

B

JACKPOT 2000

HÅNDBOK

v.2



Testet i samsvar med:

- EN55014-1 : 1997, EN60555 : 1987, EN55014-2 : 1997,
- EN60335-1 / del 82 (konsept)
- © Opphavsretten til programene i denne maskinen er utelukkende IGT- UK LTD's eiendom
- © Opphavsretten til alle illustrerte paneler og kunstneriske arbeid er utelukkende IGT-UK LTD's eiendom

Jackpot 2000 Manual

Innholdsfortegnelse

1. Del 1 - Sikkerhet	4
1.1 Generelt	4
1.2 Elektrisk sikkerhet	4
1.2.1 Fare for elektrisk støt	4
1.2.2 Sikker forbindelse til strømnettet	4
1.2.3 Isolasjon/jording	4
1.3 Kjemisk sikkerhet	5
1.4 Brannsikkerhet	5
1.5 Avhending av deler	5
2. Maskinens spesifikasjoner	6
3. Spillbeskrivelse	7
4. Første etterfylling / Tømming av hopper	7
4.1 Første etterfylling	7
4.2 Tømming av hopper	7
5. Kontroll av lydstyrke / "Tilbakekalle siste spill"	8
5.1 Kontroll av lydstyrke	8
5.2 "Tilbakekalle siste spill"	8
6. Maskinens testmodus	8
6.1 Innstilling av maskinen i testmodus	9
6.1.1 Test 1.0 - Mynttest	9
6.1.2 Test 1.2 - Hoppertest	9
6.1.3 Test 1.4 - Seddeltest	10
6.1.4 Test 2.0 - Hjultest	10
6.1.5 Test 3.0 - Lystest	10
6.1.6 Test 4.0 - Brytertest	11
6.1.7 Test 5.0 - LED test	11
6.1.8 Test 6.0 - Alfanymerisk Display test (AND)	11
6.1.9 Test 7.0 - Telleverkstest	12
7. Informasjonstest	12
7.1 Elektromekaniske telleverk	11
7.2 Elektronisk regnskaps- og alarmjournals telleverk	12
7.2.1 Korttids telleverk	12
7.2.2 Langtids telleverk	12
7.2.3 Sletting av korttids- og langtidstelleverk, servicejournal eller komplett minne	13
7.2.4 Sletting av korttidstelleverk og alarm journal	14
7.2.5 Sletting av langtidstelleverk	15
7.2.6 Sletting av komplett minne med unntak av langtidstelleverk	15
7.3 Servicehistorie	15
7.3.1 Alarmer og alarmkoder	15

Jackpot 2000 Manual

8. Modus for spesialvalg	15
8.1 Valg 1 – OCD Valg.....	16
8.2 Valg 2 – Tamper Alarm.....	17
8.3 Valg 3 – Hopper float.....	17
8.4 Valg 4 – Seddel Aksept.....	18
8.5 Valg 5 – Mynt Aksept.....	18
8.6 Valg 6 – Klokke for sanntid.....	18
9. Ordning av valgbrytere	18
9.1 DIP SW bank 1.....	19
9.2 DIP SW bank 2: se spillspesifikasjonen.....	19
9.3 Beskrivelse av DIP SW brytere.....	19
10. Alarmkoder	20
10.1 Alarmbeskjeder.....	20
10.2 Barcrest alarmkode.....	2
10.3 Alarmklasser.....	21
10.3.1 Klasse 1 alarmer.....	21
10.3.2 Klasse 2 alarmer.....	21
10.3.3 Klasse 3 alarmer.....	21
10.3.4 Klasse 4 alarmer.....	21
10.3.5 Klasse 5 alarmer.....	21
10.3.6 Klasse 6 alarmer.....	22
10.3.7 Klasse 7 alarmer.....	22
10.3.8 Klasse 8 alarmer.....	22
10.3.9 Klasse 9 alarmer.....	23
10.3.10 Klasse A og B alarmer.....	23
10.3.11 Klasse C alarmer.....	24
10.4 Manipulasjonsalarm.....	25
10.5 Antimanipulasjons avskrekningsalarm.....	25
11.	
11.1 Avlesing av LCD telleverk og skifte av JCM seddelleser.....	27

Jackpot 2000 Manual

1. Del1 - Sikkerhet

1.1 Generelt

Barcrest gjør bruk av et vidt spekter av komponenter i produksjonen av sitt produkt og forsynes i sin tur av et stort antall produsenter.

Som følge av sine begrensninger er det ikke praktisk for denne håndboken å inneholde alle relevante sikkerhetsdata for disse produktene.

Om ønskelig kan produsentenes dataark leveres.

Alle deler som brukes i Barcrest produkter, brukes innenfor grensene av sine spesifikasjoner og i samsvar med fornuftig ingeniørpraksis.

1.2 Elektrisk sikkerhet

1.2.1 Fare for elektrisk støt

Det er en spenning på 240 volt i maskinen.

Kun kvalifisert personell bør utføre service på maskinen.

Kople fra nettspenning før frakopling, fjerning eller berøring av interne komponenter.

1.2.2 Sikker forbindelse til strømmettet

For å sikre en trygg bruk av denne maskinen må den tilkobles nettspenningen ved bruk av en godkjent strømledning som tilfredsstiller kravene i IEC227.

Denne ledningen må ha en IEC-godkjent tilkopling i den ene enden og et godkjent 13 ampère støpsel utstyrt med en 3 ampère sikring i den andre enden.

1.2.3 Isolasjon/jording

Sikkerhetstester vedr. isolasjon og jording utføres på alle Barcrest-maskiner før utsendelse.

Disse testene skal foretas årlig eller når sikkerhetskritiske deler eller tilkoplinger byttes ut.

Isolasjons- og jordingsspesifikasjoner for Barcrestmaskiner er som følgende:

Isolasjon > 9.9 Megaohm @ 500V

Jording < 0.1 ohm @ 25 ampère

Jackpot 2000 Manual

1.3 Kjemisk sikkerhet

Noen komponenter i Barcrest-produktene inneholder små mengder av kjemikalier, som bør betraktes som farlige dersom komponentene skulle bli ødelagt ved et uhell.

Disse er: Elektrolytiske kondensatorer,
 nikkel-kadmium batterier,
 halvledere inneholdende berylliumoksid og galliumarsenid,
 opto-elektroniske innretninger som bruker galliumfosfid.

