

BIG 20 JOKER

Hopper

Technische Bedienungsanleitung

1. Türschalter

Es befinden sich 2 Türschalter im unteren linken Teil im Innern des Automaten. Der obere Schalter stellt im Ruhstand die Stromzufuhr ab, und muss für Stromzufuhr im offenen Zustand nach aussen gezogen werden.

Der untere Schalter informiert die Elektronik, dass die Türe offen ist, erlaubt die Zählerstandablesung sowie weitere Testfunktionen.

2. Testroutinen

Ein Knopf zwischen den beiden Türswitch bewirkt beim Drücken folgende Testroutinen:

1. Drehen der Walzen auf Position 1
2. Jede Lampe wird getestet
3. Die digital Displayanzeige wird getestet
4. Eine Testbedienug sämtlicher Switch muss mit einem Audio-Ton quittiert werden.

Der Testknopf bewirkt bei ständigem Drücken ein Aufblinken sämtlicher Lampen und ein Test der Triacs-Funktionen.

Beim Drücken der "Kredit-Auszahlen"-Taste werden 10 Münzen ausbezahlt. Sie können bei offener oder geschlossener Türe wieder Eingeworfen werden, anschliessend folgt der "reset".

Der Test endet mit dem Schliessen der Türe.

3. Auszahlungstest

Beim Öffnen der Türe werden auf dem Kredit-Display 20 Spiele angezeigt. Um die Auszahlung zu testen wird ein spezielles "Gewinntest-Gerät" benötigt. Dieses Gerät wird in den orangefarbenen Stecker auf der linken Seite im Innern des Automaten gesteckt. Mittels der Knöpfe im "Gewinntest-Gerät" kann die gewünschte Kombination auf den Walzen eingestellt werden. Um die Auszahlung zu testen, ist die Start/Stop Taste zu drücken.

4. Für die Zähler-Abfrage ist die Türe zu öffnen und der entsprechende Zählerschlüssel auf der linken Aussenseite des Gerätes zu drehen. Die Kennzahl der Zähler wird auf dem Bonus-Display angezeigt und der Zählerstand des entsprechenden Zählers auf den Kredit-Display. Die Kennzahl der Zähler ist:

- Zähler 1 Anzahl Spiele
- 2 Einwurf in Franken
- 3 Auszahlung in Franken
- 4 Wirte-Auffüllschalter
- 5 Service-Auffüllschalter
- 6 Hopperstand
- 7 Kassainhalt
- 8 Anzahl Türöffnungen
- 9 Auszahlungsquote

Jeder Zähler wird abgefragt durch Drücken der Start/Stop-Taste. Um die Zähler zu löschen, muss die "Kredit-Auszahlen"-Taste während Sekunden gedrückt werden, bis ein Audio-Ton zu hören ist.

5. Wirte-Auffüllschalter

Wenn während einer Auszahlung keine Münzen mehr in dem Hopper sind, blinkt das Grüne Feld "Call-Manager" im rechten unteren Teil der Frontseite. Der Wirt muss mit seinem Auffüllschlüssel das Gerät wieder füllen. Der entsprechende aufgefüllte Betrag wird auf Zähler 4 angezeigt. Wenn das Auffüllen stattgefunden hat und der Wirt den Schlüssel abgezogen hat, zahlt der Automat ein eventuell vorhandenes Restguthaben aus.

6. Speicher

Der Automat besitzt einen störungssicheren Speicher und geht nach jeder Stromzufuhrunterbrechung auf die letztlich angezeigte Position inkl. Kredit zurück. Dies ist auch der Fall, wenn die Türe geöffnet und wieder geschlossen wird. Um den Speicher zu löschen, muss die Türe geöffnet werden und der Strom-Ein-Aus-Schalter betätigt werden.

