



**SOFT VER. G4.1 15-JAN-  
2023 ID: 1**

## **Mr Do Skill Cut Plus®**

**SOFT VERSION G4.1**

**BETRIEBSHANDBUCH**

**MAI 2023 - AUSGABE 01**

**DIESER AUTOMAT IST GEMÄSS DEM GLÜCKSSPIELGESETZ VON 2005 NICHT KOMPLEXER  
KATEGORIE D**

## INHALT

1. SICHERHEITSEINRICHTUNG.....	3
2. WIE SPIELEN.....	10
3. MENÜ.....	13
4. FEHLERSUCHE.....	22
5. HAUPTPLATINE LINK EINSTELLUNGEN.....	25
6. LED-FARBVERBINDUNGSEINSTELLUNGEN FÜR BELEUCHTUNGSSTEUERUNGSPLATINE.....	27
7. SCHALTPLAN FÜR LINKED COMMUNITY GAME.....	30
8. SCHALTPLAN FÜR DIE KREDITPLATINE.....	31
9. LINK-VERSION STATISTIK-ANWEISUNG.....	32



© COPYRIGHT ELECTROCOIN AUTOMATICS LIMITED 2023

*Mr Do Skill Cut Plus*<sup>®</sup> ist eine eingetragene Marke von Electrocoin Automatics Limited 2022. Das Kopieren oder jede andere Form der Übertragung eines Programms oder einer Grafik von einem solchen Gerät auf ein anderes Gerät ist ohne die Genehmigung von Electrocoin Automatics Limited ausdrücklich verboten.

# 1. SICHERHEIT EINBAU

## Vorsicht

- Die manuelle Handhabung dieser Maschine muss von einer entsprechend geschulten Person durchgeführt werden.
- Nur eine qualifizierte oder entsprechend unterwiesene und beaufsichtigte Person darf in das Innere dieses Geräts eindringen und die hier beschriebenen Arbeiten durchführen.
- Reinigen Sie dieses Gerät nicht mit einem Wasserstrahl.

## Erstkontrollen

- Bevor Sie mit der Installation des Geräts fortfahren, überprüfen Sie, ob alle Schlüssel, das Netzkabel und die Bedienungsanleitung vorhanden sind.
- Überprüfen Sie das Innere der Maschine auf lose Gegenstände. Sichern oder entfernen Sie diese je nach Bedarf.

## Standort

- Dieses Gerät ist **NUR** für den **INNENGEBRAUCH** bestimmt.
- Die Maschine muss senkrecht stehen. Stellen Sie das Gerät auf eine ebene und stabile Fläche. Nylonteppiche können aufgrund statischer Elektrizität Probleme verursachen und sollten nach Möglichkeit vermieden werden.
- Stellen Sie das Gerät nicht in der Nähe einer direkten Wärmequelle auf (der empfohlene Umgebungstemperaturbereich liegt zwischen 10° C und 40° C).

## Elektrische Installation

- Es muss ein Netzkabel verwendet werden, das den örtlichen Vorschriften für die Verkabelung entspricht!

## Prüfungen vor dem Einschalten

-  Unter keinen Umständen darf ein Stecker oder eine Platine bei eingeschalteter Stromversorgung entfernt oder wieder eingesteckt werden!
-  Öffnen Sie die Haupttür und überprüfen Sie, ob alle Kabel, Stecker und Baugruppen korrekt eingesteckt sind.
- Überprüfen Sie, ob die Münzen in die richtige Geldkassette geleitet werden.

## Beim Einschalten

- Notieren Sie sich beim Einschalten des Geräts die Informationen auf dem Display, die sich auf Fehlermeldungen, Türzustände, Prozentsätze, die eingeschaltet sind, installierte Software usw. beziehen.
- Rufen Sie die Testroutine auf, um sicherzustellen, dass alle Funktionen der Maschine ordnungsgemäß funktionieren. (Die Testroutinen sind spielbestimmt, siehe Abschnitt "Testverfahren" in diesem Handbuch).
- Überprüfen Sie die Einstellung des Schallpegels und passen Sie die Lautstärke an die Gegebenheiten vor Ort an.

## Spezifikation der Maschine

- Breite: 570mm                      Tiefe: 810mm                      Höhe: 2090mm
- Gewicht: 120 kg
- **Impuls-Markierungs-Space-Timer: 20ms aktiv - 80ms inaktiv**
- Elektrische Spezifikation: 230~VAC 50Hz 3A 262W(max)

## 1.1 ANWEISUNGEN FÜR FAHRKARTENAUTOMATEN

Das Gerät ist jetzt sowohl mit dem TL-002V Ticketspender (Abbildung 1) als auch mit dem Entropy TD- 963CR Ticketspender (Abbildung 2) kompatibel.

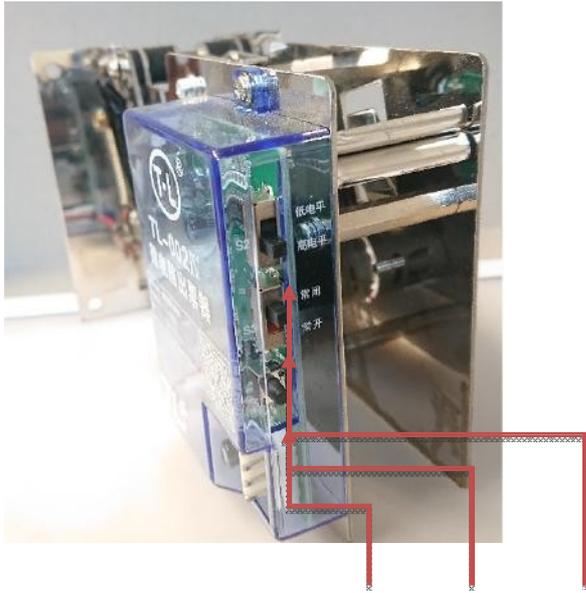


Abbildung 1

S1

S3

S2



Abbildung 2 Die

Anweisungen für die Tasten und Schalter der Fahrkartenautomaten sind nachstehend aufgeführt:

Teil	Funktion und Betrieb
Entropy TD-963CR - Kleine gelbe Taste	Drücken Sie einmal, um ein Ticket anzusaugen und auszuzahlen und ein Guthaben vom Ticketguthaben abzubauen, unabhängig davon, ob die Tickets tatsächlich ausgezahlt wurden oder nicht.
TL-002V - S2 Schalter <b>TOP</b>	Wählen Sie eine Signalart für den Rollmotor. Voreinstellung H. ( <b>SCHALTER AB</b> )
TL-002V - S3-Schalter <b>MIDDLE</b>	Wählen Sie eine Signalart für den Zählsensor. Standard N.O. ( <b>SCHALTER AB</b> )
TL-002V - S1 Taste <b>UNTEN</b>	Drücken Sie diese Taste, um Tickets anzusaugen, ohne das Guthaben auf dem Ticketkonto zu verringern.

Wenn die Tickets leer sind, blinkt die Taste REFILL TICKETS am Automaten und der Automat gibt einen Warnton ab, wenn das Guthaben für SPIELE leer ist.

Im Moment des Ticketmangels werden die Ticketspender automatisch in den Standby-Modus geschaltet. Nach dem Auffüllen der Tickets wird der Entropy TD-963CR Ticketspender wieder aktiviert und beginnt sofort mit der Auszahlung der Resttickets, sobald das erste Ticket automatisch in den Spender eingelegt und angesaugt wurde.

Der TL-002V-Fahrscheinautomat muss jedoch manuell reaktiviert werden, indem der S2-Schalter in die Position L (**AUF**) und dann wieder in die **Position H (AB)** gedreht wird, nachdem die ersten drei Fahrscheine in den Automaten gelegt und durch Drücken der Taste S1 angesaugt wurden. Bitte beachten Sie, dass, wenn der Schalter S2 in der Position L verbleibt, ohne in die Position H zurückgedreht zu werden, die Ausgabe der Fahrscheine sehr langsam erfolgen kann.

## 1.2 VOR DER BENUTZUNG LESEN

### WARNUNG

#### Bei der Verknüpfung von Maschinen sind die folgenden Informationen zu beachten.

Wenn Sie die Hauptplatine eines Geräts zurücksetzen oder austauschen oder Arbeiten durchführen, die die Hauptplatine eines Geräts betreffen, gehen Sie nach Abschluss zum MASTER-Gerät und überprüfen Sie, ob die Einstellungen korrekt sind, und überprüfen Sie dann die IDs der einzelnen Geräte.

### TICKETS

Der Automat zeigt nicht mehr **ERROR 3** an. Wenn die Ticketspender leer sind und die Taste zum Nachfüllen von Tickets blinkt, wenn BONUS-Tickets geschuldet sind, blinkt die obere Kopfzeile des Automaten und eine Warnglocke ertönt dreimal am Ende jedes Spiels, bis die Tickets nachgefüllt werden.

Nachdem die Tickets nachgefüllt wurden, schalten Sie den Automaten entweder **AUS** und **EIN** oder bringen Sie den Schalter **S2 (TOP SWITCH)** in die AUF-Position, und sobald die Tickets ausgezahlt werden, bringen Sie **S2** in die AB-Position (siehe Seite 12 für weitere Informationen).

### LINK-KABEL

#### WARNUNG: DIE MASCHINEN SIND JETZT MIT KABELN VERBUNDEN.

Achten Sie auf die Verbindungskabel, die **VOR DEM BEWEGEN DER MASCHINEN UNTERBROCHEN WERDEN MÜSSEN**, da sie beschädigt werden könnten.

## **WARNING**

### **CUT CABLE TIES FROM SCISSORS MOTOR UNIT**

**BEFORE connecting machines to the mains supply, please do the following:**

1. Open the front bottom door and locate the mains switch. Please make sure it is on the OFF position.
2. Connect mains plug to the socket.
3. With the front bottom door open, switch machine on and at same time press the green OPEN DOOR switch until the front top door is open.
4. As soon as the front top door opens, switch machine off immediately.
5. Cut and remove the cable ties from the scissors motor unit so to be free moving.
6. Switch machine on, close the front top door and do the setup.