På grunn av de korroderende og brennbare egenskapene til disse materialene bør spesiell forsiktighet utvises i tilfeller av søl. Der disse kjemikaliene kommer i kontakt med hud eller øyne, må området skylles med kaldt, rennende vann, og lege bør oppsøkes.

1.4 Brannsikkerhet

Komponenter som brukes i Barcrest-produkter, er hovedsaklig omsluttet av varmebestandig materiale.

NB: Når komponenter byttes ut, må kun komponenter med identisk kvalitet brukes, og man bør ved montering påse at man får korrekt polaritet.

Alvorlige elektriske overbelastningsforhold kan skape tilstrekkelig varme, som kan antenne kjemikalier i selve komponentene, andre komponenter i umiddelbar nærhet eller maskinens tilkopplingsledninger osv.

Anvendte materialer, som er i farekategorien, er:

Materiale	Fare
Kartong	Hvis den antennes, slipper kartong ut formaldehyddamp, som irriterer øynene og slimhinnene.
Plastlaminater	Hvis antent, utslipper isolasjon, gummi og plastavstøpninger skadelige gasser, som kan forårsake irritasjon ved innånding.
Glass	Hvis utsatt for ekstrem varme, vil glasset sprekke med fare for personskade.
Elektrolytiske kondensatorer/batterier	Det er en fare for at disse komponentene eksploderer dersom de blir utsatt for brann.
Skjermede ledninger	Hvis antent, slippes det ut giftige gasser: karbonmonooksid og hydrogenklorid.

1.5 Avhending av deler

Elektroniske komponenter skal ikke forbrennes på grunn av fare for eksplosjon eller utslipp av skadelige gasser.

Jackpot 2000 Manual

2. Maskinens spesifikasjoner

Maskinens navn	
Kabinetttype	Norsk Rio
Kabinettets dimensjoner	
Bredde	67 cm
Høyde	193 cm
Dybde	62 cm
Ytre pengeboks	67 x 61 cm
Indre pengeboks	23 x 32 cm
Vekt	120 kg (cirka)
Myntbehandling	
Produsent av myntmekanisme	Coin Controls
Type myntmekanisme	C435
Godkjente myntvalører	NOK 1 / 5 / 10 / 20 / 50
Variasjon	NOK 10 & NOK 20 eller NOK 10 & NOK 50
Utbetalingsinnretninger	2 Hoppere
Produsent av hopper	Coin Control
1. hopper type	Compact
Myntvalør	NOK 10
2. hopper type	Universal Mk4
Myntvalør	NOK 20 eller NOK 50
Seddelbehandling	
Produsent av seddel lesere	Innovative Technology Ltd. / JCM
Type seddel lesere	NV4 (Smiley) / JCM
Godkjente seddelvalører	NOK 50 / 100 / 200
Etterfyllingsnøkkel	
Nøkkel nr.	05222
Nøkkelplassering	Høyre side over cashboksen
Telleverksnøkkel	
Nøkkel nr.	Ulike nøkler
Nøkkelplassering	Høyre side over cashboksen Bak etterfyllingsnøkkelen
Hjul typer	
Produsent	Gamesman / Starpoint
Bredde	66 mm
Strømtilførsel	
Krav til strømtilførsel	220 VAC $\pm$ 10%, 50 Hz
Programkort	
Programidentifikasjon	NJKP
PIC	NJKP
EPROM Krav	2 x 27C040

Jackpot 2000 Manual

3. Spillbeskrivelse

Jackpot 2000 kan i basisspillet spilles med 6 forskjellige innsatser: (1, 2, 4, 6, 8, 10). På innsats 1 blir alle gevinster dividert med 2. F.eks. gir tre kirsebær på linje en gevinst på 10. Fra innsats 2 og oppover er alle gevinster som vist på topp-glasset. Den høyeste gevinsten på hver innsats er ved 3 jokere på linje. De er (fra innsats 1 og opp): 200, 400, 800, 1200, 1600 and 2000.

Alle gevinster kan i grunnspillet utbetales, eller de kan spilles for opptil et maksimum av 200 ganger innsatsen. Det er kun gevinst med 3 like på linje.

Alle gevinster på innsats 10 kan også bli dirigert til "replay" (nytt spill). Dette spillet kan spilles på innsats 20. Alle kreditter lagres i supermåleren, og maksimal gevinst på denne innsatsen er 2000. Den høyeste gevinsten kan enten være ved 3 jokere på linje (2000), men kan også vinnes ved den spesielle innretningen i "replay"-spillet: 2 synlige jokere. 2 synlige jokere gir en mystery gevinst fra 10 til 2000.

4. Første etterfylling / Hoppere

4.1 Første etterfylling

Før det kan spilles på maskinen må minst 2000 NOK legges inn i maskinen. Alle myntene kan legges inn i maskinen gjennom myntmekanismen eller direkte i hopper.

- Vri om etterfyllingsnøkkelen
- Legg inn 2000 NOK i maskinen via innkastet eller direkte i hopper.

Dersom 10-kroner og 20-kroner brukes ved utbetaling, må minst 1x10 kr være til stede i den første hopperen.

Dersom 10-kroner og 50-kroner brukes ved utbetaling, må minst 4x10 kr være til stede i den første hopperen.

- Vri om etterfyllingsnøkkelen.

Det anbefales å etterfylle med mer enn 2000 NOK. Dersom maskinen går under 2000 NOK, vil den gå til bake til etterfyllingsmodus igjen.

Tømming av hopper:

- Åpne døren nederst.
- Vri om etterfyllings- og telleverks nøkkelen.
- Velg myntene som skal ut ved å trykke på START-knappen.
- Trykk på UTBETALING-knappen i 5 sekunder for å få ut den valgte mynten.
- Velg den andre mynten ved å trykke på START-knappen.

Jackpot 2000 Manual

- Trykk på UTBETALING-knappen for å utbetale den valgte mynten.

Alle mynter vil bli registrert i den elektroniske korttids-telleverket i CASHDMP-telleverk.

I langtids-telleverket vil det bli registrert i LCASHDMP-telleverk.

