



Side 1 : Funktionsbeskrivelse
Side 2+3 : Spillebeskrivelse
Side 4+5 : Printomskiftere
Side 6 : Informationskoder
Side 7-12 : Testprogram



Dansk Automat Expert A/S
Michael Drewsens Vej 13
DK-8270 Højbjerg
Telefon : 86 29 17 77
Telefax : 86 29 21 44

SYMBOLER : BAR, Appelsin, Klokke, Melon, Nudge, Mønt, Blomme, Hestesko, Kløver, Sedler, Syv
Desuden er der terninger til højre for symbolerne på hjul 1 og pile på hjul 2, samt skiver på hjul 3, der anvendes under features.

DISPLAY : Automaten er forsynet med et alfanumerisk display, der både kan skrive bogstaver og tal. Displayet fortæller løbende spilleren hvad han kan foretage sig. Ligeledes kan fremkomme informationskoder, som f.eks. "**HOPPER TOM**", hvilket ikke betyder at automaten er ude af drift, men udelukkende at hopperen er løbet tør for spillemærker.
Se afsnit om informationskoder side 6 !
Efter sluk / tænd af automaten vil displayet vise :
"**TILT**", "**SHORT CUT**", eller "**INGEN KREDIT**" m.m.
Efter hver gevinst skriver displayet kortvarigt "**GEVINST= XXX**" og derefter "**KREDIT= XXX**", "**HOLD NU**" eller andet.
Ved tryk på CANCEL knappen fremkommer igen "**GEVINST= XXX**"

INDKAST : Automaten giver 1 spil for 2 x KREDIT.
Mønt sw. værdi og hopper sw. værdi kan stilles med en stelforbindelse på hovedprintets stik S3 pin 29 og pin 30. (Se side 5)

SPILLEFORM : Automaten kan indstilles til følgende spilleformer :

- ➔ Automatisk spil / automatisk hold.
- ➔ Manuelt spil / automatisk hold.
- ➔ Manuelt spil / manuelt hold.

(Vedrørende dette, se indstilling af printomskiftere side 4.)

BEMÆRK ! Hvis startknappen aktiveres under udbetaling, stopper udbetaling efter næste mønt.

Ved drejet nøgle sw. vises aktuel hjulstop i display, se forkortelser side 9.

NYT-NYT ! Automaten er forsynet med en elektronisk opfyldningstæller.
(Kredit kan ikke nulstilles med CANCEL)
Indkastes poletter ved drejet nøgle sw. skifter displayet til "**KEY OPF XXXXXX**", der tæller 1 op for hver indkastet polet.
Når nøglen tages ud nulstilles denne tæller, men opfyldninger tælles sammen i :
TESTPROGRAM 14: "14 KEY OP XXXXXX "

NYT-NYT ! Automaten er forsynet med en klokkeudgang:
Hvis automaten er forsynet med motherboard ligger klokkeudgangen på Betj.-S2 pin 11.
(+24V på Betj.-S2 pin 14)

Hvis automaten er uden motherboard, ligger klokkeudgangen på S2-28.

Hvis spilleren opnår en gevinst på 200 eller derover, lægger automaten denne udgang til stel.
Klokkeudgangen aktiveres desuden ved fælleskasse-gevinst.

NYT-NYT ! Automaten er forsynet med en ny funktion.
Hvis man trykker **CANCEL + HOLD 1** knapperne ned vises antal NUDGE tilgode.

NYT-NYT ! Automaten er forsynet med 3 udgange hvor der kan tilsluttes mekaniske tællere:

Veksel ind-tæller (1 kr.) på S1-17. (Ved motherboard: EXTRA ben 18)

Total ud-tæller (25 øre) på S1-16. (Ved motherboard: EXTRA ben 19)

Total ind-tæller (25 øre) på S1-15. (Ved motherboard: EXTRA ben 20)

(Ved motherboard: +12V på EXTRA ben 13. +24V på EXTRA ben 22)

Følgende kombinationer giver gevinster :

Melon - Melon - Melon	50
Kløver - Kløver - Kløver	50
Klokke - Klokke - Klokke	20
Klokke - Klokke - BAR	20

Følgende kombinationer giver gemmepoint :

Blomme - Blomme - Blomme	14
Blomme - Blomme - BAR	14
Appelsin - Appelsin - Appelsin	10
Appelsin - Appelsin - BAR	10

7 7 7 på centerlinien giver valgfrit spil 1 , eller 2 ⇔ Spil 1 : Mønter-feature
Spil 2 : Sedler-feature

Vedrørende antal featurespil i Spil 1 og Spil 2:

Når Spil 1 eller Spil 2 opnås, vil automaten foretage en lodtrækning der bestemmer hvor mange lykkespil der opnås i den givne feature.
Se også efterfølgende forklaring på gemmepoint.

Vedrørende gemmepoint :

Når man har optjent 200 eller flere gemmepoint, lyser det store felt med nøglen.
Det betyder at nøglerne tændes i featureerne, ved næste featurestart.

Når nøglen er indsat efter en featurestart, fratrækkes 200 gemmepoint.



(SPIL 1)

Nøgle :

Giver 10 og starter terningspil.

