



NÁVOD NA POUŽITÍ

VÝHERNÍHO HRACÍHO PŘÍSTROJE



Obsah

Specifikace	3
Instalace	4
Konektory a napájení	5
Herní plán	6
Popis hry	7
Výherní tabulky hry	7
Uspořádání válců	8
Nastavení DIP-přepínačů v sadě 1	9
Nastavení výhernosti	9
Volba limitu hopperů	9
Konfigurace hopperů	9
Nastavení DIP-přepínačů v sadě 2	10
Zadávání kreditů a přijímání peněz	10
Volba limitu výplaty	10
Testovací procedury	11
Test hry + Testovací režim	11
Test 1 (žárovek)	11
Test 2 (mechanických počítadel)	11
Test 3 (válců)	11
Test 4 (displejů)	12
Test 5 (DIP-přepínačů)	12
Test 6 (spínačů a tlačítek)	12
Test 7 (vyplácní a přijímání mincí)	12
Test 8 (chybové kódy)	13
Test 9 (zvuků)	13
Test 10 (elektronická počítadla)	13
Doplňování	14
Vklad a výběr přes doplňovací klíč	14
Ovládání hlasitosti	15
Krátkodobá eln počítadla	15
Používání technického klíče	16
Vyprázdnění hopperů a jejich vyjmutí z VHP	16
Krátkodobá a dlouhodobá eln počítadla	16
Pořadí eln počítadel	17
Výměna programu a RAM-reset	17
Čištění akceptoru bankovek	18
Výstup TOTAL PLAY pro JACKPOT, vyjmutí hopperů z VHP	18
Nastavení DIP – přepínačů v tabulkách, rozložení konektorů na CPU	19

**Automat v zapnutém stavu vydává, po otevření předních dveří od kasy varovný zvuk.
Tuto zvukovou výstrahu lze vypnout za pomoci DIP-přepínačů viz strana 10**

Výstraha !!!

**Při odpojování kteréhokoli konektoru nebo výměně komponentu připojeného k elektronice (tlačítka, hoppery, akceptory, žárovky, displeje apod.) či napájení musí být přístroj vypnut !!!
V opačném případě dojde k trvalému poškození elektroniky automatu a s tím k zániku záruk.**



Specifikace

Hra	MAGIC MYSTERY
Země	Slovenská republika
Skříň	INNOVENTO
EPROM	MMIESKXX / 1, MMIESKXX / 2
	XX aktuální verze programu
	/ 1 EPROM 1 na pozici U1
	/ 2 EPROM 2 na pozici U2
Platforma	Heber Pluto 5
FPGA	21-18029-1
Vypláčení	2€ ; 1€; 0,50€

1 x hopper E 24 V - 2€ 1 x hopper E 24 V - 0,50€

Příjem mincí

Akceptor a separátor **CashFlow CF 9524E** (0,20; 0,50; 1; 2 €)

Příjem bankovek

Akceptor NV10 **BINÁRNÍ (Special) MODE** (5, 10, 20, 50, 100, 200, 500 €)

Uspořádání tlačítek

Tlačítka jsou číslována zprava doleva

	Tlačítko 1	Tlačítko 2	Tlačítko 3	Tlačítko 4	Tlačítko 5	Tlačítko 6	Tlačítko 7	Tlačítko 8	Tlačítko 9 (horní sklo)
Funkce	START LOSOVÁNÍ AUTOSTART	SÁZKA	DO BANKY	0/0,20 AUTOSTART	DRŽ 3	DRŽ 2	DRŽ 1	OPRAVA DO KREDITU	VYPLACENÍ Z BANKY DO KREDITU

Elektromechanická počítadla

POPIS	TOTAL IN	TOTAL OUT	REFILL	TOTAL CASHBOX
Obsah	Celkem dovnitř (mincí, bankovek+ zadáno doplň. klíčem)	Celkem ven (z hopperů+vypla- ceno doplň. klíčem)	Doplňeno (do hopperů+vypla- ceno doplň. klíčem)	Celkem v kase (mincí+bankovek)
Umístění	Pokladna	Pokladna	Pokladna	Pokladna
Počet číslic	6	6	6	6
Jednotky	1 €	1 €	1 €	1 €

TOTAL PLAY – bez počítadla - jednotky 1 Kč – výstup: **procesorová karta, konektor 9, Pin A7** -
- asi 15-20 cm dlouhý drát vyvedený z konektoru 9 bývá označen **papírovým praporkem TOT. PLAY**



Instalace

1. UMÍSTĚNÍ

Tento přístroj je určen POUZE PRO POUŽÍVÁNÍ V INTERIÉRU a následující informace se týkají instalace přístroje na pracovišti.

1. Okolní teplota 0 až +50 stupňů Celsia. Pozor na přímé sluneční záření, které vadí i akceptoru bankovek !
2. Postavte přístroj na podlahu, která je rovná a stabilní. Pokud přístroj nestojí vodorovně, může to mít nepříznivý vliv na přijímání mincí a bankovek.
3. Nestavte přístroj do blízkosti přímých zdrojů tepla, jako jsou např. radiátory, kamna nebo el. přímotopy. Pozor na přímé sluneční záření.
4. Provoz přístroje na nylonovém koberci může způsobit problémy se statickou elektřinou, proto se mu pokud možno vyhněte.
5. Nemontujte na přístroj kolečka ani ho nestavte na pojízdnou podložku.

VAROVÁNÍ

VŠECHNY PRÁCE A PŘÍSTUP DO VNITŘKU PŘÍSTROJE, V PROSTORU ELEKTRONIKY A NAPÁJENÍ, SMÍ PROVÁDĚT POUZE VHODNĚ KVALIFIKOVANÝ PERSONÁL NEBO ADEKVÁTNĚ INSTRUOVANÁ OSOBA POD DOHLEDEM.

2. NASTAVENÍ

Všechny komponenty vymontované z tohoto přístroje musí být nahrazeny součástkami, které byly schváleny prodejcem fi. MEETPOINT.