5. Kontroll av lydstyrke / "Tilbakekalle siste spill"

5.1 Kontroll av lydstyrke

Man får tilgang til maskinens lydstyrkekontroll ved å holde nede MYNT-knappen samtidig som man vrir om etterfyllingsnøkkelen. Ved å trykke på MAX INNSATS-knappen kommer man inn på menyen for lydstyrkekontrollen.

- Trykk på MYNT-knappen for å minske lydstyrken.
- Trykk på MAX INNSATS-knappen for å øke lydstyrken.
- Trykk på KRONE-knappen for å stadfeste innstillingen.

Denne innstillingen vil bli lagret – også når maskinen er slått av.

5.2 "Tilbakekalle siste spill"

Maskinens "Tilbakekalle siste spill"-meny kan fremvises ved å holde nede MYNT-knappen mens man vrir om etterfyllingsnøkkelen. Trykk på START-knappen for å velge "Tilbakekalle siste spill".

- Trykk på MAX INNSATS-knappen for å gå inn i menyen for "Tilbakekalle siste spill".
- Trykk på MAX INNSATS-knappen for å gå fremover i "Tilbakekalle siste spill"-menyen.
- Trykk på MYNT-knappen for å gå bakover i "Tilbakekalle siste spill"-menyen.

I det alfanumeriske vinduet vises::

Spill nummer (1 = siste spill, 2 = nest siste spill osv.)

Innsats

Gevinst

Hjulene går til den stillingen de hadde i det spillet.

- Trykke på KRONE-knappen og vri om etterfyllingsnøkkelen for å komme ut av menyen for "Tilbakekalle siste spill".

Jackpot 2000 Manual

6. Maskinens testmodus

Maskinens testmodus inneholder en serie tester som sjekker maskinens bruksfunksjoner og som tillater at konfigurasjons- og alarmhistorien vises.

6.1 Innstilling av maskinen i testmodus

Å gå inn i testmodus:

- Åpne øverste dør og vri om telleverks nøkkelen.
- La maskinen starte, trykk på test knappen to ganger. Test knappen finnes på MPU5-programkortet og er rødfarget.
- Lås kun den øvre døren (dersom telleverks nøkkelen fjernes, vil maskinen starte på nytt).

Maskinen er nå i testmodus; det alfanumeriske displayet viser den første testen på menylisten. LED-displayet viser også det aktuelle testnummeret /blinker).

Å velge en test fra menyen:

- Trykk på START-knappen for å gå framover i testmenyen.
- Trykk på UTBETALING-knappen for å gå bakover i listen.
- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i en test.

Å avslutte en test:

- Trykk på START-knappen for å avslutte testen

6.1.1 Test 1.0 – Mynttest

Denne testen vil sjekke myntmekanismen og dens ruting.

- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i "COIN TEST" (mynttest).
- Dette vises: 'X_xxNKR_IN_xxxx' der de to første xx står for den valgte myntvaløren, og der xxxx er den totale verdien av alle innlagte mynter.
- Legg på mynter.
- Ingen godkjente mynter vil ikke bli registrert i telleverkene.
- Trykk på UTBETALING-knappen for å om dirigere hopper mynt til cashboksen.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.2 Test 1.2 – Hopper test

Denne testen vil sjekke alle hoppere.

Jackpot 2000 Manual

- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i 'HOPPER TEST'.
- Trykk på utbetalingsknappen.
- 5 mynter av hver myntsort vil bli utbetalt.
- Utbetalte mynter vises i AND: '5X 10NKR OUT' eller '5X 10NKR OUT'.
- Ingen mynter vil bli registrert i telleverkene.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til test-menyen.

6.1.3 Test 1.4 – Seddeltest

Denne testen vil sjekke seddel leseren, dersom sådan er installert.

- Trykk på START-knappen for å gå inn i 'NOTE TEST'.
- Dette vises: 'X_xxNKR_IN_xxxx' der de to første xx står for den valgte seddelvaløren, og der xxxx er den totale verdien av alle innlagte sedler.
- Legg inn sedler.
- Ingen godkjente sedler vil bli registrert i telleverkene.
- Dersom seddelen er OK, godkjennes seddelen og omdirigeres til seddelboksen.
- Dersom seddelen ikke godkjennes av seddel leseren, returneres den til brukeren.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.4 Test 2.0 - Hjultest

Denne testen sjekker funksjonen og posisjoneringen til hjulene.

- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge testen 2.0 'REEL TEST'. Alle hjulene roterer og stopper i posisjon 1 og hjulenes lamper er slukket.
- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen og hold den nedtrykt idet du flytter hjul A stegvis. .
- Slipp knappen og trykk den ned igjen for å flytte neste hjul stegvis (B,C,)
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen

6.1.5 Test 3.0 - Lampe Test

Denne testen sjekker alle maskinens lamper.

Jackpot 2000 Manual

For å utføre lampetesten:

- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge 3.0 'LAMP TEST'.
- Alle maskinens lamper slås av og på i rekkefølge.

Dersom en defekt lampe oppdages, stopper testsekvensen, og den defekte lampen blir indikert av en lydalarm, og lampene på hver side blinker vekselvis. Lampe nummeret blir også vist på det alfanumeriske displayet. Registrer plassen til den defekte lampen.

- Trykk på den første knappen på høyre hånd for å fortsette testen.
- Når testen er utført, blinker alle lampene samtidig.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.6 Test 4.0 - Brytertest

Denne testen sjekker funksjonen til maskinens knapper og brytere.

- Trykk på START-knappen for å velge testen 4.0 'INPUT TEST'.
- Trykk hver av knappene og bryterne i rekkefølge, unntatt START-knappen (som avslutter testen). Når en knapp trykkes ned, lyser den, og en lyd høres, og bryter funksjonen vises på det alfanumeriske displayet.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.7 Test 5.0 - LED- test

Denne testen sjekker funksjonen til alle LED-displayene.

- Trykk på START-knappen for å velge testen 5.0 'LED TEST'.
- LED-displayet vil lyse opp alle LED-segmentene i en standard sekvens.
- Sjekk at alle segmentene i LED-displayet fungerer.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.8 Test 6.0 Alfanumerisk display (AND) - test

Denne testen sjekker funksjonen til det alfanumeriske displayet.

- Trykk på START-knappen for å velge testen 6.0 'ALPHA DISPL TEST'.

