

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Do automatów typu:

**S5
IMPACT
ELECTRA
LINEAR**



INSTALACJA (SZYBKI PRZEGLĄD).....	4
INFORMACJE O PRZEŁĄCZNIKU DIL SWITCH.....	5
-CPU Pluto 6.....	6
-Przełączniki DIL dla typu LINEAR (Pluto 6).....	6
Tabela ustawień Hoppera (Pluto 6).....	6
KODY BŁĘDÓW I ZDARZEŃ.....	7
FUNKCJE STACYJEK.....	8
RESET GRY.....	11
TRYBY OTWARTYCH DRZWI - DEMONSTRACJA.....	11
TRYBY OTWARTYCH DRZWI - TEST.....	11



© COPYRIGHT JPM International Ltd 2007

Prawa autorskie do programów wprowadzonych do tej maszyny stanowią wyłączną własność JPM International Ltd. Prawa autorskie do wszystkich paneli ilustrowanych i materiału ilustracyjnego stanowią również wyłączną własność JPM International Ltd. Kopiowanie lub każda inna forma reprodukcji dowolnego programu lub materiału ilustracyjnego jest wyraźnie zabroniona bez pisemnego upoważnienia JPM International Ltd.

INSTALACJA (SZYBKI PRZEGLĄD)

Wymagania dotyczące zdrowia i bezpieczeństwa

WAŻNE, **przed** włączeniem zasilania maszyny przeczytaj sekcję Instalacja i Konserwacja w tym podręczniku.

Uwaga

- AUTOMAT MUSI BYĆ OBSŁUGIWANY RĘCZNIE WYŁĄCZNIE PRZEZ ODPOWIEDNIO WYSZKOLONĄ OSOBĘ.
- TYLKO OSOBA WYKWALIFIKOWANA LUB ODPOWIEDNIO POINSTRUOWANA I NADZOROWANA POWINNA MIEĆ DOSTĘP DO WNETRZA AUTOMATU I PRZEPROWADZAĆ OPERACJE OPISANE W TYM PODRĘCZNIKU ORAZ W PODRĘCZNIKU INSTALACJI, OBSŁUGI I KONSERWACJI.
- DO CZYSZCZENIA AUTOMATU NIE UŻYWAĆ STRUMIENI WODY


Kontrole początkowe

- Przed przystąpieniem do instalacji automatu należy przeprowadzić kontrole dla upewnienia się, czy obecne są następujące elementy: wszystkie klucze, podpisana etykieta inspekcji końcowej
- Sprawdzić, czy w wnętrzu automatu nie ma żadnych luźnych przedmiotów. Zabezpieczyć lub usunąć takie przedmioty, zgodnie z potrzebami.


Postawienie

- Automat jest przeznaczony **WYŁĄCZNIE DO UŻYWANIA WEWNĄTRZ POMIESZCZEŃ**.
- Automat musi stać pionowo. Umieścić automat na płaskiej i stabilnej powierzchni. Dywany nylonowe mogą powodować problemy z powodu elektryczności statycznej. W miarę możliwości unikać takich dywanów.
- Nie umieszczać automatu blisko jakiegokolwiek źródła ciepła (zakres zalecanej temperatury otoczenia 10 do 50° C).
- Z przyczyn bezpieczeństwa do automatu mogą być zamontowane wyłącznie kółka lub płyty samonastawne zatwierdzone przez JPM International Ltd.

Instalacja elektryczna

-  MUSI ZOSTAĆ UŻYTY KABEL ZASILAJĄCY ZGODNY Z LOKALNYMI PRZEPISAMI ELEKTRYCZNYMI!

Kontrole przed włączeniem zasilania

-  **GDY WŁĄCZONE JEST ZASILANIE NIE WOLNO W ŻADNYCH OKOLICZNOŚCIACH ZDEJMOWAĆ LUB ODŁĄCZAĆ JAKIEGOKOLWIEK ŁĄCZNIKA LUB PŁYTEK DRUKOWANYCH!**
- Otworzyć główne drzwi i sprawdzić, czy całe okablowanie, złącza i podzespoły są prawidłowo podłączone.
- W razie potrzeby ustawić opcje przełączników Dil na pozycje prawidłowe dla lokalizacji (Patrz Podręcznik Obsługi i Serwisu Procedura Testu / Przełączniki).
- Sprawdzić, czy monety są kierowane do prawidłowej rurki / zasobnika lub kasy.
- W razie potrzeby zainstalować zespół gromadzenia danych do portu RS232 BACTA na płycie głównej.
- W razie potrzeby zainstalować system alarmu bezpieczeństwa wykorzystując dostarczone złącza.

