

JPM INTERNATIONAL LTD



Black Magic ELECTRA PLUTO 6 AWP

Specifická informační příručka

OBSAH

INSTALACE (STRUČNÝ PŘEHLED).....	2
POPIS HRY.....	3
ZAVŘENÁ DVÍŘKA (FUNKCE KLÍČOVÉHO SPÍNAČE PRO DOPLŇOVÁNÍ).....	9
OTEVŘENÁ DVÍŘKA (HLAVNÍ NEBO POKLADNÍ) - POPIS ZKOUŠKY	9
MOŽNOSTÍ PŘEPÍNAČŮ DIL.....	13
MULTIPLEXOVANÉ ŽÁROVKY A SPÍNAČE.....	14
POZNÁMKY PRO TECHNIKY	15
PŘEHLED VERZÍ	16



© COPYRIGHT JPM International Ltd 2004

Autorská práva na programy v tomto automatu jsou výlučným vlastnictvím společnosti JPM International Ltd. Autorská práva na ilustrované panely a výtvarné provedení jsou rovněž výlučným vlastnictvím společnosti JPM International Ltd. Je výslovně zakázáno kopírovat nebo jakýmkoliv způsobem reprodukovat programy a výtvarné provedení z jednoho stroje na jiný bez písemného svolení JPM International Ltd.

INSTALACE (STRUČNÝ PŘEHLED)

Zdravotní a bezpečnostní požadavky

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ - **před** zapnutím tohoto automatu si přečtete oddíl Napájení, instalace a údržba v univerzální technické příručce.

Upozornění

- RUČNÍ MANIPULACI S TÍMTO AUTOMATEM SMÍ PROVÁDĚT POUZE ŘÁDNĚ ŠKOLENÁ OSOBA.
- PRÁCE UVNITŘ AUTOMATU A ÚKONY POPSANÉ V TÉTO PŘÍRUČCE A V PŘÍRUČCE PRO INSTALACI, OVLÁDÁNÍ A SERVIS MŮŽE PROVÁDĚT POUZE KVALIFIKOVANÁ NEBO ŘÁDNĚ ŠKOLENÁ OSOBA POD DOZOREM.
- AUTOMAT NEČISTĚTE TLAKOVOU VODOU.


Úvodní kontroly

- Před pokračováním v instalaci tohoto stroje proveďte kontrolu a ověřte si, zda jsou následující prvky v pořádku a k dispozici: všechna tlačítka (skříně Electra – 4 sady tlačítek / skříně Proteus – 7 sad tlačítek), příručka ke stroji, podepsaný štítek výstupní kontroly a štítek s kódem oblasti (umístěný na vnitřní straně pokladních dvířek).
- Zkontrolujte, zda vnitřní prostor automatu neobsahuje volně uložené předměty. Podle potřeby je upevněte nebo odstraňte.


Umístění

- Tento automat je určen pouze k **POUŽITÍ UVNITŘ MÍSTNOSTI**.
- Automat musí být instalován ve svislé poloze. Umístěte ho na rovný, stabilní povrch. Nylonové koberce mohou způsobovat problémy související se statickou elektřinou. Takovéto koberce pokud možno nepoužívejte.
- Neinstalujte automat do blízkosti jakéhokoliv přímého zdroje tepla (doporučený rozsah okolních teplot je 10 až 50 °C).
- Z bezpečnostních důvodů lze k automatu připevnit pouze kolečka nebo pojízdné desky od společnosti JPM. (Podrobnosti a umístění viz návod k provozu a údržbě – testovací procedura).

Elektrická instalace

-  A. POUŽÍVEJTE POUZE NAPÁJECÍ KABEL ODPOVÍDAJÍCÍ MÍSTNÍM PŘEDPISŮM PRO ELEKTRICKÁ ZAŘÍZENÍ!