1. Než zapnete elektrické napájení, otevřete zadní dveře přístroje a zkontrolujte, jestli jsou správně namontovány všechny konektory a komponenty.
2. Pokud je namontován přepínač napájecího napětí na napájecím zdroji musí být nastaven na 240 V.
3. Nastavte DIP-přepínače funkcí na desce M.P.U. do požadovaných poloh, podle Vašich požadavků na funkci VHP dle tohoto manuálu.
4. Přístroj musí být kvůli bezpečnosti každého člověka, který na něm hraje, a kvůli správnému fungování připojen k síťové zásuvce se zemnicí přípojkou (ochranným kolíkem). Přístroj musí být umístěn tak, aby byla tato zásuvka přístupná.
5. Zkontrolujte, jestli všechny mince a bankovky po přijetí správně prošly do hopperů a pokladen a jsou zapisovány ve správné hodnotě.
6. Podle popisu „Testovací režim“ na straně 11 – 13 proveďte všechny testy, pro přezkoušení správné funkce přístroje.
7. Nastavte hlasitost podle následujícího popisu:

Otočením **doplňovacího klíče** vstupte do režimu doplnění.

Stisknutím tlačítka **SÁZKA** přejděte k položce menu: VOLUME CONTROL (HLASITOST)

Stisknutím tlačítka **START** potvrďte požadovanou položku menu.

Stisknutím tlačítka **START** se zvyšuje hlasitost. (max. 13)

Stisknutím tlačítka **SÁZKA** se snižuje hlasitost (min. 03).

Otočením doplňovacího klíče zpět opustíte menu.



3. KONEKTORY

PŘI ODPOJOVÁNÍ KTERÉHOKOLIV KONEKTORU NEBO VÝMĚNĚ KOMPONENTU PŘIPOJENÉHO K ELEKTRONICE (tlačítka, hoppers, akceptory, žárovky, displeje apod.) ČI NAPÁJENÍ M U S Í BÝT PŘÍSTROJ VYPNUT !!! V OPAČNÉM PŘÍPADĚ DOJDE K TRVALÉMU POŠKOZENÍ ELEKTRONIKY AUTOMATU A TÍM ZÁNIKU ZÁRUK NA VHP I KOMPONENTY !

4. NAPÁJENIE

UPOZORNENIE - TENTO PRÍSTROJ MUSÍ BYŤ UZEMNENÝ.

Požiadavky na elektrické napájanie: 230 V
Iba striedavé napätie o frekvencii 50 Hz
Príkion cca 300 W / 1,5 A

Napájacie napätie musí byť v rozsahu +10 % až -15 % od zvoleného napätia. Tento prístroj je od výrobcu štandardne nastavený na 230 voltov. Pokiaľ je možné, musíte ho však nastaviť podľa noriem, ktoré platia vo vašej zemi.

Istenie by malo byť zaistené na ochranu prístroja buď:

1. Ističom
alebo
2. Vhodnou poistkou s max. hodnotou 5A
Ak použijete zástrčku, musí byť prístupná od prístroja. Prípadne použitý istič musí byť nainštalovaný podľa požiadaviek miestnych predpisov.

Ak použijete na pripojenie k elektrickému napájaniu istenú zástrčku, musí mať poistka menovitú hodnotu max. 5 ampér. Ak zástrčka nie je istená alebo je šnúra zapojená priamo do elektrickej siete, musí byť inštalácia chránená 5 A poistkou alebo ističom schváleným podľa SN.

Napájací kábel nesmie byť dlhší ako 2 metre a musí byť dostatočne dimenzovaný a schváleného typu, tak aby zodpovedal SN. Aby boli splnené požiadavky bezpečnostných predpisov, musia byť na pripojenie k elektrickému napájaniu použité nasledujúce súčiastky:

Konektor - vyhovujúci norme SN pro elektrickú bezpečnosť.

Kábel - 3-žilový o priereze min. 0,75 mm², vyhovujúci norme SN pre elektrickú bezpečnosť.

Zástrčka - vyhovujúca norme SN pre elektrickú bezpečnosť

Poistka zástrčky - 5 A, 250 V, vyhovujúca norme SN pre elektrickú bezpečnosť.

VAROVANIE !!!

Nikdy nezapínajte prístroj skôr, než prevediete nasledujúce kontroly:

- Použite priložený napájací kábel.
- Skontrolujte, či nie sú konektory uvoľnené.
- Prístroj musí byť pripojený k uzemnenej sieťovej zásuvke.
- Skontrolujte krok dverných spínačov v pokladni a v predných dverách !
- Skontrolujte, či sú DIP-prepínače nastavené v správnych polohách.
- Skontrolujte, či je prepínač napätia na zdroji (pokiaľ je namontovaný) nastavený v správnej polohe.
- **Skontrolujte či je na akceptore bankoviek zapnutý špeciálny (binárny) režim, prepínače musia byť v polohe: 1 a 2 OFF, 2 a 3 ON (_ _ - -) !!!**

Výstraha !!!

Pri odpojovaní ktoréhokoľvek konektora alebo výmene komponentov pripojených k elektronike (tlačidlá, hoppre, akceptory, žiarovky, displeje apod.) alebo napájania, musí byť prístroj vypnutý !!! V opačnom prípade dôjde k trvalému poškodeniu elektroniky automatu a tým zániku záruk !!



POPIS HRY

Základná hra - spodná hra

Hrá sa na troch valcoch umiestnených pod spodným sklom výherného hracieho prístroja.

Tlačidlom „STÁVKA“ si hráč môže zvoliť z 2 rôznych stávok – 0,05 a 0,10. Všetky dosiahnuté výhry sú na jednej výhernej línii.

Pri získaní výhry „?“ z 2 alebo 3 týchto symbolov je systémom criss cross dosiahnutá výhra až na 27 líniách.

Hodnoty výhier sú uvedené v tabuľke umiestnenej na dolnom skle prístroja.

