



Ventti/Pokeri/Keno

551

Opas

Versio 1.0 (26.9.94)

Ventti/Pokeri/Keno-opaan n.t. 710331



Raha-automaattiyhdistys (RAY)
Leppävaaran Teollisuustalo
Turuntie 42
02600 Espoo
☎ (90) 437 01
fax (90) 437 0701 (kunnossapidon tuki)
fax (90) 437 0772 (tuotesuunnittelu)
fax (90) 437 0790 (varaosattilaukset)

Ohjekirjoista vastaavat Teollisuustalon tuotesuunnittelussa:
Johan Jännti ja Marina Andersson

Automaattien nimikketunnukset ovat:

Ventti (100 mk päävoitto) nt. 392011
Ventti (200 mk päävoitto) nt. 392010
Pokeri (100 mk päävoitto) nt. 388521
Pokeri (200 mk päävoitto) nt. 388520
Keno (200 mk päävoitto) nt. 388530

1.3 Mallitiedot

1.1 Tekniset tiedot, Keno	1-13
1.2 Yksiköiden sijoittelu, Keno	1-14
1.3 Piirikorttien sijoittelu, Keno	1-15
1.4 Voittotaulu, Keno	1-16
1.4.1 Päävoitto 200 mk	1-16
1.5 Antosuhteet, Keno	1-16
1.5.1 Päävoitto 200 mk	1-16
1.6 Pelotlje, Keno	1-17

2 Käyttöönotto

2.1 Toimintatilat	2-1
2.1.1 Peli	2-1
2.1.2 Huolto-ovi auki	2-1
2.1.3 Laskimet	2-1
2.1.4 Testit	2-1
2.1.5 Asetukset	2-2
2.1.6 Tilastot	2-2
2.1.7 Alaovi auki	2-2
2.1.8 Rahastus	2-2
2.1.9 Sulku	2-2
2.2 Ensimmäinen käyttö	2-2
2.2.1 Ennen sähköjen kytkentää	2-2
2.2.2 Kytke virta päälle	2-3
2.2.3 Siirry pelitilaan	2-3
2.2.4 Täyvä hopperit (alkukäyttö)	2-3
2.2.5 Koepelaa ja testaa automaati	2-3
2.2.6 Kirjaa lähtöarvot	2-3

3 Käyttö

3.1 Pelitilan säilyttäminen	3-1
3.2 Rahastus	3-1
3.3 Laskimet	3-2
3.3.1 Laskinten selaus	3-2
3.3.2 Rahaa hopperiin esivalitsimen läpi	3-2
3.3.3 Laskintietojen optinen keruu	3-2
3.4 Testit	3-4
3.4.1 Siirtyminen testeihin	3-4
3.4.2 Koepelauk	3-4
3.4.3 Voittomaksu ja rahakanavat	3-5
3.4.4 Kytkimet ja lamput	3-6
3.4.5 Hopperien sisällön laskenta	3-6
3.4.6 Anturi	3-7
3.4.7 Alaravavaihte	3-7
3.4.8 Yläravavaihte	3-7
3.4.9 Kassan sähkölokko	3-8
3.4.10 Näytöt	3-8
3.4.11 Äänit	3-9
3.4.12 Hyvitys pelaajalle	3-10
3.5 Asetukset	3-10
3.5.1 Siirtyminen asetuksiin	3-10
3.5.2 Hopperilaskimen kasvat	3-11
3.5.3 Hopperilaskimen vähennys	3-12
3.5.4 Kassasuosio	3-12
3.5.5 Hopperien rajat	3-13
3.5.6 VIP/RAY- valinta	3-14
3.5.7 Asetustarkiste	3-15
3.5.8 Hylkilyhyysraja	3-15
3.5.9 Kassapussien määrä	3-15
3.5.10 Aika	3-16
3.5.11 Kassamuistin alustus	3-18
3.5.12 Peliominaisuudet	3-18
3.5.13 Rahojen arvot	3-19

3.6 Tilastot	3-21
3.6.1 Siirtymien tilastoihin	3-21
3.6.2 Viat	3-21
3.6.3 Hylkyprosentti	3-22
3.6.4 Hyvitysrahat	3-22
3.6.5 Antosuhteet ja voittotilasto	3-23
3.6.6 Edelliset pelit	3-24
3.6.7 Tehdyt hopperilaskimen kasvaukset	3-24
3.6.8 Tehdyt hopperilaskimen vähennykset	3-24
3.6.9 ID-koodit	3-25
3.6.10 ID-muutokset	3-25
3.6.11 Käynnitiedot	3-26
3.6.12 Ohjelma-versiot	3-28
3.6.13 Tuplaustiedot	3-28
3.7 Yhteenveto huoltotoiminnosta	3-29
3.8 Ylläpito	3-30
3.8.1.1 tason huolto (30 000 peliä)	3-30
3.8.2.2 tason huolto (150 000 peliä)	3-30
3.8.3.3 tason huolto (600 000 peliä)	3-30
3.8.4 Ruuhkien purku	3-30
3.9 Liitännät muihin järjestelmiin	3-31
3.9.1 Optinen liitäntä	3-31
3.9.2 RS232-liitäntä	3-31
3.9.3 Casinoverkko	3-31
3.9.4 Sijoituspaikkaverkko	3-31
3.9.5 VL-T-verkko	3-31

4 Vikaantumminen	
4.1 Kun automaattiin tulee vika	4-1
4.1.1 Mitä vikakoodit ovat	4-1
4.1.2 Kunnessapidon tuki	4-1
4.1.3 DIL-koodien merkitys	4-2
4.1.4 Vikakoodin kuitaus	4-2
4.2 Vikakoodit -syyt ja korjaus	4-2

Liitteet

Liite A Kassamuisiin alustus	L-1
Liite B Rahallikenne	L-2
Liite C Rahastusohje	L-3
Liite D Optinen liitäntä	L-4
Liite E Laskimet	L-5
Liite F Peliohjeet	L-6
Liite G CPU-kortin, emokortin tai kassamuisipitryn vaihto	L-9