Kontrola před zapnutím

-  ZA ŽÁDNÝCH OKOLNOSTÍ NEODPOJUJTE ANI NEODSTRAŇUJTE ŽÁDNÉ KONEKTORY NEBO OBVODOVÉ DESKY PŘI ZAPNUTÉM NAPÁJENÍ!
- Otevřete zadní dvířka a ujistěte se, že veškerá elektrická instalace, konektory a sestavy jsou správně zapojené.
- Podle potřeby nastavte přepínače DIL do správné polohy (viz Návod k provozu a údržbě – Zkušební programy/přepínače).
- Zkontrolujte, zda jsou všechny mince a žetony vedeny do správné trubice/násypného zásobníku nebo pokladny. (Viz Návod k provozu a údržbě – Postupy doplňování / mincovní mechanismy).
- Bude-li třeba, nainstalujte zařízení na shromažďování dat a připojte ho k portu RS232 BACTA na základní desce. (Viz návod k provozu a údržbě – Instalace / Mezipaměť stroje).
- Bude-li třeba, pomocí dodaných konektorů nainstalujte bezpečnostní výstražný systém.

Po zapnutí

- Po zapnutí automatu sledujte zobrazované informace týkající se chybových hlášení, stavu otevřených dvířek, nastavených procentních hodnot, instalovaného softwaru atd. (Viz oddíl Informace zobrazené při zapnutí, Zjišťování závad, Kódy chyb a událostí v této příručce).
- Při instalaci v provozu naplňte automat mincemi a zkontrolujte, zda se na displeji zobrazují správné hodnoty registrů naplnění. (Viz oddíl Doplňování a výpis v této příručce).
- Ověřte si správnou funkci vyplácení a provádění procedury doplňování tím, že provedete operaci vyplácení a doplňování. (Viz oddíl Doplňování a vyplácení v této příručce).
- V režimu doplňování zkontrolujte parametry účtování. (Viz oddíl Měřiče & účetnictví v této příručce).
- Spusťte zkušební program a ujistěte se, že všechny funkce automatu správně fungují. (Viz Příručka k provozu a údržbě – Procedura testování).
- Zkontrolujte nastavení hlasitosti a hlasitost upravte tak, aby odpovídala podmínkám prostředí.

POPIS HRY

Popis tlačítek



Č. tlačítka	Podrobnosti	Typ tlačítka / výrobce
1	VYPLÁCENÍ / PENĚZ	Obdélník - Gamesman GPB 125
2	VEZMI / MULTIWIN	Obdélník - Gamesman GPB 125
3	DO MULTIWIN	Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
4	WIN	Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
5	VSADIT	Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
6	AUTO START	Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
7		Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
8		Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230
9	START RISK	Kulaté tlačítko - Gamesman GPB 230

Symbyly na displeji

- A = 1 x 1" pětímístný displej LED
- B = 1 x 1" dvojmístný displej LED
- C = 1 x 1" jednomístný + dvojmístný displej LED
- D = 1 x 2" pětímístný displej LED
- E = 1 X bodová matice Noritake

Válce

- F = 3 x 24 – válce Gamesman
- G = 3 x 24 – válce Gamesman

POPIS HRY

Válcové pásy

Horní hra

VÁLEC 1	VÁLEC 2	VÁLEC 3
HŮLKA	HŮLKA	HŮLKA
KRYSTAL	KARTA	SLOUPEK1
ČRV HV.	SLOUPEK1	SLOUPEK3
KRYSTAL	SLOUPEK1	SLOUPEK1
KRYSTAL	SLOUPEK3	SLOUPEK1
KRYSTAL	KARTA	SLOUPEK1
SLOUPEK3	KARTA	KRYSTAL
SLOUPEK2	KARTA	KRYSTAL
SLOUPEK2	ČRV HV.	KRYSTAL
SLOUPEK2	MODRÁ HV.	SLOUPEK3
KARTA	SLOUPEK2	ČRV HV.
KARTA	MODRÁ HV.	KARTA
KARTA	KLOBOUK	KARTA
SLOUPEK3	KLOBOUK	KARTA
KLOBOUK	KLOBOUK	MODRÁ HV.
KLOBOUK	SLOUPEK3	KARTA
KLOBOUK	SLOUPEK2	KARTA
SLOUPEK1	SLOUPEK2	MODRÁ HV.
SLOUPEK1	ČRV HV.	KLOBOUK
SLOUPEK1	KRYSTAL	KLOBOUK
ČRV HV.	KRYSTAL	KLOBOUK
KARTA	KRYSTAL	SLOUPEK2
MODRÁ HV.	KRYSTAL	KLOBOUK
KARTA	KARTA	SLOUPEK2