Získané výhry môžu byť:

1. Losované. „ŠTART / LOSOVANIE / AUTOŠTART“
2. Pripísané do kreditu „OPRAVA / DO KREDITU“
3. Pripísané do banky „DO BANKY“

Pomocou hry „O / 4“ sa dá získať výhry, ktoré sú pripísané do BANKY - losuje sa o 2 kredity. Hráč môže kedykoľvek ukončiť hru pomocou „VÝPLATY“.

Hra z banky - horná hra

Horná hra sa hrá na troch valcoch umiestnených za horným sklom výherného hracieho prístroja. Všetky dosiahnuté výhry sú na 5 výherných líniách.

Hodnoty výhier sú uvedené v tabuľke umiestnenej na hornom skle prístroja. Pri dosiahnutí výhry „Bankovky“ môže hráč ovplyvniť LOSOVANIE pomocou „ŠTART/LOSOVANIE/AUTOŠTART“ ich výškou od 0 do 300 bodov v troch hrách znázornených symbolom bankoviek na hornom skle vpravo dole.

Získané výhry môžu byť:

1. Losované – tlačidlom „ŠTART/LOSOVANIE/AUTOŠTART“
2. Prevedené do banky. „DO BANKY“

SÁZKY

Tlačidlom „STÁVKA“ si hráč volí z 12 možných stávok:

0,05; 0,10;
0,10+0,40; 0,10+0,90; 0,10+1,40; 0,10+1,90; 0,10+2,40; 0,10+2,90; 0,10+3,40; 0,10+3,90; 0,10+4,40;
0,10+4,90;

Pri vyšších stávkach z banky má hráč možnosť pomocou LOSOVANIA získať bonusové výhry. Každé ďalšie zvýšenie stávky o 10 zvyšuje šanci na túto výhru.

Hráč môže kedykoľvek ukončiť hru pomocou tlačidla

„VÝPLATA“.

HERNÝ PLÁN

Zadávanie kreditov:

Prístroj prijíma mince v hodnote 0,20€; 0,50€; 1€; a 2€.

Akceptor bankoviek prijíma bankovky podľa nastavenia prevádzkovateľa v hodnotách: 5€, 10€, 20€, 50€, 100€, 200€ a 500€.

U výherného hracieho prístroja môže pracovník obsluhy zadávať kredity pomocou doplňovacieho kľúča, ak je táto funkcia aktivovaná.

Výplata kreditov:

Prístroj vypláca mince v hodnote 0,50€ a 2€, prípadne podľa nastavenia prevádzkovateľa 1€ a 2€.

Výplatu môže tiež vykonávať pracovník obsluhy pomocou doplňovacieho kľúča.

Zvyšný kredit môžeme vyplatiť po dohodení príslušných mincí (0,20€; 0,50€ ; 1€ príp. 2€) alebo obsluhou pomocou doplňovacieho kľúča.

Kreditní režim:

Výherní hrací prístroj môže pracovať v kreditnom režime bez použitia mincí a bankoviek, ak je táto funkcia aktivovaná.

Maximálna stávka na jednu hru je 0,10€.

Maximálna výhra z jednej hry je 15€.

Výherní podiel je možno nastaviť v rozsahu 80 - 87 %.

Výherní tabulky

DOLNÁ HRA

Stávka	€ 0,05		€ 0,10	
	x-x-	x-x-x	x-x-	x-x-x
Bar	€ 0,20	€ 7,50	€ 0,40	€ 15,00
Sedem	€ 0,20	€ 5,00	€ 0,40	€ 10,00
Melón	€ 0,20	€ 2,00	€ 0,40	€ 4,00
Hrozno	€ 0,10	€ 1,00	€ 0,20	€ 2,00
Hruška	€ 0,10	€ 1,00	€ 0,20	€ 2,00
Slivka	€ 0,10	€ 0,40	€ 0,20	€ 0,80
Pomaranč	€ 0,10	€ 0,40	€ 0,20	€ 0,80
Citrón	€ 0,10	€ 0,40	€ 0,20	€ 0,80
Čerešňa	€ 0,10	€ 0,40	€ 0,20	€ 0,80
?	€ 0,10	€ 0,20	€ 0,20	€ 0,40

HORNÁHRA

0.10 +	x-x-x
Bar	€ 15,00
Sedem	€ 15,00
Melón	€ 10,00
Hrozno	€ 5,00
Hruška	€ 3,00
Pomaranč	€ 2,00
Citrón	€ 1,00

Uspořádání symbolů na válcích

	1. VÁLEC	2. VÁLEC	3. VÁLEC	4. VÁLEC	5. VÁLEC	6. VÁLEC
1	CITRON	POMERANČ	ŠVESTKA	POMERANČ	TŘEŠEŇ	?
2	POMERANČ	VÍNO	CITRON	POMERANČ	ŠVESTKA	HRUŠKA
3	MELOUN	TŘEŠNĚ	MELOUN	POMERANČ	VÍNO	CITRON
4	ŠVESTKA	CITRON	TŘEŠNĚ	POMERANČ	BILA 7	CITRON
5	VÍNO	HRUŽKA	?	BILA 7	ŠVESTKA	CITRON
6	CITRON	TŘEŠNĚ	POMERANČ	VINO	TŘEŠEŇ	CITRON
7	MELOUN	ŠVESTKA	CITRON	VINO	ŠVESTKA	CITRON
8	TŘEŠNĚ	?	TŘEŠNĚ	CERVENA 7	VÍNO	CERVENA 7
9	CITRON	TŘEŠNĚ	HRUŠKA	TŘEŠEŇ	TŘEŠEŇ	VÍNO
10	VÍNO	VÍNO	POMERANČ	TŘEŠEŇ	ŠVESTKA	BILA 7
11	TŘEŠNĚ	POMERANČ	VÍNO	TŘEŠEŇ	VÍNO	POMERANČ
12	POMERANČ	3 BAR	CITRON	?	TŘEŠEŇ	POMERANČ
13	?	VÍNO	7	CITRON	ŠVESTKA	POMERANČ
14	CITRON	CITRON	ŠVESTKA	CITRON	VÍNO	POMERANČ
15	ŠVESTKA	HRUŠKA	MELOUN	CITRON	CITRON	MELOUN
16	POMERANČ	TŘEŠNĚ	POMERANČ	BAR	TŘEŠEŇ	MELOUN
17	HRUŠKA	ŠVESTKA	ŠVESTKA	ŠVESTKA	VÍNO	TŘEŠEŇ
18	CITRON	?	TŘEŠNĚ	ŠVESTKA	BAR	TŘEŠEŇ
19	7	MELOUN	?	MELOUN	CERVENA 7	TŘEŠEŇ
20	POMERANČ	TŘEŠNĚ	POMERANČ	MELOUN	HRUŠKA	TŘEŠEŇ
21	HRUŠKA	HRUŠKA	CITRON	HRUŠKA	?	TŘEŠEŇ
22	CITRON	7	TŘEŠNĚ	HRUŠKA	POMERANČ	BAR
23	7	TŘEŠNĚ	7	HRUŠKA	MELOUN	ŠVESTKA
24	DIAMANT	DIAMANT	DIAMANT	DIAMANT	DIAMANT	DIAMANT