### **TIE UP SCISSORS MOTOR UNIT**

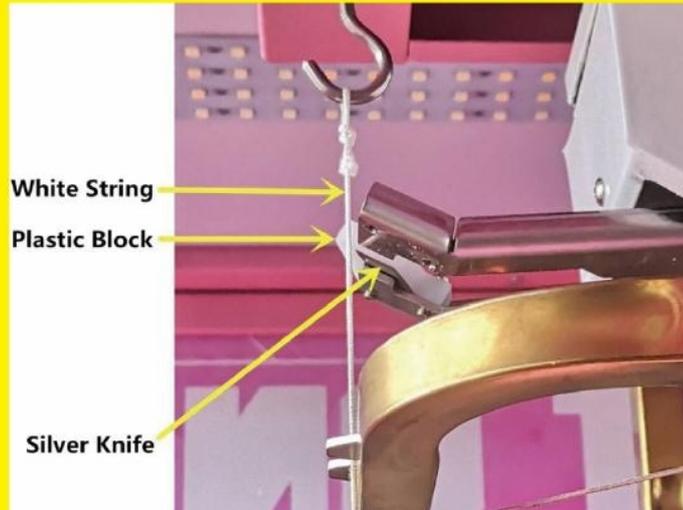
**BEFORE packing and transporting machines, please do the following:**

1. With both the front top and bottom doors open, switch machine off with mains switch.
2. Move the scissors motor unit to the very back end of the Y-rail and tie up the scissors motor unit with big cable ties tightly. Make sure the scissors motor unit is not able to move at all during transportation.
3. Close and lock both the front top and bottom doors and unplug the mains plug from the socket.
4. Pack the machine properly and turn the brakes on of the front caster wheels to help stop the machine from moving around during transportation.

▲ **BREAKING DISTANCE:**  
DEFAULT VALUE: 350. RECOMMENDED SETTING SCALE: 50–350.

▲ **DIFFICULTY LEVEL:**  
DO NOT SET IT TO A VERY LOW VALUE.

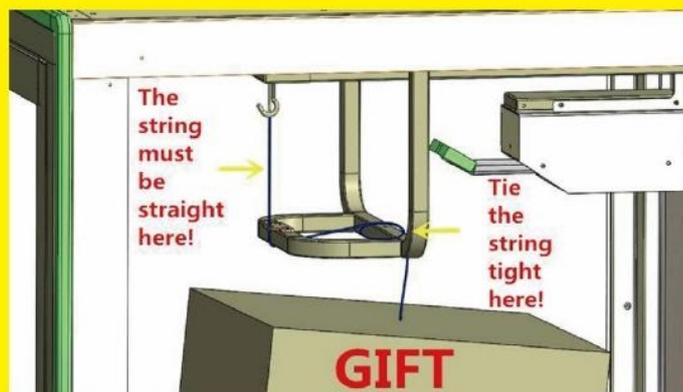
▲ **SCISSOR CALIBRATION:**



The scissor **MUST** be calibrated to have the white string being at the front edge of the silver knife, but **NOT** crossing over it.

▲ **AUTO-TEST:**  
PLEASE DO THE AUTO-TEST OFTEN AND OBSERVE IF THE STRING IS AT THE FRONT OF THE SCISSOR CUTTER KNIFE EDGE AS PER PICTURE SHOWN ABOVE. IF NOT, PLEASE DO THE SCISSOR CALIBRATION AGAIN.

▲ **GIFT STRING TYING:**



## Coin Mech Settings – NRI G.13 TV AMU

This coin mechanism has the same wiring configuration as the Money Controls SR3 M3 Totalizer mechanism. If changing from SR3 to NRI G.13 TV AMU you will need to replace the coin entry.

### Wiring Details

Pin 1 12v Supply  
 Pin 2 0v  
 Pin 4 Meter Output (0v)  
 Pin 7 CreditOutout (0v)

**The switches on this coin mechanism have dual functions, see label on coin mechanism for inhibits and bonus settings.**

**PLEASE NOTE S1 SWITCH 8 IS ALWAYS ON**

**The price of play is set by the switches on bank S1 (switches 1–6)**

#### Meter pulse is in 10p units

Switch	Price
1	10p
2	20p
3	40p
4	80p
5	£1.60
6	£3.20

#### Meter pulse is in 5p units

Switch	Price
1	5p
2	10p
3	20p
4	40p
5	80p
6	£1.60

Any price of play can be set by a combination of these switches for example.

Switches **2** and **4** ON

20p+80p =£1.00

Switches **3** and **5** ON

20p+80p = £1.00

Once the price of play has been set, plug in the coin mechanism and turn switch 9 (bank S1) ON and OFF. The solenoid will pulse twice to indicate the new pricing set.

The coin mechanism can be switched from UK to EURO using switch 10. To set for EURO switch 10 (Bank 1) ON again this is set by turning switch 9 (Bank S1) ON and OFF the solenoid will pulse twice to accept the changes. For further advice see NRI G.13 manual.

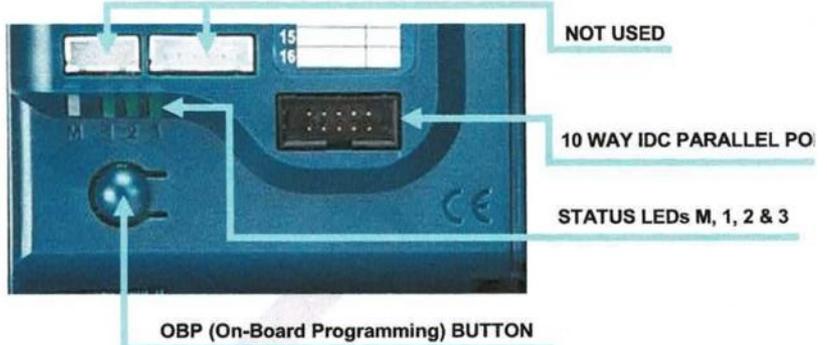
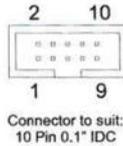


# End User Guide for Microcoin SP

## Microcoin SP Connections

### 10 WAY IDC PARALLEL PORT DESCRIPTION (Note:- Specific configuration for Electrocoin)

Pin No.	Description
1	0 Vdc
2	+11.5 to 24 Vdc
3	Not used
4	Counter pulse Output
5	Not used
6	Inhibit
7	Credit pulse Output
8	Not used
9	Not used
10	Not used



## Microcoin SP LED status indication

The Microcoin SP has a main "M" LED to provide status indication & LED's 1, 2, & 3 used for programming feedback.

"M" Green	SP is enabled and operationally OK	"M" Orange	SP is disabled by the host
"M" Green flash	SP has accepted and validated a coin	"M" Red	SP is in On Board Programming or Error

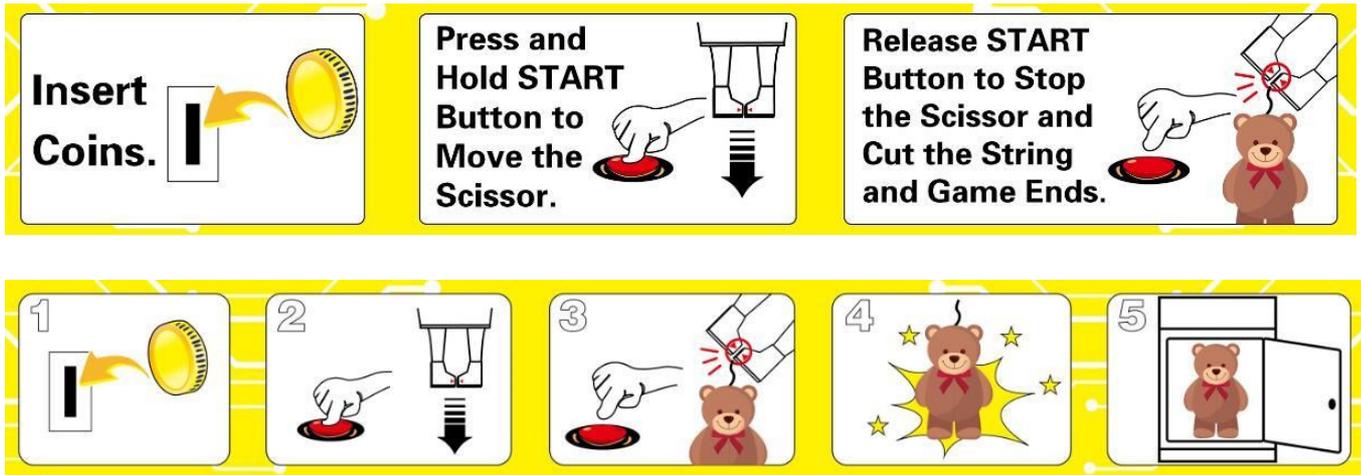
## On Board Programming Instructions

- ✓ The Microcoin SP can be programmed using its OBP (On-Board Programming) facility.
- ✓ Each OBP feature can be accessed by a series of button presses, using the OBP button, which is located below the LED indicators.
- ✓ Please use a **firm** and **rapid** button press to access each Mode. You will be shown a unique "M" Led flash sequence to indicate the selected Mode.

**NOTE: To cancel programming at any time press and hold OBP button until "M" becomes steady GREEN**

Feature	Description	LED Indicators
<b>Enable Coin</b>	Press button x 1. "M" LED flashes <b>GREEN</b>	
	Pass coin to be enabled. If successful, "M" LED will go steady <b>GREEN</b>	
<b>Disable Coin</b>	Press button x 2. "M" LED flashes <b>RED</b>	
	Pass coin to be disabled. If successful, "M" LED will go steady <b>GREEN</b>	
<b>Change Credit Value</b>	Press button x 4. "M" LED flashes <b>RED x 2</b>	
	Setting new value Pass any of the SP's programmed coins 10c, 20c, 50c, €1 & €2 to add up to the value of the new credit e.g. 10c credit = 1 x 10c 20c credit = 1 x 20c or 2 x 10c 50c credit = 1 x 50c or 2 x 20c + 1 x 10c or 5 x 10c €1 credit = 1 x €1 or 2 x 50c or 5 x 20c or 10 x 10c €2 credit = 1 x €2 or 2 x €1 or 4 x 50c or 10 x 20c or 20 x 10c Note: LEDs 1-3 will flash sequentially to indicate the successful addition of the rolled coin to the accumulating total.	
		Press button x 1 to complete setting required credit. "M" LED will go steady <b>GREEN</b>

## 2. HOW TO SPIELEN



2.1 Werfen Sie Münzen ein, bis die richtige Anzahl von Credits pro Spiel erreicht ist. Der Automat bietet 3 umschaltbare Spielmodi:

2.1.1 Im "Normalmodus" gibt es kein Zeitlimit für den Münzeinwurf und das Gerät arbeitet in einem festen GUTHABEN/SPIEL-Rhythmus, der auf dem LCM-Display angezeigt wird.