Dolní hra

VÁLEC 1	VÁLEC 2	VÁLEC 3
ŽLUTÁ HVĚZDA	ŽLUTÁ HVĚZDA	ŽLUTÁ HVĚZDA
HROZEN	ZVONEK	TŘEŠEŇ
HROZEN	TŘEŠEŇ	POMERANČ
CITRÓN	MODRÁ 6	POMERANČ
CITRÓN	TŘEŠEŇ	POMERANČ
CITRÓN	TŘEŠEŇ	POMERANČ
CITRÓN	TŘEŠEŇ	CITRÓN
POMERANČ	CITRÓN	CITRÓN
POMERANČ	MELOUN	CITRÓN
POMERANČ	CITRÓN	CITRÓN
POMERANČ	CITRÓN	ZVONEK
MODRÁ 6	CITRÓN	ZVONEK
TŘEŠEŇ	HROZEN	MODRÁ 6
TŘEŠEŇ	HROZEN	MELOUN
TŘEŠEŇ	POMERANČ	ŠVESTKA
TŘEŠEŇ	ZVONEK	ŠVESTKA
ZVONEK	POMERANČ	ŠVESTKA
ZVONEK	POMERANČ	ŠVESTKA
MELOUN	POMERANČ	HROZEN
MELOUN	MELOUN	HROZEN
ŠVESTKA	ŠVESTKA	TŘEŠEŇ
ŠVESTKA	ŠVESTKA	TŘEŠEŇ
ŠVESTKA	ŠVESTKA	TŘEŠEŇ
TŘEŠEŇ	ŠVESTKA	TŘEŠEŇ

POPIS HRY

Úvod

Black Magic je hra na šesti válcích s možností znásobené sázky a prémiové karty, s tématem podsvětí. Nabízí standardní horní hru s výherní linií o 5 prvcích s možností aktivace 27 výherních herních linií pomocí válce se symboly kouzelné hůlky. Využívá nejnovějších technologií Heber Pluto 6.

Hra

Tato hra je k dispozici ve formátu s jackpotem 750 nebo 300. V obou formátech je k dispozici dolní hra, která vyžaduje sázení kreditu, a horní hra, která vyžaduje sázení kreditu a bodů MULTIWIN. Všechny sázky se hrají na výherních liniích s pěti cenami udělovanými třem druhům ovoce, s výjimkou horní hry za určitých okolností (viz dále). U všech sázek lze hrát v režimu AUTOSTART.

Výhry hlavní hry na válcích se zobrazují na spodní prémiové kartě. Tyto výhry lze dále sázet nebo střídat v MULTIWIN. Sázka je uvedena na panelu „Risk“ v dolním skle a jde o sázku 50/50 dvojnásobek nebo nic. Sázka končí, pokud by další dostupná hodnota výhry překročila výšku jackpotu. V tomto okamžiku se výhra automaticky přesune do MULTIWIN.

V základní hře „WIN gamble“ může hráč rychle převést kredity do MULTIWIN.

Výhry z horní válcové hry se zobrazují na horní prémiové kartě a násobí se hodnotou na displeji násobitele. Násobitel roste společně s nejvyšší sázkou ve hře. Platí standardní výherní linie 5, pokud se kdekoliv v otvoru objeví kouzelnická hůlka. Tím se aktivují všechny výhry v dané hře a vyplatí se ve výherní pozici 27. Výhry v horní válcové hře až do výše jackpotu se automaticky střeďávají v MULTIWIN. Výhry v horní válcové hře vyšší než jackpot se střeďávají na displeji BONUS.

Výhry z displeje BONUS lze vybírat pomocí hry „WIN Gamble“. Při každé výherní sázce se hodnota jackpotu převede z displeje BONUS na MULTIWIN. Převod celé výhry z displeje BONUS může trvat několik her. Při výběru výhry z displeje BONUS se hráči vracejí také všechny kredity vsazené ve hře „WIN Gamble“.

POPIS HRY

Základní hra na válcích 750

Základní hra se v hraje se sázkou 2 nebo 5 kreditů.