Lyset steppes rundt med uret. Terningen på hjul 1 angiver hvor mange step.
Man opnår den gevinst som lyset stopper på.

Hvis Nøglen er tændt , vil lyset springe over de fire felter til højre på sin vej rundt. Nøglen tændes som angivet ovenfor.

Hvis lyset stopper på en af de tre pile-felter, forbliver lyset i pilen tændt i resten af featuren. Lyset kan godt stoppe på en pil der er tændt.

Hvis man får tændt alle tre pile, starter Jackpot-Chancen.



(SPIL 2)

Nøgle :

Giver 10 og starter pilespil.

Kun hjul 2 kører i denne feature.

Pilene på hjul 2 tænder en tilsvarende pil i featuren.

Hvis nøglen er tændt, får man tændt de to pile med nøgler i fra starten.

Nøglen tændes som angivet ovenfor.

Hvis man får tændt alle fire pile i en søjle, opnås gevinsten angivet over søjlen.

Hvis man får tændt alle 16 pile, starter Jackpot-Chancen.



Starter et flash i de otte felter.
Man opnår den gevinst, som flashet stopper på.



Hvis flashet stopper på dette felt, begynder søjlen ovenover at flashe i de næste fem spil.

Hvis spilleren opnår en skive på hjul 3, stopper flashet, og angiver en gevinst.



Giver et flash i felterne 200, 300, 400 og BANK.

Hvis flashet stopper på BANK, vindes banken.

Bemærk : Max. udbetaling = 1200 !!

Medmindre at man har tømt banken, tændes nu feltet under banken.

Så længe der er lys i dette felt, opnås bank-gevinst når der fremkommer en skive (på hjul 3) på centerlinien.

Bemærk : Hvis Bank-gevinsten opnås under en feature, sker det ovenstående først efter at featuren er færdigspillet.

Hvis banken (efter featuren er færdig) er spillet under 1200, vil banken returnere til sin startværdi der varierer i værdi.

Banken tælles op efterhånden som der spilles på automaten.



Starter et flash i de fire felter.

Spilleren opnår det antal nudge, som flashet stopper på.

Jackpot Chance :

Feltet "skive giver 200" blinker.

Hvis der fremkommer en skive på centerlinien indenfor rest antal featurespil, (dog minimum 5 spil) opnås en gevinst på 200.

Derefter blinker feltet "skive giver 1200".

Hvis der fremkommer en skive på centerlinien indenfor rest antal featurespil, opnås en gevinst på 1200.

Pile-række feature :

Denne feature kører hele tiden.

Featuren starter i dobbelt-pil feltet i midten, som blinker rødt og grønt.

Eks. 1: Hvis man opnår en rød højre-pil, tændes feltet til højre for startfeltet. Herefter skal man ramme en grøn højre-pil, for at komme længere ud mod gevinstfeltet (4 nudge). Hvis man rammer en forkert pil, returnerer man til startfeltet igen, hvorefter der startes forfra.

Eks. 2: Hvis man opnår en grøn venstre-pil, tændes feltet til venstre for startfeltet. Herefter skal man ramme en rød venstre-pil, for at komme længere ud mod gevinstfeltet (6 nudge). Hvis man rammer en forkert pil, returnerer man til startfeltet igen, hvorefter der startes forfra.

SPECIAL CHANCE :



For at vælge denne ekstrachance, trykkes Hold 1.

Hver gang der fremkommer en BAR på centerlinien på hjul 3 indenfor de næste syv spil, opnås en gevinst på 8 Nudge.



For at vælge denne ekstrachance, trykkes Hold 2.

Hver gang der fremkommer en BAR på centerlinien på hjul 3 indenfor de næste fire spil, opnås et Valgfrit Spil.

SW NO.	STILLING	FUNKTION
1	ON	MED AUTOMATISK HOLD
1	OFF	UDEN AUTOMATISK HOLD
2	ON	INGEN POLETUDBETALING
2	OFF	MED POLETUDBETALING
3	ON	MELODI VED KREDIT=0
3	OFF	INGEN MELODI VED KREDIT=0
4	ON	HURTIG HOPPER-TIMEOUT
4	OFF	NORMAL HOPPER-TIMEOUT
5	ON	NORMAL INFO. KODER
5	OFF	UDEN HOPPER TOM KODE
6	ON	LYD (bib) VED HJULSTOP
6	OFF	KUN LYD VED FEATURE / GEV.
7	ON	NORMAL
8	ON	UDBETALINGS %
7	OFF	HØJ
8	ON	UDBETALINGS %
7	OFF	LAV
8	OFF	UDBETALINGS %
7	ON	EKSTRA LAV
8	OFF	UDBETALINGS %

Afhængig af kabinettype indstilles hjulretning og sw. type med stelforbindelse på printstik S2 pin 7 og 8