Das obige Beispiel zeigt dies:



- Die ID-Nummer der Maschine ist 1.
- Die Maschine nimmt 1 Credit für ein Spiel.
- Sie haben noch 50 Spielzüge zu spielen.
- Sie haben noch 0 Guthaben zu übertragen.
- Der Automat hat 30 Tickets zur Auszahlung anstehen.
- 

### Wichtiger Hinweis:

- VOR DEM BETRIEB DIESES PRODUKTS IST ES WICHTIG, DASS DIE SCHERE KALIBRIERT WIRD.
- BITTE BEACHTEN SIE, DASS DIE ERFOLGSQUOTE AUF DIE RICHTIGE ZAHL EINGESTELLT IST.

**2.1.2** Im "Promo-Modus" haben Sie eine begrenzte Zeit, um Münzen einzuwerfen, und der Automat arbeitet in einer flexibel ansteigenden KREDIT/SPIEL-Rate als:

- 2 Kredite 1 Stück
- 3 Credits 2 Stücke
- 5 Credits 4 Stücke

PLAYS :	3
CREDITS :	1
TIME LEFT :	5
TICKETS :	0

Das obige Beispiel zeigt dies:

- Sie haben noch 3 Spielzüge zu spielen.
- Sie haben noch 1 Credit zu übertragen.
- Sie haben noch 5 Sekunden Zeit, um Münzen für die aktuelle Runde einzuwerfen.
- Der Automat hat 0 Tickets, die zur Auszahlung anstehen.

**2.1.3** Im "Special Mode" haben Sie eine begrenzte Zeit, um Münzen einzuwerfen, und der Automat arbeitet in einer flexibel ansteigenden KREDIT/SPIEL-Rate als:

- 3 Credits 2 Stücke
- 4 Credits 3 Stücke
- 5 Credits 5 Spiele

PLAYS :	7
CREDITS :	2
TIME LEFT :	9
TICKETS :	0

Das obige Beispiel zeigt dies:

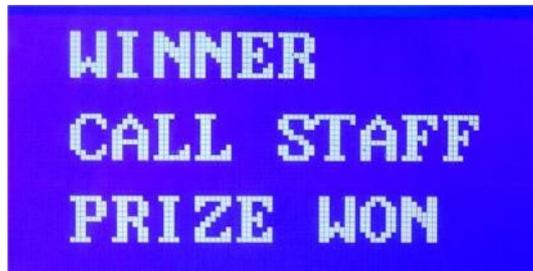
- Sie haben noch 7 Spielzüge zu spielen.
- Sie haben noch 2 Credits zu übertragen.
- Sie haben noch 9 Sekunden Zeit, um Münzen für die aktuelle Runde einzuwerfen.
- Der Automat hat 0 Tickets, die zur Auszahlung anstehen.

**2.1.4** Sowohl im "Promo-Modus" als auch im "Spezial-Modus" wird die LINKSZEIT aktiviert und beginnt in der Sekunde, in der Sie Ihre erste Münze einwerfen, herunterzuzählen. Wenn Sie alle Münzen für die aktuelle Runde eingeworfen haben, können Sie jederzeit die START-Taste drücken, um die LINKSZEIT im Voraus auf Null zu setzen und zu spielen.

**2.2** Wenn Sie bereit sind, halten Sie die START-Taste gedrückt, um den Scherenträger vorwärts zu bewegen, und versuchen Sie, die Schere an der richtigen Stelle anzuhalten, wo die weiße Schnur in die Mitte der Schnittlinie der Klinge kommt.

2.3 Lassen Sie die START-Taste los und das Messer wird automatisch von beiden Seiten bis zur Mitte gefahren, genau dort, wo Sie den Scherenträger angehalten haben.

2.4 Wenn die weiße Schnur erfolgreich durchgeschnitten wurde, ertönt der Glockenton und die blinkenden Lichter leuchten auf. Sie können dann Ihren Preis mitnehmen, wenn sich die Tür mit dem Hauptgewinn automatisch öffnet, wenn Sie das Spiel gewonnen haben. Andernfalls müssen Sie warten, bis das Personal kommt und die Tür mit dem Hauptgewinn öffnet, um Ihnen den Preis auszuhändigen, den Sie verdient haben. Manchmal haben Sie sogar die Möglichkeit, die Bonusscheine, die Sie für Ihren Gewinn erhalten haben, mitzunehmen, anstatt den Preis aus dem Automaten zu nehmen.



Wenn man die weiße Schnur nicht durchschneiden konnte, konnte man immer noch einige Gnadekarten pro verlorenem Spiel bekommen.

### 2.5 Spielt Limit

Das Limit für die PLAYS-Gutschrift beträgt maximal 50 (Spiele).



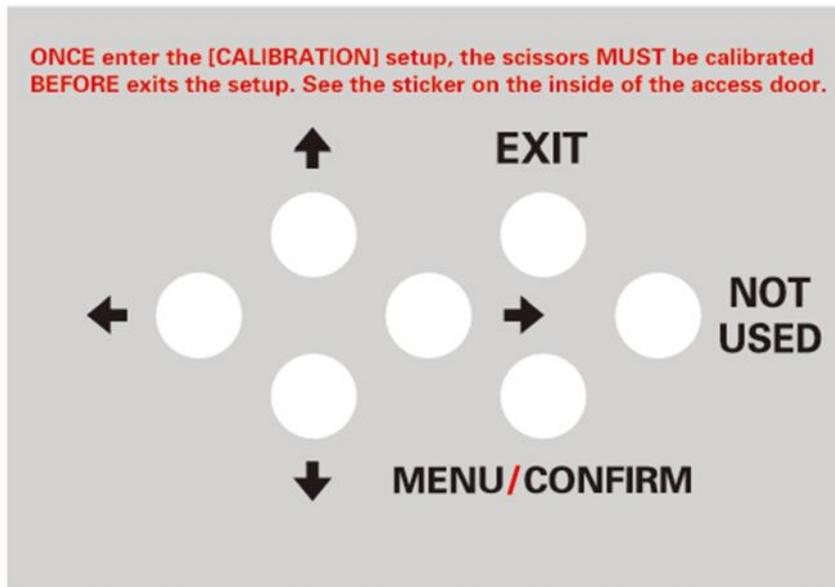
Sobald der Spieler Münzen/Scheine einwirft und das Spielguthaben 50 erreicht oder überschreitet, gibt der Automat einen kontinuierlichen Alarmton und ein Blinklicht ab, das 60 Sekunden lang anhält und dann automatisch erlischt. Der Alarm wird erst wieder ausgelöst, wenn das Limit durch einen weiteren Einsatz erreicht oder überschritten wird.

Der Automat nimmt jedoch weiterhin Münzen/Noten an, wenn das Limit erreicht oder überschritten wird, und steht weiterhin für Spiele zur Verfügung.

### 3. MENÜ

#### 3.1 Menü Steuerung

Halten Sie die MENU-Taste jederzeit 3 Sekunden lang gedrückt, um die Menüs aufzurufen.



Menüsteuerungstaste	Aktion
↑ UP / ↓ AB	Bewegen Sie den Gegenstand.
← LINKS / → RECHTS	Ausgewählten Parameterwert ändern.
BESTÄTIGEN	Eingabe, Bestätigen, Speichern.
EXIT	Beenden oder zurück zum vorherigen Menü.

#### 3.2 Hauptmenüs

Artikel #	Hauptmenüs
1	SYSTEMEINSTELLUNG
2	STATISTIK
3	KALIBRIERUNG
4	AUTO-TEST
5	STATS RESET
6	EXIT

### 3.3 Untermenüs

#### 3.3.1 SYSTEMEINSTELLUNG

Artikel	Einstellbare Skala	Standardwert	Bemerkungen																		
PASSWORT EINGEBEN		[000000]																			
MASCHINEN-ID	1-9	1	Die Nummer 1 ist für den Master-Rechner und die Nummern 2 bis 9 für den Slave-Rechner bestimmt. Maschinen.																		
PROMOTION ZEIT	10-99	10	Das Zeitlimit für das Einwerfen von Münzen, wenn der Aktionsmodus aktiviert ist.																		
MÜNZEN PRO KREDIT	1-10	1																			
SPIELE PRO KREDIT	1-10	1																			
ATTRACT MUSIC	0 = AUS 1 = EIN	AUS																			
PROMOTION-MODUS	0 = DEAKTIVIERT 1 = PROMO-MODUS 2 = SPEZIALMODUS 3 = BONUS-MODUS	DISABLED	<table border="0"> <tr> <td>PROMO MODUS:</td> <td>SPEZIAL MODUS:</td> <td>BONUS- MODUS:</td> </tr> <tr> <td>2 Münzen 1 Spiel</td> <td>3 Münzen 2 spielt</td> <td>1 Münze 1 spielen</td> </tr> <tr> <td>3 Münzen 2 Spiele</td> <td>4 Münzen 3 spielt</td> <td>2 Münzen 3 spielt</td> </tr> <tr> <td>4 Münzen 3 Spiele</td> <td>5 Münzen 5 spielt</td> <td>3 Münzen 5 spielt</td> </tr> <tr> <td>5 Münzen 4 spielt</td> <td></td> <td>4 Münzen 7 spielt</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>5 Münzen 10 Spiele</td> </tr> </table>	PROMO MODUS:	SPEZIAL MODUS:	BONUS- MODUS:	2 Münzen 1 Spiel	3 Münzen 2 spielt	1 Münze 1 spielen	3 Münzen 2 Spiele	4 Münzen 3 spielt	2 Münzen 3 spielt	4 Münzen 3 Spiele	5 Münzen 5 spielt	3 Münzen 5 spielt	5 Münzen 4 spielt		4 Münzen 7 spielt			5 Münzen 10 Spiele
PROMO MODUS:	SPEZIAL MODUS:	BONUS- MODUS:																			
2 Münzen 1 Spiel	3 Münzen 2 spielt	1 Münze 1 spielen																			
3 Münzen 2 Spiele	4 Münzen 3 spielt	2 Münzen 3 spielt																			
4 Münzen 3 Spiele	5 Münzen 5 spielt	3 Münzen 5 spielt																			
5 Münzen 4 spielt		4 Münzen 7 spielt																			
		5 Münzen 10 Spiele																			
ATTRACT M TIME	0=IMMER.SPIELEN 1-99	5	Die Pausenzeit der Lock-/Hintergrundmusik.																		
SCHWIERIGKEITSRÜCKSTELLUNG	0 = BETRIEBSART 1 1 = MODUS 2	MODUS 2	MODUS 1: Löscht die kumulierte Spielanzahl vollständig, wenn es einen Gewinner gibt. MODUS 2: Löscht nur die akkumulierte Spielanzahl, die der Schwierigkeit entspricht. Levelnummer, wenn es einen Gewinner gibt.																		