Jackpot 2000 Manual

- Det alfanumeriske displayet vil gå igjennom alle tegnene i tegnsettet i rekkefølge.
- Sjekk at alle segmentene i det alfanumeriske displayet fungerer.
- Trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

6.1.9 Test 7.0 - Telleverkstest

Denne testen sjekker funksjonen til de fire elektromekaniske telleverk som befinner seg bak den ytre cashboks døren.

- Trykk på START-knappen for å velge testen 8.0 'EM METER TEST'.
- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for automatisk å pulsere hver teller 5 ganger (telleverkene testes fra venstre mot høyre).
- Når testen er utført, trykk på START-knappen for å gå tilbake til testmenyen.

7. Informasjonssystem

7.1 Elektromekaniske telleverk

Bokføringsinformasjonen er lagret i fire elektromekaniske tellere. Disse telleverkene er montert i den nedre halvdelen av maskinen og kan ses ved å åpne den ytre cashboks-døren. De fire telleverkene inneholder følgende informasjon:

MÅLER	ENHETER	BESKRIVELSE
Penger inn	NOK 1	Total verdi av mynter og sedler lagt inn for kreditt
Penger ut	NOK 1	Totalt utbetalt beløp
Etterfylling	NOK 1	Totalt beløp lagt inn i etterfyllingsmodus
VTP	Kredittenheter	Totalt antall spill spilt på maskinen

Telleverks informasjonen blir kontinuerlig oppdatert mens maskinen er i bruk. Dersom telleverkene blir kortsluttet eller frakoplet, høres en lydalarm og alarmen registreres i alarmjournalen.

7.2 Elektronisk regnskaps- og alarmjournalmåling

Maskinen logger to typer elektronisk regnskapsmåling og serviceloggmåling i minnet, som kan gjenfinnes av brukeren.

For å vise den elektroniske regnskaps- og servicelogg telleverk, vri om telleverks nøkkelen.

Velg den andre telleren/loggen som følger:

- Trykk på 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge "SHORTTERM" (korttids-), "LONGTERM" (langtids-) bokførselen og "ALARM LOG" (alarmloggen).
- Trykk på START-knappen for å gå stegvis gjennom telleverk og servicelogg.

Jackpot 2000 Manual

7.2.1 Korttids telleverk

Korttids telleverk inneholder følgende informasjon:

BESKJED	ENHETER	BESKRIVELSE
CR-IN	NOK 1	Penger inn
CR-OUT	NOK 1	Penger ut
CASHBOX	NOK 1	Myntboks
H10 CONT	NOK 1	NOK 10 innhold i hopper
H20 (H50) CONT	NOK 1	NOK 20 (NOK 50) innhold i hopper
REFILL	NOK 1	Total etterfylling
VTP	Kredittenheter	Vtp
GAMES	1	Totalt antall spilte spill
WON	Kredittenheter	Tatt ut
N1 IN	NOK 1	NOK 1 mynter innkassert
N5 IN	NOK 1	NOK 5 mynter innkassert
N10 IN	NOK 1	NOK 10 mynter innkassert
N20 IN	NOK 1	Nkr 20 mynter innkassert
NC50 IN	NOK 1	NOK 50 mynter innkassert
NN50 IN	NOK 1	NOK 50 innkassert (sedler)
N100 IN	NOK 1	NOK 100 innkassert (sedler)
N200 IN	NOK 1	NOK 200 innkassert (sedler)
H10 IN	NOK 1	Dirigert til hopper 1
H20 (H50) IN	NOK 1	Dirigert til hopper 2
H10 PAID	NOK 1	Betalt av 10 NOK-hopperen
H20 (H50) PAID	NOK 1	Betalt av 20 NOK (50NOK)-hopperen
H10 REF	NOK 1	NOK 10 etterfylt via myntmekanismen
H20 (H50) REF	NOK 1	NOK 20 / 50 etterfylt via myntmekanismen
H10 M-REF	NOK 1	NOK 10 mynter etterfylt rett i hopperen

Jackpot 2000 Manual

BESKJED	ENHETER	BESKRIVELSE
H20 (H50) M-REF	NOK 1	NOK 20 / 50 mynter etterfylt rett i hopperen
H 10 Dif.	NOK 1	Differanse mellom etterfylling i hopperen og aktuell utbetaling fra hopperen*
H 20 (H50) Dif.	NOK 1	Differanse mellom etterfylling i hopperen og aktuell utbetaling fra hopperen*
T-DOOR	1	Bevelgser vedr. øvre dør
C-DOOR	1	Bevegelser vedr. cashboks døren
CASHDMP	NOK 1	Myntkasse tømt
NOTES	1	Antall innnlagte sedler

* Dersom en bruker ved et uhell legger inn noen mynter i maskinen idet han iverksetter den manuelle etterfyllingsmenyen, vil forskjellen mellom det registrerte antall mynter i hopperen og det aktuelle utbetalte beløpet bli registrert her. Dette beløpet kan være positivt, negativt eller lik null (så lenge brukeren legger inn det det korrekte beløpet). Dette beløpet vil være negativt når en hopper går tom, mens det elektroniske telleverket viser at det skulle være mynter i hopperen, eller positivt når en hopper fortsetter å utbetale, mens det elektroniske telleverket viser at det ikke er noen mynter igjen.

7.2.2 Langtids telleverk

Langtids telleverk inneholder følgende informasjon:

BESKJED	ENHETER	BESKRIVELSE
LCR-IN	NOK 1	Penger inn
LCR-OUT	NOK 1	Penger ut
LCASHBOX	NOK 1	Mynter i myntkassen
H10 CONT	NOK 1	NOK10 innhold i hopper
H20(H50) CONT	NOK 1	NOK 20 (50 NOK)innhold i hopper
LREFILL	NOK 1	Etterfylling
LVTP	NOK 1	Vtp
LGAMES PLAYED	1	Totalt antall spilte spill
LWON	NOK 1	Uttak
WIN-PCT	%	Gevinstprosent (uttak / vtp)
L-JACKP	NOK 1	Jackpot-utbetalinger

Jackpot 2000 Manual

BESKJED	ENHETER	BESKRIVELSE
LCASHDMP	NOK 1	Cashboks tømt
LNOTES	NOK 1	Totalt antall sedler

7.2.3 Sletting av kortids- og langtidstelleverk, servicejournal eller komplett minne

Det anbefales å utføre en kassetømming (se del 4.2.) etter sletting av kortidstelleverk eller langtidstelleverk etter sletting av hele minnet (se del 9).