Nastavení DIP přepínačů v sadě 1

Sada 1 (dolní – z pohledu do aut.)	
1	Nastavení procent
2	Nastavení procent – viz tab.dole
3	Nastavení procent
4	Přijímání bankovek ZAP. Aktivováno VYP. Deaktivováno
5	Limit hopperů
6	Limit hopperů – viz tab. volba limitu hopperů
7	Konfigurace hopperů Pro vyplácení 20; 20+5 nebo 10; 10+5
8	Konfigurace hopperů – viz tab.na str. 10

Nastavení přepínačů se smí měnit pouze když je přístroj vypnutý!
 Nová nastavení se aktivují při dalším zapnutí přístroje, kromě změny v nastavení výhernosti.
 Po změně „%“ se musí automat znulovat viz str. 17 (RAM – reset).

Nastavení % výhernosti

Při změně procent výhernosti přístroje musíte nastavit přepínače 1, 2 a 3 v sadě 1 (dolní-z pohledu do VHP) do požadovaných poloh podle údajů v následující tabulce:

Po změně „%“ se musí automat znulovat viz str. 17 (RAM – reset)!!!

%	Přepínač 1	Přepínač 2	Přepínač 3
80	VYP.	VYP.	VYP.
81	ZAP.	VYP.	VYP.
82	VYP.	ZAP.	VYP.
83	ZAP.	ZAP.	VYP.
84	VYP.	VYP.	ZAP.
85	ZAP.	VYP.	ZAP.
86	VYP.	ZAP.	ZAP.
87	ZAP.	ZAP.	ZAP.

Volba limitu hopperů

Limit hopperu 1 (2€) (REAR) (REA) (ZADNÍ)

Při nastavení limitu hopperu 1 musíte nastavit přepínače 5 a 6 v sadě 1 (dolní-z pohledu do VHP) do požadovaných poloh podle údajů v následující tabulce:

Přepínač 5	Přepínač 6	Limit (ks)
VYP.	VYP.	100
ZAP.	VYP.	200
VYP.	ZAP.	300
ZAP.	ZAP.	500

Limit hopperu 2 (0,5 €) (FRONT) (FNT) (PŘEDNÍ)

Limit hopperu 2 je pevně nastaven na 300 ks mincí.

Konfigurace hopperů

Při nastavení konfigurace hopperů musíte nastavit přepínače 7 a 8 v sadě 1 (dolní z pohledu do VHP) do požadovaných poloh podle údajů v následující tabulce:

Přepínač 7	Hopper 1	Hopper 2
VYP.	2€	1€
ZAP.	2€	0,5 €

Rear = Zadní
Front = Přední

Nastavení přepínačů se

přístroj vypnutý!

smí měnit pouze když je

Nová nastavení se aktivují při dalším zapnutí přístroje, kromě změny v nastavení % výhernosti (viz str. 8).


Nastavení DIP-přepínačů v sadě 2

Sada 2 (horní – z pohledu do aut)	
1	Volba limitu výplaty
2	Volba limitu výplaty – viz tab. na str. 10
3	Zadávání a vybírání kreditů klíčem / vhazování a vyplácení mincí / vkládání bankovek
4	Zadávání a vybírání kreditů klíčem / vhazování a vyplácení mincí / vkládání bankovek – viz tab. zadávání kreditů přijímání peněz, dole na této straně
5	Zablokování při chybě ZAP. Po vyhlášení chyby se aut. zablokuje VYP. Po vyhlášení chyby aut. znovu nabíhá
6	Přijímání mincí ZAP. jedna mince, další až po odehrání VYP. více mincí
7	Varovný zvuk při otevření předních dvířek ZAP. (ALARM) VYP. (BEZ ALARMU)
8	TEST

Volba limitu výplaty

Při nastavení limitu výplaty přístroje musíte nastavit přepínače 1 a 2 v sadě 2 (horní-z pohledu do VHP) do požadovaných poloh podle údajů v následující tabulce:

SWITCH 1 BANK 2	SWITCH 2 BANK 2	LIMIT
off	off	0
ON	off	€ 50.00
off	ON	€ 250.00
ON	ON	COINS and KEY

 Při tomto nastavení padají vhozené mince přímo do kasy bez ohledu na nastavené limity a konfigurace hopperů.

Limit výplaty je aktivní, jen když jsou aktivovány mince (DIP-přepínači 3 a 4 v sadě 2).

***** - Je-li celková částka kreditů menší než limit výplaty (byť jen o 1 kredit), proběhne výplata v mincích, jinak je nutné použít klíč.

***M** MINCE a KLÍČ znamená, že jsou k dispozici obě možnosti výplaty bez omezení respektive dle obsahu hopperů.

Zadávání kreditů a přijímání peněz

Vyplácení kreditů doplň. klíčem je pro všechny varianty nastavení trvalé.