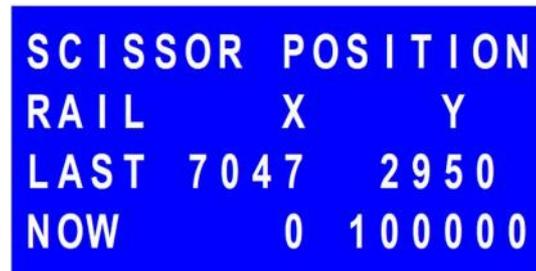
Artikel	Einstellbare Skala	Standardwert	Bemerkungen
BREMSWEG	0 = RANDOM 1-350	350	RANDOM: beliebiger Wert zwischen 50-350.
FESTE GNADENPUNKTE	0 = DEAKTIVIERT 1-999	10	Die festen Punkte, die für jedes gescheiterte Spiel vergeben werden.
ZUFÄLLIGE GNADENPUNKTE	0 = DEAKTIVIERT 1 = DURCHSCHNITTLICHER ZIELWERT 15 2 = DURCHSCHNITTLICHER ZIELWERT 25 3 = DURCHSCHNITTLICHER ZIELWERT 30 4 = DURCHSCHNITTLICHER ZIELWERT 40 5 = DURCHSCHNITTLICHER ZIELWERT 50	DISABLED	Die zufälligen Punkte, die für jedes gescheiterte Spiel vergeben werden. Es handelt sich um eine durchschnittliche Zielpunktzahl für alle 100 Spiele.
PUNKTE PRO GEWINN	0 = DEAKTIVIERT 1-9,999	DISABLED	Die festen Punkte, die für jedes gewonnene Spiel vergeben werden.
SCHWIERIGKEITSGRAD	1-9,999	200	Die Erfolgsquote jedes Gewinns.
AUSTAUSCHMODUS	0= MANUELLER AUSTAUSCH 1= AUTOWECHSEL	MANUELLER WECHSEL	MANUELLER AUSTAUSCH: Die Punkte des Spielers werden verwendet, um sie für Geschenke zu sammeln oder um sie gegen Freispiele einzutauschen, die manuell über die Tasten eingegeben werden. AUTO EXCHANGE: Die Punkte des Spielers werden automatisch zum Sammeln von Geschenken verwendet, <b>und das Freispiel</b> <b>Die Funktion zum Austausch von Daten wird bei dieser Option deaktiviert.</b>
ART DES GNADENGESCHENKS	0= TICKET 1= REZEPT 2 = KAPSEL 3 = KARTE SERIELL 4 = KARTE IMPULS	TICKET	CARD SERIAL: die Option für die Kartenspende, die mit serieller Schnittstelle arbeiten. CARD PULSE: Die Option für die Kartenspende, die mit einer Impulsschnittstelle arbeiten.
PUNKTE PRO GESCHENK	1-9,999	1	Der Punktesatz für jedes Geschenk. Um welches Geschenk es sich handelt, hängt von der Einstellung des Gnadengeschenktyps ab.
PUNKTE PRO SPIEL	0 = DEAKTIVIERT 1-9,999	50	Der Punktesatz für jedes Freispiel. Und sie wird deaktiviert, wenn die Maschine so eingestellt ist, dass sie automatisch Gnadengeschenke auszahlt.

Artikel	Einstellbare Skala	Standardwert	Bemerkungen
SCHERENSCHWINGEN	0=IMMER ZENTRAL 1=IMMER WENDEN 2 = NORMALE DREHUNG	IMMERZENTRAL	IMMER ZENTRAL: Die Scherenbaugruppe wird sich niemals drehen. IMMER DREHEN: Die Schereneinheit bewegt sich immer nach links oder rechts. REGELMÄSSIGES DREHEN: Die Schereneinheit dreht sich jedes Mal nach einer bestimmten Anzahl von Spielen in einem kleinen Winkel nach links oder rechts. durch die Einstellung der Spielzüge pro Runde.
SPIELE PRO ZUG	1-99	30	Diese Einstellung wird in Kraft gesetzt Nur Wenn die Option Regelmäßige Drehung in der Einstellung der Scherenfertigkeiten ausgewählt ist.
SPIELMODUS	0 = MODUS 1 1 = MODUS 2	MODUS 1	MODUS 1: der feste Schwierigkeitsgrad. MODUS 2: der zufällige Schwierigkeitsgrad.
GESCHÄFTSMODUS	0= AUTOMATENBETRIEB 1= VERGNÜGUNGSMODUS	UNTERHALTUNGSMODUS	UNTERHALTSAMKEITSMODUS: Setzen Sie Credits für die Spiele ein, um den großen Preis zu gewinnen oder die Punkte zu erhalten. VERKAUFSMODUS: Setzen Sie Credits ein, um kleine Geschenke direkt zu kaufen und jedes kleine Geschenk bringt 1 Freispiel für den großen Preis, aber werden keine Punkte vergeben.
VERKAUFSWERT	1-10	1	Der Preis für jedes kleine Geschenk zum Verkaufen.
LINK JACKPOT	0 = DEAKTIVIERT 1= AKTIVIERT	AKTIVIERT	Der Link-Jackpot wird nach dem Zufallsprinzip an einen Spieler aus der Community-Spielgruppe vergeben. Die Jackpot-Skala liegt zwischen 100 und 1.000 Punkten und beginnt bei 0, und erhöht sich um 5 Punkte pro Spielzug.
PASSWORT ZURÜCKSETZEN			
KONTEN ZURÜCKSTELLEN	DRÜCKEN, UM ZURÜCKZUSETZEN ZURÜCKGESETZT ERFOLGREICH		Mit dieser Einstellung können nur die Kurzzeitstatistiken zurückgesetzt werden.
STANDARDEINSTELLUNGEN	DRÜCKEN, UM DIE STANDARDEINSTELLUNGEN WIEDERHERZUSTELLEN		
HAPPY-HOUR-BONUS	0 = DEAKTIVIERT 1-3	DISABLED	Fernsteuerung für einen Bonusgewinn
SPIELE ZUR HAPPY HOUR	5-50	10	Fernsteuerung bei wie vielen Spielen

### 3.3.2 STATISTIK

Konto	Erläuterung
T. CREDIT	Total Kredit In
T. PREIS	Total Big Prize Out
T. GIFT	Total Small Gift Out
T. A. SPIEL	Kumuliertes Spiel insgesamt
T. H. WIN	Gesamter Happy-Hour-Gewinn
T. H. ACT	Aktiviere Happy Hour insgesamt
S. CREDIT	Kurzer Kredit in
S. PREIS	Kurzer großer Preis aus
S. GIFT	Kurzes kleines Geschenk aus
S. A. SPIEL	Kurzes kumuliertes Spiel
S. H. WIN	Kurzer Happy-Hour-Gewinn
S. H. ACT	Kurze Happy Hour Aktiviert
S. E. SPIEL	Kurz ausgetauschtes Freispiel

### 3.3.3 KALIBRIERUNG



Menüsteuerungstaste	Aktion
AUF/AB	Bewegen Sie den Scherenträger vorwärts/rückwärts.
BESTÄTIGEN	Speichern Sie die Einstellung.

Es gibt ein festes Passwort 121212 für die Eingabe der KALIBRIERUNG-Einstellung. Dieses kann nicht zurückgesetzt werden.

**NACH DEM EINTRITT IN DIE KALIBRIERUNGSEINSTELLUNG MUSS DIE SCHERE KORREKT KALIBRIERT WERDEN, BEVOR DIE EINSTELLUNG VERLASSEN WIRD! EINE UNSACHGEMÄSSE KALIBRIERUNG KANN ZU ERNSTHAFTEN PROBLEMEN FÜHREN!**

Die Genauigkeit der Kalibrierung hängt von der Rückwärts- und Vorwärtsbewegung ab. Wenn Sie versuchen, den Kalibrierungspunkt einzustellen, müssen Sie den Scherenträger zunächst halb vorwärts und dann ganz rückwärts bewegen und dann vorwärts zum richtigen Kalibrierungspunkt kommen (siehe Bilder auf der nächsten Seite).

Wenn Sie den Punkt treffen, ohne ihn zu überschreiten, ist alles in Ordnung. Wenn Sie den Punkt verfehlen und vor- und zurückgehen, kann die Kalibrierung bei der Überprüfung in AUTO-TEST fehlerhaft sein.

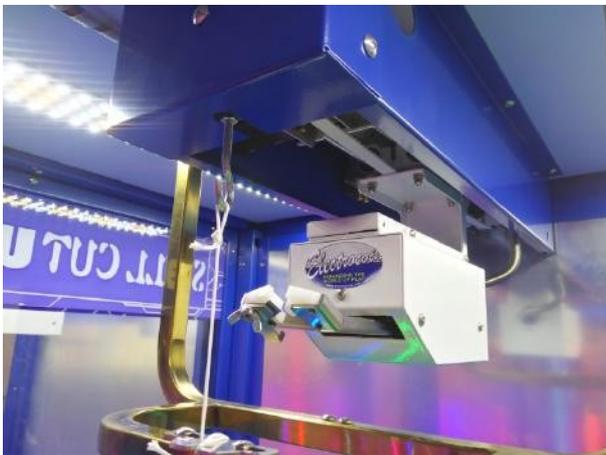
Bitte führen Sie nach der Kalibrierung einen AUTO-TEST durch, der Ihnen anzeigt, wie die Kalibrierung durchgeführt wurde. Vergewissern Sie sich, dass die Schere korrekt und sorgfältig kalibriert wurde. Manchmal sind zwei oder drei Versuche nötig, um eine zufriedenstellende Kalibrierung zu erreichen.