	SÁZKA 2	SÁZKA 5
3 ŽLUTÉ HVĚZDY	150	375
3 ČERVENÉ 7	100	250
3 MELOUNY	80	200
3 HROZNY	60	150
3 ZVONKY	40	100
3 ŠVESTKY	20	50
3 POMERANČE	20	50
3 CITRONY	10	25
3 TŘEŠNĚ	10	25

Hra 750 „WIN Gamble”

Hráč může vsadit pět kreditů do sázky 50/50. Při výhře získává 10 bodů, které se automaticky střádají v MULTIWIN. Hra se volí stisknutím tlačítka „WIN/---“.

Horní hra 750

Jakmile hráč získá body na displej MULTIWIN, lze zvýšit sázku a hrát horní hru na válcích. Sázka se zobrazí na displeji VSADIT a na panelu se objeví odpovídající znásobení sázky.

Prémiová karta Top Game	
3 HŮLKY	750
3 ČERVENÉ HVĚZDY	400
3 MODRÉ HVĚZDY	300
3x TROJITÝ SLOUPEK	200
3x DVOJITÝ SLOUPEK	100
3x SLOUPEK	50
3 KLOBOUKY	40
3 KŘIŠTÁLOVÉ KOULE	30
3 KARTY	20

BET	Znásobení
5+5	1
5+15	2
5+25	3
5+35	4
5+45	5
5+55	6
5+65	7
5+75	8
5+85	9
5+95	10

POPIS HRY

Základní hra na válčích 300

Základní hra se v hraje se sázkou 1 nebo 2 kreditů.

	SÁZKA 1	SÁZKA 2
3 ŽLUTÉ HVĚZDY	60	120
3 ČERVENÉ 7	50	100
3 MELOUNY	40	80
3 HROZNY	30	60
3 ZVONKY	20	40
3 ŠVESTKY	10	20
3 POMERANČE	10	20
3 CITRONY	5	10
3 TŘEŠNĚ	5	10

Hra 300 „WIN Gamble”

Hráč může vsadit dva kredity do sázky 50/50. Při výhře získává 4 body, které se automaticky střádají v MULTIWIN. Hra se volí stisknutím tlačítka „WIN/---“.

Horní hra 300

Jakmile hráč získá body na displej MULTIWIN, lze zvýšit sázku a hrát horní hru na válčích. Sázka se zobrazí na displeji VSADIT a na panelu se objeví odpovídající znásobení sázky.

Prémiová karta Top Game		BET	Znásobení
3 HŮLKY	300	2+3	1
3 ČERVENÉ HVĚZDY	200	2+8	2
3 MODRÉ HVĚZDY	150	2+13	3
3x TROJITÝ SLOUPEK	100	2+18	4
3x DVOJITÝ SLOUPEK	50	2+23	5
3x SLOUPEK	25	2+28	6
3 KLOBOUKY	20	2+33	7
3 KŘIŠŤALOVÉ KOULE	15	2+38	8
3 KARTY	10	2+43	9
		2+48	10

POPIS HRY

Ilustrace - prémiové karty 750

Dolní hra

	SÁZKA 2	SÁZKA 5
3 ŽLUTÉ HVĚZDY	150	375
3 ČERVENÉ 7	100	250
3 MELOUNY	80	200
3 HROZNY	60	150
3 ZVONKY	40	100
3 ŠVESTKY	20	50
3 POMERANČE	20	50
3 CITRONY	10	25
3 TŘEŠNĚ	10	25

Horní hra

Prémiová karta Top Game	
3 HŮLKY	750
3 ČERVENÉ HVĚZDY	400
3 MODRÉ HVĚZDY	300
3x TROJITÝ SLOUPEK	200
3x DVOJITÝ SLOUPEK	100
3x SLOUPEK	50
3 KLOBOUKY	40
3 KŘIŠTÁLOVÉ KOULE	30
3 KARTY	20

Ilustrace - prémiové karty 300

Dolní hra

	SÁZKA 1	SÁZKA 2
3 ŽLUTÉ HVĚZDY	60	120
3 ČERVENÉ 7	50	100
3 MELOUNY	40	80
3 HROZNY	30	60
3 ZVONKY	20	40
3 ŠVESTKY	10	20
3 POMERANČE	10	20
3 CITRONY	5	10
3 TŘEŠNĚ	5	10