RAY-sanasto

S-1

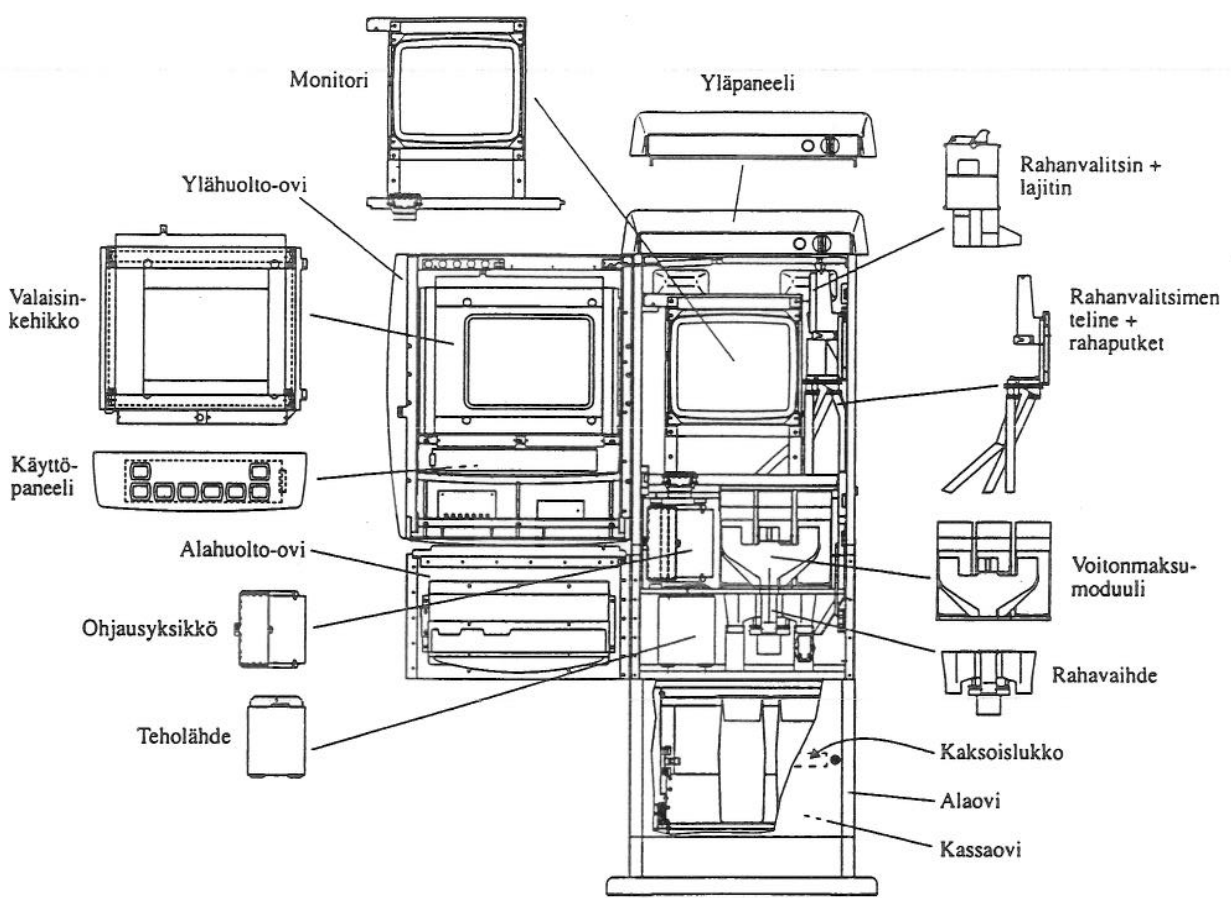
Tekninen sanasto

S-7

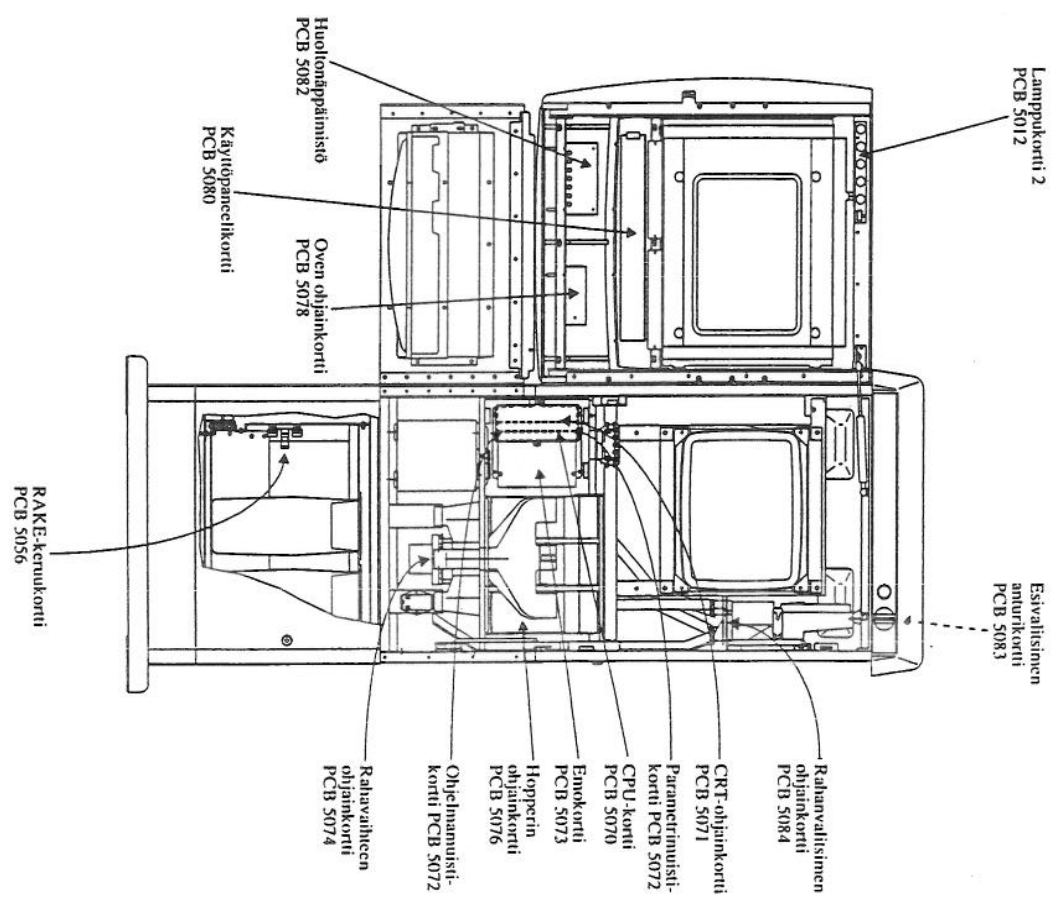
Hakemisto

H-1

1.2 Yksiköiden sijoittelu, Ventti



1.3 Piirikorttien sijoittelu, Ventti



Ventti/Poker/Keno

1.4 Voittotaulut, Ventti

1.4.1 Päävoitto 200 mk (alkuperäinen)

Taulukko 1: Ventin voittotaulu 200 mk

7-7-7	40	80	120	160	200
7 korttia	40	80	120	160	200
Ventti 6 kortilla	3	40	80	120	150
Ventti 5 kortilla	3	20	40	60	80
Ventti 4 kortilla	3	10	16	20	24
Ventti 3 kortilla	3	6	9	12	15
Ventti 2 kortilla	3	6	9	12	15
Pistevoitto	2	3	4	5	7

