


CRAZY JOKER

1. Tür-Schalter

Der obere Schalter in der unteren linken Seite des Automaten registriert, wenn die Türe offen ist, informiert das Kontroll-System und sperrt das Zähler-System.

Der obere Schalter betätigt die Strom-Netz-Zufuhr am Automaten. Der untere Schalter erlaubt die Auslösung der Test-Methode wie folgt:

- a) Walzen Drehen und Position 1 = 
- b) Reagiert mit einem Audio-Ton auf jeden Schalter der betätigt wird. Betätigung des Auszahlungsknopfes verursacht, dass der Hopper Fr. 10.-- auszahlt. Jede Lampe wird eingeschaltet von unten nach oben. Im Falle, dass eine Lampe einen Kurzschluss hat, wird ein identifizierendes Schlüssel an der Alpha-numeric gezeigt,
 z.B. 3. Lampe im Geschicklichkeits-Spiel = ST 3
 z.B. von unten 8. Lampe im Features = L 8
- c) Die Alpha-numeric Display zeigt nacheinander alle seine Charakter-Sets.
 Anhaltendes Drücken des Kredit-Auszahlungsknopfes bewirkt die Auszahlung von 10 Münzen über den Hopper, diese 10 Münzen müssen wieder eingeworfen werden, ansonsten das Gerät nicht funktioniert. Durch Schliessen der Türe wird die Test-Routine beendet.

2. Gewinn testen

Wenn die Türe geöffnet ist, zeigt der Automat 20 Kredit an und kann somit bequem getestet werden.

Um Gewinn-Kombinationen zu testen, ist die Win-Test-Box nötig. Diese muss in den orangen 7-pol. Verbindungsstecker auf der linken Seite des Automaten eingesteckt werden (oranger Teststecker).

Indem die 3 Knöpfe gedrückt werden, können die Walzen zur nötigen Kombination gebracht und automatisch gehalten werden. Der Gewinn kann dann einfach getestet werden, indem das Spiel mit der Start-Taste gestartet wird.

3. Elektronische Zähler

Um das elektronische Zähler-System zu zeigen, wird die Türe geöffnet und der Schlüssel-Schalter auf der linken Seite des Automaten betätigt. Die Buchstaben der Zähler und dessen Inhalt erscheinen auf der Display. Ihre Funktionen sind wie folgt:

Zähler A:	Service/Inkasso füllen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler B:	Eingeworfene Münzen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler C:	Ausbezahlte Münzen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler D:	Wirt füllen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler E:	Gespielte Spiele
Zähler F:	Hopper-Inhalt (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler G:	Kassainhalt (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler H:	Anzahl Türöffnungen
Zähler I:	Auszahlungsquote in Prozenten
Zähler J:	Münzen gewechselt
Zähler BL:	Eingeworfene Münzen Dauerzähler
Zähler CL:	Ausbezahlte Münzen Dauerzähler
Zähler GL:	Kasseninhalt-Münzen Dauerzähler
Links =	Anzahl Opt. in Funktion

Jeder Zähler wird abgerufen, indem der Start-Knopf gedrückt und wieder losgelassen wird. Zähler werden gelöscht mit anhaltendem Drücken des Kredit-Auszahlung-Knopfes für ein paar Sekunden, bis ein ununterbrochener Audio-Ton zu hören ist.

Wenn die Win-Test-Box eingesteckt ist, kann durch Drücken der Taste A direkt der Service-Zähler, durch Drücken der Taste B der Alarm-Zähler und durch Drücken der Taste C der Alarm-Log.-Zähler abgerufen werden.

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 in Zähler D 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 drücken, Einstellung Zähler F 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 Sonderspiele, speichert. Ausserdem, wenn der Automat zur Pannenbehebung/Service oder Inkasso geöffnet wird, wird der Zustand vor dem Öffnen gespeichert. Um den Speicher zu löschen, wird die Türe geöffnet und die Strom-Zufuhr aus- und eingeschaltet. Wenn die Türe wieder geschlossen ist, ist der Speicher gelöscht.