7. Alarm

Der Automat kontrolliert ständig sämtliche Funktionen. Wenn irgendein Fehler entdeckt wird, klingt ein Alarmsignal. Der Fehlercode wird auf der Sonderspiel-Display angezeigt wie folgt:

- Code 0 Kreditswitch
- 1 Walze 3: Fehler oder Manipulation
- 2 Walze 2: " " "
- 3 Walze 1: " " "
- 4 Walzeneinheit defekt
- 6 Programmkarte: Fehler in E-Prom
- 7 Programmkarte: Fehler in Charakter-Prom
- 8 Clear Hopper



4. Nachfüllen des Hoppers

Der Automat kann nachgefüllt werden, indem der Schlüssel-Schalter auf der linken Seite des Automaten betätigt wird. Jede eingeworfene Münze wird angezeigt und automatisch auf Zähler 4 gespeichert. Sobald der Schlüssel abgezogen wird, folgt die Restauszahlung des Gewinns. Der Automat kann auch mit Fr. 100.-- Einheiten nachgefüllt werden. Start-Knopf gedrückt halten und Auszahl-Knopf (bei Royal Joker 100 im Gerät bei Start-Stop Taste) drücken, Einstellung Zähler wird gezeigt. Jedes Drücken der Start-Taste erhöht um Fr. 100.-- Entsprechenden Betrag direkt in Hopper füllen.

5. Der Speicher

Der Automat hat einen separaten, langfristigen Speicher, der bei Stromunterbruch alle Daten wie Kredit und Features speichert. Ausser dem wenn der Automat zur Pannenbehebung, Service oder Inkasso geöffnet wird, wird der Zustand vor dem Öffnen gespeichert. Um den Speicher zu löschen, wird die Tür geöffnet und die Stromzufuhr aus- und eingeschaltet. Wenn die Türe wieder geschlossen ist, ist der Speicher gelöscht.

6. Alarm

Das Kontrollsystem überwacht ununterbrochen verschiedene Aspekte des Automaten. Wenn ein Fehler entdeckt wird, schaltet das Gerät aus und ein Audio-Alarmton ertönt. Der Grund für diesen Zustand wird mit einer Fehlermeldung auf dem Bonus-Display angezeigt.

8. Hopper-Initialisierung

Während der Betriebszeit des Automaten werden alle Münzen, die in den Hopper eingeworfen oder ausbezahlt werden registriert. Wenn der Hopper-Inhalt die eingestellte Kapazität erreicht hat, werden alle weiteren Münzen in die Kasse geleitet.



Um dieses Rechnungssystem aufrecht zu erhalten ist es nötig, dass beim Ersetzen der MPU 3 die Speicher gelöscht werden, indem der MPU 3 Clear-Modul benutzt wird.

Wenn der Automat eingeschaltet ist, wird die Meldung "Clear-Hopper" auf dem Display angezeigt. Um diesen Zustand wieder herzustellen, wird die Türe geöffnet, der Nachfüllschlüssel gedreht und der Auszahlungsknopf gedrückt. Der Hopper wird dann auszahlen bis er leer ist und die Anzahl der Münzen erscheint auf dem Display.

Die ausbezahlten Münzen werden zur gleichen Zeit registriert und können direkt in den Hopper gefüllt werden.

Wenn während einer Gewinnauszahlung ein Fehler des Rechnungssystems entdeckt wird, erscheint auf dem Display "Clear-Hopper" wenn das nächste Mal die Tür geöffnet wird, dann muss der Hopper wie oben beschrieben geleert und gefüllt werden.

9. Beim geöffneten Gerät werden die eingeworfenen Münzen abwechselungsweise in den Hopper und die nächste in die Kasse geleitet usw. Es kann so die Funktion der Umleitklappe Mars geprüft werden.

10. Optionen

<u>Schalterreihe I</u>	<u>Ein</u>	<u>/</u>	<u>Aus</u>
1.)	600.--		700.--
2.)			800.--
3.)			900.--
4.)			1'000.--
5.)			1'100.--
6.)			1'200.--
7.)			1'300.--
8.)			1'400.--



<u>Schalterreihe II</u>	<u>Ein</u>	<u>/</u>	<u>Aus</u>
1.) leer	---		---
2.) leer	---		---
3.) Stromunterbruch 30 Sek.-Alarm	nein		ja
4.) Lichtspiele aus	ja		nein
5.) Lichtspiele langsam	nein		ja
6.) leer	---		---
7.) leer	---		---
8.) leer	---		---

Alarm Code 8 Clear Hopper bei "Züri" Version:

1. Tür öffnen
2. Schlüsselschalter drehen
3. Auszahltaste drücken (grün)
4. Hopper läuft - warten bis er abstellt.

depressing the three buttons on the box the reels may be rewound and the reels and solenoids automatically "held". The solenoids may then simply be held by engaging a game.