1.4.2 Päävoitto 100 mk (syksy 1994)

Taulukko 2: Ventin voittotaulu 100 mk

7-7-7	40	80	100	100	100
7 korttia	40	80	100	100	100
Ventti 6 kortilla	20	40	70	100	100
Ventti 5 kortilla	8	20	30	40	70
Ventti 4 kortilla	4	10	17	22	30
Ventti 3 kortilla	3	7	9	14	15
Ventti 2 kortilla	2	7	9	14	15
Pistevoitto	2	3	5	6	8

1.4.3 Päävoitto 200 mk (syksy 1994)

Taulukko 3: Ventin voittotaulu 200 mk

7-7-7	40	80	120	160	200
7 korttia	40	80	120	160	200
Ventti 6 kortilla	20	40	60	80	100
Ventti 5 kortilla	8	20	30	40	60
Ventti 4 kortilla	4	10	17	22	30
Ventti 3 kortilla	3	7	9	14	15
Ventti 2 kortilla	2	7	9	14	15
Pistevoitto	2	3	5	6	8

Käyttöohjekirj. Voittotaulut, Ventti

1.5 Antosuhteet, Ventti

Ventti-automaatin antosuhte vaihtelee sen mukaan, kuinka suurella panoksella pelataan.

1.5.1 Päävoitto 200 mk (alkuperäinen)

Taulukko 4: Ventin antosuhte 200 mk

Panos	Antosuhte
1	89,0 %
2	85,6 %
3	86,8 %
4	86,8 %
5	90,6 %

1.5.2 Päävoitto 100 mk (syksy 1994)

Taulukko 5: Ventin antosuhte 100 mk

Panos	Antosuhte
1	90,7 %
2	90,1 %
3	90,9 %
4	90,8 %
5	91,5 %

1.5.3 Päävoitto 200 mk (syksy 1994)

Taulukko 6: Ventin antosuhte 200 mk

Panos	Antosuhte
1	90,7 %
2	90,1 %
3	90,9 %
4	91,1 %
5	91,4 %

Ventti/Poker/Ke

Käyttöohjekirja: Peliohje, Ventti

1.6 Peliohje, Ventti

1. Pelissä on tarkoituksena saada **PELAA-JAN** käden korttien yhteen laskettu pistemäärä mahdollisimman lähelle 21:ta menemättä tämän yli.

2. Kuvakorttien pistemäärät ovat J = 11, Q = 12 ja K = 13. Ässä (A) on joko 1 tai 14 sen mukaan, kumpi on käden kannalla edullisempi. Muiden korttien pistemäärät ovat numeroiden mukaiset.

3. Voitot, mikäli onnistut saamaan tasan pistemäärän 21, onnistut vetämään seitsemän korttia menemättä yli 21:n tai **JAKAJA** menee yli 21:n.

4. **JAKAJA** voittaa, mikäli menet yli 21:n, **JAKAJAN** pisteet ovat lähempänä 21:ta tai pisteet ovat tasan.

5. Kuvaruudun **PELIT**-näyttö ilmoittaa hyväksytyt pelivarat. Varauksia ei makseta takaisin.

6. Valitse haluamasi pelipanos **PANOS**-näppäimellä ja käynnistä peli **JAKO**-näppäimellä.

Lisäkortteja saat **LISÄÄ**-näppäimellä. **RIIT-TÄÄ**-näppäimellä lopetat lisäkorttien vetämisen.

7. Voitot on esitetty kuvaruudussa näkyvässä voittotaulukossa.

8. Jos voittamasi summa on korkeintaan puolet suurimmasta voitosta, voit yrittää kaksoinkertaisista voitossummasi painamalla **TUPLAUS**-näppäintä.

9. **TUPLAUS**-valinnan jälkeen arvaa, onko kuvaruutuun tuleva kortti pienempi vai suurempi kuin 7. Ässä (A) on tuplauksessa aina arvoltaan 1.

10. Jos arvaat kuvaruutuun tulevan kortin oikein, voitot ja voit jatkaa tuplaamista. Väärällä arvauksella ja kortilla 7 häviät tuplaamasi voitossumman.

11. Voitot saat voittorahakuppiin painamalla **VOITONMAKSU**-näppäintä.

12. Voit pelata myös voitoilla, kun ensin olet käyttänyt pelivaraukset.

1.2 Mallitiedot

Tästä luvusta löytyvät useimmat juuri tätä automaattia koskevat tiedot. Näitä tietoja ovat muun muassa:

- yksiköiden sijoittelu
- voittotaulut
- antosuhheet
- peliohjeet

Mitat:

Syvyys: 515 mm

Leveys: 670 mm

Korkeus: 1600 mm

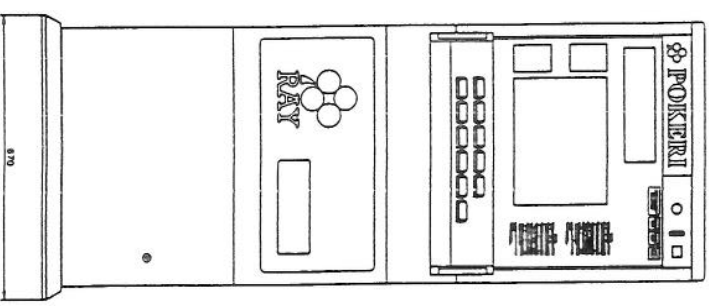
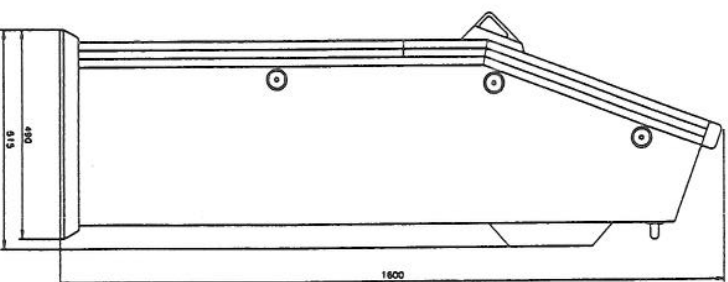
Paino: 135 kg