7.2.4 Sletting av kortidstelleverk og alarmloggen

Å slette tellere for kortidstelleverk:

- Trykk ned START-knappen for å velge kortidstelleverk-tellere.
- Trykk ned UTBETALING-knappen og hold den nedtrykt i 5 sekunder.

Maskinen vil avgi 5 "pip" og deretter en kontinuerlig tone for å indikere at tellere er blitt nullstilt og vise 'METERING CLEARED' på det alfanumeriske displayet.

Å slette alarmloggen:

- Trykk ned START-knappen til alarmloggen er valgt.
- Trykk ned UTBETALING-knappen og hold den nedtrykt i 5 sekunder.

Maskinen vil avgi 5 "pip" og deretter en kontinuerlig tone for å indikere at tellere er blitt nullstilt og vise 'ALARM LOG CLEAR' på det alfanumeriske displayet.

NB: Langtids telleverk kan ikke nullstilles på denne måten.

7.2.5 Sletting av langtidstelleverk.

Langtidstelleverkene kan bare slettes ved å bruke en spesiell program modul eller ved hjelp av en programoppdatering.

7.2.6 Sletting av komplett minne med unntak av langtidstelleverk

- Åpne øvre dør
- Sett den valgte DIP bryteren 1.8 (se del 9,1) på ON
- Steng øvre dør
- Hold START-knappen nedtrykt i 5 sekunder for å bekrefte nullstillingen
- Strykingen vil bli bekreftet via AND 'RAM CLEARED'

Jackpot 2000 Manual

- Åpne øvre dør igjen
- Sett DIP bryter 1.8 tilbake til OFF

NB: Dersom ram er nullstilt og øvre dør er stengt, men bryter 1.8 femdeles er ON, vil en alarm lyde og beskjeden 'CHECK DS 1.8' vil bli vist. Ingen bruk er da mulig.

7.3 Servicehistorie

Alle feil som oppstår mens maskinen brukes, blir registrert i servicehistorieloggen. Servicehistorieloggen kan gås inn i via regnskaps- og servicehistoriemenyen (se section 7.2 for å komme inn i denne menyen).

7.3.1 Alarm og alarmkoder

Servicehistorieloggen gir detaljer om alarmkodene som har inntruffet siden alarmloggen sist ble nullstilt. Detaljer om alarmkodene/klassene finnes i del 10.

8. Modus for spesialvalg

Å gå inn i modusen for spesialvalg

- Åpne øvre dør
- Sett DIP bryter 1.7 (bryter 7 på bryterbank 1) på ON

Maskinen vil gå inn i modusen for spesialvalg, mens det alfanumeriske displayet viser det første objektet på valgmenylisten.

Å velge et objekt fra valgmenyen:

- Trykk ned START-knappen for stegvis å gå forover gjennom valgmenylisten.
- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gjøre et valg.

Å avslutte et spillvalg:

- Trykk ned UTBETALING-knappen for å bekrefte og avslutte et valg og gå tilbake til valgmenyen.

8.1 Valg 1 – Display for ingen kredit (OCD)

Via valg 3 kan tre OCD modi velges.

- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge valg 1 'OCD xxxxxxxx' (xxxxxxx = aktuell innstilling).

Jackpot 2000 Manual

- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER- og MAX INNSATS-knappene for å endre den aktuelle innstillingen.
- Uteblivelse av tom for kreditt er iverksatt (display + belysning): **OCD ON**
- Fulgt av tom for kreditt tilbakeholdt (bare display): **OCD OFF**
I spillmodus vil AND vise 'INSERT COINS' hele tiden
- AND tom for kreditt og lamper tilbakeholdt (display + belysning): **OCD & LAMPS OFF**
I spillmodus vil all belysning bli slått av og AND vil vise 'INSERT COINS' hele tiden.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å returnere til valgmenyen.

8.2 Valg 2 – Tamper Innstillinger strømtilførsel

Dette valget skruer tamper sikringen PÅ eller AV (del 10,5). Standard er PÅ.

- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge valg 2 'TAMPER ON/OFF'.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER- og MAX INNSATS-knappene for å endre den aktuelle innstillingen.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å gå tilbake til valgmenyen.

8.3 Valg 3 – Hoppere toppnivå

Ved hjelp av dette valget kan hopperen's toppnivå justeres.

- Trykk ned START-knappen for å gå inn i dette valget.
- Bruk START-knappen for å velge hopper.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå til den valgte hopper menyen.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å øke antallet mynter i hopperen.
- Bruk MAX INNSATS-knappen for å minske antallet mynter i hopperen.

Hopper nr/ mynttype	Normalt (# mynter)	Minimum (#mynter)	Maximum (# mynter)	Øke/minske verdi (#mynter)
1 – 10 NOK	50	50	250	50
2 – 20/50 NOK	750	200	1500	50

- Trykk ned UTBETALING-knappen for å bekrefte innstillingen og gå tilbake til menyen for valg av hoppere.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å gå tilbake til valgmenyen.

Jackpot 2000 Manual

8.4 Valg 4 – Seddelgodkjenning

Dersom en seddel leser er tilkople, kan de enkelte sedlene godkjennes via dette valget. Det normale er: alle sedler aksepteres.

- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i dette valget.

Dersom ingen seddel leser er installert, blir 'NO VALIDATOR' vist i displayet (selvkontroll).

- Bruk START-knappen for velge mellom de enkelte sedlene.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge ønsket seddel.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å godkjenne seddelen ('Y').
- Bruk MAX INNSATS-knappen for å underkjenne seddelen ('N').
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å bekrefte og gå tilbake til seddelgodkjenningsmenyen.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å gå tilbake til valgmenyen.

8.5 Valg 5 – Myntgodkjenning

Ved hjelp av dette valget kan de enkelte myntene godkjennes. Det normale er: alle mynter godkjennes.

- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i valget 'COIN ACCEPTANCE'.
- Bruk START-knappen for å velge mellom de enkelte myntene.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge ønsket mynt.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å godkjenne mynten ('Y').
- Bruk MAX INNSATS-knappen for å underkjenne mynten ('N').
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å bekrefte og gå tilbake til myntgodkjenningsmenyen.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å gå tilbake til valgmenyen.