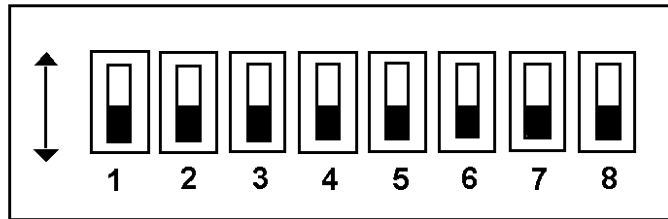
Przy włączaniu zasilania

- Przy włączaniu zasilania maszyny, zanotować wyświetlane informacje dotyczące wszelkich komunikatów błędów / warunków stanu drzwi / ustawionej wartości procentowej / zainstalowanego oprogramowania itd.
- Dla instalacji na miejscu – float maszynę i potwierdzić, że wartość float jest prawidłowo rejestrowana na wyświetlaczu.
- Sprawdzić opcje księgowania poprzez Tryb Księgowania.
- Przejsć do procedury testowej dla upewnienia się, że wszystkie funkcje maszyny pracują prawidłowo.

INFORMACJE O PRZEŁĄCZNIKU DIL SWITCH

ON

OFF



Przełączniki DIL dla typu S5

DIL	OFF	ON
1	Alarm Weryfikacji Liczników ON	Alarm Weryfikacji Liczników OFF
2	Limit wypłaty 2000 kredytów OFF	Limit wypłaty 2000 kredytów ON
3	Wyłączone opróżnianie banku	Włączone opróżnianie banku
4	Kontrola licznika 3 i 4 OFF	Kontrola licznika 3 i 4 ON
5	Gra Hi – Low OFF	Gra Hi – Low ON
6	Nie używany	Nie używany
7	Nie używany	Nie używany
8	Szybkość Gry - Standard	Szybkość Gry – 2.5 sekundy

Przełączniki DIL dla typu IMPACT

DIL	OFF	ON
1	Alarm Weryfikacji Liczników ON	Alarm Weryfikacji Liczników OFF
2	Limit wypłaty 2000 kredytów OFF	Limit wypłaty 2000 kredytów ON
3	Wyłączone opróżnianie banku	Włączone opróżnianie banku
4	Kontrola licznika 3 i 4 OFF	Kontrola licznika 3 i 4 ON
5	Gra Hi – Low OFF	Gra Hi – Low ON
6	Wypłata tylko przy pomocy klucza OFF	Wypłata tylko przy pomocy klucza ON
7	Nie używany	Nie używany
8	Szybkość Gry - Standard	Szybkość Gry – 2.5 sekundy

Przełączniki DIL dla typu ELECTRA

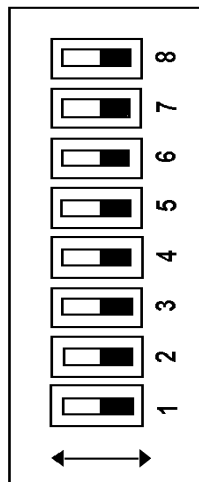
DIL	OFF	ON
1	Alarm Weryfikacji Liczników ON	Alarm Weryfikacji Liczników OFF
2	Limit wypłaty 2000 kredytów OFF	Limit wypłaty 2000 kredytów ON
3	Wyłączone opróżnianie banku	Włączone opróżnianie banku
4	Ustawienie hoppa	Ustawienie hoppa
5	Ustawienie hoppa	Ustawienie hoppa
6	Wypłata tylko przy pomocy klucza OFF	Wypłata tylko przy pomocy klucza ON
7	Gra Hi – Low OFF	Gra Hi – Low ON
8	Szybkość Gry - Standard	Szybkość Gry – 2.5 sekundy

CPU Pluto 6

Bank 2



Bank 1



Przełączniki DIL dla typu LINEAR (Pluto 6)