Jännite: 150-250 VAC ~ 50/60 Hz

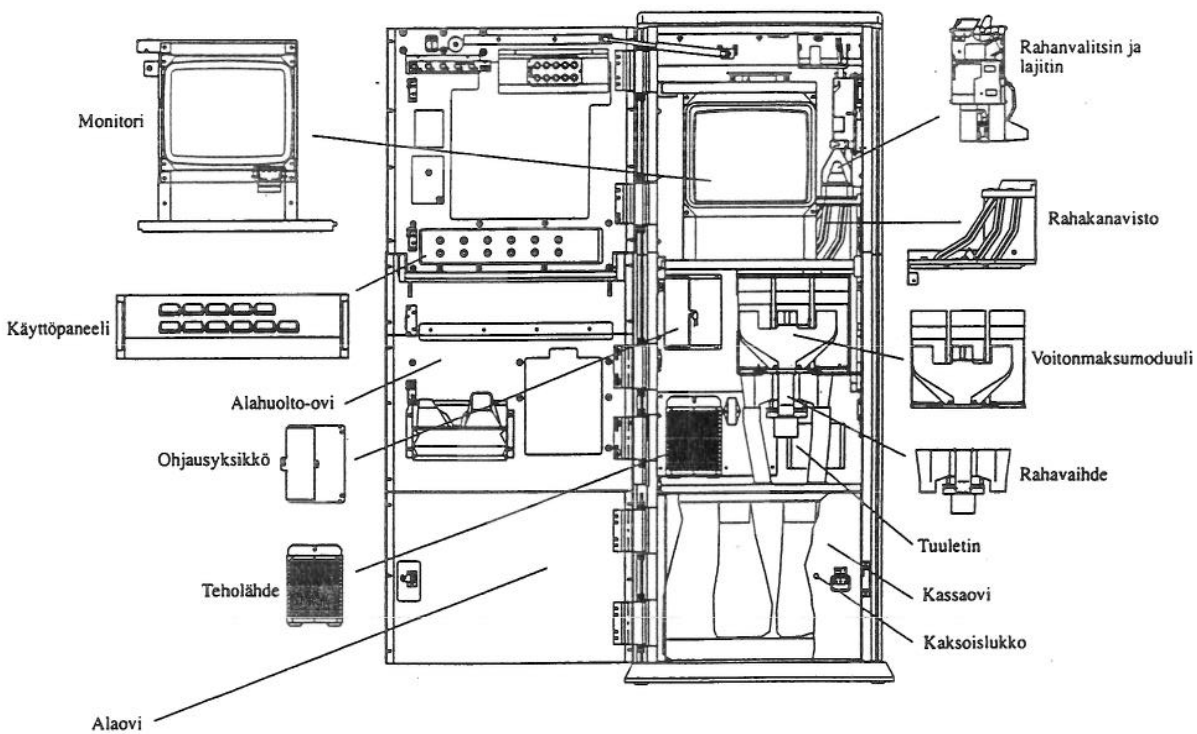
Teho: Lepotilassa 90 W; Pelauksessa 170 W

Maksimiteho: 400 W

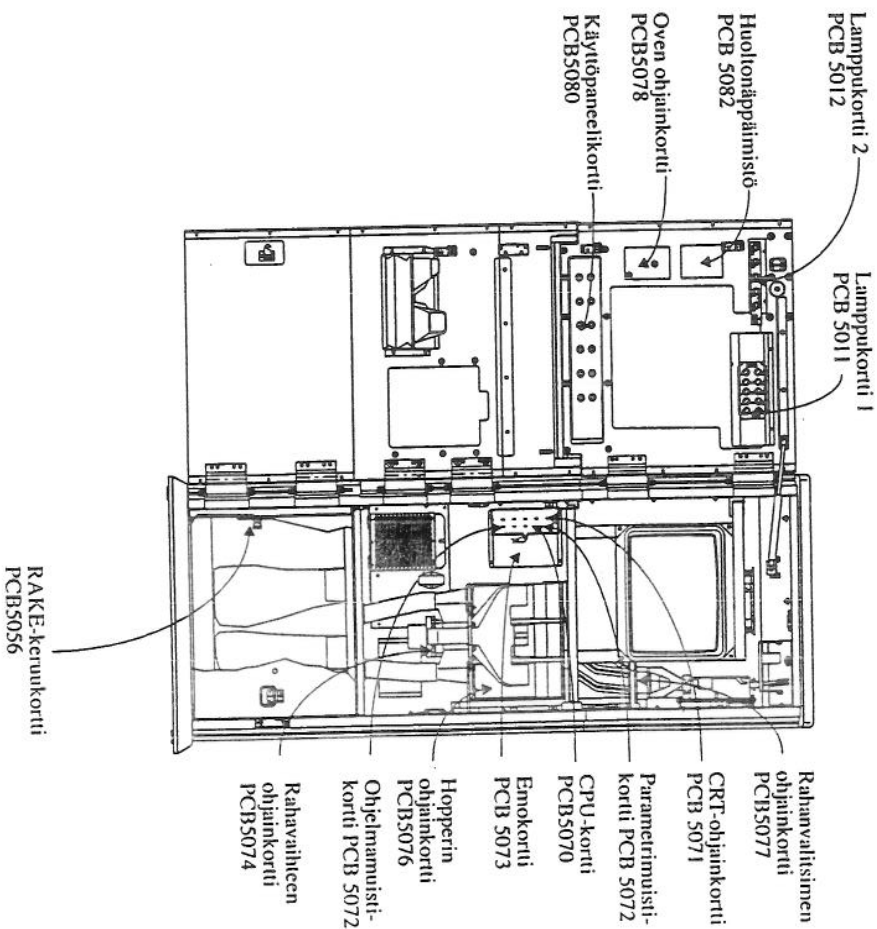
1.1 Tekniset tiedot, Pokeri



1.2 Yksiköiden sijoittelu, Pokeri



1.3 Piirikorttien sijoittelu, Pokeri



1.4 Voittotaulut, Pokeri

1.4.1 Päävoitto 200 mk

Taulukko 7: Pokeri voittotaulu 200 mk

Viihosek		120	160	200	mk
Värisuora	30	60	90	120	150
Nelosek	15	30	45	60	75
Täyskäsi	10	20	30	40	50
Väri	5	10	15	20	25
Suora	4	8	12	16	20
Kolmosek	3	6	6	8	10
Kaksi paria	3	6	6	8	10