8.6 Valg 6 – Klokke for sanntid

Ved hjelp av dette valget kan sanntidsklokken innstilles.

- Trykk ned 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å gå inn i dette valget 'RTC SETTING'.
- Bruk START-knappen for å gå gjennom menyen (dag, måned, år, time og minutt).
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å velge dag, måned, år, time og minutt.
- Bruk 1-5 GEVINSTLINJER-knappen for å øke verdien.
- Bruk MAX INNSATS-knappen for å minske verdien.

Jackpot 2000 Manual

- Bruk UTBETALING-knappen for å bekrefte innstillingen og gå tilbake til RTC SETTING menyen.
- Trykk ned UTBETALING-knappen for å gå tilbake til valgmenyen.

9. Ordning av DIP brytere

To set med DIP-brytere kontrollerer innstillingen av forskjellige maskin- og spillfunksjoner.

- Bryterbank 1 finnes i øvre høyre hjørne på MPU5-hoved kortet og er beregnet på spesielle maskin-innstillinger.
- Bryterbank 2 finnes på MPU5-programmodulen og er beregnet på spesielle spillinnstillinger.

9.1 Bryterbank 1

Bryterbank 1	PÅ	AV
1.1	Visningsmodul mulig	Visningsmodul ikke mulig
1.2	Fotomodus mulig	Fotomodus ikke mulig
1.3	Enkelt myntinnkast	Flere type myntinnkast
1.4	Røde Kors antihærversalarm	'Normal' antihærversalarm
1.5	NOK 50 i universal hopper	NOK 20 i universal hopper
1.6	Innovativ seddel leser	JCM Seddel leser
1.7	Menyinnstillinger mulig	Menyinnstillinger umulig
1.8	Nullstilling av maskin mulig	Normal bruk

9.2 Bryterbank 2: Se spillspesifikasjonen

Bryterbank 2	På	AV
2.1		
2.2		
2.3		
2.4		
2.5		
2.6		
2.7		
2.8	Utbetaling av mer enn 50 kreditter	Alle utbetalinger

9.3 Beskrivelse av DIP brytere

- 1.1 Hvis denne DIP bryteren er på, vil maskinen være i visningsmodus. Hvis START-knappen er nedtrykt, vil 50 kreditter fremkomme på displayet, og spillet kan spilles. Ingen

Jackpot 2000 Manual

fysisk utbetaling er mulig i denne modusen. Dersom ikke maskinen blir spilt på i løpet av 30 sekunder, vil den gå inn i modusen for tom kreditt(OCD).

1.2 Denne modusen brukes for å ta bilde av maskinen med alle lampene på.

1.3 I denne modusen er det bare mulig å legge inn 1 mynt ad gangen.

1.4 Denne DIP bryteren brukes for å velge mellom standard Barcrest antihærverksalarm og den ønskete Røde Kors antihærverksalarmen.

1.5 Velg den andre hopperen med denne DIP bryteren.

1.6 Velg mellom den innovative seddelgodkjenneren og JCM seddelgodkjenneren

1.7 Velg spesialvalgsmenyen

1.8 Hvis DIP bryteren er på, er det mulig å nullstille hele maskinen, unntatt langtidstilleverkene.

- Åpne hoveddøren.
- Sett DIP bryter 1.8 på
- Lukk øvre dør

På AND vises nå: RAM CLEAR – PRESS START TO CONFIRM

- Trykk ned START-knappen i 5 sekunder for å nullstille maskinen.
- Slå DIP bryter 1.8 av (Hvis du ikke utfører denne siste operasjonen, vil det ikke være mulig å bruke maskinen.

2.8 Dersom en spiller legger inn mynter i maskinen, må han spille 50 kreditter før han kan få utbetalt all kreditter.

10. Alarm Koder

10.1 Alarmbeskjeder

Når en alarm går under normal bruk, vises en beskjed på det alfanumeriske displayet. Beskjeden omfatter tre deler som blir vist i rekkefølge. Formatet til alarmkodedisplayet er som følger:

NN Alarmbeskrivelse Videre informasjon

Termen NN er Barcrest-alarmkoden som identifiserer årsaken til alarmen.

Alarmbeskrivelsen gir et raskt sammendrag av årsaken til alarmen, og dette bør følges av ytterligere informasjon til hjelp for diagnostisering av problemet.

Jackpot 2000 Manual

10.2 Barcrest alarmkode

Det første sifferet i Barcrest alarmkoden står for alarmklassen, og det andre sifferet er det spesielle alarmnummeret innenfor klassen.

Barcrest alarmkoden blir også indikert av en blinkende rød og grønn status LEDS på MPU5-hoved kortet. Antallet røde LED-blink indikerer alarmklassen fulgt av antall grønne LED-blink, som indikerer det spesielle alarmnummeret.

NB: Sifferne i Barcrest alarmkoden er hexadesimaltall, f.eks indikeres verdien "C" med 12 blink på LED. Antallet LED-blink for en spesiell kode vises i alarmkodetabeller i det følgende.

Alarmbeskrivelsen identifiserer årsaken til alarmen, f.eks CPU BUS ERROR.

Videre informasjon gir ekstra informasjon som er relevant for feilen - noe som er nyttig for serviceingeniøren.

10.3 Alarmklasser

De forskjellige alarmene som kan opptre på MPU5-systemet, er gruppert i 12 klasser (nummerert fra 1 til C). Når feil oppstår, viser det første sifferet på Barcrest-alarmnummeret alarmklassen.

Alarmer i klassene 1 til 4 indikerer systemfeil, som generelt ikke kan rettes av brukeren. Dersom det usannsynlige ved en slik systemfeil skulle inntreffe, gjør et notat av alarmkoden(e) på displayet og hvilke som helst andre omstendigheter som kan ha ført til feilen og kontakt din Barcrest-agent.

10.3.1 Klasse 1 alarmer

Kjent som prosessorunntak - dette er feil som oppdages av CPU. De kan forårsakes av hardware-feil i komponentene på CPU-bussen, e.g. CPU, RAM, PROMs, DUART osv.