S2 pin 6	ingen stel	OVG
S2 pin 6	til stel	OCL
S2 pin 7	ingen stel	Hjul stående
S2 pin 7	til stel	Hjul hængende
S2 pin 8	ingen stel	Alm. microsw. type
S2 pin 8	til stel	Omskifter sw. til autostart og double
S2 pin 9	ingen stel	40 polet udbetaling + Polet ind sw.
S2 pin 9	til stel	80 polet udbetaling
S2 pin 11	ingen stel	Normal stop autospil
S2 pin 11	til stel	Hurtig stop autospil
S3 pin 29	ingen stel	Mønt sw. og hopper sw.
S3 pin 30	ingen stel	værdi = 25 øre (1 kredit)
S3 pin 29	til stel	Mønt sw. og hopper sw.
S3 pin 30	ingen stel	værdi = 50 øre (2 kredit)
S3 pin 29	til stel	Mønt sw. og hopper sw.
S3 pin 30	til stel	værdi = 1 Kr. (4 kredit)

DIP-Switch oversigt Motherboard

10 POL DIP-SWITCH ER PLACERET OVER TEST-OMSKIFTER.

S1		ON	OFF
01	CREDIT VÆRDI 1	→	→
02	CREDIT VÆRDI 2	→	→
03	VALG OVG / OCL	OCL	OVG
04	HJULRETNING	Hængende	Stående
05	SW TYPE	Omskiftertype	Alm. Microswitch
06	POLET VÆRDI	80	40
07	INPUT S2-10		
08	AUTOSPIL HASTIGHED	Hurtig	Normal
09	UDB% TEST	Aktiveret	Normal spil
10	INPUT S2-01		

01	OFF	Mønt sw. og hopper sw.
02	OFF	værdi = 25 øre (1 kredit)
01	ON	Mønt sw. og hopper sw.
02	OFF	værdi = 50 øre (2 kredit)
01	ON	Mønt sw. og hopper sw.
02	ON	værdi = 1 Kr (4 kredit)

8 ELLER 10 POL DIP-SWITCH ER PLACERET OVER NRI-STIKKET.

S4	ON	OFF
01	GODKEND MØNT 1	UDELUK MØNT 1
02	GODKEND MØNT 2	UDELUK MØNT 2
03	GODKEND MØNT 3	UDELUK MØNT 3
04	GODKEND MØNT 4	UDELUK MØNT 4
05	GODKEND MØNT 5 & 6	UDELUK MØNT 5 & 6
06	GODKEND MØNT 7 & 8	UDELUK MØNT 7 & 8
07		
08	EXTERN LOCK OUT	UDELUK ALLE MØNTER
09	GODKEND MØNT 3 (C455)	UDELUK MØNT 3 (C455)
10	GODKEND MØNT 1 & 2 (C455)	UDELUK MØNT 1 & 2 (C455)

Gælder kun for gammel type Sentinel-indkast !!

Gælder kun for C455 Sentinel indkast !!

Hvis et nyt C455 Sentinel indkast er monteret, så se tillægsside sidst i manualen !

Automatprogrammet indeholder forskellige informationskoder som kan fremkomme på displayet under spil.

" POL HOPPER TOM "

Fremkommer hvis poletopperen er løbet tør for poletter.
Displayet vil nu skifte mellem
" KREDIT=XXX ", " HOLD NU " og " POL HOPPER TOM ",
indtil nøgle sw. har været aktiveret.
HUSK ! Efter opfyldning af hopper - drej nøgle sw.

" HOPPER TOM "

Fremkommer hvis spillemærkehopperen er løbet tør for mønter.
HUSK ! Efter opfyldning af hopper - drej nøgle sw.

" POL HOPPER FEJL "

Fremkommer hvis switchen på polet hopperen står aktiveret mere end 1 sek.
Nøgle sw. aktiveres.

" HOPPER FEJL "

Fremkommer hvis switchen på spillemærkehopperen står aktiveret mere end 1 sek.
Nøgle sw. aktiveres.

" FEJL POLET INDK "

" FEJL SPILM INDK "

" FEJL 25 ØRE INDK "

" FEJL 1 KR INDK "

" FEJL 2 KR INDK "

" FEJL 5 KR INDK "

" FEJL 10 KR INDK "

" FEJL 20 KR INDK "

Fremkommer hvis switchen står aktiveret på et af de 8 indkast. Informationen vil forsvinde fra displayet når fejlen fjernes og der spilles et spil, eller drej nøgle sw.

" TILT HJUL 1 "

" TILT HJUL 2 "

" TILT HJUL 3 "

Fremkommer hvis et af hjulene blokeres, eller hvis fotocellen på hjulet er defekt.

" RAM FEJL "

Fremkommer hvis indholdet af hukommelseskredsen er blevet ændret / slettet utilsigtet.
Informationskoden kan fremkomme ved isætning af ny PROM, men forsvinder ved drej nøgle sw.

!! Hvis informationskoden fortsat fremkommer er styreprintet sandsynligvis defekt.

Betjeningsknapperne til testprogram findes i øverste højre hjørne i stålkassen, lige inden for lågen.
(Gælder for automater i Bally kabinet).

Når **testomskifteren** slås til er testprogrammet aktiveret og display skriver " **00 TESTPROGRAM** ".
Når **testtrykknappen** (test skift) aktiveres skiftes til **efterfølgende** testprogram som indikeres med et 2 cifret nummer samt tekst på displayet.

