöscht werden |
| <OK > | |

ABRECHNUNG

Die elektronischen und mechanischen Münzzähler werden nur bei geschlossener Türe angesteuert.

Elektronische Münzzähler

Öffnet man bei eingeschaltetem Gerät die Türe, sind die elektronischen Münzzähler abrufbar. Es kann auch Test <14> aufgerufen werden.

| | |
|------------------------|--|
| 1 Coin In 123 335 | Total eingeworfene Noten,Munzen,Jetons Tag /Total Zähler |
| 2 Coin Out 50 150 | Total ausbezahlte Munzen (immer 0 !) Tag / Total Zähler (mit Drücken der START Taste) |
| 3 CashBox 0 0 | In Kassen geleitete Münzen ,Jetons,Noten Tag / Total Zähler |
| 4 Cancr Crdt 0 100 | Auszahlung durch Aufsicht (Cash ,Jetons etc) Tag / Total Zähler |
| 5.Stroke 110 286 | Anzahl Spiele |
| 6 Jackpot 0 0 | Nicht benutzt |
| 7.Total Wins 37 201 | Totaler Gewinn |
| 8.Turnover 110 286 | Totaler Umsatz |
| 9.+-(Bills) 0 0 | Noten in Kasse (in Zähler 3 enthalten) ist nicht genau, da 1 - und Noten auf gleichem Kanal |
| 10. KeyIn Crdt 0 0 | Durch Aufsicht eingetippte Kredite (mit Schlüsselschalter) |



Mechanische Münzzähler

an Stecker J6:

Coin In (Einwurf total) Total eingeworfene Noten, Jetons, Münzen, Key In Credit (Einzahlung)
 Coin Out (Auszahlung total) Total ausbezahlte Münzen, Jetons, Canceled Credits (Auszahlung)

Profit Berechnung

| | | |
|--------------|---|---|
| Netto Profit | = | Coin In + Key In + Tot Wins - Coin Out - Canceled Credit - Turnover |
|--------------|---|---|

Tageszähler löschen

Die Tageszähler müssen bei jeder Abrechnung gelöscht werden, damit ein genaues Inkasso möglich wird.



Total Zähler löschen

Die Totalzähler dürfen nur nach CPU Tausch oder entsprechender Fehlermeldung gelöscht werden.



Fehlermeldungen

| Display | Grund / Massnahmen |
|------------------|--|
| 788.2 >ERROR < | Anzeige Kredit bei Fehler |
| aus/einschalten | Gerät aus/einschalten (z.B. nach statischen Entladungen auf Gerät) |
| E-Fehlauszahlung | Gerät aus/einschalten. Hopperlichtsehranke einstellen. (evt. Manipulation) |
| E-Muenze klemmt | Münze im Auszahler entfernen |
| E-Muenzpruefer | Münzprüfer Alarm nach Manipulation |
| HOPPER LEER | Türe öffnen, Hopper füllen |
| WLZ n xxxxxx | Walzen einstellen /ersetzen |
| xx-DT ZERSTOERT | Test <5> durchführen |
| DATEN LOESCHEN | Test <5> durchführen |
| PARAMETER SETZEN | Test <3> durchführen |
| VERBINDE ZAEHLER | Zählermodul einstecken - |
| ***EPROM PRINT | bei GOLDEN GAMES austauschen |
| !KEINE LIZENZ ! | korrekten EPROM Print einsetzen |
| FEHLER UNDEF. | Gerät aus/einschalten |

TESTPROGRAMME

Durch Öffnen der Türe wird das Gerät auf Service umgestellt und die Softwareversion kann kurz im Display abgelesen werden

| | |
|-------------------|-------------------------------|
| CHERRY 600.1 | Gerät / Daten Version |
| V 1.1 ++00AFOA9AB | Software Version / Checksumme |

Die folgenden Testprogramme können durchgeführt werden :