Horní hra

Prémiová karta Top Game	
3 HŮLKY	300
3 ČERVENÉ HVĚZDY	200
3 MODRÉ HVĚZDY	150
3x TROJITÝ SLOUPEK	100
3x DVOJITÝ SLOUPEK	50
3x SLOUPEK	25
3 KLOBOUKY	20
3 KŘIŠTÁLOVÉ KOULE	15
3 KARTY	10

ZAVŘENÁ DVÍŘKA (FUNKCE KLÍČOVÉHO SPÍNAČE PRO DOPLŇOVÁNÍ)

Pomocí tlačítek umístěných na horním plexiskle lze přepínat mezi demonstračním režimem a testovacími programy. Při otevření předních dvířek se automaticky spustí demonstrační režim. K okamžitému spuštění testovacích programů slouží nejvýše umístěné tlačítko, které je v základním režimu vyhrazeno pro výplatu peněz. Běží-li přístroj v režimu testovacích programů, lze jej přepnout do demonstračního režimu stisknutím spodního tlačítka.

REŽIMY - DEMONSTRACE

Demonstrační režim

Při spuštění demonstračního režimu se počet kreditů nastaví na 100. Tento počet se s každou odehranou hrou snižuje. Při vyčerpání všech kreditů se automaticky doplní dalších 100 kreditů. Průběh hry je stejný, jako v normálním režimu se zavřenými dveřmi, kromě funkce „Výplata“. Toto tlačítko slouží k přepnutí do testovacího režimu. Válec lze posunout na výherní kombinace podržením tlačítka LH1. Žádný z údajů o hře ani softwarová počítadla nejsou v tomto režimu ovlivněna.

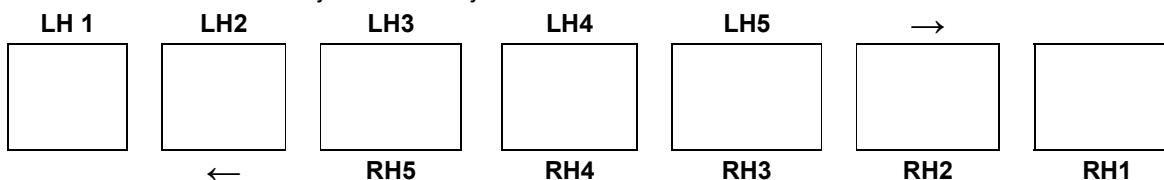
Testovací program

Při spuštění se na displeji zobrazí číslo zvoleného testu. Uživatel může testem procházet stisknutím RH1. Po vyhledání příslušného testu jej lze vyvolat stisknutím tlačítka LH2. Přehled průběhu standardního zkušebního programu je uveden níže.

OTEVŘENÁ DVÍŘKA (HLAVNÍ NEBO POKLADNÍ) - POPIS ZKOUŠKY

TESTOVACÍ PROGRAMY

Tlačítka užívaná v následujících testech jsou označena následovně: -



Kde LH # = číslo tlačítka počítané zleva

a

RH # = číslo tlačítka počítané zprava

TEST 1 - Chybový test

RH3	RH1
Cyklus dopředu	Konec

Ve zkušebním režimu nelze mazat chybové protokoly. Pouze při doplňování / 1 až 20 chyb.

Test 2 - Test zvuku

RH	RH2	RH1
Zvýšení hlasitosti	Snížení hlasitosti	Konec

Zkouška 3 – Zkouška displeje 1

Po spuštění této zkoušky by mělo být na alfanumerickém displeji a všech displejích LED zobrazeno číslo 8.

Zkouška 4 – Zkouška displeje 2

Po spuštění tohoto testu se postupně zobrazí identifikační čísla všech LED diod (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F). Identifikační číslo diody se zobrazí také na alfanumerickém displeji.

Zkouška 5 – Zkouška displeje 3

Po spuštění tohoto testu se na alfanumerickém displeji a všech LED diodách postupně zobrazí v jednotlivých segmentech v plynulém cyklu čísla od 1 do 9.