Hvis **Cancel** knappen aktiveres samtidig med testtrykknappen, vil automaten skifte til **førliggende** testprogram.

De enkelte testprogrammer virker som følger :

Testprogram 1 : Display viser " **01 SEGMENT TEST** "

Displayet foretager segmenttest hvorved alle 16 segmenter udskriver de forskellige tegn.

Testprogram 2 : Display viser " **02 LAMPETEST** "

Alle pærer på topglasset samt i betjeningsknapperne tændes på skift.

Testprogram 3 : Display viser " **03 ----- SW ON** "

I dette testprogram skal der vises ----- **SW ON** når ingen switch er aktiveret.

Når en switch aktiveres, eller hvis denne "hænger" vil en tekstforkortelse for switchen fremkomme på displayet. EKS.: " HOP SW ON ".

Følgende forkortelser er benyttet :

UDB	Udbetalingsknap
KEY	Nøgle sw.
PHOP	Polet hopper sw.
HOP	Hopper sw.
HO 1	Hold 1 sw.
HO 2	Hold 2 sw.
HO 3	Hold 3 sw.
CANC	Cancel sw.
STAR	Start sw.
DOUB	Double sw.
INDK	Spillemærke sw. dør
25Ø	25 øre sw.
1 KR	1 Kr. sw.
2 KR	2 Kr. sw.
5 KR	5 Kr. sw.
10 KR	10 Kr. sw.
20 KR	20 Kr. sw.
POL	Polet indkast sw.
AUST	Autostart sw.

Selvom switchen kun aktiveres ganske kort, vil teksten stå på displayet i ca. 1 sekund.
Dette muliggør bl.a. test af elektroniske indkast.

Testprogram 4 : Display viser " 04 HOPPER 0000 "

I dette testprogram testes / tømmes spillemærke hopperen.
Hold sw. 1 & 2 blinker og indikerer hermed at disse knapper
bruges i dette testprogram.

Tryk Hold 1 ⇒ Hopper starter udbetaling, som tælles op på displayet.

Tryk Hold 2 ⇒ Hopper stopper udbetaling.

Ved fornyet tryk på Hold 1 sw. nulstilles tællingen, og
hopperen starter igen.

Bemærk : Indbyggede tællere påvirkes **ikke** af denne test.

Testprogram 5 : Display viser " 05 POLET 0000 "

I dette testprogram testes / tømmes polethopperen efter samme
procedure som ved TEST 4.

Testprogram 6 : Display viser " 06 HJUL 1 ON / OFF "

Hold sw. 1 & 2 blinker og indikerer hermed at disse knapper
bruges i dette testprogram.

Tryk Hold 1 ⇒ Hjul 1 kører.

Tryk Hold 2 ⇒ Hjul 1 stopper.

Når hjul 1 kører skal **OFF** i display skifte kortvarigt til **ON**, hver
gang nulstilling fotocellen på tromlehjulet passeres.

Bemærk : HJULET STOPPER ALTID PÅ HJULSTOP 3 !!

Testprogram 7 : Display viser " 07 HJUL 2 ON / OFF "

Test af nulstilling fotocelle efter samme procedure som under testprogram 6.

Testprogram 8 : Display viser " 08 HJUL 3 ON / OFF "

Test af nulstilling fotocelle efter samme procedure som under testprogram 6.

Testprogram 9 : Display viser " 09 LYDTEST XX "

I dette testprogram testes automatens lyde.
Lydene har numrene 00 - 30.

Tryk Hold 1 ⇒ Lydnummeret tælles 1 op på displayet.
(Holdes CANCEL nede samtidigt, tælles baglæns.)

Tryk Start ⇒ Lyden startes.

Lyden kan afbrydes enten ved at starte en ny lyd, eller
ved at gå ud af testprogrammet.

Bemærk : Det er **ikke alle** lydnumre, der indeholder lyde.

Testprogram 10 : Display viser " 10 HJULSTOP 01 "

Hold sw. 1 & Start sw. blinker og indikerer hermed, at disse
knapper bruges i dette testprogram.

Tryk Hold 1 ⇒ HJULSTOP nr. vælges fra 01 - 24.
(Holdes CANCEL nede samtidigt, tælles baglæns.)
Hjulstop 01 er det første symbol på alle symbolbånd.

N.B.: Hjulstop 01 anvendes til montering af symbolbånd.
Hjulstop 02 er det andet symbol på hver tromle o.s.v.
Hjulstop 03 anvendes til indstilling af reset-tappen på hjulene.

Tryk Start ⇒ Alle 3 tromlehjul kører, og stopper alle på det forvalgte hjulstop nummer.
Display viser nu " **BAR--BAR--BAR** " hvis HJULSTOP 01 var valgt.
Hvert symbol har en forkortelse som udskrives for hvert af de tre hjul.

BAR	⇔	BAR
APP	⇔	APPELSIN
BLOM	⇔	BLOMME
KLOK	⇔	KLOKKE
NUDG	⇔	NUDGE
KLØV	⇔	KLØVER
MELO	⇔	MELON
MØNT	⇔	MØNTER
SEDL	⇔	SEDLER
HEST	⇔	HESTESKO
SYV	⇔	SYV

VIGTIGT !!!