Når vist på displayet, rangerer disse alarmene fra 11 - 1E

10.3.2 Klasse 2 alarmer

Disse forårsakes av hardware-feil på MPU5-kortet. De fleste slike feil dannes ved selvtester.

Når vist på displayet, rangerer disse alarmene fra 21 - 2B.

10.3.3 Klasse 3 alarmer

Disse alarmene skyldes feil på MPU5-programkortet.

Når vist på displayet, rangerer disse alarmene fra 31 - 36.

10.3.4 Klasse 4 alarmer

Disse alarmene er et resultat av disharmonier oppdaget ved sjekking av hardwaren. De kan skyldes software-feil eller minneproblemer i hardwaren.

Når vist på displayet, rangerer disse alarmene fra 41 - 48.

Jackpot 2000 Manual

10.3.5 Klasse 5 alarmer

Disse alarmene skyldes feil ved MUX5-kortet.

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED blink (Rød- Grønn)
MUX UNIT MISSING (M.U. mangler)	51	5 - 1
MUX UNIT FAILED(M.U. klkket)	52	5 - 2
MUX UNIT RESET (M.U. nystart)	53	5 - 3
MUX NOT RESET(MUX ikke restartet)	54	5 - 4
MUX UNIT OLD VER(MUX gl. versjon)	55	5 - 5
MUX DRV TR FAIL(MUX DRV TR feil)	56	5 - 6
MUX ENB TR FAIL(MUD DRV TR feil)	57	5 - 7

10.3.6 Klasse 6 alarmer

Disse alarmene forårsakes av feil på REEL5-kortet.

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED blink (Rød - Grønn)
REEL UNIT MISSING (Hjulenhet mangl.)	61	6 - 1
REEL UNIT FAILED(Feil på hjulenhet)	62	6 - 2
REEL UNIT RESET(Hjulenhet restartet)	63	6 - 3
REEL NOT RESET(Hjul ikke restartet)	64	6 - 4
REEL UNT OLD VER(Hjulenh.gl. versj.)	65	6 - 5
REEL DRV TR FAIL (Hjul DRV TR feil)	66	6 - 6
REEL ENB TR FAIL (Hjul ENB TR feil)	67	6 - 7
WRONG REEL TYPE(Feil hjultype)	69	6 - 9

10.3.7 Klasse 7 alarmer

Disse alarmene forårsakes av feil ved myntinnkastet.

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED blink (Rød- Grønn)
NOK 1 COIN TIMING (Mynt-timing)	71	7 - 1
NOK 5 COIN TIMING(Mynt-timing)	72	7 - 3
NOK 10 COIN LOCKED (Mynt låst)	73	7 - 4
NOK 20 COIN TIMING(Mynt-timing)	74	7 - 5
NOK 50 COIN TIMING(Mynt-timing)	75	7 - 6
COIN MECH ERROR (Myntmekanismefeil)	7F	7 - 15

10.3.8 Klasse 8 alarmer

Disse alarmene forårsakes av feil ved myntutbetalingen.

Jackpot 2000 Manual

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED blink (Rød- Grønn)
1ST HOPPER JAM (1. Hopper stopp)	81	8 - 1
1ST H-OPTO ERROR (1. H-OPTO-feil)	82	8 - 2
1ST H-OPTO BLOCKED (1. H-OPTO låst)	83	8 - 3
2ND HOPPER JAM (2. Hopper stopp)	84	8 - 4
2ND H-OPTO ERROR (2. H-OPTO-feil)	85	8 - 5
2ND H-OPTO BLOCKED (2. H-OPTO låst) (2.H-opto blokkert)	86	8 - 6

10.3.9 Klasse 9 Alarmer

Disse alarmene skyldes telleverks feil.

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED blink (Rød -Grønn)
CASH IN METER (Teller for penger inn)	91	9 - 1
CASH OUT METER (Teller for penger ut)	92	9 - 2
REFILLMETER (Etterfylling)	93	9 - 3
VTP METER (VTP-teller)	94	9 - 4
CASH BOX METER (Myntkasseteller)	95	9 - 5

10.3.10 Klasse A og B alarmer

Disse alarmene utløses av feil ved hjulsammensetningen.

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED-blink (Rød - Grønn)
REEL A SETUP(Hjul A oppstilling)	A1	10 - 1
REEL A SPIN (Hjul A rotasjon)	A2	10 - 2
REEL B SETUP(Hjul B oppstilling)	A3	10 - 3
REEL B SPIN (Hjul B rotasjon)	A4	10 - 4
REEL C SETUP(Hjul C oppstilling)	A5	10 - 5
REEL C SPIN (Hjul C rotasjon)	A6	10 - 6
REEL D SETUP(Hjul D oppstilling)	A7	10 - 7
REEL D SPIN (Hjul D rotasjon)	A8	10 - 8
REEL E SETUP(Hjul E oppstilling)	A9	10 - 9
REEL E SPIN (Hjul E rotasjon)	AA	10 - 10
REEL F SETUP(Hjul F oppstilling)	AB	10 - 11
REEL F SPIN (Hjul F rotasjon)	AC	10 - 12
REEL G SETUP(Hjul G oppstilling)	AD	10 - 13

Jackpot 2000 Manual

Beskjed	Barcrest Nr	Status LED-blink (Rød – Grønn)
REEL G SPIN (Hjul G rotasjon)	AE	10 – 14

10.3.11 Klasse C alarmer

Klasse C alarmer skyldes feil ved seddelinnmatingen.

Beskjed	Bar- crest No	Status LED flashes (Red – Green)
NOK50 NOTE TIMING(Seddeltiming)	C1	12 – 1
NOK50 NOTE LOCKED (Seddel låst)	C2	12 – 2
NOK100 NOTE TIMING(Seddeltim.)	C3	12 – 3
NOK100 NOTE LOCKED(Seddel låst)	C4	12 – 4
NOK200 NOTE TIMING (Seddeltim.)	C5	12 – 5
NOK200 NOTE LOCKED(Seddel låst)	C6	12 – 6
NOTE MECH STRIMMED (S.mek.hærv)	CF	12 – 15

10.4 Hærverksalarm

Avhengig av peilebryterinnstillingen (del 9.1.), kan programmet avsløre ethvert forsøk på hærverk og å forhindre hærverk på mynt- eller seddelgodkjenneren.