OTEVŘENÁ DVÍŘKA (HLAVNÍ NEBO POKLADNÍ) - POPIS ZKOUŠKY

Zkouška 6 – Zkouška válců

LH1	LH2	LH3	LH4	RH3	RH1
Vynulovat válce	Válec 1/4	Válec 2/5	Válec 3/6	Sázka	Konec

Stisknutím tlačítka přímo pod válcem se krokuje po jednom symbolu. Pokud se do výherní linie po krocích nastaví správné kombinace, zobrazí se výherní hodnoty. Výhra je indikována také rozsvícením prémiové karty.

Zkouška 7 - Horní žárovky

Po spuštění této zkoušky by se měly rozsvítit všechny žárovky v horní polovině automatu.

Zkouška 8 - Dolní žárovky

Po spuštění této zkoušky by se měly rozsvítit všechny žárovky v dolní polovině automatu.

Zkouška 9 - Krokování po žárovkách

Po spuštění tohoto testu by se měla rozsvítit pouze jedna žárovka a její číslo se zobrazí na alfanumerickém displeji. Stisknutím nebo podržením tlačítka LH3 se budou žárovky postupně rozsvěcovat. Po uvolnění tlačítka se tato zkouška pozastaví.

Žárovky se postupně rozsvěčují v následujícím pořadí:

LREJECT	LCASHMECH	LCOIN4	LCOIN3	LCOIN2	LCOIN1
LSERVICE	LREFILL	LNAME1	LNAME2	LNAME3	LNAME4
LNAME5	LNAME6	LNAME7	LNAME8	LNAME9	LNAME10
LNAME11	LNAME12	LNAME13	LNAME14	LNAME15	LTOPBUT1
LTOPBUT2	LXXPANELA	LXXPANELB	LXXPANELC	LXXPANELD	LXXPANELE
LXXPANELF	LWLINETOP4A	LWLINETOP3A	LWLINETOP1A	LWLINETOP2A	LWLINETOP5A
LWLINETOP5B	LWLINETOP3B	LWLINETOP1B	LWLINETOP2B	LWLINETOP4B	LRL4U
LRL4M	LRL4L	LRL5U	LRL5M	LRL5L	LRL6U
LRL6M	LRL6L	LTFRUIT9A	LTFRUIT9B	LTFRUIT9C	LAWARD9C
LTFRUIT8A	LTFRUIT8B	LTFRUIT8C	LAWARD8C	LTFRUIT7A	LTFRUIT7B
LTFRUIT7C	LAWARD7C	LTFRUIT6A	LTFRUIT6B	LTFRUIT6C	LAWARD6C
LTFRUIT5A	LTFRUIT5B	LTFRUIT5C	LAWARD5C	LTFRUIT4A	LTFRUIT4B
LTFRUIT4C	LAWARD4C	LTFRUIT3A	LTFRUIT3B	LTFRUIT3C	LAWARD3C
LTFRUIT2A	LTFRUIT2B	LTFRUIT2C	LAWARD2C	LTFRUIT1A	LTFRUIT1B
LTFRUIT1C	LAWARD1C	LMULTIPLIER	LSTART	LTAILS	LHEADS
LAUTOST	LSTAKE	LWIN	LTOMULTI	LGAMPAN2A	LGAMPAN3A
LGAMPAN1A	LWINA	LLOSEA	LWLINEBOT4A	LWLINEBOT3A	LWLINEBOT1A
LWLINEBOT2A	LWLINEBOT5A	LWLINEBOT5B	LWLINEBOT3B	LWLINEBOT1B	LWLINEBOT2B
LWLINEBOT4B	LRL1U	LRL1M	LRL1L	LRL2U	LRL2M
LRL2L	LRL3U	LRL3M	LRL3L	LSTAKE1	LSTAKE2
LFRUIT9A	LFRUIT9B	LAWARD9A	LAWARD9B	LFRUIT8A	LFRUIT8B
LAWARD8A	LAWARD8B	LFRUIT7A	LFRUIT7B	LAWARD7A	LAWARD7B
LFRUIT6A	LFRUIT6B	LAWARD6A	LAWARD6B	LFRUIT5A	LFRUIT5B
LAWARD5A	LAWARD5B	LFRUIT4A	LFRUIT4B	LAWARD4A	LAWARD4B
LFRUIT3A	LFRUIT3B	LAWARD3A	LAWARD3B	LFRUIT2A	LFRUIT2B
LAWARD2A	LAWARD2B	LFRUIT1A	LFRUIT1B	LAWARD1A	LAWARD1B