**AFLÆS EVT. UDBETALINGS % I TESTPROGRAM 11,
INDEN TOTAL IND OG TOTAL UD NULSTILLES.**

NULSTILLING : Tryk hold sw. 2 & 3 samtidigt.

Testprogram 11 :

Display viser " **11 UDB PCT 076** " (eks. for % = 76)

I dette testprogram aflæses automatens udbetalings procent,
udregnet efter værdierne på tæller 11 og 12.

Displayet kan også vise " **11 UDB PCT FEJL** "

Dette vil ske, hvis en af tællerne = 0, eller hvis forskellen på tællerne er
så store, at der udregnes en udbetalings % som er større end 999.

Testprogram 12 :

Display viser " **12 TOT IN 000000** "

Total ind tæller med 6 cifre.

Tryk Hold 1 ⇒

Display viser " **12 TRAK = 000000** "

Total antal træk tæller.

Testprogram 13 :

Display viser " **13 TOT UD 000000** "

Total ud tæller med 6 cifre.

Tryk Hold 1 ⇒

Display viser " **MANIPUL = 000000** "

Hvis en gevinst er opnået ved hjælp af Testprogram 22, lægges gevinsten til
denne manipulations-tæller.

Denne tæller kan kun nulstilles under Testprogram 21 !!

Testprogram 14 :

Display viser " **14 KEY OP 000000** "

Nogle opfyldnings tæller med 6 cifre.

Bemærk :

Tæller 1 op pr. polet indkastet med drejet nøgle.

Testprogram 15 :

Display viser " **15 VEK IN 000000** "

Total indkastede kontanter 1, 2, 5, 10 & 20 kr.

(VISES I ANTAL KR)

Testprogram 16 :

Display viser " **16 POL IND 000000** "

Total indkastede poletter.

Testprogram 17 :

Display viser " **17 POL UD 000000** "

Total udbetalte poletter.

Testprogram 18 :	Display viser " MØNT - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange MØNTER-featureen har været startet.
Tryk Hold 1 ⇒	Display viser " MØNT - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor antal MØNTER-feature starter.
Tryk Hold 2 ⇒	Display viser " SEDL - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange SEDLER-featureen har været startet.
Tryk Hold 3 ⇒	Display viser " SEDL - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor antal SEDLER-feature starter.
Tryk Cancel ⇒	Display viser " NUDG - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange NUDGE-featureen har været startet.
Bemærk !	Disse tællere kan nulstilles ved at trykke Hold 2 og Hold 3 samtidigt.

Testprogram 19 :	Display viser " HEST - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange HESTESKO-featureen har været startet.
Tryk Hold 1 ⇒	Display viser " HEST - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor antal HESTESKO-feature starter.
Tryk Hold 2 ⇒	Display viser " BAR - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange BAR-featureen har været startet.
Tryk Hold 3 ⇒	Display viser " BAR - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor antal BAR-feature starter.
Tryk Cancel ⇒	Display viser " GEMP - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange der er anvendt 200 gemmepoint til nøglekøb.
Bemærk !	Disse tællere kan nulstilles ved at trykke Hold 2 og Hold 3 samtidigt.

Testprogram 20 :	Display viser " HØSJ - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange søjlen i Hesteko-featureen har været startet.
Tryk Hold 1 ⇒	Display viser " HØSJ - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor ovenstående antal søjle-starters.
Tryk Hold 2 ⇒	Display viser " BANK - ST = 000000 " Her vises hvor mange BANK-gevinster der har været.
Tryk Hold 3 ⇒	Display viser " BANK - GE = 000000 " Her vises den samlede gevinst opnået indenfor antal BANK-gevinster.
Tryk Cancel ⇒	Display viser " SYV - ST = 000000 " Her vises hvor mange gange 7-7-7 er opnået på centerlinien.
Bemærk !	Disse tællere kan nulstilles ved at trykke Hold 2 og Hold 3 samtidigt.

Testprogram 21 :	Display viser " 21 NULSTILLING " Ved tryk på Hold 1 & 2 samtidigt , initialiseres automatens microprocessor-styring. Denne nulstilling påvirker dog ikke de indbyggede tællere.
-------------------------	---

Testprogram 22 :	I dette testprogram indikeres med en forkortelse for de enkelte symboler, hvilke 3 symboler elektronikken har bestemt hjulene skal stoppe på.
Bemærk :	Forkortelserne for de enkelte symboler, er de samme som beskrevet på side 9 . Det er også muligt i dette testprogram, at forudbestemme en hvilken som helst symbolkombination man ønsker hjulene skal stoppe på.: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ved at aktivere de tre hold-knapper indstilles det ønskede symbol for hvert hjul. 2. Derefter trykkes på start-knappen, hvorved den ønskede kombination lagres. 3. Herefter går man ud af testprogrammet og det første spil der herefter spilles, stopper på den indkodede kombination.
Bemærk :	Den hermed opnåede gevinst tælles med under Testprogram 13 !!

