



## ROYAL JOKER

### 1. Tür-Schalter

Der obere Schalter an der unteren linken Seite des Automaten registriert, wenn die Türe offen ist, informiert das Kontrollsystem und sperrt das Zählersystem.

Der untere Schalter erlaubt die Auflösung der Test-Methode wie folgt:

- a) Wälzen 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 diese übersprungen. Sie kann durch andauerndes Drücken des Test-Schalters, bei dem alle Lampen gleichzeitig aufleuchten, erkannt werden.
- c) Die beiden Display zeigen nacheinander alle ihre Charakter Sets. Anhaltendes Drücken des Kredit-Auszahlungsknopfes (beim Royal 100 Joker im Gerät bei Start-Stop Taste) 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 an 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 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 Zahlen der Zähler und dessen Inhalt erscheinen auf den Display's. Ihre Funktionen sind wie folgt:

Zähler 1:	Gespielte Spiele
Zähler 2:	Eingeworfene Münzen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 3:	Ausbezahlte Münzen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 4:	Wirt füllen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 5:	Service/Inkasso füllen (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 6:	Hopper-Inhalt (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 7:	Kassainhalt (Fr. 1.-- Einheit)
Zähler 8:	Anzahl Türöffnungen
Zähler 9:	Auszahlungsquote in Prozenten
Zähler 10:	Eingeworfene Münzen Dauerzähler
Zähler 11:	Ausbezahlte Münzen Dauerzähler
Zähler 12:	Kassainhalt-Münzen Dauerzähler
Zähler 13:	Auszahlungsquote in Prozenten Dauerzähler

Jeder Zähler wird abgerufen, indem der Start-Knopf gedrückt und wieder losgelassen wird. Zähler werden gelöscht mit anhaltendem Drücken des Kredit-Auszahlungs-Knopfes. (Beim Royal 100 Joker im Gerät bei Start-Stop Taste) für ein paar Sekunden, bis ein ununterbrochener Audio-Ton zu hören ist.



#### 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.

##### Alarm-Code

0	Münzalarm	- Münze blockiert, passiert zu langsam und bleibt stecker
1	Walze A	- Walze blockiert und dreht nicht richtig
2	Walze B	- dito
3	Walze C	- dito
4	Eprom P1	- Fehler in der Programmkarte
5	Eprom P2	- dito



- |    |                     |                                                                                  |
|----|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | Eprom P3            | - dito                                                                           |
| 7  | IC 3                | - Fehler im Charakter IC (im Programm)                                           |
| 8  | Hopperalarm         | - Fotozelle defekt, Münze blockiert, Hopperstand stimmt nicht mit Zähler überein |
| 9  | Optionssteckeralarm | - fehlt                                                                          |
| 10 | Blokieralarm        | - trotz Einwurfspeicherung wurde eine weitere Münze eingeworfen.                 |

### 7. Optionsstecker

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

#### Funktionen:

- |   |                      |
|---|----------------------|
| 1 | Auto-Start           |
| 2 | Direkte Auszahlung   |
| 3 | Bonus Punkte         |
| 4 | -----                |
| 5 | Einzel Münzeingang   |
| 6 | -----                |
| 7 | Ground / gemeinsamer |

Optionen nur für ROYAL 20 JOKER (für andere Kantone).

### 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.--



Schalterreihe II

	<u>Ein</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	---		---