

BIG 20 JOKER

Hopper

Technische Bedienungsanleitung

1. Türschalter

Es befinden sich 2 Türschalter im unteren linken Teil im Innern des Automaten. Der obere Schalter stellt im Ruhstand die Stromzufuhr ab, und muss für Stromzufuhr im offenen Zustand nach aussen gezogen werden.

Der untere Schalter informiert die Elektronik, dass die Türe offen ist, erlaubt die Zählerstandablesung sowie weitere Testfunktionen.

2. Testroutinen

Ein Knopf zwischen den beiden Türswitch bewirkt beim Drücken folgende Testroutinen:

1. Drehen der Walzen auf Position 1
2. Jede Lampe wird getestet
3. Die digital Displayanzeige wird getestet
4. Eine Testbedienung sämtlicher Switch muss mit einem Audio-Ton quittiert werden.

Der Testknopf bewirkt bei ständigem Drücken ein Aufblinken sämtlicher Lampen und ein Test der Triacs-Funktionen.

Beim Drücken der "Kredit-Auszahlen"-Taste werden 10 Münzen ausbezahlt. Sie können bei offener oder geschlossener Türe wieder Eingeworfen werden, anschliessend folgt der "reset".

Der Test endet mit dem Schliessen der Türe.

3. Auszahlungstest

Beim Öffnen der Türe werden auf dem Kredit-Display 20 Spiele angezeigt. Um die Auszahlung zu testen wird ein **spezielles "Gewinntest-Gerät" benötigt**. Dieses Gerät wird in den orangefarbenen Stecker auf der linken Seite im Innern des Automaten gesteckt. Mittels der Knöpfe im "Gewinntest-Gerät" kann die gewünschte Kombination auf den Walzen eingestellt werden. Um die Auszahlung zu testen, ist die Start/Stop Taste zu drücken.

4. Für die Zähler-Abfrage ist die Türe zu öffnen und der entsprechende Zählerschlüssel auf der linken Aussenseite des Gerätes zu drehen. Die Kennzahl der Zähler wird auf dem Bonus-Display angezeigt und der Zählerstand des entsprechenden Zählers auf den Kredit-Display. Die Kennzahl der Zähler ist:

- Zähler 1 Anzahl Spiele
- 2 Einwurf in Franken
- 3 Auszahlung in Franken
- 4 Wirte-Auffüllschalter
- 5 Service-Auffüllschalter
- 6 Hopperstand
- 7 Kassainhalt
- 8 Anzahl Türöffnungen
- 9 Auszahlungsquote

Jeder Zähler wird abgefragt durch Drücken der Start/Stop-Taste. Um die Zähler zu löschen, muss die "Kredit-Auszahlen"-Taste während Sekunden gedrückt werden, bis ein Audio-Ton zu hören ist.

5. Wirte-Auffüllschalter

Wenn während einer Auszahlung keine Münzen mehr in dem Hopper sind, blinkt das Grüne Feld "Call-Manager" im rechten unteren Teil der Frontseite. Der Wirt muss mit seinem Auffüllschlüssel das Gerät wieder füllen. Der entsprechende aufgefüllte Betrag wird auf Zähler 4 angezeigt. Wenn das Auffüllen stattgefunden hat und der Wirt den Schlüssel abgezogen hat, zahlt der Automat ein eventuell vorhandenes Restguthaben aus.

6. Speicher

Der Automat besitzt einen störungssicheren Speicher und geht nach jeder Stromzufuhrunterbrechung auf die letztlich angezeigte Position inkl. Kredit zurück. Dies ist auch der Fall, wenn die Türe geöffnet und wieder geschlossen wird. Um den Speicher zu löschen, muss die Türe geöffnet werden und der Strom-Ein-Aus-Schalter betätigt werden.

7. Alarm

Der Automat kontrolliert ständig sämtliche Funktionen. Wenn irgendein Fehler entdeckt wird, klingt ein Alarmsignal. Der Fehlercode wird auf der Sonderspiel-Display angezeigt wie folgt:

- Code 0 Kreditswitch
- 1 Walze 3: Fehler oder Manipulation
- 2 Walze 2: " " "
- 3 Walze 1: " " "
- 4 Walzeinheit defekt
- 6 Programmkarte: Fehler in E-Prom
- 7 Programmkarte: Fehler in Charakter-Prom
- 8 Clear Hopper