OTEVŘENÁ DVÍŘKA (HLAVNÍ NEBO POKLADNÍ) - POPIS ZKOUŠKY

Zkouška 10 – jas světel a kontrol

LH2	LH3	LH4	RH1
Vynulování	Ztlumit	Zvýšit jas	Konec testu

Tento test umožňuje nastavit jas světel a kontrol; k dispozici je sedm úrovní jasu počínaje úrovní jasu 1 až 7 (nejvyšší jas).

Zkouška 11 – Zkouška vstupů

Po stisknutí jakéhokoliv tlačítka se rozsvítí příslušné tlačítko a zazní potvrzovací tón (kromě tlačítka RH1, kterým se ukončí probíhající zkouška). U prázdných trubic se rozsvítí spodní segment na alfanumerickém displeji.

BANKA 1	Spínač	Žárovka
	1	Třešně 25
	2	Citróny 25
	3	Pomeranče 50
	4	Švestky 50
	5	Zvonky 100
	6	Hrozny 150
	7	Melouny 200
	8	Červené 7 250
	Účtovací klíč	Melouny 80
	Pokladní dvířka	Červené 7 100
	Doplňovací klíč	Třešně 10
	Přední dvířka	Pomeranče 20

BANKA 2	Spínač	Žárovka
	1	Třešně 10
	2	Citróny 10
	3	Pomeranče 20
	4	Švestky 20
	5	Zvonky 40
	6	Hrozny 60
	7	Melouny 80
8	Červené 7 100	

Zkouška 12 – Zkouška výstupů

Mechanické měřiče

Při aktivaci tohoto testu budou mechanické měřiče pulzovat.
VSTUP MINCÍ, VÝSTUP MINCÍ, CELKEM HER, DOPLNĚNÍ

TEST 13 - Test bankovek

LH1	LH2	LH3	LH4	RH1
Zap/vyp přijímače bankovek	Přepínání stavu bankovek	Přepínání stavu aktuální bankovky	Vynulování testu	Konec

Po spuštění tohoto testu přístroj prověří přijímač bankovek a na alfanumerickém displeji zobrazí jeho stav. Objeví se buď ASN ACTIVE (aktivní), nebo ASN NOT ACTIVE (neaktivní).

Po zasunutí bankovky ji přijímač prověří a vrátí zpět. Na alfanumerickém displeji se objeví její hodnota ve formátu „XXXX NOTE IN“, kde XXXX je hodnota bankovky. Pokud se v přijímači bankovka zablokovala, na displeji se objeví „INHIBITED NOTE“. Pokud bankovku nerozeznal, na displeji se objeví „INVALID NOTE“.

OTEVŘENÁ DVÍŘKA (HLAVNÍ NEBO POKLADNÍ) - POPIS ZKOUŠKY

TEST 14 - Test mincí

Po spuštění této zkoušky se rozsvítí žárovky pro odmítnutí a hotovost.

LH4	RH2	RH1	T2
Výplata a restart testu	Výplata a nabídka testu mincí	Výplata a nabídka dalšího testu	Výplata a návrat do demonstračního rež.

V závislosti na testovaném nastavení násypného zásobníku přístroj přijímá různé hodnoty mincí. Do každého násypného zásobníku a do pokladny budou přijaty dvě mince od každé hodnoty. Při každém vložení mince bude na alfanumerickém displeji blikat hlášení sdělující, jaký typ mince jste vložili. Jakmile do mechaniky vložíte maximální počet mincí, zhasne žárovka příslušné pokladny. Po vložení všech mincí a zhasnutí všech žárovek pokladen zhasne také žárovka na vstupním otvoru a veškeré další mince budou vyřazeny do výplatní misky. Výplata se aktivuje stisknutím jednoho ze čtyř možných tlačítek. Přístroj vyplatí všechny mince, které byly vloženy do násypných zásobníků.