**Es wird empfohlen, die KALIBRIERUNG und den AUTO-TEST unter den folgenden Umständen zu überprüfen:**

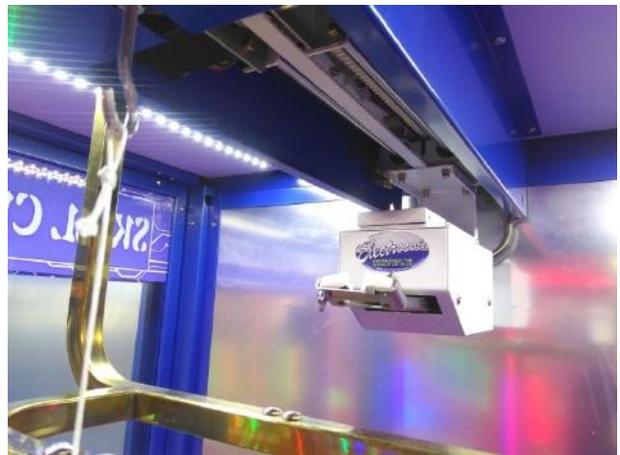
- 1) NACH der Neuprogrammierung der Hauptplatine. (MUSS)
- 2) BEVOR Sie die Maschine an ihrem Einsatzort aufstellen.
- 3) NACH dem Bewegen der Maschine oder dem Ändern der Position der Maschine.

#### KALIBRIERUNGSANWEISUNGEN

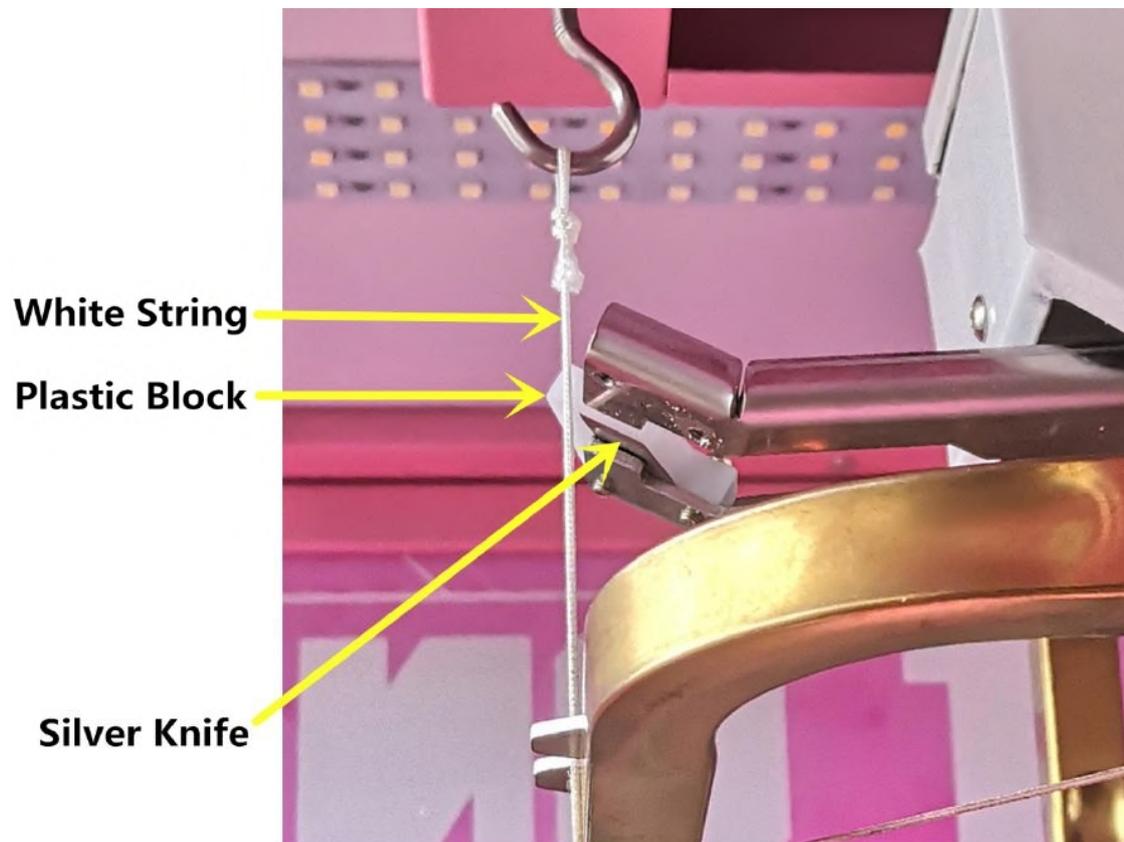
1<sup>st</sup>- den Scherenträger halb nach vorne nehmen.



2<sup>nd</sup>- den Scherenträger ganz nach hinten schieben.



3<sup>rd</sup>- ziehen Sie den Scherenträger nach vorne bis zum richtigen Kalibrierungspunkt, wie unten gezeigt.



**The scissor MUST be calibrated to have the white string being at the front edge of the silver knife, but NOT crossing over it.**

## KALIBRIERUNGSHILFE

1<sup>st</sup>- lösen Sie die Schmetterlingsschraube, um die kleine Metallplatte an der Vorderseite des Scherenschneiders zu drehen und fixieren Sie die Platte wieder mit der Schmetterlingsschraube.



2<sup>nd</sup>- wenn Sie den Scherenträger zum Kalibrierungspunkt ziehen, stoppen Sie ihn sofort bei der ERSTEN BERÜHRUNG der kleinen Metallplatte auf der weißen Schnur. Die weiße Schnur sollte gerade sein, aber nicht durch die Berührung des Plättchens gebogen werden.



**BITTE BEACHTEN SIE, DASS DIESES KLEINE METALLPLÄTTCHEN OPTIONAL ZUR UNTERSTÜTZUNG BEI DER KALIBRIERUNG VERWENDET WERDEN KANN.**

**DER RICHTIGE KALIBRIERUNGSPUNKT WIRD JEDOCH ERST AUF DER LETZTEN SEITE ANGEGEBEN.**

**FÜHREN SIE DEN AUTOTEST DURCH, UM DIE KALIBRIERUNG ZU ÜBERPRÜFEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB DIESE KLEINE METALLPLATTE VERWENDET WURDE ODER NICHT.**

### 3.3.4 AUTO-TEST

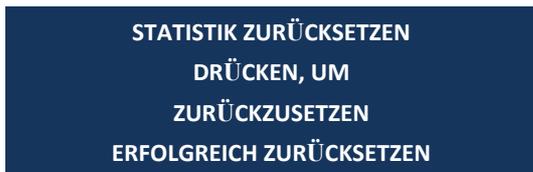


Neben der normalen Funktionsprüfung der Maschine hilft der AUTO-TEST auch bei der Scherenkalibrierung.

**Im AUTO-TEST bewegt sich die Schere vorwärts und bleibt genau an der Position stehen, an der die Schere beim letzten Mal kalibriert wurde. Beobachten Sie das Scherenmesser, um zu sehen, ob es in der korrekten Position anhält, die für die Kalibrierung erforderlich war. Dann wissen Sie, ob Sie die Scherenkalibrierung erneut durchführen müssen oder nicht.**

**TUN SIE ES OFT!**

### 3.3.5 STATS RESET



Geben Sie das Passwort [232425] ein, um alle Gesamtkonten zurückzusetzen.

#### 4. FEHLERSUCHE

**ERROR 01**  
**BLADE ERROR**

**ERROR 02**  
**SCISSORS ERROR**

**ERROR 03**  
**TICKETS ERROR**

**ERROR 04**  
**PRIZE DOOR ERROR**

**ERROR 05**  
**PRIZE SHORTAGE**

Fehler Code	Ursache	Lösung
01	Steuerplatine - 2-Blatt-Baugruppe	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand der Steuerplatine - 2.</li> <li>2. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand des Blattmotors (Abbildung) (1).</li> <li>3. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand des Lamellenschalter (Abbildung) (2).</li> </ol>
02	Scherenträger-Steuerplatine - 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebsstatus des hinteren Endschalters (Abbildung) (3).</li> <li>2. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand des Scherenträgermotors (Abbildung) (4).</li> <li>3. Wenn sich der Scherenträger NICHT vorwärts bewegt, aber die Schere öffnet und schließt, überprüfen Sie die Kabelverbindung und die Steuerplatine - 3 (Abbildung) (7).</li> </ol>
03	Ticketknappheit Ticketspender	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tickets nachfüllen.</li> <li>2. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebsstatus des Ticket Dispensers.</li> </ol>
04	Preis Elektronische Türschlösser	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schließen Sie die obere Preistür und vergewissern Sie sich, dass die beiden elektronischen Schlösser (Abbildung) (5) richtig verriegelt sind.</li> <li>2. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand des Elektronische Schlösser.</li> </ol>
05	Preisknappheit Preiswechsel	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Füllen Sie den Preis auf und vergewissern Sie sich, dass er am Haken aufgehängt ist.</li> <li>2. Überprüfen Sie die Kabelverbindung und den Betriebszustand des Preis Schalter (Abbildung) (6).</li> </ol>

Bei den Fehlern 01, 02 und 03 kann es erforderlich sein, das Gerät aus- und wieder einzuschalten, um die Codes zu löschen, nachdem das Problem behoben wurde.