Pro změnu v nastavení použijte přepínače 3 a 4 v sadě 2 (horní z pohledu do VHP)

SWITCH 3 BANK 2	SWITCH 4 BANK 2			
off	off	KEY IN	Coins + Banknote	KEY OUT
ON	off		Coins + Banknote	KEY OUT
off	ON	KEY IN		KEY OUT
ON	ON		Coins +Banknote	KEY OUT



Testovací procedury

Test hry

Při otevření předních dveří se přístroj restartuje a připíše 1000 testovacích kreditů pro dolní hru a 30000 pro horní hru.

V tomto testu je možné normálně hrát, aniž by se měnil stav elektronických i mechanických počítadel.

Navíc se nabízejí následující možnosti:

- KROKOVÁNÍ VÁLČŮ**
1. (4.)válec – držet současně tlačítko **OPRAVA / DO KREDITU** a **DRŽ 1**
 2. (5.)válec – držet současně tlačítko **OPRAVA / DO KREDITU** a **DRŽ 2**
 3. (6.)válec – držet současně tlačítko **OPRAVA / DO KREDITU** a **DRŽ 3**

Pro 4., 5. a 6. válec použijte stejný postup, po přepnutí sázky na 5 + x

SIMULACE VÝHRY : podle předchozí pasáže nastavíte požadovanou výherní kombinaci.

„Zastavíte“ válce tlačítka **DRŽ 1** až **3**. Stisknutím tlačítka **START** simulujete příslušnou výhru.

Po skončení testu hry zavřete dveře. Přístroj je pak ve stejném stavu jako před začátkem testu.

Testovací režim

Když při otevřených předních dveřích přepnete v sadě 2 (horní z pohledu do VHP) spínač 8 (na jehož poloze nezáleží), spustí se testovací režim přístroje.

Stisknutím tlačítka **OPRAVA / DO KREDITU** (dále jen **OPRAVA ...**) můžete cyklicky procházet různé testy.

Požadovaný test se spouští stisknutím tlačítka **START**.

Test 1 (test žárovek) LAMP TEST

Každá žárovka má vlastní kombinaci napájení.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** se rozsvěcují žárovky v příslušné („vodorovné“) linii od 0 - 15.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** se rozsvítí celý okruh.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3** se rozsvěcují žárovky v příslušné („svislé“) linii od 0 - 15.

Stisknutím tlačítka **0/10 = 0/4 - AUTOSTART** se postupně rozsvěcují celé skupiny žárovek.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA ...**

Test 2 (test mechanických počítadel) METER TEST

Tlačítkem **START** se automaticky spustí 1 pulz na počítadla.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA ...**

Test 3 (test válců) REEL TEST

Po stisknutí tlačítka **START** se válce otočí do výchozí polohy.

DOLNÍ VÁLCE			I	HORNÍ VÁLCE		
CITRON	POMERANČ	ŠVESTKA		POMERANČ	TŘEŠEN	?
POMERANČ	VÍNO	CITRON		POMERANČ	ŠVESTKA	HRUŠKA
MELOUN	TŘEŠNĚ	MELOUN		POMERANČ	VÍNO	CITRON

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1*** se postupně posunuje válec 1.(4.)*

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2*** se postupně posunuje válec 2.(5.)*

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3*** se postupně posunuje válec 3.(6.)*

* **Podržíte-li s těmito tlačítky ještě 0/10- 0/4AUTOSTART posunete válci napsanými v závorce (x)*.**

Na matrix displeji se zobrazuje název symbolu a hodnota součtu případných výher, v dolní hře na jedné linii (při sázce 1) verze 300 a verze 750 sázka 2, v horní hře křížem na 5 liniích (při sázce 5+5 kreditů).

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA ...**



Test 4 (test LED displeje + nastavení) DISPLAY TEST

Matrix displej trvale svítí, displej BANKA bliká (88888) **po 10 blikání jede od 0 = 9 a pak znova**
Po stisku tlačítka **OPRAVA ...** máte možnost nastavit **svítivost (jas) bodového displeje (BRIGHTNESS OPTION)** v pěti stupních, tl. **DRŽ 1 (+) 090** a tl. **DRŽ 3 (-) 050**.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**

Test 5 (test DIL přepínačů) DILSWITCH TEST

Stav přepnutí DIL přepínačů je zobrazen na bodovém displeji.
Stav „zapnuto“ ON - 1, opačný stav „vypnuto“ OFF - 0.

Test se ukončuje **dvojím** stisknutím tlačítka **OPRAVA ...** (při **prvním** stisknutí se na bodovém displeji objeví nastavené procento výhernosti **PC xx%**).

Změny nastavení přepínačů se zaregistrují po vypnutí a opětovném zapnutí přístroje, kromě nastavení výhernosti (%), u této změny je nutno provést RAM-reset viz strana 17 !!!

Test 6 (test spínačů) SWITCHTEST

Stisknutí každého spínače je indikováno rozsvícením některé žárovky.

<u>SPÍNAČ</u>	<u>ŽÁROVKA</u>
Tlačítko	Testovaného tlačítka
Doplňovací klíč	MAGIC MYSTERY X20
Technický klíč	X10
Přední dveře kasy	LOGO

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**

Test 7 (test vyplácení) PAYOUTTEST

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** se vyplatí 1 mince z **hopperu 1 FRONT (5,-)**

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** se vyplatí 1 mince z **hopperu 2 REAR (20,-)**

HOP 1: registruje počet mincí vyplacených z **hopperu 1. FRONT (5,-)**

HOP 2: registruje počet mincí vyplacených z **hopperu 2. REAR (20,-)**

Když je hopper 1 nebo 2 prázdný, objeví se nápis **„EMPTY“** .

Aby jste si mohli otestovat průchod mince do kasy, můžete:

pro 2€ držet stisknuté tlačítko **0/0,20 - AUTOSTART** a

pro 0,50€ tlačítko **DRŽ 3,**

při tomto mine mince hopper i při aktivních hoppersch.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**



Test 8 (test chybových kódů) ERRORCODES

Poslední chybový kód se zobrazuje na bodovém displeji.