Testprogram 23 : Display viser " 23 OVG NRXX OK / FEJL / OFF "

Dette testprogram anvendes til at indstille automat-nummer, samt at teste kommunikationen med et evt. tilsluttet OVG system.

Tryk Hold 1 ⇒ Ved tryk på Hold 1 stilles automat-nr. fra 00 til 99 .
(holdes CANCEL nede samtidigt, tælles baglæns)

Når man starter på indstillingen af automat-nr. vises ikke noget i display efter automat-nummeret.

Efter endt indstilling, vil der gå nogle få sekunder før displayet viser " OK " eller " FEJL " .

Stilles automat-nummer på 00 afbrydes kommunikationen, og displayet viser " OFF " til sidst.

Stilles automat-nummer på 01 til 99 viser display " OK " , såfremt kommunikationen er i orden.

Vises " FEJL " , kan det f.eks. skyldes fejl i ledningsforbindelser.
(Se tilslutnings-diagram)

Testprogram 24 : Display viser " 24 TOP NRXX OK / FEJL / OFF "

Dette testprogram anvendes til at indstille automat-nummer, samt at teste kommunikationen med et evt. tilsluttet FÆLLES TOPSPIL.

Dette testprogram fungerer iøvrigt på samme måde som testprogram 23.

Bemærk : Testprogram 23 og 24 vil altid have samme automat-nummer.
D.v.s. stilles nummeret i det ene testprogram, stilles samtidigt nummeret i det andet testprogram.

VIGTIGT ! Der må aldrig være flere tilsluttede automater med samme nummer, da det vil give fejl i kommunikationen.

Bemærk ! Hvis ingen top eller OVG er tilsluttet, skal OVG NR og TOP NR stilles til 00.
Der meldes FEJL i OVG hvis kun TOP er tilsluttet, og der meldes FEJL i TOP, hvis kun OVG er tilsluttet. Dette er OK.

Testprogram 25 : Display viser " 25 SET BANK xxxx "

Dette testprogram anvendes til at indstille Bank-værdien.
Dette kan være ønskbart efter en nulstilling af automaten.

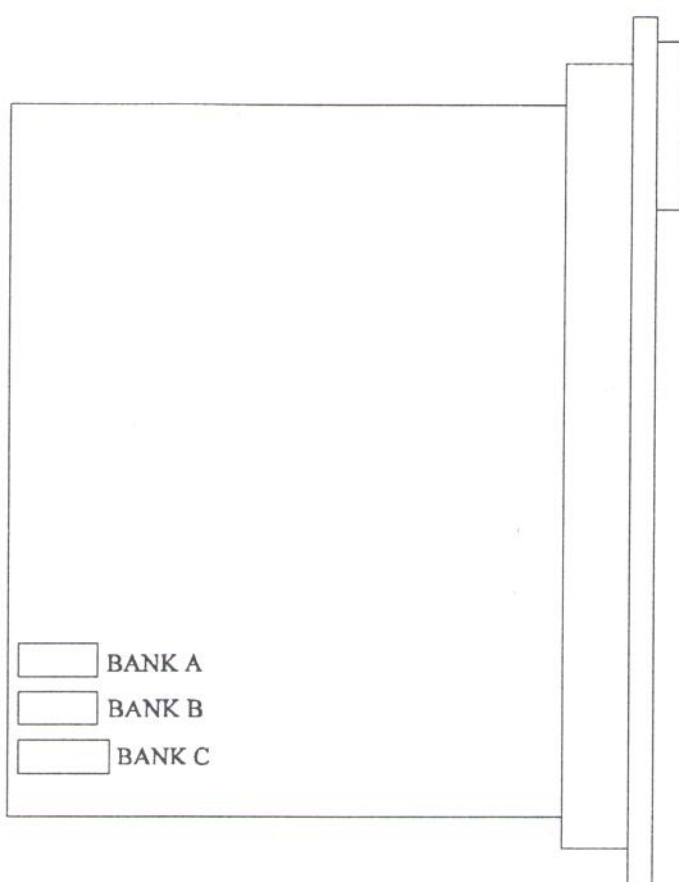
Tryk Hold 1 ⇒ Bankværdien tælles op med 100.

Tryk Cancel + Hold 1 ⇒ Bankværdien tælles ned med 100.



Service tlf. numre :	
Dansk Automat Expert	86 26 33 00
Kim Elgaard, privat	86 95 03 02
Kim Elgaard, bil	308 17 075