**Wenn alles überprüft oder ausgetauscht wurde und das Gerät neu gestartet wurde, der Fehlercode aber immer noch besteht, muss die Hauptplatine ausgetauscht werden.**

REFERENZBILDER

Abbildung 1

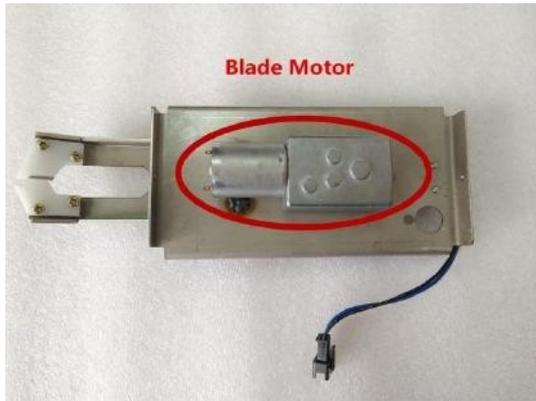


Abbildung 2

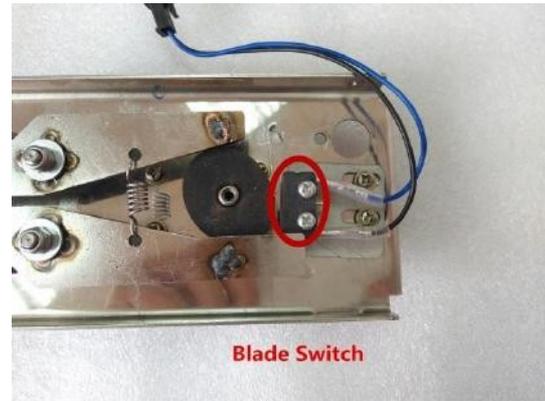


Abbildung 3

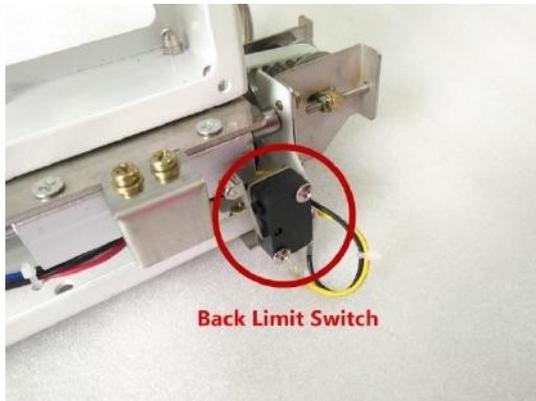


Abbildung 4

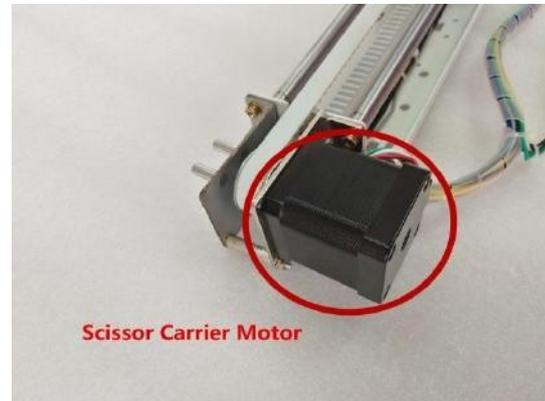


Abbildung 5



Abbildung 6



## 5. HAUPTPLATINE LINK EINSTELLUNGEN

(MAX. 9 MASCHINEN)

### 5.1 EINFÜHRUNG DER LINK-FUNKTION

Alle Automaten innerhalb einer verknüpften Gruppe werden als Gemeinschaftsspiel betrieben und teilen sich eine einzige Einstellung des Schwierigkeitsgrads, und jedes Spiel, das an jedem Automaten gespielt wird, wird in die gemeinsamen Spiele der Gruppe eingerechnet. Zusammen mit der exklusiven Funktion der Bonusscheine für jede verknüpfte Gruppe wird die Auszahlungshäufigkeit der Gewinnpreise und der Gnadenscheine deutlich erhöht, wodurch die Spieler stark ermutigt werden, mehr Spiele an den Automaten zu spielen.

### 5.2 MASCHINENNUMMER DER VERKNÜPFTEN MASCHINEN

Stellen Sie die Maschinen-ID der Master-Maschine nur als Nummer 1 und die der Slave-Maschine als Nummer 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 oder 9 ein. Die ID-Nummern dürfen weder für das Master-Gerät noch für die Slave-Geräte wiederholt werden.

1 CREDIT	1 PLAY	1 CREDIT	1 PLAY
PLAYS:	5	PLAYS:	50
CREDITS:	0	CREDITS:	0
TKS: 30	ID: 1	TKS: 30	ID: 2

Wenn die Maschinen der Gruppe erfolgreich verknüpft sind, wird die Kennung der Master-Maschine zu M1 und die Kennung der Slave-Maschine zu S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8 oder S9; andernfalls wird die spezifische Maschine entkoppelt.

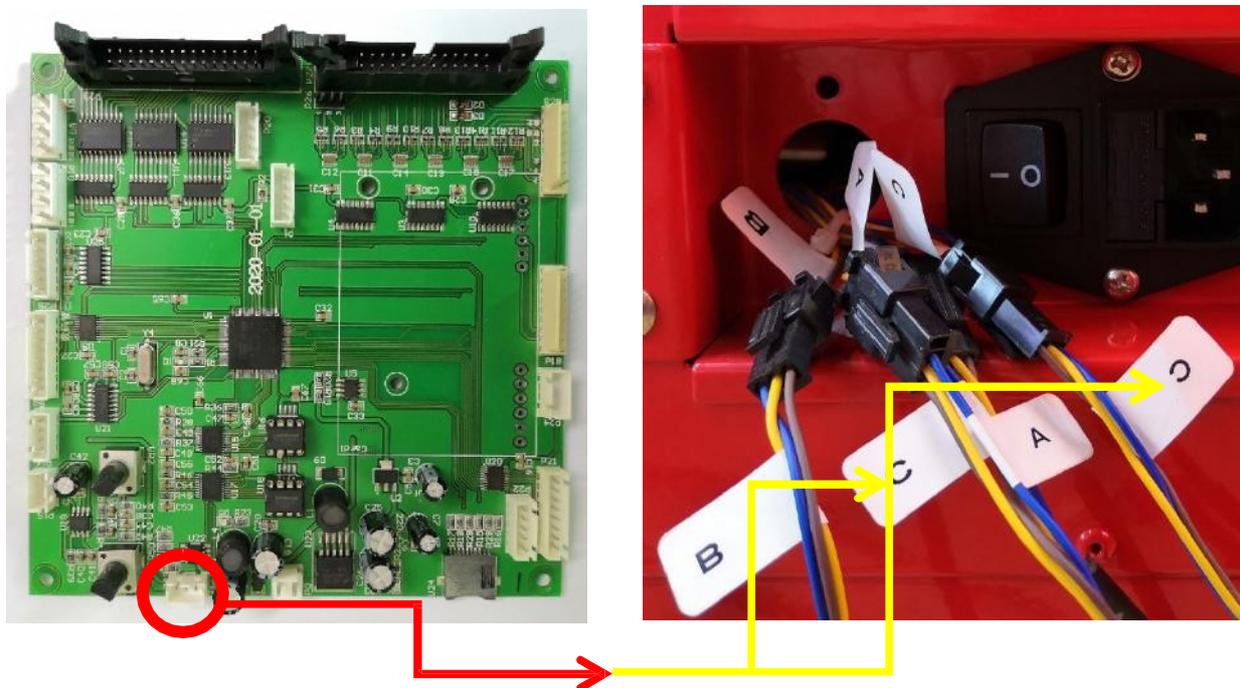
1 CREDIT	1 PLAY	1 CREDIT	1 PLAY
PLAYS:	5	PLAYS:	50
CREDITS:	0	CREDITS:	0
TKS: 30	ID: M1	TKS: 30	ID: S2

### 5.3 INITIALISIERUNG FÜR VERKNÜPFTEN GRUPPE

Die Gruppenverknüpfung wird jedes Mal initialisiert, wenn die Gruppencomputer aus- und eingeschaltet werden. Die Master-Maschine muss während der Initialisierung erfolgreich verknüpft und online bleiben. Wenn danach der Master- oder der Slave-Rechner nicht mehr verbunden ist, hat dies keinen Einfluss auf den Verbindungsstatus der gesamten Gruppe, bis eine weitere Initialisierung beginnt.

## 5.4 LINK-VERSION HAUPTPLATINE

Die Link-Version des Mainboards hat die gleichen Anschlüsse wie die Single-Version, mit Ausnahme einer zusätzlichen Buchse für die Link-Anschlüsse, wie im roten Kreis im Bild unten markiert:



Diese zusätzliche 3-polige Buchse wird in zwei Anschlüsse #C auf der Rückseite der Maschine übertragen und erweitert.

Anschluss #	Pin #	Farbe	Funktion	Verbindung
C x 2	1	Braun	Kommunikationssignal Hoch	Software zur Verknüpfung von Dateneingängen/-ausgängen für die Hauptplatine.
	2	Gelb	Boden	
	3	Blau	Kommunikationssignal niedrig	

## 5.5 DATENAUSTAUSCH FÜR VERNETZTE MASCHINEN

Sobald die verknüpfte Gruppe erfolgreich gebildet wurde, werden die Einstellwerte einiger wichtiger Menüs von der Master-Maschine übertragen und automatisch von allen Slave-Maschinen empfangen, d.h. alle Maschinen innerhalb derselben Gruppe werden gemeinsam genutzt und mit denselben Einstellungen der unten aufgeführten Menüs betrieben:

- MÜNZEN PRO KREDIT
- SPIELE PRO KREDIT
- PROMOTION-MODUS
- ZURÜCKSETZEN DER SCHWIERIGKEIT
- BONUS-TICKETS
- SCHWIERIGKEITSGRAD
- SPIELMODUS