ELECTRONIC METERS

To display electronic metering system (door and game) key switch on left hand side of machine. The number of the meter being displayed is indicated on the indicator. Their functions are as follows:

- Meter 1 Games played
- Meter 2 Coins In (1 Fr unit)
- Meter 3 Coins Out (1 Fr unit)
- Meter 4 Collector (1 Fr unit)
- Meter 5 Coins in Tubes (1 Fr unit)
- Meter 6 Games Played (1 Fr unit)
- Meter 7 Number of Door Openings
- Meter 8 Percentage Payout

Each meter may be selected in sequence by depressing and releasing the Start button. Meters may be cleared by depressing the Start button for a few seconds until a continuous audio tone is heard.

BARKEEPER REFILL FACILITY

The machine has a barkeep facility. At the end of coin the operation is halted and the "Call Manager" lamp is flashed. The machine may be refilled by operating the key switch on the left hand side of the machine. Each coin inserted is added to the original status. To clear the memory, open the machine and switch the supply off and on. When the door is then closed the machine will be cleared.

MEMORY

The machine has a non-volatile memory and is able to return the status of the credit and features when the supply is restored. It will, if necessary, when the machine is opened for service or collection clear the memory. To clear the memory, open the machine and switch the supply off and on. When the door is then closed the machine will be cleared.

ALARMS

The control system continuously monitors various aspects of the machine. If a fault is detected the machine is closed down and the audio alarm is sounded. The display of an error code number on the 7 segment display is as follows:

- 0 Coin Alarm
- 1 Reel C
- 2 Reel B
- 3 Reel A
- 4 A reel
- 5 Program Card
- 6 Error detected while E-Phone
- 7 Error detected while with character

OPTION SWITCHES

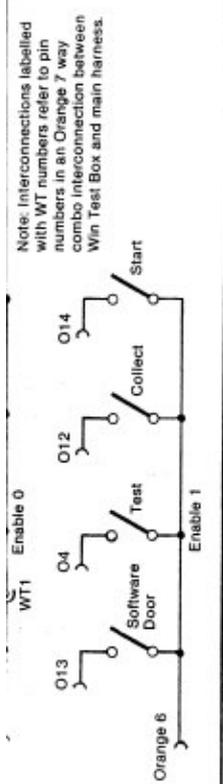
Switch on the control unit may be used to select various options, as follows:

Switch No.	Function	Switch (Closed)	Switch (Open)
1	1 Fr. only	Yes	No
2	Low Alarm	Yes	No
4	Out of Credit Display On	Yes	Yes

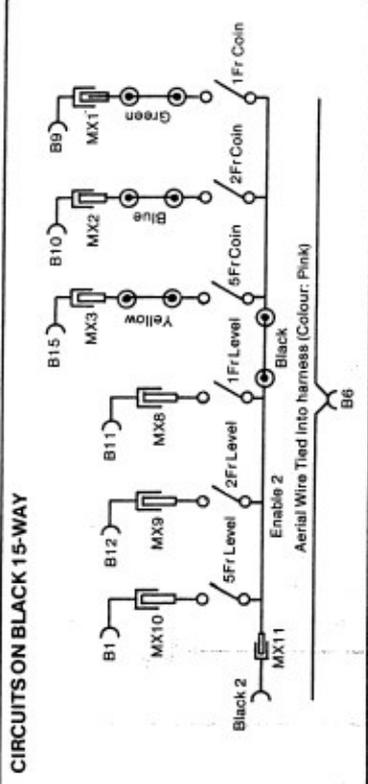


For Service and Technical Information:-
 Technical Service Dept.,
 BARCREST LTD.,
 Richmond Street,
 Ashton-under-Lyre,
 Lancashire.
 Telephone: 061-330 6915