| | |
|--------------------------------|---|
| TEST <1> -PRINT ACCOUNT - | Mit EPSON P40 Drucker und Interface (Option) |
| TEST <2> -CREDIT REVIEW - | Anzeige der letzten Geldbeträge |
| TEST <3> - SETUP - | Geräte SETUP machen |
| TEST <4> - DIAGNOSTIC - | Selbsttest (wird bei jedem Spielstart durchgeführt) |
| TEST <5> - RESET ERROR - | Bei Datenfehler, Versionswechsel muss ein Reset gemacht werden |
| TEST <6> - LAST GAME - | Zeigt wichtige Daten wie Kredit,Einsatz,Gewinn,Skill der letzten Spiele |
| TEST <7> - LAMP Test - | Alle / einzelne Lampen prüfen |
| TEST <8> - BUTTON TEST - | Tasten und Tastenlampen prüfen |
| TEST <9> - COIN ACCEPT - | Münz /Notenprüfer /Boxumschaltung/ Niveau Detektierung prüfen |
| TEST <10> - HOPPER - | Hopper / Niveau kontrollieren, Hopperinhalt zählen |
| TEST <11> - REEL ADJUST - | Null/Fixpos anfahren für korrekte Walzeneinstellung |
| TEST <12> - REEL CYCLES - | Dauertest von Walzen und Gerät für Wärmefehler |
| TEST <13> - TESTGAMES - | Spiele ohne Geld (keine statistische Buchungen) |
| TEST <14> - INTERN QUOATA - | Anzeige der totalen Einssätze,Gewinne |
| TEST <15> - DISPLAY METER - | Anzeige der elektronischen Münzzähler |

Die Testprogramme werden mit dem Testschalter, der sich an der Türinnenseite befindet, angewählt:

| | |
|---------------------------------|------------------------|
| Testschalter <i>tast</i> | Nächstes Testprogram |
| Testschalter <i>rast</i> | Testprogram aktivieren |

Test <1> DATEN DRUCKEN

Gerät ausschalten.
 Drucker mit Interface an Stecker J2 (neben Power Supply) einstecken
 Gerät einschalten und Test aufrufen.

SuperCherry 600 Points V 1.1
 =====

| METERS | Incr | Total | Opening |
|---------------------------|-------|-------|---------|
| 1 Coin In | 123 | 123 | 0 |
| 2 Coin Out | 150 | 150 | 0 |
| 3 CashBox) | 100 | 100 | 0 |
| 4 Cancl Crdt | 100 | 100 | 0 |
| 5 Stroke | 110 | 110 | 0 |
| 6 Jackpot | 0 | .0 | 0 |
| 7 Total Wins | 37 | 37 | 0 |
| 8 Turnover | 110 | 110 | 0 |
| 9 ++(Bills) | 100 | 100 | 0 |
| 10 KeyIn Crdt | 20 | 20 | 0 |
| 11.Mech. IN | | | |
| 12 Mech. OUT | | | |
| 13 Bills | | | |
| Est. Credit | 0 | | |
| Machine plays with Fr-.20 | | | |

Zählerkontrolle:

Elektronische Zähler ausdrucken
 Alte (letzte Abrechnung) und neue mechanische Zählerstände aufschreiben
 $Mech\ IN_{neu} - Mech\ IN_{alt} = Coin\ In_{Incr} + Key\ In\ Credit_{Incr}$
 $Mech\ OUT_{neu} - Mech\ OUT_{alt} = Coin\ OUT_{Incr} + Cancl\ Credit_{Incr}$
 Tageszähler löschen

Place / Nr :

Date / Cashier :



Test <2> LETZTE KREDITE

Display Anzeige Beschreibung

| | | | |
|---------|-------|-----|--|
| 1.L | -0G | 3 | Letzter Einwurf 3 Kredite |
| 2.L | -8G | 7 | Letzter Einwurf 7 Kredite vor 8 Spielen |
| 1.L | -20G | 30 | Letzter Einwurf 30 Kredite vor 30 Spielen |
| 1.L | -111G | 200 | Letzter Einwurf 200 Kredite vor 111 Spielen |
| ChD | (1) | 112 | 112 x 1.- eingeworfen |
| ChE | (2) | 20 | 20 x 2.- eingeworfen |
| ChF | (5) | 400 | 40 x 5.- eingeworfen |
| ChC | (1) | 354 | 354 x 1.-/ Kredite in Noten eingeworfen |
| CREDIDS | IN | 706 | 706 Kredite eingeworfen (seit letztem Tageszähler RESET) |



Test <3> PARAMETER

siehe auch Konfigurationsblatt am Schluss.