Bank 1

DIL	OFF	ON
1	Alarm Weryfikacji Liczników ON	Alarm Weryfikacji Liczników OFF
2	Limit wypłaty kredytów OFF	Limit wypłaty kredytów ON
3	Wyłączone opróżnianie Hoppera	Włączone opróżnianie Hoppera
4	Ustawienie hoppera	Ustawienie hoppera
5	Ustawienie hoppera	Ustawienie hoppera
6	Wypłata tylko przy pomocy klucza OFF	Wypłata tylko przy pomocy klucza ON
7	Gra Hi – Low OFF	Gra Hi – Low ON
8	Szybkość Gry - Standard	Szybkość Gry – 2.5 sekundy

Bank 2

DIL	OFF	ON
1	W użyciu akceptor ASN	W użyciu akceptor JCM
2	Ustawienie hoppera	Ustawienie hoppera
3	Ustawienie LED	Ustawienie LED
4	Ustawienie LED	Ustawienie LED
5	Nie używany	Nie używany
6	Nie używany	Nie używany
7	Nie używany	Nie używany
8	Nie używany	Nie używany

Tabela ustawień Hoppera

DIL4-OFF, DIL5-OFF DIL10-OFF	5PLN + 1 PLN
DIL4-OFF, DIL5-ON, DIL10-ON	5PLN
DIL4-ON, DIL5-OFF, DIL10-ON	1PLN

KODY BŁĘDÓW I ZDARZEŃ

W wypadku błędów i zdarzeń, wyświetlane będą i/lub rejestrowane następujące kody:

Wyświetlenie	Czas alarmu	Błąd
<i>COIN C LONG</i>	8 sekund	Awaria mechanizmu monety, zbyt długi impuls akceptacji monety C.
<i>COIN D LONG</i>	8 sekund	Awaria mechanizmu monety, zbyt długi impuls akceptacji monety D.
<i>COIN E LONG</i>	8 sekund	Awaria mechanizmu monety, zbyt długi impuls akceptacji monety E.
<i>COIN F LONG</i>	8 sekund	Awaria mechanizmu monety, zbyt długi impuls akceptacji monety F.
<i>COIN STRIM</i>	8 sekund	Awaria mechanizmu monety, Alarm Strim monety
<i>COIN ALARM</i>	1 sekunda	Awaria mechanizmu monety, Więcej niż jeden impuls akceptacji.
<i>TELLER FAIL</i>	8 sekund	Liczniki odłączone przy włączeniu zasilania.
<i>TELLER 1</i>	8 sekund	Awaria weryfikacji licznika wejściowego
<i>TELLER 2</i>	8 sekund	Awaria weryfikacji licznika wyjściowego.
<i>TELLER 3</i>	8 sekund	Awaria weryfikacji licznika łącznej gry.
<i>TELLER 4</i>	8 sekund	Awaria weryfikacji licznika uzupełniania.
<i>REEL OPTO 1</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 1.
<i>REEL OPTO 2</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 2.
<i>REEL OPTO 3</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 3.
<i>REEL OPTO 4</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 4.
<i>REEL OPTO 5</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 5.
<i>REEL OPTO 6</i>	8 sekund	Brak sygnału optycznego, Awaria czujnika optycznego Bęben 6.
<i>REEL LOOM 1</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 1.
<i>REEL LOOM 2</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 2.
<i>REEL LOOM 3</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 3.
<i>REEL LOOM 4</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 4.
<i>REEL LOOM 5</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 5.
<i>REEL LOOM 6</i>	8 sekund	Stały sygnał optyczny, Awaria rączki bębna 6.
<i>PROGR CARD</i>	8 sekund	Program zmieniony lub wadliwy.
<i>HHZ FULL</i>	8 sekund	Awaria oprogramowania.
<i>FLOW</i>	8 sekund	Awaria oprogramowania.
<i>RAM CLEAR</i>	8 sekund	Wykorzystana opcja resetu RAM
<i>CREDIT BAD</i>	8 sekund	Awaria suwaka RAM / Oszustwo
<i>REFLEX BAD</i>	8 sekund	Awaria suwaka RAM / Oszustwo
<i>PROMS BAD</i>	8 sekund	Zawartość Eprom zmieniona lub wadliwa
<i>CALL ATTENDANT</i>	Wyświetlane na	Brak monet w zasobniku, uruchomić wypłatę przy pomocy klucza po uzupełnieniu.
<i>YOU XXX</i>	wyświetlaczu	

FUNKCJE STACYJEK

Stacyjka REFILL

Obrócenie stacyjki gdy tylne drzwi są zamknięte powoduje rozpoczęcie procedury uzupełniania. Zaświeci się panel „REFILL” i zapali się lampka „SERVIS”. Panele informacyjne monet będą wskazywały status rur.