#### 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.

#### 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.--

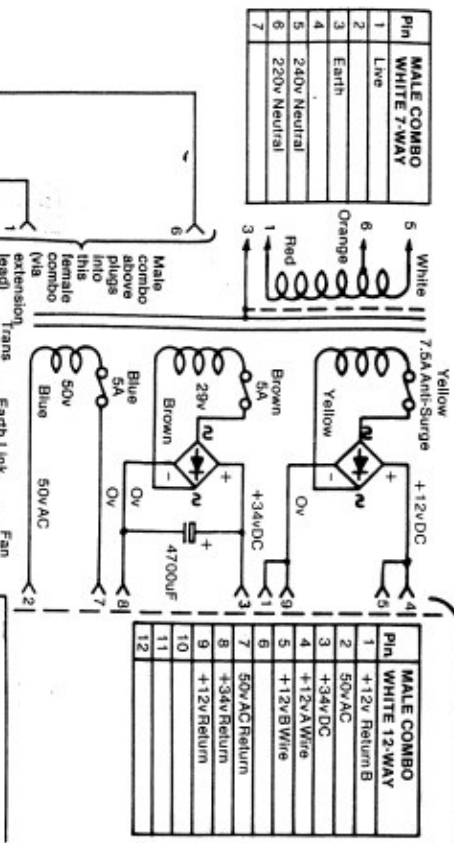


<u>Schalterreihe II</u>	<u>Ein</u>	<u>/</u>	<u>Aus</u>
1.) leer	---		---
2.) leer	---		---
3.) Stromunterbruch 30 Sek.-Alarm	nein		ja
4.) Lichtspiele aus	ja		nein
5.) Lichtspiele langsam	nein		ja
6.) leer	---		---
7.) leer	---		---
8.) leer	---		---

Alarm Code 8 Clear Hopper bei "Züri" Version:

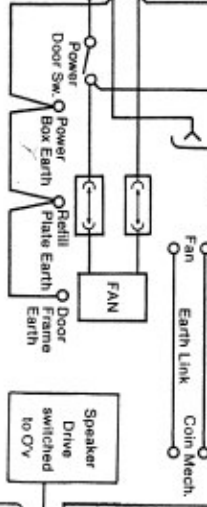
1. Tür öffnen
2. Schlüsselschalter drehen
3. Auszahltaste drücken (grün)
4. Hopper läuft - warten bis er abstellt.

Pin	MALE COMBO WHITE 7-WAY
1	Live
2	Earth
3	Earth
4	240V Neutral
5	240V Neutral
6	220V Neutral
7	



Pin	MALE COMBO WHITE 12-WAY
1	+12V Return B
2	50V AC
3	+34V DC
4	+12V Wire
5	+12V Wire
6	50V AC Return
7	+34V Return
8	+12V Return
9	+12V Return
10	
11	
12	

Power Input  
N  
L  
E



**BIG 20 JOKER**

**DOOR SWITCHES**  
Two switches located in the bottom left-hand corner of the machine are used to control the door. The upper switch holds the relay steady in the machine, and the lower switch allows the control system that the door is open, disabling the relay system and permitting the door to be opened. The lower switch returns the control system that the door is open, disabling the relay system and permitting the door to be closed.

**TEST ROUTINE**

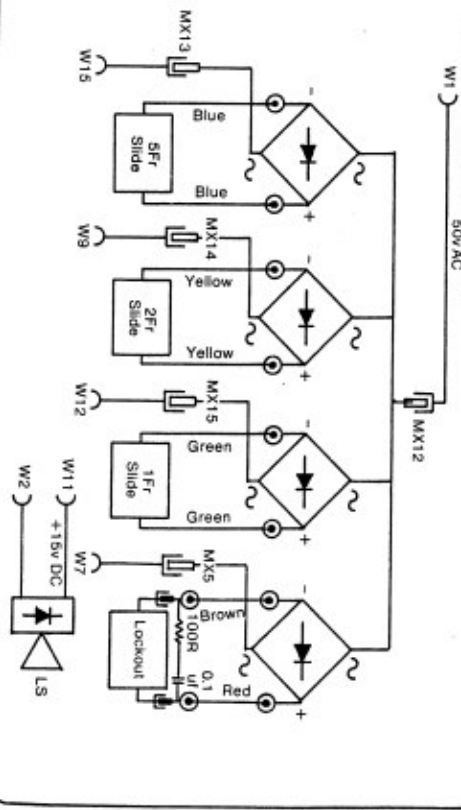
- A push button should be on the same panel as the above.
- Each button should be a self-test routine to be entered as follows:
- Reset lamp and locate position 1 on each reel.
- Each lamp is turned on and off in sequence if a self-test routine is entered. The sequence of the self-test routine is shown on the 7-segment display.
- Each reel should be turned on through a self-test routine.
- Overriding any switch should cause an audio tone to sound.
- When the door is held depressed the light should be on and the sequence and all lamps will flash. Holding the "Check Azimuth" button depressed will cause each of the payout slides to payout twenty cents.
- When the door is opened the light should be on.