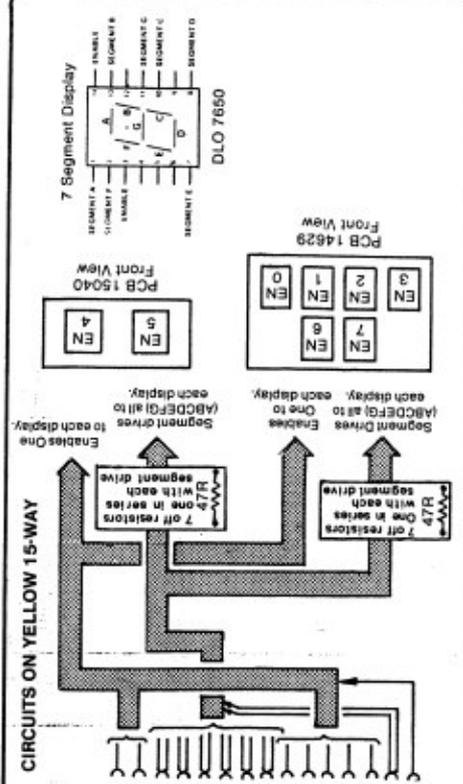
7	1
8	0
9	0
10	0
11	0
12	1
13	1
14	1
15	0



Pin	MALE COMBO BLACK 15-WAY
1	5 Fr Level Sw
2	Enable 2
3	
4	
5	
6	Aerial
7	
8	
9	Coin Sw 1 Fr
10	Coin Sw 2 Fr
11	1 Fr Level Sw
12	2 Fr Level Sw
13	
14	
15	Coin Sw 5 Fr



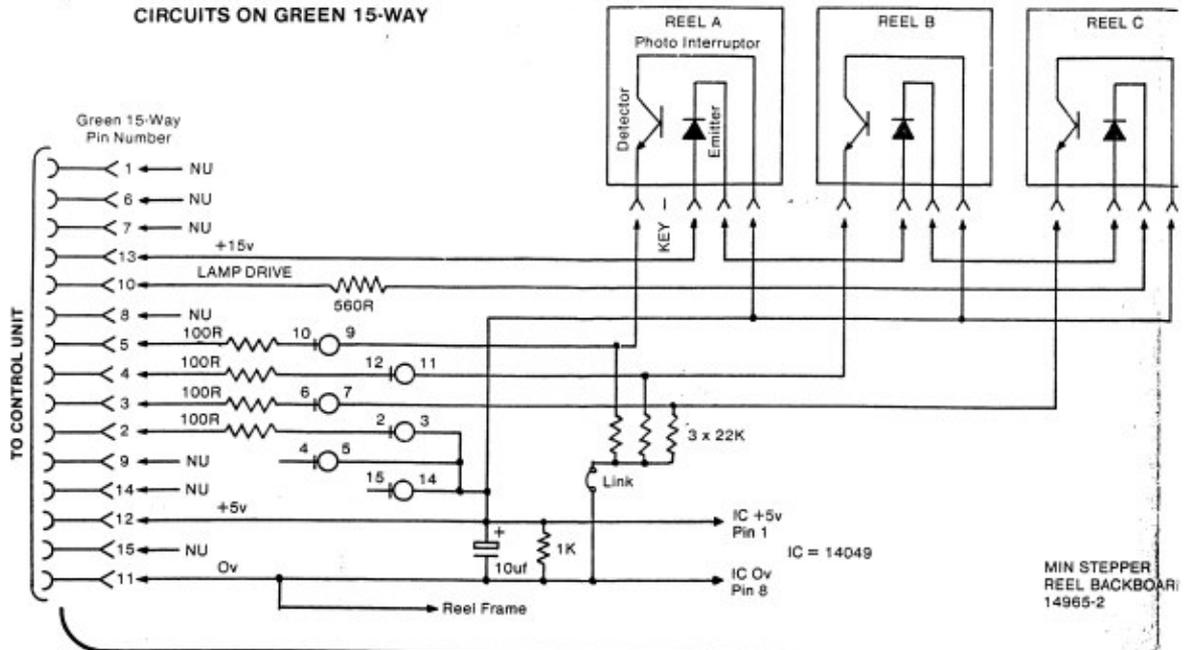
Pin	MALE COMBO YELLOW 15-WAY
1	EN5
2	EN0
3	SEG A
4	SEG B
5	SEG C
6	SEG D
7	SEG G
8	SEG E
9	EN7
10	EN1
11	EN6
12	EN2
13	EN4
14	SEG F
15	EN3