Panel monet	Opis	Tekst statusu
OFF	Brak rury	
OFF	Rura jest pełna	“FULL”
ON	Włączony czujnik dolnego poziomu	“NORM”
MIGANIE	Czujnik dolnego poziomu nie włączony, monety dostrzegane od włączenia zasilania.	“LOW”
MIGANIE	Czujnik dolnego poziomu nie włączony, monety nie dostrzegane od włączenia zasilania.	“EMPT”

Wyświetlacz alfanumeryczny pokaże “REFILL xxxxx”, gdzie xxxxx jest wartością kredytu uzupełnianych monet, początkowo 0. Ta wartość jest resetowana po wyłączeniu klucza uzupełniania.

Z uzupełniania dostępne są następujące funkcje.

Przycisk	Dostępny	Czynność
LH 1	ZAWSZE	Regulacja głośności
LH 2	ZAWSZE	Pokazuje wartość TOTAL REFILL [UZUPEŁNIANIE CAŁKOWITE] z księgowania krótkoterminowego.
LH 3	DIL 3 ON	Opróżnianie banku
LH 4	ZAWSZE	Pokazuje wartość ATT PAY z księgowania krótkoterminowego
RH 1	ZAWSZE	Status Rury
TOP 1	DIL 2 ON	Wypłata przy pomocy klucza

Regulacja głośności

Odgrywa melodię i wyświetla aktualną głośność. Zwolnienie klucza uzupełniania spowoduje opuszczenie trybu uzupełniania.

Przycisk	Czynność
RH 3	Zwiększanie głośności
RH 2	Zmniejszanie głośności
LH 1	Zapamiętanie głośności i powrót do TRYBU UZUPEŁNIANIA

Status Rury

Przycisk RIGHT1 powoduje przejście po kolei do każdej rury i pokazuje następujące informacje:
 “<wartość monety><tekst waluty><. indeks rury> <tekst statusu rury> <łączne uzupełnienie>”
 np.: “1 ZL NORM 1000”

Uwaga: Indeks rury jest pokazywany tylko, jeżeli dla wybranej monety występuje więcej niż jedna rura.

Wypłata przy pomocy klucza

Gdy przycisk WYPLATA zostanie naciśnięty i zwolniony, wyświetlacz pokazuje “PAYOUT XXXXX” gdzie XXXXX jest wartością CREDIT. Zwolnienie klucza uzupełniania spowoduje opuszczenie trybu uzupełniania.

Przycisk	Czynność
LH 1	Powrót do trybu uzupełniania:
TOP 1	Pokazywane jest “ATT. PAYOUT?” i odgrywane 4 próby alarmu 4. Po 4-tym alarmie mierzona jest wypłata i wyświetlacz zmienia się na “PAY XXXXX” aż wciśnięty zostanie LEFT 1 lub zwolniony zostanie kluczyk uzupełniania.

FUNKCJE STACYJEK

Opróżnianie banku - hoppera

Jeżeli przełączniki DIL są ustawione tak, aby zezwalać na funkcję opróżniania banku, to naciśnięcie przycisku TOP 1 uruchomi tryb zrzutu monety. Dostępne są wówczas następujące opcje:

Przycisk	Czynność
LH 1	Anulować tryb opróżniania banku
RH 1	Wybrać rurę
TOP 1	Przytrzymanie przez 5 sekund spowoduje opróżnienie wybranej rury
	Zwolnienie w ciągu 5 sekund spowoduje powrót do trybu księgowania

Po uruchomieniu zrzutu automatycznego można go anulować przez naciśnięcie przycisku TOP 1 lub zwolnienie stacyjki REFIL.

Stacyjka liczników elektronicznych (księgowania)

Ten przełącznik zapewnia opcje księgowania, dziennika błędów i opróżniania monet.

Występują dwa pełne zestawy liczników księgowania, krótkoterminowy i długoterminowy.