1.4.2 Päävoitto 100 mk

Taulukko 8: Pokeri voittotaulu 100 mk

Viihosek		60	80	100	mk
Värisuora	20	40	60	80	100
Nelosek	15	30	45	60	75
Täyskäsi	10	20	30	40	50
Väri	5	10	15	20	25
Suora	4	8	12	16	20
Kolmosek	3	6	6	8	10
Kaksi paria	3	6	6	8	10

1.5 Antosuhteet, Pokeri

Pokeri-automaatin antosuhte vaihtelee sen mukaan, kuinka suurella panoksella pelataan.

1.5.1 Päävoitto 200 mk

Taulukko 9: Pokeri antosuhte 200 mk

Panos mk	Teoreettinen antosuhte
1	84,1 %
2	86,0 %
3	86,3 %
4	87,8 %
5	90,0 %

1.5.2 Päävoitto 100 mk

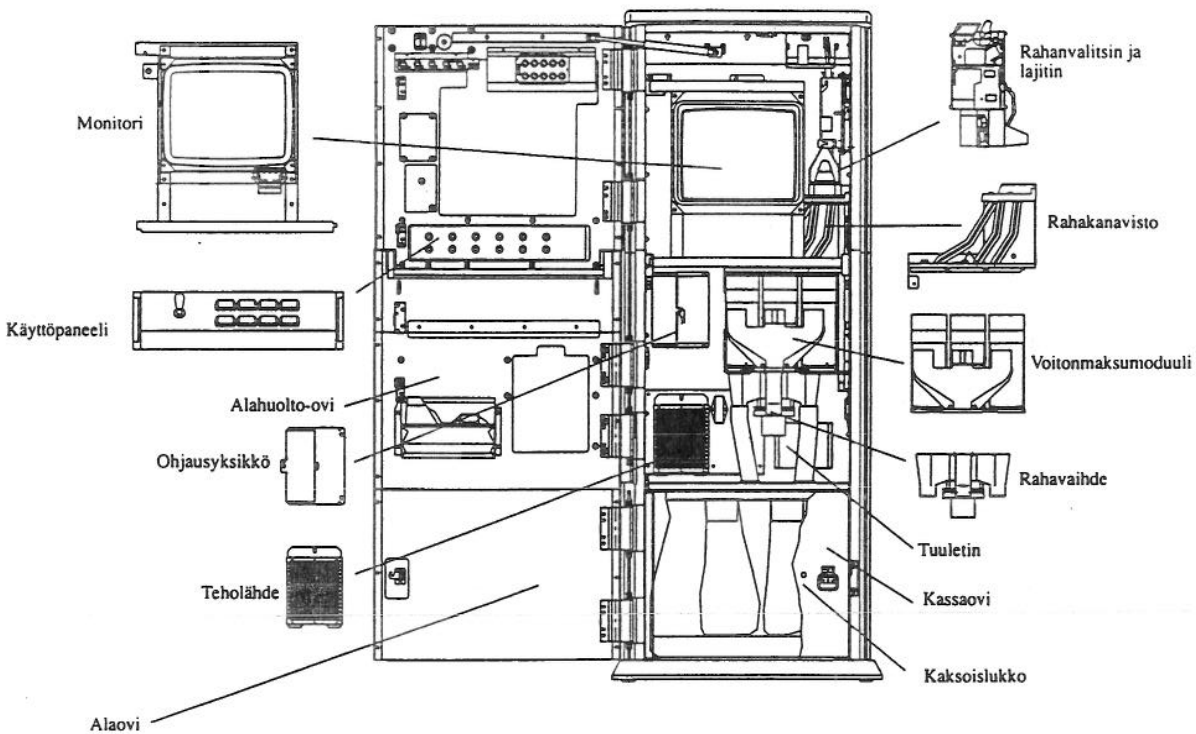
Taulukko 10: Pokeri antosuhte 100 mk

Panos mk	Teoreettinen antosuhte
1	84,0 %
2	86,0 %
3	86,0 %
4	88,0 %
5	90,0 %

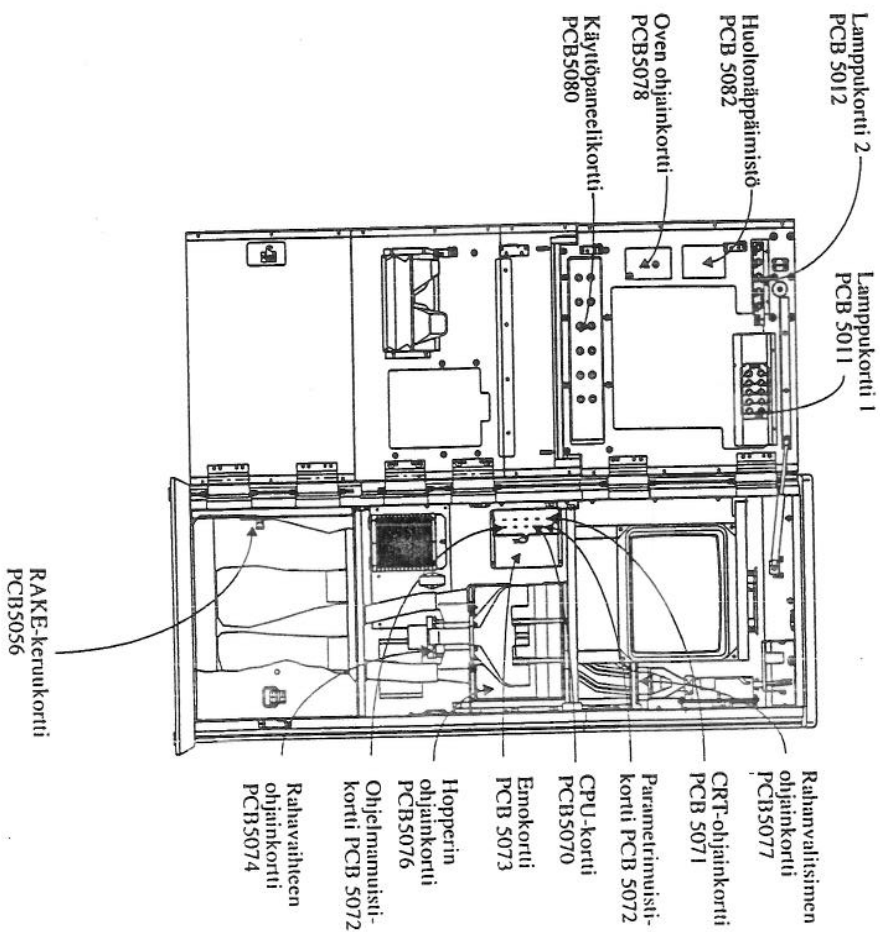
1.6 Peliohje, Pokeri

- Kuvaruudun **PELLIT**-näyttö ilmoittaa hyväksytyt pelirahat. Varauksia ei makseta takaisin.
- Valitse haluamasi pelipanos **PANOS**-näppäimellä. Pelipanos voi olla 1 - 5 markkaa. Voitot kasvavat pelipanoksen mukaan. Suurin voitto on 200 markkaa, jos pelaat 5 markan panoksella. Pakassa on mukana jokeri, jos pelaat vähintään 3 markan panoksella.
- Käynnistä peli **JAKO**-näppäimellä.
- Jätä haluamasi kortit kuvaruudun **VALINTA**-näppäimillä. Kuvaruudun on jätettävä ainakin yksi kortti. Jos haluat perua valintasi, paina samaa näppäintä uudelleen.
- Painamalla **JAKO**-näppäintä saat uudet kortit.
- Kuvaruudussa näkyvä voittotaulu osoittaa voittavat yhdistelmät.
- Jos voittamasi summa on 100 markkaa tai pienempi, voit yrittää voittosumman kaksinkertaistamista painamalla **TUPLAUS**-näppäintä. Jos et halua tuplata, siirrä voittosummasi **VOITONMAKSU**-näppäimellä **VOITOT**-näyttöön. Yli 100 markan voitot siirtyvät automaattisesti **VOITOT**-näyttöön.
- TUPLAUS**-valinnan jälkeen arvaa, onko kuvaruudun tuleva kortti pienempi kuin seisemän vai suurempi kuin seisemän. Paina **PIENI**- tai **SUURI**-näppäintä.
- Jos arvaat kuvaruudun tulevan kortin oikein tai jos kortti on jokeri, voitaja voit jättää tuplaamista. Jos arvaat väärin tai jos kortti on seisemän, häviät tuplaamasi voittosumman.
- Ässä (A) on pelissä joko 1 tai 14, mutta tuplauksessa aina 1.
- Voitot saat voittorahakoppiin painamalla **VOITONMAKSU**-näppäintä.
- Voit pelata myös voitoilla, kun olet käyttänyt pelivaraukset. Sijoitamasi pelipanoset vähentävät tällöin **VOITOT**-näyttöä.

1.2 Yksiköiden sijoittelu, Keno