C455 NYT SENTINELINDKAST



BANK A: Mønt-Udeluk/Godkend

sw.1 op: Udeluk mønt 1 og 7
sw.1 ned: Godkend mønt 1 og 7

sw.2 op: Udeluk mønt 2 og 8
sw.2 ned: Godkend mønt 2 og 8

sw.3 op: Udeluk mønt 3 og 9
sw.3 ned: Godkend mønt 3 og 9

sw.4 op: Udeluk mønt 4 og 10
sw.4 ned: Godkend mønt 4 og 10

sw.5 op: Udeluk mønt 5 og 11
sw.5 ned: Godkend mønt 5 og 11

sw.6 op: Udeluk mønt 6 og 12
sw.6 ned: Godkend mønt 6 og 12

BANK B: Mønt-accept vindue

sw.1 op: Mønt 1 og 7 - snæver
sw.1 ned: Mønt 1 og 7 - normal

sw.2 op: Mønt 2 og 8 - snæver
sw.2 ned: Mønt 2 og 8 - normal

sw.3 op: Mønt 3 og 9 - snæver
sw.3 ned: Mønt 3 og 9 - normal

sw.4 op: Mønt 4 og 10 - snæver
sw.4 ned: Mønt 4 og 10 - normal

sw.5 op: Mønt 5 og 11 - snæver
sw.5 ned: Mønt 5 og 11 - normal

sw.6 op: Mønt 6 og 12 - snæver
sw.6 ned: Mønt 6 og 12 - normal

BANK C: Diverse

sw.1,2,3 bruges ikke.

sw.4 op: 12 mønter
sw.4 ned: 6 mønter

sw.5 op: Udeluk mønt 1 til 6
sw.5 ned: Godkend mønt 1 til 6

sw.6 op: Udeluk mønt 7 til 12
sw.6 ned: Godkend mønt 7 til 12

sw.7 skal være nede.

Understreget tekst er standard-indstillinger.

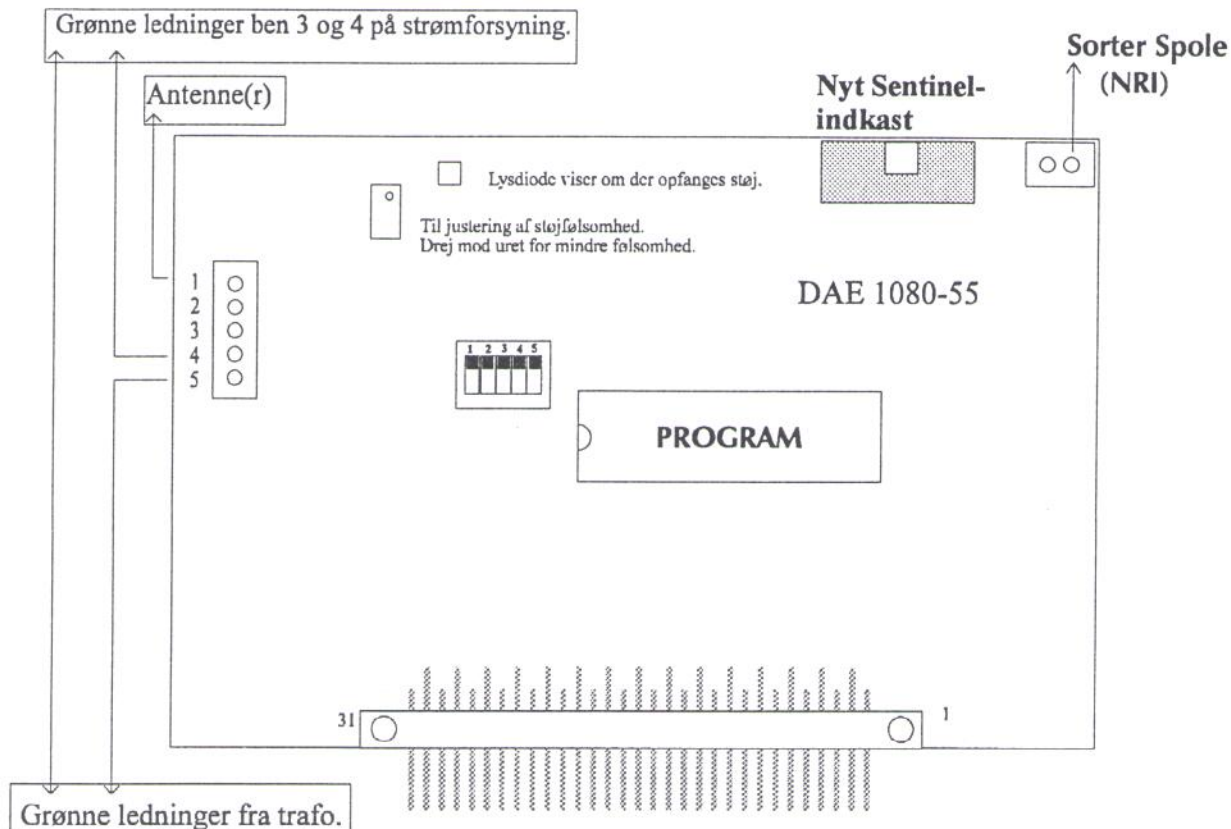
LEDNINGSFORBINDELSER OVER 1080-55 SENTINEL-INTERFACE

STØJPRINTET :

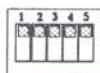
Ledningerne monteres som vist på tegningen.

Man kan montere flere antenneledninger ud til de print man ønsker at beskytte.

Relækontakten mellem ben 2 og 3 kan evt. benyttes til alarm eller lampe for at afsløre "synderen".