Otwarcie zewnętrznych drzwi kasy i przekręcenie stacyjki uruchomi dostęp do procedur księgowania krótkoterminowego. W wypadku naciśnięcia przycisku LH1 podczas przekręcania stacyjki, aktywowane są procedury księgowania długoterminowego.

Przycisk	Dostępny	Czynność
LH 1	KSIĘGOWANIE KRÓTKOTERMINOWE	Zerowanie liczników księgowania krótkoterminowego
LH 2	ZAWSZE	Czyszczenie KODÓW BŁĘDU
RH 3	ZAWSZE	Pokazywanie KODÓW BŁĘDU
RH 2	PRZEDNIE DRZWI OTWARTE, DRZWI KASY OTWARTE	RESET RAM
RH 1	ZAWSZE	Pokazuje liczniki księgowania
TOP 1	DIL 3 ON	TRYB ZRZUTU MONETY

Aktywne przyciski będą migały a wyświetlacz będzie pokazywał 'ST BOOKKEEPING' [Księgowanie krótkoterminowe] lub 'LT BOOKKEEPING' [Księgowanie długoterminowe].

Pokazuje liczniki księgowania

W celu przełączania między miernikami należy naciskać przycisk START. Wyświetlacz alfanumeryczny będzie pokazywał razem licznik i wartość. Sekwencja licznika jest pokazana poniżej.

Zerowanie liczników księgowania

Ta opcja jest dostępna tylko dla księgowania krótkoterminowego ('ST BOOKKEEPING'). Przytrzymanie przyciśniętego przycisku LH1 przez 5 sekund powoduje wyzerowanie mierników. Temu okresowi będzie towarzyszyła sekwencja tonowa a wyświetlacz pokaże komunikat 'CLEAR METERS ?'. Po 5 sekundach wyświetlacz przez 3 sekundy będzie pokazywał komunikat 'METERS CLEARED'.

Pokazywanie Dziennika Błędów

Naciśnięcie przycisku LH3 spowoduje wyświetlenie pierwszego błędu, który wystąpił. Każde następne naciśnięcie przycisku spowoduje krok w tył przez błędy w kolejności chronologicznej od błędu 01 do 20. Gdy wyświetlacz pokaże 20, obejrzany został ostatni błąd i cykl będzie powtarzany.

Czyszczenie Dziennika Błędów

Przytrzymanie przyciśniętego przycisku LH2 przez 5 sekund powoduje skasowanie błędów. Temu okresowi będzie towarzyszyła sekwencja tonowa a wyświetlacz pokaże komunikat 'CLEAR ERRORS ?'. Po 5 sekundach wyświetlacz będzie pokazywał przez 3 sekundy komunikat 'ERRORS CLEARED'.

FUNKCJE STACYJEK

Wyświetlenie	Opis	Jednostki
CRED IN	Liczba kredytów wprowadzonych przez mechanizm monet	Kredyty
CRED OUT	Liczba kredytów zebranych przez wypłatę	Kredyty
ATT IN	Liczba kredytów wpisanych przez uczestnika	Kredyt
ATT OUT	Liczba kredytów zapłaconych (nie z rur)	Kredyt
REFILL	Wartość uzupełnionych monet	Kredyty
DUMPED	Liczba zrzucanych monet	Kredyty
PLAY	Łączna liczba rozegranych gier	Kredyty
TOT PLAY		Zliczenie
TOTAL WIN	Wartość wygranych przekształconych na kredyt	Kredyty
BACK DOOR	Liczba otwarcia tylnych drzwi	Zliczenie
CASH DOOR	Liczba otwarcia drzwi kasy	Zliczenie
1ZL IN	Monety 1ZL przyjętych	Monety
2ZL IN	Monety 2ZL przyjętych	Monety
5ZL IN	Monety 5ZL przyjętych	Monety
10ZL IN	Banknoty 10ZL przyjęte	Monety
20ZL IN	Banknoty 20ZL przyjęte	Monety
50ZL IN	Banknoty 50ZL przyjęte	Monety
100ZL IN	Banknoty 100ZL przyjęte	Monety
200ZL IN	Banknoty 200ZL przyjęte	Monety
ON	Czas włączenia maszyny	Minuty
ACTIVE	Czas maszyny w kredycie	Minuty
1ZL IN	Monety 1ZL przyjętych	Monety
2ZL IN	Monety 2ZL przyjętych	Monety
5ZL IN	Monety 5ZL przyjętych	Monety
1ZL OUT	Monety 1ZL wypłacone	Monety
2ZL OUT	Monety 2ZL wypłacone	Monety
5ZL OUT	Monety 5ZL wypłacone	Monety
1ZL DMP	Monety 1ZL zruczone	Monety
2ZL DMP	Monety 2ZL zruczone	Monety
5ZL DMP	Monety 5ZL zruczone	Monety