6. Alarm

Das Kontroll-System 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 Fehler-Meldung auf der Display angezeigt.

<u>Alarm</u>	<u>Mögliche Fehler</u>
5 FRM Coin) 2 FRM Coin) Mars 1 FRM Coin) Mechs	Münze bleibt stecken, passiert zu langsam
5 FRM Loked) 2 FRM Loked) 1 FRM Loked)	Münze in Mars gesperrt
A Reel Alarm) B Reel Alarm) C Reel Alarm)	blockiert oder dreht nicht korrekt
P1 Eprom Alarm) P2 Eprom Alarm) P3 Eprom Alarm) No Characteriser)	Fehler in der Programm-Karte
Power up Alarm Ram corruption Alarm Credit Limit Option Key Illegal Alarm	Stromunterbruch ab 5 Min. Unterbruch Programm Ueberschreitung der Kredit-Limite Software-Fehler

7. Options-Stecker

Der weisse 7-pol. Optionsstecker im Gerät benötigt man, um verschiedene Optionen wie folgt zu wählen:

<u>Weisser 7-pol. Optionenstecker</u>	<u>Funktion BRÜCKE 3 AUF 7-SPEICHER</u>
1	Auto Start (REST ALLE KAPPEN)
2	Direkte Auszahlung
3	Bonus Punkte (Sonderspiele)
4	Change (Münzen)
5	Einzel Münzeingang
6	
7	Ground / gemeinsamer

Die Verbindungen in 7-pol-Stecker werden im Zähler "Links" 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, werden alle weiteren Münzen in die "Kasse" geleitet.

Um dieses Rechnungs-System aufrecht zu erhalten, ist es nötig, dass bei 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 der 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 der Display.

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

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

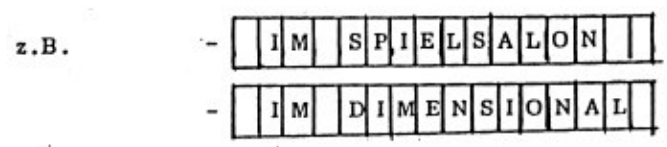
9. Beim geöffneten Gerät werden die eingeworfenen Münzen abwechslungsweise in den Hopper und die nächste in die Kasse geleitet usw.

Es kann so die Funktion der Umleitklappe Mars geprüft werden.

10, Im Display ist der Satz

DEN GAESTEN
.....
WUENSCHEN WIR
VIEL SPASS

programmiert und erscheint während des Lichterspiels nur, wenn die 2. Zelle einprogrammiert wird (Puffer 8) .
für diese Zelle stehen max. 16 Stellen zur Verfügung.



- vorgehen
- a) Gerät öffnen
 - b) WIN-TEST-BOX einstecken wie bei 2. (oranger Teststecker)
 - c) Schlüssel-Schalter betätigen
 - d) Test-Knopf drücken, sofort erscheint Puffer 8
 - e) mit WIN-TEST-BOX

Knopf A Alphabet A - Z vorwärts
 Knopf B Alphabet rückwärts
 Knopf C festsetzen und weiterschalten (Pausen)

gewünschte Wörter einprogrammieren

Aenderungen mittels Ueberschreiben korriegieren.

Löschen Schlüssel drehen, Test-Knopf betätigen, mit Taste "Credit/Auszahlen" ganze Zeile löschen (ca. 2 Sekunden)

Optionen

Schalterreihe I

- 1.) leer
- 2.) leer
- 3.) Strom-Unterbruch 30 Sek.-Alarm
- 4.) Lichtspiele aus
- 5.) Lichtspiele langsam
- 6.) leer
- 7.) "
- 8.) "

Aus	Ein
---	---
---	---
nein	ja
ja	nein
nein	ja
---	---
---	---
---	---

Schalterreihe II

1
2
3
4
5
6
7
8

Aus	Ein
600.--	700.--
	800.--
	900.--
	1 000.--
	1 100.--
	1 200.--
	1 300.--
	1 400.--