Stisknutím tlačítka **START** se posune hlášení kódu na vyšší (1 – 20), respektive na předchozí.

Když stisknete tlačítko **VYPLÁCENÍ** ..., a přidržíte déle než 3 sekundy, chybové kódy se vymažou.

Chybový kód	Název
11	Chyba 1. válce
12	Chyba 2. válce
13	Chyba 3. válce
14	Chyba 4. válce
15	Chyba 5. válce
16	Chyba 6. válce
21	Chyba mincového kanálu F
22	Chyba mincového kanálu E
23	Chyba mincového kanálu D
24	Chyba mincového kanálu C
25	Chyba mincového kanálu B
31	Chyba hopperu 1
32	Chyba hopperu 2
41	Chyba mechanického počítadla IN
42	Chyba mechanického počítadla OUT
43	Chyba mechanického počítadla REF
44	Chyba mechanického počítadla TOT. CASHBOX
45	Chyba na výstupu TOT. PLAY
51	Chyba bankovky 1 - 5€
52	Chyba bankovky 2
53	Chyba bankovky 3
54	Chyba bankovky 4
55	Chyba bankovky 5
56	Chyba bankovky 6 - 200€
57	Chyba akceptoru bankovek – více pulzů
58	Chyba akceptoru bankovek – nesprávná kombinace pulzů

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**

Test 9 (test zvuku) SOUND TEST

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** přepínáte zvuky od 0 nahoru do 78.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** přehrajete aktuální zvuk.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3** přepínáte číslo zvuku v opačném pořadí.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**

Test 10 (interní parametry) ELECTRONIC METERS

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** se zvyšuje číslo eln. počítadla od 1 do 103.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3** se snižuje číslo eln. počítadla.

Test se ukončuje stisknutím tlačítka **OPRAVA**



Doplňování

Pokud při vyplácení kreditů nestačí mince, přístroj se zablokuje. Na displeji se rozsvítí hlášení s požadavkem na doplnění „REFILL“. Po otočení doplňovacího klíče vstoupíte do REFILL MODE a můžete doplnit mince. Hoppery mohou být doplněny zvolenými mincemi jen do výše nastaveného limitu, všechny ostatní mince budou přepadávat do kasy.

Druhou možností je vyplatit kredity s použitím menu KEYED OUT.

Na displeji se zobrazuje okamžitá hodnota doplněných mincí.

Registrace na displeji je pouze dočasná a zmizí, jakmile otočíte doplňovací klíč zpět, vložené mince je možné zkontrolovat viz níže nebo v dalším parametru označeném ELEC (popsáno na straně 15 a 16).

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** zobrazíte limit v zadním(REAR) hopperu.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** zobrazíte limit v předním(FRONT) hopperu.

Po otočení klíče zpět pokračuje (při dostatečném doplnění) vyplácení automaticky dále.

Stisknutím tlačítka **START** ... potvrdíte výběr v menu .

Stisknutím tlačítka (**OPRAVA**) listujete v menu.

Toto menu má 3 položky:

KEY IN / KEY OUT nebo jen **KEY OUT** (Vklad / výběr nebo jen výběr) **přes doplň. klíč**

VOLUME CONTROL (Ovládání hlasitosti)

SHORT ELECTRONIC METERS (Krátkodobá eln. počítadla)

Vklad a výběr přes doplňovací klíč (KEY IN / KEY OUT).

Vklad je možno aktivovat nebo deaktivovat pomocí DIL-přepínačů, viz tabulky na straně **10** nebo níže.

Výběr je aktivován permanentně.

Sada 2 (horní) Přep. 3	Sada 2 (horní) Přep. 4	Na displeji	Funkce aut. pro zadávání kreditů a mincí
VYP	VYP	KEY IN KEY OUT	Klíč IN-OUT/mince IN-OUT/bankovky IN* *pokud je aktivován přep. 4 v sadě 1
ZAP	VYP	KEY OUT	Klíč OUT/mince IN-OUT/bankovky IN* *pokud je aktivován přep. 4 v sadě 1
VYP	ZAP	KEY IN KEY OUT	Klíč IN-OUT
ZAP	ZAP	KEY OUT	Klíč OUT/mince IN-OUT/bankovky IN* *pokud je aktivován přep. 4 v sadě 1

VKLAD

Na displeji se zobrazí hodnota vkladu (při vstupu = 0).

Hodnota vkladu může být aktivována následujícími tlačítky.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** přidáte k hodnotě vkladu 1.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** přidáte k hodnotě vkladu 10.

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3** přidáte k hodnotě vkladu 100.

Podržením (na déle než 3 sekundy) tlačítka **VYPLACENÍ** ... vynulujete špatné zadání vkladu, pokud např. zadáte vyšší částku než je požadována.

Stisknutím tlačítka **START** potvrdíte zadávanou částku, která se převede na displeji na místo pro KREDITY.

Z menu vystoupíte otočením doplňovacího klíče zpět.

VYPLÁCENÍ

Při stisknutí tlačítka **VYPLACENÍ** ... na 3 sekundy a déle se vynulují kredity.

Při uvolnění tlačítka **VYPLACENÍ** ... dříve než za 3 sekundy se nic nestane.



Ovládání hlasitosti (VOLUME CONTROL)

Stisknutím tlačítka **DRŽ 3** se hlasitost zvyšuje (do 13).

Stisknutím tlačítka **DRŽ 1** se hlasitost snižuje (do 03).

Stisknutím tlačítka **DRŽ 2** SE hlasitost přehraje

Pořadí elektronických počítadel je zřejmé z tabulky na straně 17 a je u krátko i dlouhodobých počítadel stejné.

Z menu vystoupíte otočením doplňovacího klíče zpět.

Krátkodobá eln. počítadla (SHORT TERM METERS)

Stisknutím tlačítka **START** ... se zvyšuje číslo kontrolovaného parametru (od 001 do 032), tl. **SÁZKA** snižuje.

V tomto menu není možné vynulovat krátkodobá eln. počítadla (viz Používání technického klíče).