Opróżnianie banku

Jeżeli przełączniki DIL są ustawione tak, aby zezwalać na funkcję zrzutu monety, to naciśnięcie przycisku TOP 1 uruchomi tryb zrzutu monety. Dostępne są wówczas następujące opcje:

Przycisk	Czynność
LH 1	Anulować tryb opróżniania banku
RH 1	Wybrać rurę do zrzutu
TOP 1	Przytrzymanie przez 5 sekund spowoduje zrzut wybranej rury
	Zwolnienie w ciągu 5 sekund spowoduje powrót do trybu księgowania

Po uruchomieniu zrzutu automatycznego można go anulować przez naciśnięcie przycisku TOP 1 lub zwolnienie przełącznika kluczykowego księgowania.

RESET RAM

Zerowane są liczniki księgowania długoterminowego, liczniki księgowania krótkoterminowego i kody błędów.

Następuje również RESET GIER [GAME RESET].

Maszyna zostanie zresetowana i zasilanie rezerwowe wyświetli "RAM RESET", w wypadku danego resetu RAM.

RESET GRY

W skrajnych przypadkach, gdy trzeba zresetować grę, należy wykonać następującą procedurę:

1. Otworzyć tylne drzwi aby uzyskać dostęp do Przycisku „RESET” na Płyce Głównej.
2. Gdy maszyna weszła w tryb otwartych drzwi, nacisnąć i przytrzymać przełącznik na płycie głównej oraz nacisnąć i zwolnić przełącznik tylnych drzwi.
3. Przytrzymywać przełącznik płyty głównej wciśnięty przez 10 sekund.
4. Zwolnić przełącznik i maszyna zainicjuje i wejdzie w tryb otwartych drzwi – gra została zresetowana.

TRYBY OTWARTYCH DRZWI - DEMONSTRACJA

Tryb Demonstracji

Tryb demonstracji jest uzyskiwany automatycznie po otwarciu tylnych drzwi. Przyznawane jest 100 kredytów i można przetestować wszystkie aspekty gry z wyjątkiem wypłaty.

Gdy przyciśnięty jest przycisk LH1, można wykorzystać przyciski LH2 do LH4 do wymuszenia położenia bębnow. Następnie można zatrzymać wybraną kombinację bębnow przez zwolnienie przycisku LH1.

Jeżeli naciśnięty zostanie przycisk TOP 1, maszyna przechodzi w tryb testowy.

TRYBY OTWARTYCH DRZWI - TEST

Tryb Testu

Do trybu testu przechodzi się przez otwarcie tylnych drzwi i naciśnięcie przycisku TOP 1. Aby wyjść z trybu testu i przejść do trybu demonstracji należy wcisnąć przycisk TOP 2.

Po przejściu do Trybu Testu, wyświetlacz będzie pokazywał dostępny numer testu. Można przechodzić przez testy przez naciśnięcie skrajnego przycisku po prawej stronie. Po dojściu do odpowiedniego testu, można go uruchomić przez naciśnięcie czwartego przycisku od prawej. Poniżej pokazany jest przegląd standardowej procedury.

Test 1 – Test Błędu

RH3	RH1
Cykl Naprzód	Wyjście

W trybie testu nie można wykasować dziennika błędów. Tylko w uzupełnianiu. 1 do 20 Błędów

Test 2 – Test Dźwięku

RH3	RH2	RH1
Zwiększanie głośności	Zmniejszanie głośności	Wyjście

Test 3 – Test Wyświetlacza 1

Po wejściu do tego testu, wyświetlacz alfanumeryczny i każda dioda świecąca powinny pokazywać liczbę 8.

Test 4 – Test Wyświetlacza 2

Po przejściu do tego testu, każda dioda świecąca będzie wyświetlała swój numer identyfikacyjny (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F).