1.3 Piirikorttien sijoittelu, Keno



2.1.5 Asetukset

Asetustilassa voit tasata hoppereita, muuttaa hopperien rahamäärin rajoja, katsoa ja muuttaa automaatin eri asetuksia. Asetustila tarkemmin omassa kappaleessaan.

2.1.6 Tilastot

Tilastotilassa voit katsoa viikatilastoa, kuitata viikakoodia, seurata erilaisia tilastoja ja katsoa käyttitietoja. Tilastotila tarkemmin omassa kappaleessaan.

2.1.7 Alaovi auki

Alaovi auki -tilassa automaatti sallii rahastukseen siirtymisen ja VIP-toimintatavassa näyttää kassan laskinrivoon (laskin 0). Alaovi auki -tilaan siirtymisestä ja rahastuksesta enemmän liitteessä C.

2.1.8 Rahastus

Rahastustilassa kassan tyhjentäminen on sallittu. Rahastustilan siirtymisen tapahtuu kassaoven kaksoislukon avaututtua. Sen jälkeen voit avata kassaoven avaimella.

Rahastustilasta ja rahastuksesta enemmän liitteessä C.

2.1.9 Sulku

Sulkuutilassa automaatti ei ole toimintakunnossa: sitä ei voi pelata eikä rahastaa. Silloin näytetään sulkeva viikakoodi. On toivotavaa, että automaatti olisi sulkuutilassa vain harvoin, ja silloinkin vain lyhyen aikaa. Sulkuutilasta ja vioista enemmän kappaleessa Kun automaattin tulee vika.

2.2 Ensimmäinen käyttö

2.2.1 Ennen sähköjen kytkentää

Kun automaatti otetaan käyttöön ensimmäistä kertaa, huolehdi sen asianmukaisesta asentamisesta, sijoittamisesta ja pelikuntoon saattamisesta.

Kiinnitä kassaosaasto

Kuljetusteknillisistä syistä automaatti saatetaan toimittaa kahdessa osassa: kabinetti ja kassaosaasto erikseen. Asenna kabinetti kiinni kassaosaastoon seuraavasti:

VAROITUS! Vahinkojen välttämiseksi älä nostaa kabinettia yksin. Kabinetin nostamiseen tarvitaan kaksi henkilöä.

Nostakaa kabinetti kassaosaaston päälle ja kohdistakaa se oikein.

Asenna kabinetti kassaosaastoon kiinni kuudella M8x15 ruuvilla, kuudella 8,4 mm:n koriatulasyvyillä ja kuudella M8 kuusiomutterilla.

Kiinnitä ruuvi alhaalta ylöspäin ja kiristä mutteri ensin löysästi kabinetin puolelta.

Kiinnitä neijällä ruuvilla edestä ja kahdella takaa.

Tarkista, ennen kuin kiristät ruuvi kunnolla, että kabinetti on oikein kohdistettu kassaosaaston päälle.

Kytke mahdolliset kaapelit kassaosaaston ja kabinetin välillä.

Sijolta automaatti turvallisesti

Sijota automaatti niin, ettei se kohtuuttomasti häiritse kulkua. Muista verkkojohdon pituus 2,5 m.