**TESTING WINS**  
When the door is opened the machine will display 20 cents to enable the game to be conveniently tested. To re-enable the door should be played with the switch.

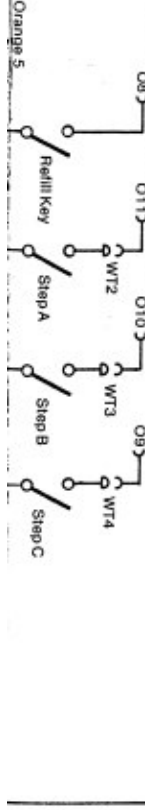
Pin	MALE COMBO WHITE 15-WAY
1	50V AC
2	Audio Output
3	
4	
5	
6	Coin Lockout
7	
8	2F Payout Slide
9	
10	+15V Audio Supply
11	1F Payout Slide
12	
13	
14	Lamp enable to Ov
15	5F Payout Slide

**NOTE:**  
Interconnections labelled with MX numbers refer to pin numbers in a White 15-Way Molex interconnection between main harness and coin mech.

**CIRCUITS ON WHITE 15-WAY**



**CIRCUITS ON ORANGE 15-WAY**

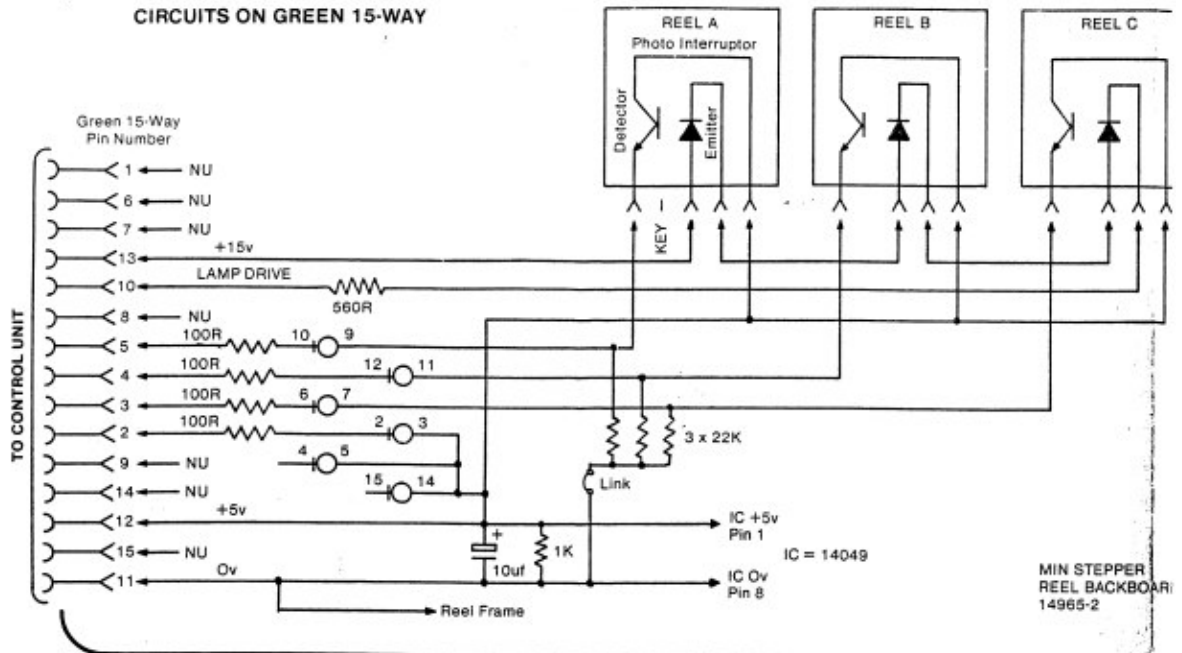






# BIG 20 JOKER WIRING DIAGRAM (Side 2)

## CIRCUITS ON GREEN 15-WAY



## CIRCUITS ON RED 15 WAY AND RED 7 WAY (STEPPER REEL MOTOR DRIVES TO 0'v)