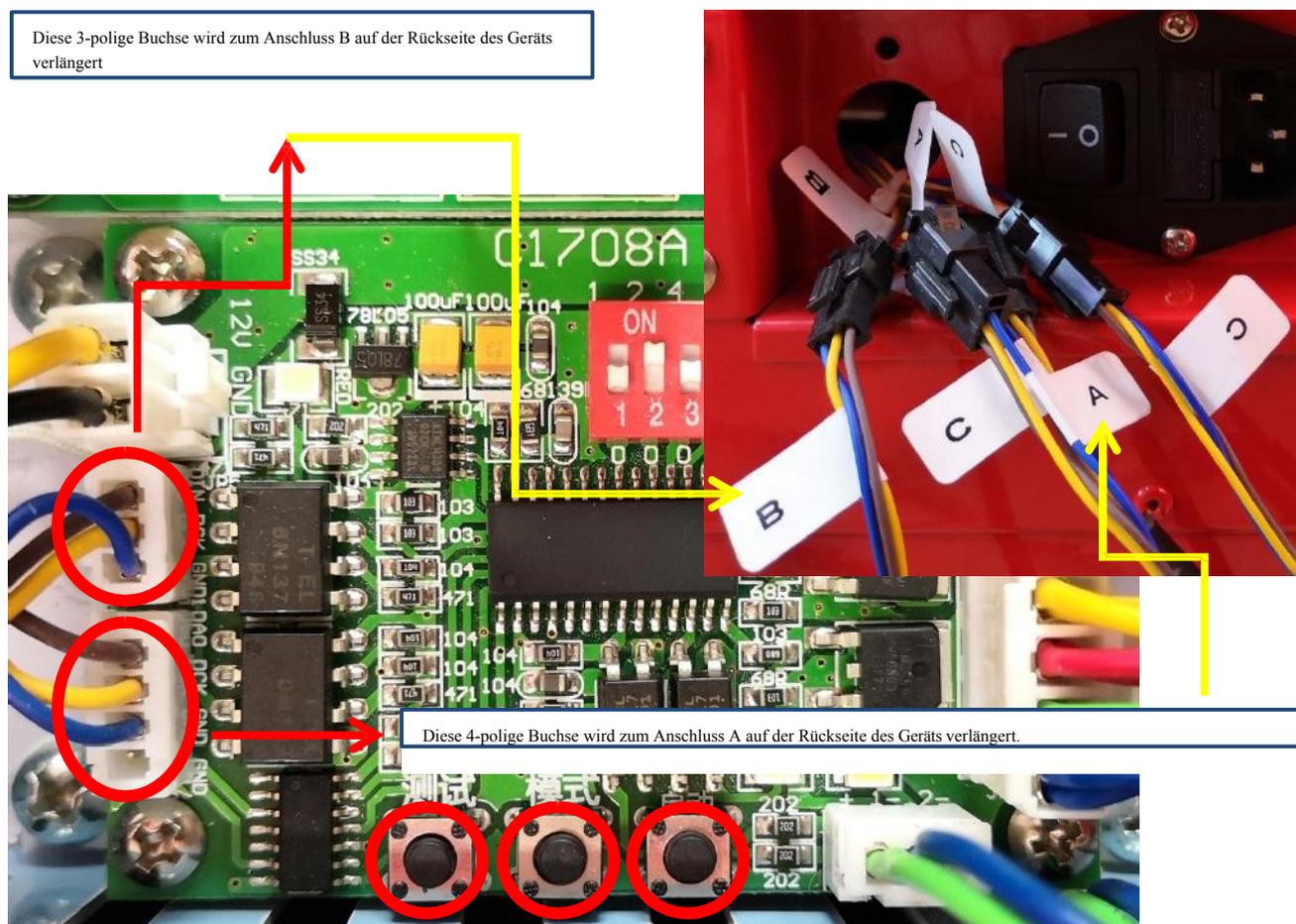
**Wichtiger Hinweis:** Der Master-Rechner stellt keine Gnadentickets für die Slave-Rechner aus.

## 6. LED-FARBVERKNÜPFUNGSEINSTELLUNGEN FÜR DIE BELEUCHTUNGSSTEUERUNG PCB

### 6.1 LINK VERSION FARBIGE LED STEUERTAFEL

Die Link-Version der Farb-LED-Steuertafel hat die gleichen Anschlüsse wie die Single-Version, mit Ausnahme der zwei zusätzlichen Buchsen für die Link-Anschlüsse, die im roten Kreis im Bild unten markiert sind:

Diese 3-polige Buchse wird zum Anschluss B auf der Rückseite des Geräts verlängert



Diese 4-polige Buchse wird zum Anschluss A auf der Rückseite des Geräts verlängert.

TEST-Taste

PATTERN-Taste

AUTO-Taste

## 6.2 VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN FÜR DIE BELEUCHTUNGSSTEUERUNGSPLATINE

Anschluss #	Pin #	Farbe	Funktion	Verbindung
A	1	Braun	DAO Signalausgang	Verknüpfung der Datenausgänge für die Farb-LEDs.
	2	Gelb	DCK-Taktsignal	
	3	Blau	Boden	
	4	Leere	Leere	
B	1	Braun	DIN-Signaleingang	Verknüpfung der Dateneingänge für die Farb-LEDs.
	2	Gelb	DCK-Taktsignal	
	3	Blau	Boden	

Teil	Funktion und Betrieb	Informationen
TEST Schaltfläche	Drücken Sie einmal, um zu prüfen, ob die LEDs miteinander verbunden sind.	Alle verknüpften LEDs leuchten gleichzeitig in den Farben Rot, Grün, Blau und Weiß im Kreis.
PATTERN Schaltfläche	Drücken Sie einmal, um die Beleuchtungsmuster einzugeben und zu wechseln.	Muster 1 - alle Maschinen wechseln die Farbe gleichzeitig, schnell oder langsam. Muster 2 - bei allen Maschinen arbeiten die Lauflichter synchron
	Halten Sie die Taste 2 Sekunden lang gedrückt, um die Beleuchtungsmuster aufzurufen und zu wechseln.	Muster 3 - die Farben, die von einer Maschine zur anderen gewechselt werden. Muster 4 - entweder die Farben oder die Lauflichter zu von einer Maschine zur anderen gesprungen und gewechselt werden.
AUTO Schaltfläche	Drücken Sie einmal, um alle Beleuchtungsmuster zu erfassen und automatisch umzuschalten.	Ein integriertes Muster, gemischt aus allem oben genannten.

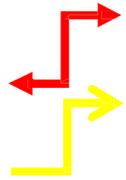
### 6.3 ANLEITUNG FÜR DIP-SCHALTER DER BELEUCHTUNGSSTEUERUNGSPLATINE

Artikel	Informationen
Funktion	<p>1) Beleuchtungssteuerungsplatine der Master-Maschine: dient zur Einstellung der Gesamtanzahl aller Slave-Maschinen für jede verbundene Gemeinschaft.</p> <p>2) Beleuchtungssteuerungsplatine jeder Slave-Maschine: dient zur Einstellung der Beleuchtungs-ID für jede Slave-Maschine, beginnend mit Nummer 1.</p> <p><b>3) Unterschied zwischen den Maschinen-IDs und den Beleuchtungs-IDs:</b></p> <p>a) Die im Menü eingestellten Geräte-IDs: Nummer 1 für das Master-Gerät und Nummern 2-9 für die Slave-Geräte.</p> <p>b) Die Beleuchtungs-IDs werden von der Beleuchtungssteuerungsplatine eingestellt: Nummer 0 für die Master-Maschine, Nummer 1-8 für die Slave-Maschinen.</p> <p>c) Die Beleuchtungs-ID "0" wird der Master-Maschine automatisch zugewiesen, d.h. sie muss nicht eingestellt werden.</p>
Operation	<p>1) Auf der Beleuchtungssteuerungsplatine sind über jedem Schalter Nummern aufgedruckt, die in Kraft gesetzt werden, wenn der entsprechende Schalter auf ON gestellt wird: Schalter 1 für Nummer 1, Schalter 2 für Nummer 2, Schalter 3 für Nummer 4, Schalter 4 für die Nummer 8 und Schalter 5 für die Nummer 16. (Die Nummer 16 wird nicht benötigt, daher sollte der Schalter 5 immer auf OFF gestellt werden).</p> <p>2) Andere Nummern als die oben genannten werden durch Schalterkombinationen eingestellt. <b>(Siehe Abschnitt 2.8 für die Kombinationstabelle)</b></p>
Einstellung für die Master-Maschine	<p>1) Bewegen Sie die Master-Maschine an die linke oder rechte Endposition jeder verknüpften Gemeinschaft.</p> <p>2) Beleuchtungssteuerungsplatine der Master-Maschine: Wenn es zum Beispiel eine Master-Maschine und insgesamt acht Slave-Maschinen in einer vernetzten Gemeinschaft gibt, dann muss der DIP-Schalter der Master-Maschine auf die Nummer 8 eingestellt werden.</p>
Einstellung für jede Slave-Maschine	<p>1) Verschieben Sie die Slave-Maschinen in der Reihenfolge neben der Master-Maschine.</p> <p>2) Beleuchtungssteuerungsplatine jeder Slave-Maschine: Wenn es beispielsweise eine Master-Maschine und insgesamt acht Slave-Maschinen in einer vernetzten Gemeinschaft gibt, muss der DIP-Schalter jeder Slave-Maschine der Reihe nach auf die Nummern 1-8 eingestellt werden, beginnend mit dem Schalter neben der Hauptmaschine.</p>

### 6.4 TABELLE MIT DIP-SCHALTER-KOMBINATIONEN FÜR BELEUCHTUNGSSTEUERUNGSPLATINEN

Nummer	Schalter 1 (# 1)	Schalter 2 (# 2)	Schalter 3 (# 4)	Schalter 4 (# 8)	Schalter 5 (# 16)
1	ON	AUS	AUS	AUS	AUS
2	AUS	ON	AUS	AUS	AUS
3	ON	ON	AUS	AUS	AUS
4	AUS	AUS	ON	AUS	AUS
5	ON	AUS	ON	AUS	AUS
6	AUS	ON	ON	AUS	AUS
7	ON	ON	ON	AUS	AUS
8	AUS	AUS	AUS	ON	AUS