Varmista, että automaatin ympärille jää riittävästi tilaa, esim. oven avaukseen. Jos on aihetta pelätä, että automaatti voidaan varastaa, kiinnitä automaatti vaijerilla takaseinässä olevista metalliliikenkeistä.

Huomioi tilan valaistus, ettei automaatin lasiesia heijastuva valo häikäisisi pelaajaa.

Noudata sähköturvallisuusmääräyksiä.

Luo tarkastava silmäys automaattin

- Ota verkkojohto pois automaatin sisältä.
- Tarkista, ovatko automaatin kaikki osat, kaapelit ja toimilaitteet hyvin kiinnitetyt.
- Kytke verkkojohto automaatin takaseinässä olevaan pistokkeeseen.
- Kytke verkkojohto maadoitettuun pistoraasiaan.
- Sulje automaatin ovet.

2.2.2 Kytke virta päälle

Verkkokytkimiä automaattissa on kaksi: yksi automaatin ulkopuolella takaseinän verkkoliittimenäytöksikössä, toinen sisäpuolella teholahteen päällä. Kummankin verkkokytkimen yhteydessä on sulake.

VAROITUS! Sisäpuolisen verkkokytkimen vierestä oleva liitin on jännitteellinen (220 V). Kun molemmat verkkokytkimet ovat päällä (1-asennossa), Varmista, että liitin on kosketuksesta suojattu, kun se ei ole käytössä. Suojaa liitin sopivalla liitinkeitelolla.

Teholahteessa oleva verkkokytkin on kytketty sarjaan verkkoliittimenäytöksikössä olevan verkkokytkimen kanssa ja sillä voidaan kytkä automaattista virta pois niin, ettei ole mahdollista saada automaattia päälle ulkopuolelta. Normaalisti sisällä olevan kytkimen tulee olla päällä.

Kytke virta automaattin vasita, kun olet kytkemä verkkojohdon maadoitettuun pistoraasiaan.

HUOMAA! Jos virta ei heti kytkedy automaattiin, tarkista että molemmat virtakytkimet ovat 1-asennossa.

2.2.3 Siirtyä pelitilaan

Kun virta on kytketty päälle, automaatti pyytää odottamaan, ja noin 30 sekuntia kestävä testi käynnistyy. Automaatti siirtyy pelitilaan. Mikäli automaatti huomaa testin aikana pelaamisen estäviä vikoja, se siirtyy sulkuutilaan ja näyttää havaitsemiensa vikojen viikakoodit.

2.2.4 Täytyä hopperit (alkutäyttö)

On tärkeää, että täytät hopperit ennen automaatin käyttöönottoa. Automaattin on asetettu jo tehtaalla hopperien alkuarvo. Alkuarvot voit tarkistaa liitteestä B.

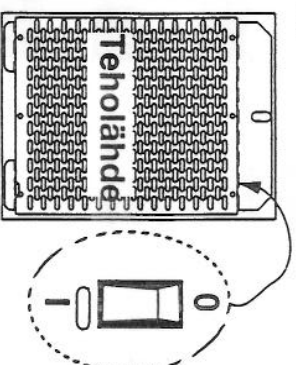
Laita alkuarvojen mukainen rahamäärä suoraan hopperiin. Mikäli haluat muuttaa hopperien rajoja, voit tehdä sen asetustilassa.

2.2.5 Koepelaa ja testaa automaatti

Varmista automaatin toiminta koepelauksella testitilassa, sekä läpikäymällä testitilan muut kohdat. Testiä tarkemmin omassa kappaleessaan.

2.2.6 Kirjaa lähtöarvot

Liitteestä B näet, mitkä laskinlukemat sinun pitää kirjata lähtöarvoiksi.



3.3 Laskimet

Automaatin elektroniset laskimet sisältävät tietoja tietojen muun muassa automaatin rahaliikenteistä, hopperin sisällöstä ja ovien avaamiskerrat.

Laskintilassa laskintietoja voidaan katsella huoltoonnyötyllä (laskimet 1-28) tai niitä voidaan kerätä optisesti (laskimet 1-8) myöhempiä käsiteltävä varten.

Laskinten merkitys selviää liitteistä E.

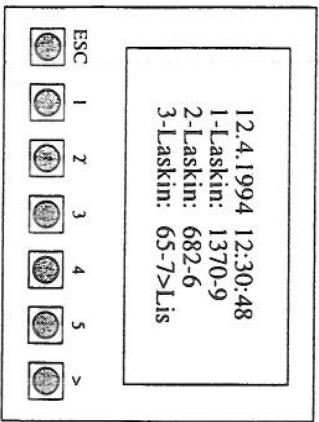
3.3.1 Laskinten selaus

Laskimia pääsee selaamaan seuraavasti:

☞ Avaa ylähuolto-ovi.

☞ Kytkie virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanutuun on ilmestynyt huoltoonnytyt ja siinä näkyy huoltoonnytyön päävalikko.

☞ Paina 1-painiketta. Olet laskintilassa, kun huoltoonnytyön ilmestyy kolme ensimmäistä laskinta.



☞ Paina -> painiketta siirtäväksesi seuraavalle laskintilalle, jossa näkyy neljä seuraavaa laskinta. -> painikkeella voit selata laskintilaa ja ESC-painikkeella palata takaisin päävalikkoon.

3.3.2 Rahaa hopperin esivalitsimen läpi

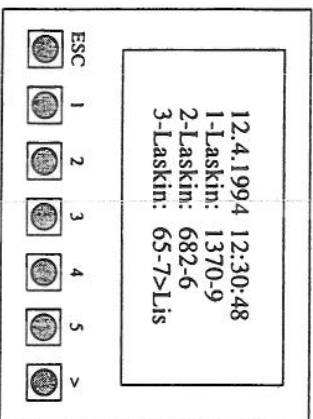
Joskus automaattista löytyy ruuhka- tai kabinetti-rahajoja. Jotta nämä rahat näkyisivät laskimissa, ne on helpointa syöttää esivalitsimen läpi hopperin. Laskinten selauksen yhteydessä on mahdollista lisätä rahaa hopperihin esivalitsimen kautta.

Näin lisäät rahat:

☞ Avaa ylähuolto-ovi.

☞ Kytkie virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanutuun on ilmestynyt huoltoonnytyt ja siinä näkyy huoltoonnytyön päävalikko.