Røde Kors-prosedyrer:

Maskinen settes ut av funksjon i 15 minutter etter at en anti hærverksalarm er blitt utløst. Dersom maskinen slås av og på i løpet av denne perioden, vil den starte på nytt som normalt. Imidlertid vil maskinen stoppe dersom mynthærverksalarmen fremkommer 3 ganger på rad - idet det vises en relevant alarm på det alfanumeriske displayet. Maskinen kan kun startes opp igjen ved å vri om målernøkkelen. Ved maskinstopp skal en alarm høres hvert 30. sekund i 10 sekunder og opphører etter 3 minutter.

'Normal' anti hærverksalarm

Denne maskinen er utstyrt med programvare som skal kunne oppdage og forhindre ethvert forsøk på "hærverk" på myntmekanismen. Den gjør det ved å lage en hørbar lyd og å stenge av for en tidsperiode dersom den slås av og på - etterfulgt av en antihærverksalarm. Dette skulle både gjøre det vanskelig for en utøver av hærverket å oppnå noe vesentlig utbytte, og å tiltrekke oppmerksomhet rundt sin aktivitet. Antihærverks sikkerhetsprogramvaren fungerer slik:

Dersom antihærverksalarmen utløses, vil maskinen gå inn i myntalarmrutinen som normalt og vise den passende koden for hærverk på myntmekanismen på displayet "10": (Barcrest) "7F". Denne alarmen forårsaker dessuten at maskinen øker antihærverkstelleren fra null til en.

Når maskinen slås av og på igjen for å nullstille alarmen, vil den låses i 30 sekunder. I løpet av denne tiden vil den avgi en hørbar tone en kort tid for å alarmere betjeningen og vise alarmkoden "10" (Barcrest) "DF" på spillers display og dessuten vise en nedtelling på tilgodehavende-displayet. Når denne nedtellingen er kommet ned til null, nullstilles maskinen og vil fungere som normalt.

Hvis maskinen spiller 40 spill uten at antihærverksalarmen utløses, vil antihærverkstelleren nullstilles, og maskinen kan slås av og på igjen uten at 30-sekunderslåsningsalarmen slår inn.

Hvis en annen antihærverksalarm utløses innen 40 spilte spill, vil antihærverkstelleren øke fra 1 til 2, og en 30-sekunders låsningsalarm inntreffer igjen.

Jackpot 2000 Manual

Maskinen må nå spille 80 spill før telleren nullstilles, og maskinen kan slås av og på igjen uten at 30-sekunderslåsningen inntreffer.

Ytterligere antihærversalarmer fortsetter å øke antihærverkstelleren og forårsake 30-sekunders låsing. Dette fortsetter på liknende vis inntil den femte antihærversalarmen er inntruffet. Dette vil øke antihærverkstelleren fra 4 til 5. Dette igjen vil øke låsningstiden til 5 minutter.

Antallet spill uten utløste antihærversalarmer som trengs for å nullstille antihærverkstelleren, økes også til 200. Ytterligere antihærversalarmer har ingen effekt på telleren, som forblir på 5 og som utløser 5-minutters låsing.

For å underlette servicearbeidet på myntmekanismen fungerer ikke denne antihærvers-programvaren når tilgangsdøren er åpen.

Åpning av en dør eller en nøkkelvridning vil nullstille antihærverkstelleren og sette maskinen i normal-funksjon.

Sammendrag: -

Alarmnummer	Årsaker	Spill uten alarm
Første mynt alarm:	30 sek. lås	40 spill til nullstilling
Annen mynt alarm:	30 sek. lås	80 spill til nullstilling
Tredje mynt alarm:	30 sek. lås	120 spill til nullstilling
Fjerde mynt alarm:	30 sek. lås	160 spill til nullstilling
Femte mynt alarm:	5 min. lås	200 spill til nullstilling
Etterfølgende mynt alarmer:	5 min. lås	200 spill til nullstilling

10.5 Antimanipulasjons avskrekningsalarm

Som følge av det økte antall mennesker som prøver å manipulere maskinen ved å slå den av og på, vil følgende avskrekningsmetode bli benyttet:

- **Oppdagelsesprosedyre:**
En teller vil øke dersom flere enn ett strøbrudd skjer innenfor en 5-minuttersperiode. Programmet vil stoppe opp (ingen funksjon mulig) hvis 3 strøbrudd telles innenfor 5-minuttersperioden. Ethvert strøbrudd i løpet av de neste 5 minuttene vil repetere manipulasjonsalarmen - såfremt ikke alarmtelleren blir nullstilt.
- **Alarmprosedyre:**
AND vil vise 'TAMPER xx', der xx representerer en teller, som teller ned fra 30 sekunder til 0. Under nedtellingen vil en lydalarm 'HEY CHECK IT OUT' bli repetert.
- **Gå til bake til normalposisjon.**
Maskinen går tilbake til normal funksjon
 - etter at alarmnedtellingen er utløpt eller
 - hvis det i alarmperioden er vridd om en nøkkel eller en dør er blitt åpnet.

Se også del 8.2 valg 4 – hoved manipulasjonssikring.

Jackpot 2000 Manual

For maskiner med ekstra LCD telleverk og JCM ID nummer:

LCD Telleverk:

Det er montert et nytt LCD telleverk som brukes i stedet for de mekaniske telleverkene. For og lese av dette gjøres følgende: Lukk opp nedre dør og vent til det står "DOOR" i displayet. Trykk og holde nede utbetalings knappen til du hører 2 pip, og slipp så knappen. LCD telleverket vil først vise "refill" som tekst og deretter refillbeløpet (alpha-displayet vil også vise informasjonen). Trykker du en gang til på utbetalings knappen kommer du til neste telleverk. For og avslutte lukker du bare døren

ID nummer for JCM seddelleser:

Ved hjelp av dette valget kan ID nummer til JCM settes, dette for og hindre at det ikke er mulig og tilkoble en annen JCM seddelleser. Bruk knappen 1-5 GEVINSTLINJER og MAX INNSATS knappene. 1 = Nytt nummer 0 = Ingen forandring. Avslutt med UTBETALING knappen.

1-5 GEVINSTLINJER	1 min. 10s	2 min. 10s
MAX INNSATS	1 min. 10s	2 min. 10s
UTBETALING	1 min. 10s	2 min. 10s