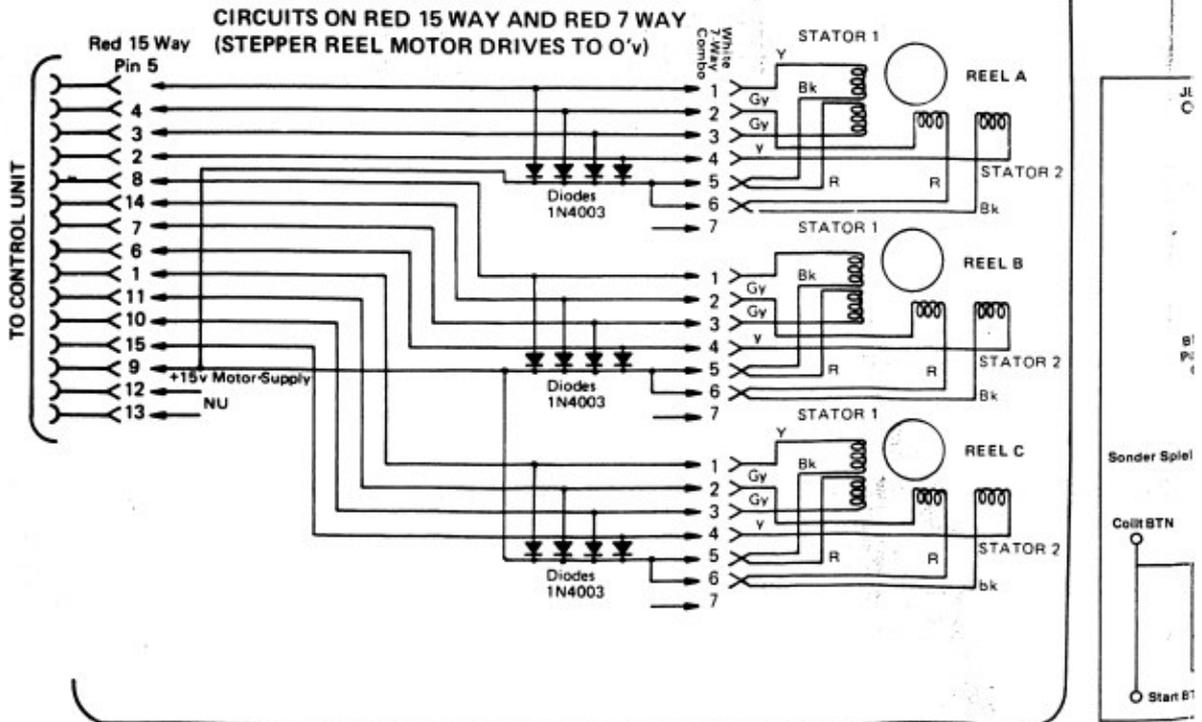
WIRING DIAGRAM OF BIG 20 JOKER (Side 1)

BIG 20 JOKER WIRING DIAGRAM (Side 2)