Z menu vystoupíte otočením doplňovacího klíče zpět.

Výstraha !!!

Při odpojování kteréhokoli konektoru nebo výměně komponentu připojeného k elektronice či napájení musí být přístroj vypnut !!! V opačném případě dojde k trvalému poškození elektroniky automatu a s tím spojených záruk !!!



Používání technického klíče

Do menu vstoupíte po otočení technického klíče.

Toto menu má 2 položky.

Stisknutím tlačítka (**oprava do kreditů**) můžete přejít na další položku a vybírat mezi:

- 1) **EMPTY HOPPER** - vyprázdnění hopperů
- 2) **ELECTRONIC METERS** - účetnictví

Zobrazený parametr menu potvrdíte stisknutím tlačítka **START**

Tlačítkama (**START**) V PŘED a (**SÁZKA**) ZPĚT přepínáte mezi oběma parametry nabídky.

Tlačítkama (**Drž 1**) **short** (**Drž 2**) **long** když tlačítko svítí je aktivní když bliká neaktivní

Z menu vystoupíte otočením technického klíče zpět.

Vyprázdnění hopperů (EMPTY HOPPER) a jejich vyjmutí z VHP

Pro aktivaci tohoto parametru je nutné ještě otevřít vnější dvířka od kasy !

Stiskem tlačítka **Drž 1** lze vyplatit 1 minci z předního hopperu.

Stiskem tlačítka **Drž 2** lze vyplatit 1 minci ze zadního hopperu.

Podržíte-li příslušné tlačítko je jím možné vyprázdnit celý hopper.

Stisknutím tlačítka DRŽ 3 zobrazíte zůstatek v hoppersch. (BALANCE 1)

Stisknutím tlačítka (0/0,20) zobrazíte zůstatek v hoppersch. (BALANCE 2)

Z menu vystoupíte otočením technického klíče zpět

Vyjmutí hopperů z VHP je možné po vypnutí automatu a otevření předních dveří na levé straně sady hopperů povytáhněte nahoru zajišťovací trn a sadu vysuňte z přístroje.

Vrácení sady zpět proveďte zpětným postupem.

Krátkodobá a dlouhodobá eln. počítadla (SHORT/LONG TERM METERS)

Číslo parametru se zvyšuje (od 001 do 032) stisknutím tlačítka **START** ..., stiskem tl. **SÁZKA** se snižuje.

Stisknutím tlačítka **DO BANKY** se přepíná mezi krátkodobými [**SHORT**] a dlouhodobými [**LONG**] počítadly.

Přidržením stisknutého tlačítka **VYPLACENÍ** ..., na déle než 3 sekundy, můžete vynulovat pouze krátkodobá počítadla.

Dlouhodobá počítadla mohou být vynulována jedině resetem RAM-paměti (viz str. 17).

Pořadí krátkodobých a dlouhodobých počítadel jsou stejná, jejich pořadí je popsáno na následující straně.

Stiskem tlačítka **VÝHRA** ... vstoupíte zpět do menu technického klíče.

Menu se zavírá otočením tech. klíče zpět.



Pořadí elektronických počítadel:

NUMBER	DESCRIPTION
1	Total IN
2	Total OUT
3	Total REFILL
4	Total amount HOPPER 1
5	Total amount HOPPER 2
6	Total CASHBOX
7	Total EMPTY
8	Total COINS + NOTES IN
9	Number € 0.10 IN
10	Number € 0.20 IN
11	Number € 0.50 IN
12	Number € 1.00 IN
13	Number € 2.00 IN
14	Number of banknote € 5.00 IN
15	Number of banknote € 10.00 IN
16	Number of banknote € 20.00 IN
17	Number of banknote € 50.00 IN
18	Number of banknote € 100.00 IN
19	Number of banknote € 200.00 IN
20	Total KEY IN
21	Total COINS OUT
22	Number € 0.50 OUT
23	Number € 1.00 OUT
24	Number € 2.00 OUT
25	Total KEY OUT
26	Number € 0.50 REFILL
27	Number € 1.00 REFILL
28	Number € 2.00 REFILL
29	Number € 0.50 emptied
30	Number € 1.00 emptied
31	Number € 2.00 emptied
32	Total Play
33	Total Win

Postup při výměně programu nebo po RAM-resetu

Podle návodu na str. 16 vyprázdněte hoppers, (případně opište elektronické parametry). Vypněte automat, proveďte výměnu programu a přepněte DIP přepínače na požadované nastavení automatu za použití tabulek na stranách 8 až 10. Na přístroji se po zapnutí automaticky provede RAM-reset, který je doprovázen zvukovým signálem. Automat po té opět akusticky upozorní na prázdné hoppers, které je nutné, v doplňovacím režimu, dle nastavených limitů naplnit * „**přes akceptor**“. Jestliže **nechcete „pohybovat“** mechanickými ani eln. **počítadly** je možné **doplnit hoppers v testu vyplácení** (test 7), kde **vhazované mince** jsou registrovány jako aktuální náplň hopperů, ale **nejsou registrovány žádným mechanickým počítadlem ani v elektronice jako „doplněno“** (viz parametry 3, 25, 26 a 27).

* Pokud nepoužíváte mince v hoppers, stačí po resetu otočit doplňovacím klíčem a potvrdit tak stav VHP pro další provoz.

RAM-reset

Vymazání obsahu RAM-paměti je možné pouze při otevření předních dveří, když automat aktivuje režim testové hry. **Podržte tlačítko mikrosřínáče** , který je umístěn **na procesorové kartě vlevo dole** (z pohle-du



do VHP) poblíž dvou LED diod, po dobu než se ozve zvukový signál. Veškeré úkony týkající se obsluhy tohoto „základu“ najdete v předchozím odstavci.

Čištění akceptoru bankovek NV 10

Vypněte automat a otevřete přední dveře přístroje.

Na pravé straně akceptoru odpojte konektor.

Na vrchní straně akceptoru vpředu u vstupu pro bankovky nahmatejte tlačítko, které zároveň přitahuje k sobě a stlačíte, tím se uvolní aretace horního úchyty.