DIL-switch indstillinger:



= Tabel 0

= Tabel 1

= Tabel 2

= Tabel 3

= Tabel 4

= Tabel 5

= Tabel 6

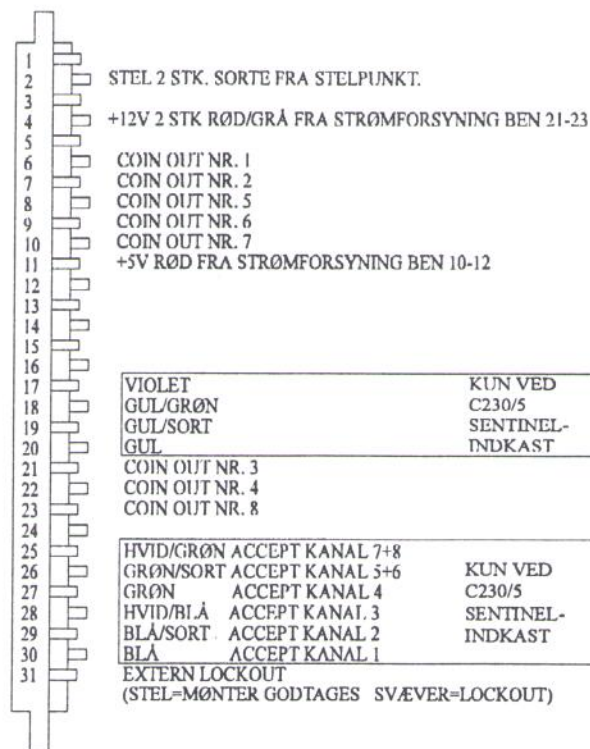
= Tabel 7

= NRI

= NRI

= Sentinel type 1

= Sentinel type 2



SE SEPARAT OVERSIGT OVER TABELLERNE.

1080-55 SENTINELINTERFACE DIL-SWITCH INDSTILLINGER

NY SENT.	TABEL 0
MØNT 1	POLET 20 KR
MØNT 2	POLET 10 KR
MØNT 3	SPIL.MÆRKE 25Ø
MØNT 4	50 ØRE
MØNT 5	2 KR
MØNT 6	10 KR
MØNT 7	SPIL.MÆRKE 1 KR
MØNT 8	
MØNT 9	
MØNT 10	1 KR
MØNT 11	5 KR
MØNT 12	20 KR

GL. SENT	TABEL 0
MØNT 1	POLET
MØNT 2	SPIL.MÆRKE
MØNT 3	2 KR
MØNT 4	50 ØRE
MØNT 5	1 KR
MØNT 6	5 KR
MØNT 7	10 KR
MØNT 8	20 KR

NRI	TABEL 0
MØNT 1	2 KR
MØNT 2	1 KR
MØNT 3	1 KR
MØNT 4	5 KR
MØNT 5	10 KR
MØNT 6	20 KR

NY SENT.	TABEL 1
MØNT 1	POLET 20 KR
MØNT 2	POLET 10 KR
MØNT 3	SPIL.MÆRKE 50Ø
MØNT 4	50 ØRE
MØNT 5	2 KR
MØNT 6	10 KR
MØNT 7	SPIL.MÆRKE 1 KR
MØNT 8	
MØNT 9	
MØNT 10	1 KR
MØNT 11	5 KR
MØNT 12	20 KR

GL. SENT	TABEL 1
MØNT 1	
MØNT 2	
MØNT 3	
MØNT 4	
MØNT 5	
MØNT 6	
MØNT 7	
MØNT 8	

NRI	TABEL 1
MØNT 1	2 KR
MØNT 2	POLET
MØNT 3	1 KR
MØNT 4	5 KR
MØNT 5	10 KR
MØNT 6	20 KR

NY SENT.	TABEL 2
MØNT 1	POLET 20 KR
MØNT 2	POLET 10 KR
MØNT 3	SPIL.MÆRKE 1 KR
MØNT 4	2X50ØRE=1KR
MØNT 5	2 KR
MØNT 6	10 KR
MØNT 7	SPIL.MÆRKE 1 KR
MØNT 8	
MØNT 9	
MØNT 10	1 KR
MØNT 11	5 KR
MØNT 12	20 KR

GL. SENT	TABEL 2
MØNT 1	
MØNT 2	
MØNT 3	
MØNT 4	
MØNT 5	
MØNT 6	
MØNT 7	
MØNT 8	

NRI	TABEL 2
MØNT 1	2 KR
MØNT 2	SPIL.MÆRKE
MØNT 3	1 KR
MØNT 4	5 KR
MØNT 5	10 KR
MØNT 6	20 KR

NY SENT.	TABEL 3
MØNT 1	
MØNT 2	
MØNT 3	
MØNT 4	
MØNT 5	
MØNT 6	
MØNT 7	
MØNT 8	
MØNT 9	
MØNT 10	
MØNT 11	
MØNT 12	

GL. SENT	TABEL 3
MØNT 1	
MØNT 2	
MØNT 3	
MØNT 4	
MØNT 5	
MØNT 6	
MØNT 7	
MØNT 8	

NRI	TABEL 3
MØNT 1	2 KR
MØNT 2	POLET
MØNT 3	SPIL.MÆRKE
MØNT 4	5 KR
MØNT 5	10 KR
MØNT 6	20 KR