CIRCUITS ON GREEN 15-WAY

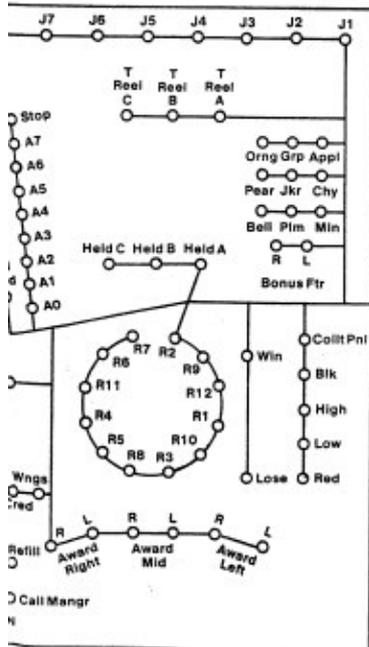
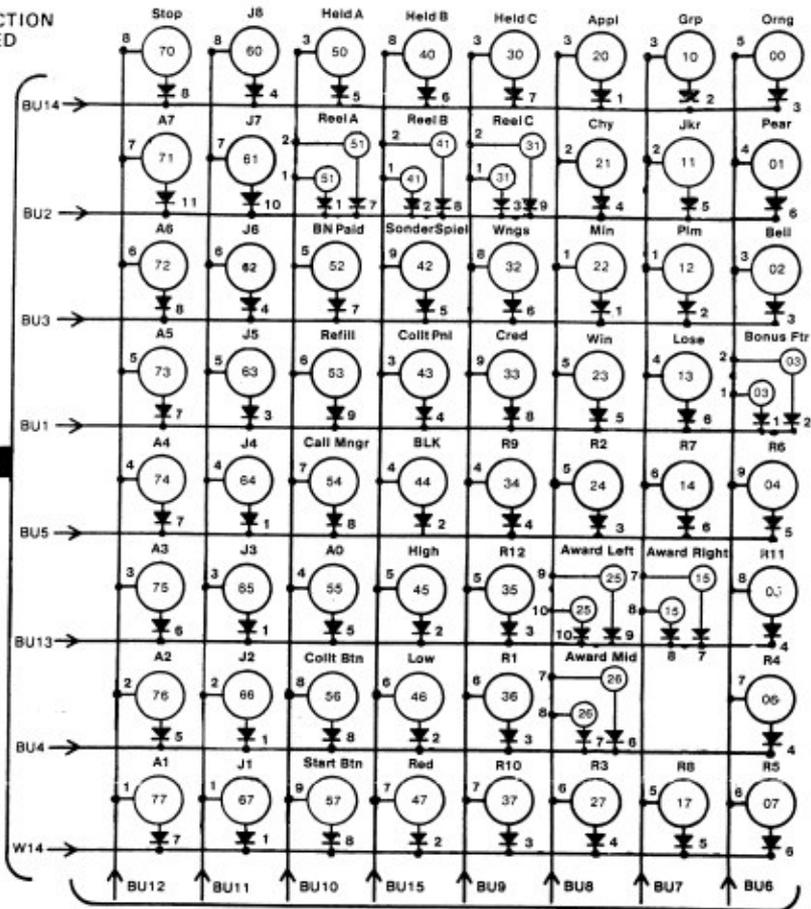


CIRCUITS ON RED 15 WAY AND RED 7 WAY (STEPPER REEL MOTOR DRIVES TO 0'v)



LAMPHOLDER CONNECTION POINTS ARE NUMBERED TO SHOW ACTUAL WIRING ORDER

SEE TEST ROUTINE FOR EXPLANATION OF LAMP NUMBERS



VIEW OF LAMP ARRANGEMENT WHEN DOOR FULLY OPEN

To White 15-Way unit plug (Side 1)

To LE Pins To LD Pins

CIRCUITS ON BLUE 15 WAY

All diodes are 1N4003. All lamps are 12v 2.2w. MBC NOTE: Due to the MPU-3 overload sensing circuit, if any lamp or lamp holder goes short circuit, none of the lamps in that row will light. (row as shown above)

LAMP ENABLE TRANSISTORS SWITCHED TO 0V
LAMP DRIVE TRANSISTORS SWITCHED TO +34V

PIN	MALE COMBO BLUE 15 WAY
1	LE
2	LE
3	LE
4	LE
5	LE
6	LD
7	LD
8	LD
9	LD
10	LD
11	LD
12	LD
13	LE
14	LE
15	LD