Akceptor se bude vyklápět směrem dolů, asi v úhlu 25° začněte akceptor v přední části nadzvedávat nahoru čímž ho uvolníte i z dolního závěsu.

Stlačíte-li proti sobě dvě červená tlačítka na bocích akceptoru a zatáhnete za spodní díl akceptoru, rozdělí se na dvě části, které snadno vyčistíte nejlépe vodou s kapkou odmašťovače (Jar apod.).

ZKONTROLUJTE ZDA JE NA AKCEPTORU BANKOVEK ZAPNUT SPECIELNÍ (BINÁRNÍ) REŽIM KOMUNIKACE, PŘEPÍNAČE MUSÍ BÝT V POLOZE: 1 a 2 OFF, 3 a 4 ON ! (_ _ - -)

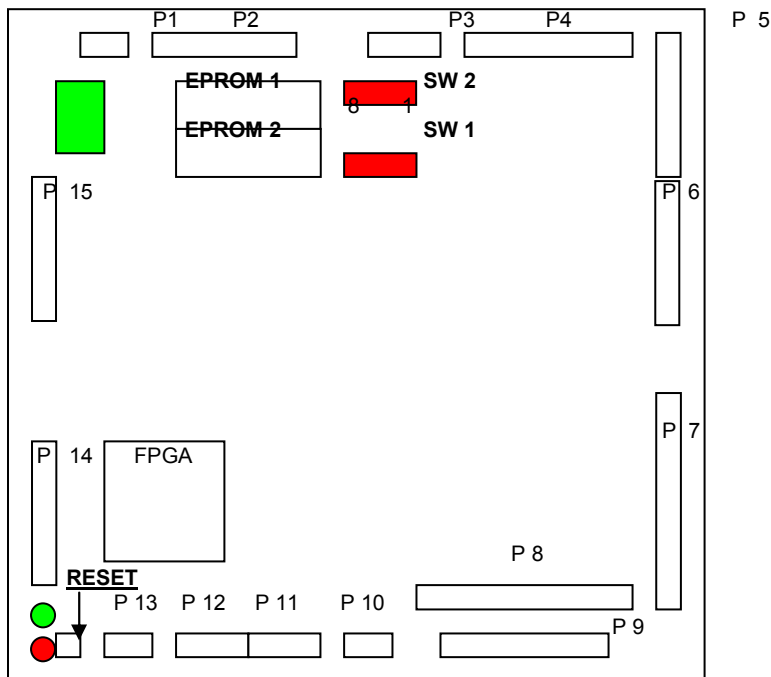
Po opětovném sklapnutí obou částí k sobě vraťte zpět konektor jehož tvar vás navede ke správnému připojení. Potom nasadíte akceptor v úhlu asi 30° na dolní úchyt a mírným tlakem na přední část směrem dolů ho zvedete do vodorovné polohy až ucítíte, že aretační tlačítko zaskočilo.

Přezkoušejte upevnění akceptoru jeho mírným zapáčením nahoru a dolů.

Po zapnutí VHP vyzkoušejte, např. v testu 2 PŘIJÍMÁNÍ BANKOVEK - NOTES funkci akceptoru.

V případě, že akceptor správně nefunguje dostavte se s ním do autorizovaného servisu na opravu*.

*V záruce (12 měsíců) k prodeji, po záruce do firem COMAX (Praha Česlice) www.comax.cz nebo MOD elektronik (Nové Město na Moravě) www.modelektronik.com.



Super Club II

Nastavení přepínačů se smí měnit pouze když je přístroj vypnutý !

Nastavení výhernosti (Banka 1)

%	Switch 1	Switch 2	Switch 3
80	OFF	OFF	OFF
81	ON	OFF	OFF
82	OFF	ON	OFF
83	ON	ON	OFF
84	OFF	OFF	ON
85	ON	OFF	ON
86	OFF	ON	ON
87	ON	ON	ON

**Po změně je nutný
RAM-reset !!!**

Nastavení limitu hopperu (Banka 1)

Switch 5	Switch 6	Limit
OFF	OFF	100
ON	OFF	200
OFF	ON	300
ON	ON	500

Konfigurace hopperů (Banka 1)

Switch 7	Hopper 1	Hopper 2
OFF	2€	1€
ON	2€	0,50€

ON - ZAPNUTO, OFF - VYPNUTO

Banka 1 (dolní v pohledu do VHP)		Banka 2 (horní v pohledu do VHP)	
1	Nastavení výhernosti	1	Limit výplaty
2	Nastavení výhernosti	2	Limit výplaty
3	Nastavení výhernosti	3	Zadávání a vybírání kreditů klíčem/ vhazování a vyplácení mincí/ vkládání * bankovek
4	Akceptor bankovek ON aktivován ☉ OFF deaktivován	4	Zadávání a vybírání kreditů klíčem/ vhazování a vyplácení mincí/ vkládání * bankovek
5	Limit hopperu	5	Zablokování při chybě: ON VHP se po vyhlášení chyby zablokuje OFF po chybě se VHP restartuje
6	Limit hopperu	6	Přijímání mincí ON jedna mince (další po jejím odehrání) OFF více mincí
7	Konfigurace hopperů	7	Varovný zvuk při otevření předních dvířek ON (ALARM) OFF (BEZ ALARMU)
8	Konfigurace hopperů	8	NEPOUŽIT

Limity výplaty klíčem (Banka 2)

Switch 1	Switch 2	Limit
OFF	OFF	0 (jen klíč) mince přímo do kasy
ON	OFF	50€
OFF	ON	250€
ON	ON	mince i klíč

* Klíč / mince + bankovky (Banka 2)

Switch 3	Switch 4	Zadávání / vyplácení kreditů
OFF	OFF	Klíč IN / OUT mince + bankovky☉
ON	OFF	Klíč OUT mince + bankovky☉
OFF	ON	Klíč IN / OUT
ON	ON	Klíč OUT mince + bankovky☉