| Parameter | Bereich | Standart | Beschreibung |
|--------------|-----------------|----------|---|
| Volume | 0..63 | 12 | Lautstärke mit Testton einstellen |
| Mnz IF | Stnd..Jeton | Stnd | Art des eingesetzten Münz Interface (Jeton = Universal Hopper) |
| Mnz D Kred | 0..50 | 10 | Wertigkeit Jeton Kanal D |
| Mnz E Kred | 0..50 | 20 | Wertigkeit Jeton Kanal E |
| Mnz F Kred | 0..5 | 50 | Wertigkeit Jeton Kanal F |
| Mnz C Noten | 1 | 1 | Wertigkeit Fr 1.- (immer 1) und Notenleser |
| In Hopper | Ch C | ChC | immer 1.- in Hopper, Jetons in Kasse |
| Credit Meter | OFF..ON | ON | Kredit Speicher |
| Max Bet | 1..5 | 5 | Maximale Anzahl Münzen / Spiel (max 5x 20 Rp) |
| Max Cash | 0 | 0 | Grenze ab der Hochzahlung erfolgt (immer 0) |
| SchluSchalt | off..on | off | On: Cancel Credit mit Schluessel Schalter / off: C.Credit mit allen Tasten) |
| Language | German..Italien | German | Sprache für Pause-Animation (Info über Max Win, etc. |
| Animation | off..on | on | Spiel Animation mit Lampen und Display |





 Standart Einstellung durch Drücken und Halten von GAMBLE und kurzzeitigem Drücken von /START STOP
 - + vorher. Param. nächst. Param.

Test <4> DIAGNOSE

Selbsttest der wichtigsten Funktionen, insbesondere Checksummen von Kredit ,DataVersion etc.
 Wird ein Fehler festgestellt, stoppt der Test und eine Fehlermeldung wird angezeigt. Probleme können werden in den meisten Fällen mit Test <5> behoben werden.
 Dieser Test muss nicht explizit durchgeführt werden , da er bei jedem Spielstart automatisch gemacht wird.

Test <5> RESET DATA/ERR

Bei einem Versionswechsel oder Hardware Austausch muss dieser Test aufgerufen werden. Alle inkompatiblen Daten inklusive Kredit werden gelöscht. Die elektronischen Münzzähler werden nicht beeinflusst. Sie können im Test <15> Münzzähler gelöscht werden.

Achtung: Der vorhandene Kredit wird auf dem Meter 4 Cancl.Credit und auf den mechanischen Zählern gebucht.





 Beide Tasten miteinander drücken

auf dem Display erscheint DATEN RESET OK

Installations RESET (Total Reset)

Bei inkompatiblen Daten (Hardware,Software Wechsel) wird dieser Test automatisch durchgeführt.
 Dieser Test darf nur bei einer Neuinstallation aufgerufen werden.





 Beide Tasten ca 30 Sec miteinander drücken

auf dem Display erscheint: TOTAL RESET OK

Test <6> LETZTES SPIEL

| | |
|------------------------------|---|
| 1x 25.00 1.Start WIN 0 | Spielstart bei Kredit 25 mit 1x Einsatz |
| 1x 1x 24.00 2.Offer WIN 2 | Walzenofferte 2 |
| 1x 1x 24.00 3.Gambl WIN 4 | Gewinn nach Risikospiel .4 |
| 1x 1x 24.00 4.Skill WIN 4 | Gewinn vor Geschicklichkeitsspiel(Anzeige Supergame etc.) · 4 |
| 1x 1x 24.00 5.Payed WIN 0 | Gewinnauszahlung nach Geschicklichkeitsspiel, mit Licht Anzeige STOP Position . 0 |



Test <7> LAMPEN TEST

Kontrolle aller Lampen bei Einrasten des Testschalters.



Test <8> TASTEN TEST

Kontrolle der Tasten und Tastenlampen mit entsprechender Anzeige im Display.

Test <9> MUENZPRUEFER

| | | |
|------------------|-------------------------|------------------------------------|
| ChDEFC >Hop 2538 | alle Kanäle frei | Sep Münze in Hopper, Rest in Kasse |
| ChDEFC >Box 3538 | alle Kanäle frei | alle Münzen in Kasse |
| Aus ** >Hop 0000 | alle Münzen sperren | |
| ChD >Hop 7000 | nur Münze D akzeptieren | |
| Ch E >Hop 0300 | nur Münze E akzeptieren | |
| Ch F >Hop 0080 | nur Münze F akzeptieren | |
| Ch C >Hop 0005 | nur Münze C akzeptieren | Jeton/Notenleser akzeptieren |

Separierung: bei Parameter Mnz IF Jeton wird immer Kanal C (Jeton) bei Einwurf umgelenkt.
 bei Parameter Mnz IF STND erfolgt keine Umschaltung (da nicht unterstützt)


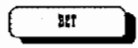

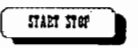
Notenacceptor: Bei Noten Einwurf erscheint im Display - NOTEN ACCEPT -

Hopper Niveau: dauernde Niveauanzeige mit blinkenden Lampen auf Walzen



Test <10> AUSZÄHLER

Pay 0 Tot 784 Anzeige der ausbezahlten Münzen





 Gewünschte Anzahl Münzen wählen
 50 Münzen 10 Münzen 1 Münze GO solange gedrückt

Test <11> WALZEN-FIXPOS

CHECK SENSOR alle Lamellen sind in der Schranke, LED brennen
 CHECK WinLine gleiches Symbol (Stern,BAR,GG) auf Winline