**7. SCHALTPLAN FÜR DAS VERNETZTE GEMEINSCHAFTSSPIEL**  
 (MAX. 9 AUTOMATEN FÜR JEDES VERBUNDENE GEMEINSCHAFTSSPIEL)



Ständer für die Hauptplatine

Ständer für Beleuchtungssteuerungsplatine

A

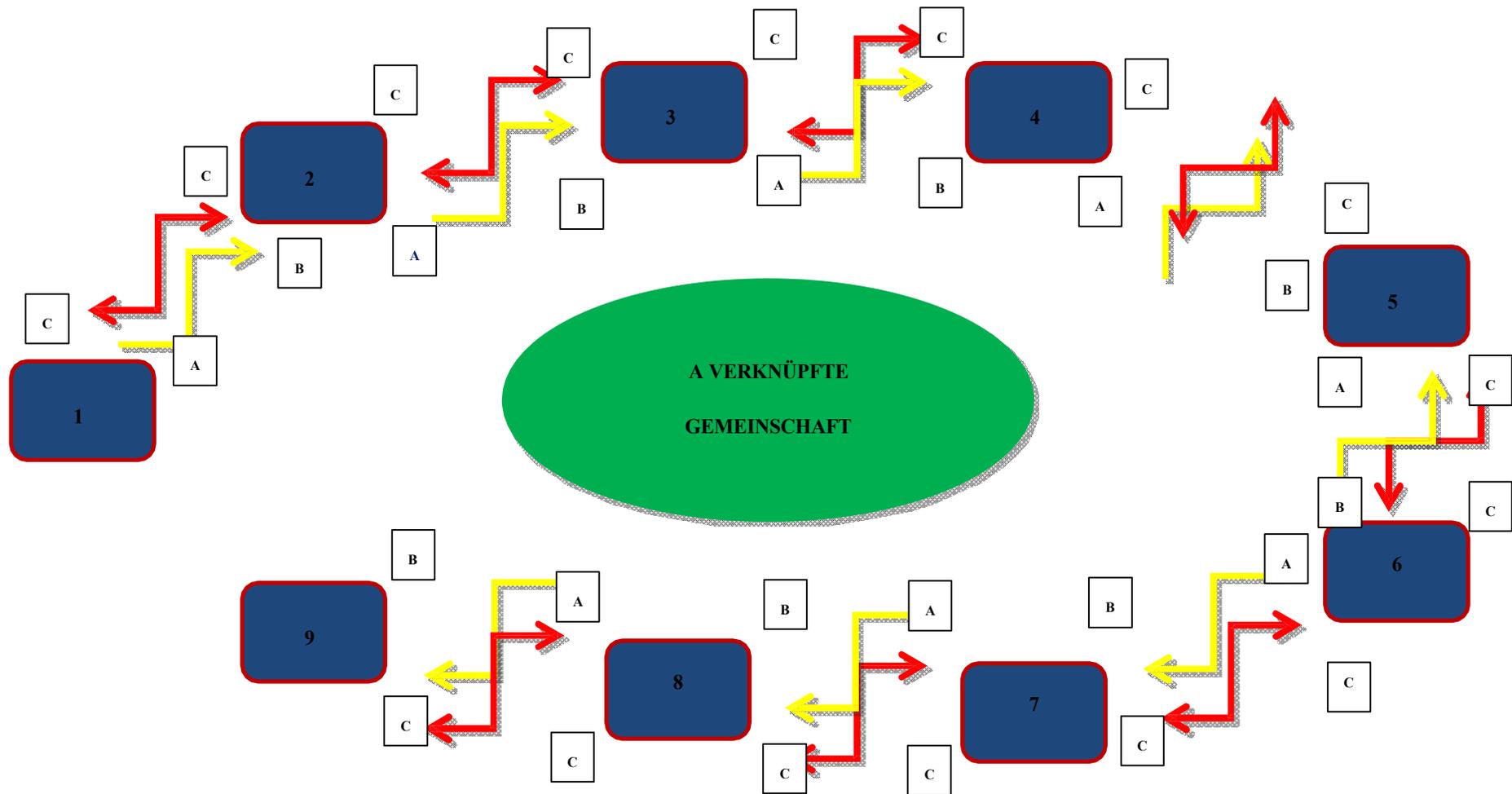
Ständer für Stecker A

B

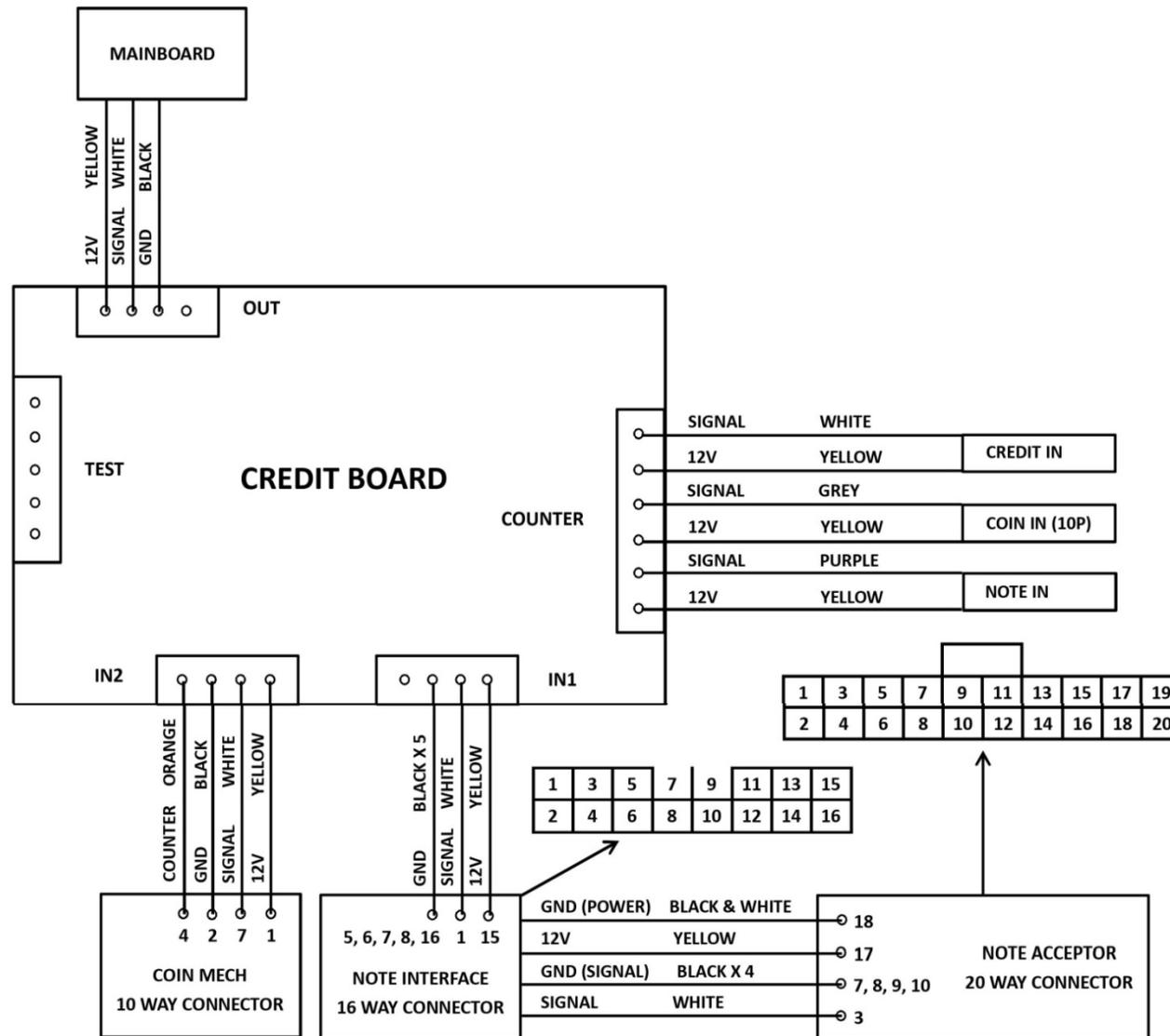
Ständer für Stecker B

C

Steh für Anschluss C



## 8. SCHALTPLAN FÜR DIE KREDITPLATINE



## 9. LINK VERSION STATISTIK ANLEITUNG

### 9.1 STATISTIKEN FÜR VERKNÜPFTE MASCHINEN

Wenn die Automaten normal miteinander verbunden sind, wird jedes Spiel, das an einem der Automaten innerhalb derselben Gruppe gespielt wird, auf dem Soft-Account für kurzfristiges akkumuliertes Spiel (S. PLAY) registriert, und jeder verbundene Automat zeigt dieselben Zahlen an, die die Zahlen für das kurzfristige akkumulierte Spiel für die gesamte Gruppe sind. Andere Soft-Accounts sind jedoch nicht betroffen und funktionieren weiterhin für die Registrierung der Eingangs- und Ausgangsnummern für jede Maschine.

Wenn ein Automat entkoppelt wird, wird das Soft-Konto des kumulierten Kurzzeitspiels (S. PLAY) zurückgesetzt, um nur die Spiele zu registrieren, die an diesem speziellen Automaten gespielt werden. Die Zahlen der gemeinsamen Gruppenstatistik bleiben jedoch erhalten und der Betreiber muss die Kurzzeitkonten manuell zurücksetzen, um eine genaue Abrechnung zu erhalten, wenn dieser Automat als Einzelspiel betrieben wird.

### 9.2 INKREMENTIERUNGSANWEISUNGEN FÜR MECHANISCHE ZÄHLER

**Jeder einzelne mechanische Zähler arbeitet nur für jede unabhängige Maschine.** Mit Hilfe einer speziellen, intern entwickelten und hergestellten Kredittafel erfüllt jeder mechanische Zähler seine eigene Aufgabe der Registrierung für verschiedene Konten, wie in der untenstehenden Tabelle dargestellt:

	Einfügung				Auszahlung	
	Zehn-Penny-Münze x 1	Zehn-Penny-Münze x 10	Ein-Pfund-Münze x 1	Fünf-Pfund-Note x 1	Teddybär x 1	Fahrkarten x 10
CREDIT IN Schalter	–	1 Klick	1 Klick	5 Klicks	–	–
COIN IN (10P) Zähler	1 Klick	10 Klicks	10 Klicks	50 Klicks	–	–
PRIZE OUT Zähler	–	–	–	–	1 Klick	–
GIFT OUT Zähler	–	–	–	–	–	10 Klicks
ANMERKUNG IM Zähler	–	–	–	5 Klicks	–	–

## KONTAKTE

---

### **Kundendienst & Unterstützung:**

Wenn Sie ein technisches Problem haben, das Sie nicht lösen können, wenden Sie sich in erster Linie an den Lieferanten Ihrer Maschine. Wenn Sie danach weitere technische Unterstützung oder Ersatzteile benötigen, wenden Sie sich bitte an uns:

### **Electrocoin Aftersales und Service Limited**

**Tel.:** 02920 450345

**E-Mail:** aftersales@electrocoin.com

Montag bis Donnerstag 9.00 Uhr bis 16.15 Uhr, Freitag 9.00 Uhr bis 14.15 Uhr.

### **Programm-Updates:**

Bitte kontaktieren Sie den Kundendienst von Electrocoin Sales Limited

**Electrocoin Sales Limitedd Tel:**0044 208 9652055

**E-Mail:** info@electrocoin.com

**Adresse:** 181 Park Avenue  
London NW10 7XH

**Electrocoin-Website:**

[www.electrocoin.com](http://www.electrocoin.com)