TEST 15 - RS232

Vyžaduje propojení mezi P2 a J22 na základní desce.

Mezi dvěma sériovými porty dojde k výměně dat a následně se objeví výsledek testu PASS (úspěšný) nebo FAIL (neúspěšný).

Zkouška 16 - Presentace

LH2	RH1
Provedení zkoušky	Konec

Zkouška 17 - Data Dump

LH2	RH1
Provedení zkoušky	Konec

TEST 18 – Tlačítko nastavení bankovek

LH1	LH2	LH3	RH3	RH2	RH1
Nastavení kódu přijímače bankovek	Zpět	Dopředu	Dolů	Nahoru	Konec

Tento test se používá k výběru a aktivaci přijímače bankovek. Před aktivací přijímače bankovek je třeba zadat jeho výrobní číslo (vytištěné v horní části přijímače bankovek).

MOŽNOSTÍ PŘEPÍNAČŮ DIL

Banka 1 - INFORMACE O PŘEPÍNAČÍCH DIL

DIL	VYP	ZAP
1	Alarm ověření měřiče aktivován	Alarm ověření měřiče vypnutý
2	Výplata pro obsluhu vypnutá	Výplata pro obsluhu aktivována
3	Výdej mincí deaktivován	Výdej mincí aktivován
4	Násypný zásobník 1 viz tabulka dole	Násypný zásobník 1 viz tabulka dole
5	Násypný zásobník 2 viz tabulka dole	Násypný zásobník 2 viz tabulka dole
6	Výplata pouze pro obsluhu deaktivována	Výplata pouze pro obsluhu aktivována
7	Nepoužívá se	Nepoužívá se
8	Rychlost hry - standardní	Rychlost hry - 2,5 sekundy

Banka 2 - INFORMACE O PŘEPÍNAČÍCH DIL

DIL	VYP	ZAP
1	Měřič typu OEM	Měřič typu EM37*
2	Nepoužívá se	Nepoužívá se
3	Nepoužívá se	Nepoužívá se
4	Nepoužívá se	Nepoužívá se
5	Nepoužívá se	Nepoužívá se
6	Nepoužívá se	Nepoužívá se
7	Nepoužívá se	Nepoužívá se
8	Nepoužívá se	Nepoužívá se

*Poznámka: V případě pochybností nastavte přepínač DIL 1 na OFF

Konfigurace násypného zásobníku a úrovní výplat

Režim Jackpot 300

Nastavení přepínačů DIL		Zásobník mincí		Konfigurace zásobníku					
				Minimální výplata zásobníku			Maximální výplata zásobníku		
DIL 4	DIL 5	Zásobník 1 Výstup D	Zásobník 1 Výstup C	Zásobník 1	Zásobník 1	Celkem kredity	Zásobník 1	Zásobník 2	Celkem kredity
VYP	VYP	20 Kč	10 Kč	10	10	300	200	200	6000
VYP	ZAP	20 Kč	20 Kč	15	0	300	200	200	8000
ZAP	VYP	10 Kč	10 Kč	30	0	300	200	200	4000
ZAP	ZAP	20 Kč	10 Kč	10	10	300	200	200	6000

Režim Jackpot 750

Nastavení přepínačů DIL		Zásobník mincí		Konfigurace zásobníku					
				Minimální výplata zásobníku			Maximální výplata zásobníku		
DIL 4	DIL 5	Zásobník 1 Výstup D	Zásobník 1 Výstup C	Zásobník 1	Zásobník 1	Celkem kredity	Zásobník 1	Zásobník 2	Celkem kredity
VYP	VYP	20 Kč	10 Kč	25	25	750	200	200	6000
VYP	ZAP	20 Kč	20 Kč	40	0	800	200	200	8000
ZAP	VYP	10 Kč	10 Kč	75	0	750	200	200	4000
ZAP	ZAP	20 Kč	10 Kč	25	25	750	200	200	6000

MULTIPLEXOVANÉ ŽÁROVKY A SPÍNAČE



PŘEHLED VERZÍ

Vydání	Datum	Důvod vydání/nové vydání	Změněné strany
A	13.01.2004	První vydání příručky	Nevzt. se
B	25.05.2004	Změna prémiových karet	Různé