 Walzen positionieren

Test <12> WALZEN-ZYKLEN

Dauertest 2345 alle Lampen brennen, Walzen laufen zyklisch





 Dauertest starten

Test <13> TESTSPIELE

24.10 1x Testspiel ohne Buchungen
Credit Bet





 Spiel starten

Test <14> SPIEL UMSATZ

E 21987 Total Spieleinsätze
 A 18952 Total Spielgewinne

Konfiguration SUPER CHERRY 600 Points

Kurzbeschreibung Umbau ZH Versionen:

1. Einbau Türschalter
2. Einbau Schlüssel Schalter (für Geräte ohne Fr 10..Fr 50.- Jetons)
3. Umbau Münzinterface auf Jeton
4. Umbau Münzprüferkabel auf Jeton
5. Programmierung Münzprüfer (ChC Fr 1.- , ChD Jeton 10.-, ChE Jeton 20.-, ChF Jeton 50.-)
6. Einbau Notenleseranschluss (ChC parallel mit Fr 1.-)
7. Einbau 2 mechanische Münzzähler
8. Einbau Fr 1..5.- Münzeinwurf mit Schalter (für Auszahlung)
9. Scheibe + Programm wechseln
10. Umbau Schlosssystem
11. Kontrolle

Software:

| | |
|---------------|-------------|
| Eprom Version | ab V 1.1-10 |
| Schutz IC | SC600 |

Hardware:

| | | | | | | |
|-------------------|----------------|-------------------|--------------|----------------|----------------------|---------------------------|
| Gehäuse | Reichert | | | | | |
| Scheibe Farbe | pink | | | | | |
| Walzen | 3 | | | | | |
| Walzen Streifen | SuperCherry | | | | | |
| Display | 2 * 16 Zeichen | | | | | |
| Tasten | 5 rund | START STOP rot | BET weiss | GAMBLE gelb | START STOP rot | RISIKO MYSTERY gelb |
| Einwurfschlütz | Fr. 1..5.- | mit Schalter | | | | |
| Münzzähler mech. | 2 | J6 p1-5 | J6 p1-6 | | | |
| Türschalter | 1 | J6 p2-10 | | | | |
| Schlüsselschalter | 1 | J6 p2-9 | | | | |
| CPU | 16 bit 68000 | | | | | |
| Eprom Print | mit Schutz | | | | | |

Münzinterface:

| | | | |
|----------------------|----------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Hopper | Universal 24 V | Seiko 48 V AC | Seiko 24 V DC |
| Interface | Jeton | 48 V IF <u>umgebaut</u> auf Jeton | 24 V IF <u>umgebaut</u> auf Jeton |
| Acceptor Kabel | Jeton | 48 V Kabel <u>umgebaut</u> | 24 V Kabel <u>umgebaut</u> |
| Separator | Hagen | Mars n | Mars |
| Setup MnzIF (Test 3) | Jeton | Std. | Std. |

Setup:

| Parameter | Bereich | Standart | Beschreibung |
|--------------|-----------------|----------|--|
| Volume | 0..63 | 12 | Lautstärke mit Testton einstellen |
| Mnz IF | Std..Jeton | Std | Art des eingesetzten Münz Interface (Jeton = Universal Hopper) |
| Mnz D Kred | 0..50 | 10 | Wertigkeit Jeton Kanal D |
| Mnz E Kred | 0..50 | 20 | Wertigkeit Jeton Kanal E |
| Mnz F Kred | 0..5 | 50 | Wertigkeit Jeton Kanal F |
| Mnz C Noten | 1 | 1 | Wertigkeit Fr 1.- (immer 1) und Notenleser |
| In Hopper | Ch C | ChC | immer 1.- in Hopper, Jetons in Kasse |
| Credit Meter | OFF..ON | ON | Kredit Speicher |
| Max Bet | 1..5 | 5 | Maximale Anzahl Münzen / Spiel (max 5x 20 Rp) |
| Max Cash | 0 | 0 | Grenze ab der Hochauszahlung erfolgt (immer 0) |
| SchluSchalt | off..on | off | On: Cancel Credit mit Schluessel Schalter / off: C.Credit mit allen Tasten |
| Language | German..Italien | German | Sprache für Pause-Animation (Info über Max Win, etc. |
| Animation | off..on | on | Spiel Animation mit Lampen und Display |