Numer identyfikacyjny diody świecącej jest również pokazywany na wyświetlaczu alfanumerycznym.

Test 5 – Test Wyświetlacza 3

Po wejściu do tego testu, wyświetlacz alfanumeryczny i każda dioda świecąca będą wyświetlały liczby od 0 do 9 w cyklu ciągłym.

OPIS TESTU OTWARTYCH DRZWI (DRZWI GŁÓWNE LUB KASY)

Test 6 – Test Bębna

LH1	LH2	LH3	LH4	RH2	RH1
Reset bębnow	Bęben 1	Bęben 2	Bęben 3	Zmienić stawkę	Wyjście

Naciśnięcie przycisku bezpośrednio pod bębniem spowoduje jego przeskok o 1 symbol. Wartości wygranej będą wyświetlane jeżeli w linii wygranej ustawione są prawidłowe kombinacje. Oświetlona zostanie również karta wygranej dla wskazania wygranej.

Test 7 – Górne lampy

Po przejściu do tego testu powinny zapalić się wszystkie lampy na górnej połowie maszyny.

Test 8 – Dolne lampy

Po przejściu do tego testu powinny zapalić się wszystkie lampy na dolnej połowie maszyny.

Test 9 – Kolejne lampy

Po przejściu do tego testu zapalona powinna być tylko jedna lampa a jej numer powinien być wyświetlony na wyświetlaczu alfanumerycznym. Naciśnięcie lub przytrzymanie przycisku **LH3** będzie powodowało kolejne zapalanie się lamp po jednej. Zwolnienie przycisku spowoduje przerwanie testu.

OPIS TESTU OTWARTYCH DRZWI (DRZWI GŁÓWNE LUB KASY)

TEST 10 – Test Wejścia

Naciśnięcie dowolnego przycisku spowoduje podświetlenie tego przycisku i zagranie dźwięku potwierdzenia (z wyłączeniem przycisku RH1, ponieważ ten przycisk powoduje wyjście z aktualnego testu). Każda pusta rura zapali dolny segment na wyświetlaczu alfanumerycznym

TEST 11 – Test Wyjścia

Liczniki mechaniczne

Gdy ten test jest uruchomiony liczniki mechaniczne będą pulsowały w kolejności. REFILL, COINS IN, COINS OUT, TOTAL PLAYS.

TEST 12 – Test Banknotów

LH1	LH2	LH3	LH4	RH1
Akceptor Banknotu On/Off	Status Cyklu Banknotów	Przełącznik Aktualny Status Banknotów	Reset Testu	Wyjście

Po wejściu do tego testu, maszyna będzie sprawdzała Akceptor Banknotów i pokazywała jego status na wyświetlaczu alfanumerycznym. Wyświetlany będzie komunikat ASN ACTIVE lub ASN NOT ACTIVE.

Pod warunkiem, że status jest ACTIVE [Aktywny] oraz wszystkie banknoty nie są nastawione na INHIBIT [Zakaz] to po włożeniu banknotu, akceptor sprawdzi banknot i zwróci; wówczas wartość banknotu zostanie wyświetlona na wyświetlaczu alfanumerycznym jako 'XXXX NOTE IN' gdzie XXXX jest wartością banknotu. Jeżeli banknot został zakazany, to wyświetlacz pokaże komunikat „INHIBITED NOTE”. Jeżeli banknot nie został rozpoznany, wyświetlony zostanie komunikat „INVALID NOTE”.

TEST 13 – Test Monet

Po wejściu do tego testu, powinny zapalić się lampki odrzucania i kasowania.

Ten test pozwala na sprawdzenia akceptacji monet przez włożenie po dwie z każdego rodzaju monet

do mechanizmu. Po każdym włożeniu monety zapali się komunikat na wyświetlaczu alfanumerycznym informujący, jaki typ monety został włożony.

OPIS TESTU OTWARTYCH DRZWI (DRZWI GŁÓWNE LUB KASY)

TEST 14 – Test Wyłaty

Ten test jest wykonywany automatycznie po wyjściu z Testu Monet. Wyplacone zostaną wszystkie monety włożone do maszyny w czasie poprzedniego testu. Po wykonaniu test zostanie automatycznie zakończony.

TEST 15 - Prezentacja

RH4	RH1
Test wykonania	Wyjście