☞ Paina 1-painiketta. Olet laskintilassa, kun huoltoonnytyön ilmestyy kolme ensimmäistä laskinta.



☞ Tämän jälkeen voit syöttää kolkkoita esivalitsimen läpi. Huoltoonnytyt ei päiviy heit, kun rahavaihtsin on hyväksynyt esivalitsimen läpi syötetyn kolikon. Kun haluat nähdä päivitetty laskinlukumaa, siirry ensin ESC-painikkeella takaisin päävalikkoon ja sen jälkeen 1-painikkeella uudelleen laskintilaan.

3.3.3 Laskintietojen optinen keruu

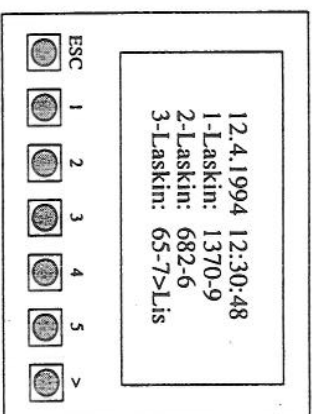
Kennuaitteelle voit kerätä laskintietoja ja käyntitietoja. Laskintietoja ovat kaikki nykyhetken laskinten tiedot. Käyntitietoja taas ovat laskintietojen lisäksi kaikki edellisissä käynteihin liittyvät tiedot, kuten käynnin syy, numero ja ajankohta.

Näin kerätät laskintietoja:

☞ Avaa ylähuolto-ovi.

☞ Kytkie virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanutuun on ilmestynyt huoltoonnytyt ja siinä näkyy huoltoonnytyön päävalikko.

☞ Paina 1-painiketta. Olet laskintilassa, kun huoltoonnytyön ilmestyy kolme ensimmäistä laskinta.



☞ Laskintilassa optisen liitäntän kautta lähetetään jatkuvasi laskintietoja (nykyhetken laskimet 1-8). Aseta kennuaitteen lukupää optiseen liitäntään. Kennuaitte antaa äänimerkin omistuneen siirron merkiksi.

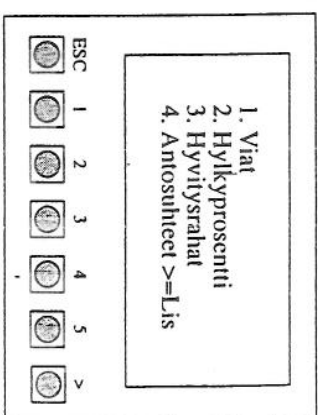
☞ Kun olet kerännyt laskintiedot, voit palata päävalikkoon ESC-painikkeella.

Näin kerätät käyntitietoja:

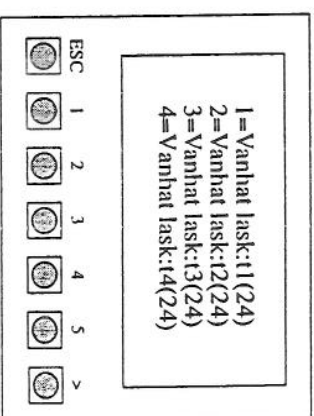
☞ Avaa ylähuolto-ovi.

☞ Kytkie virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanutuun on ilmestynyt huoltoonnytyt ja siinä näkyy huoltoonnytyön päävalikko.

☞ Siirry tilastotilaan painamalla kerran 4-painiketta. Olet tilastotilassa, kun huoltoonnytyön ilmestyy neljä ensimmäistä tilastokohaa.



☞ Selaa -> painikkeella sivuja, kunnes huoltoonnytyön tulee tilastokohaa 2. Käyntitiedot. Siirry kyseiseen tilastokohaan painamalla 2-painiketta. Olet tilastokohassa, kun huoltoonnytyön ilmestyy seuraava valikko:



☞ Tilastokohdassa optisen liitäntän kautta lähetään jatkuvasi käyntitietoja. Aseta kennuaitteen lukupää optiseen liitäntään. Käyntitietojen siirtoaika voi nousta jopa minuuttiin. Kennuaitte antaa äänimerkin omistuneen siirron merkiksi.

☞ Kun olet kerännyt käyntitiedot, voit palata päävalikkoon ESC-painikkeella.

3.4 Testit

Testitilassa on 11 eri testikohtaa. Niitä käytetään käyttökuntoon asennuksen yhteydessä koepelien ukena, jonkin toimilaitteen testaamisessa tai hyvitysrahojen ulosmaksussa.

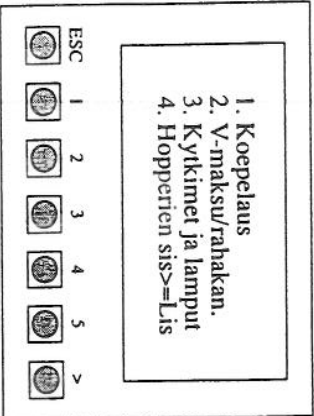
3.4.1 Siirtyminen testeihin

Testitilaan siirtyä seuraavasti:

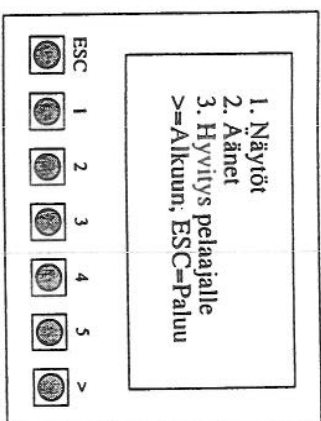
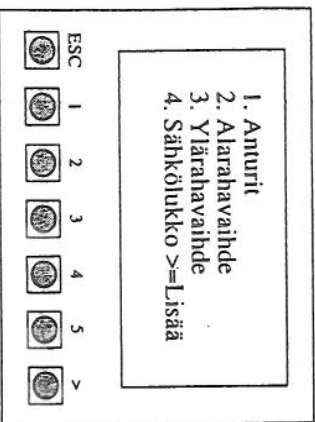
☞ Avaa ylähuolto-ovi.

☞ Kytke virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanuutun on ilmestynyt huoltomätyt ja siinä näkyy huoltomätyt päävalikko.

☞ Paina 2-painiketta. Olet testitilassa, kun huoltomätyt ilmestyy neji ensimmäistä testikohtaa.



☞ Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy neji seuraavaa testikohtaa. >-painikkeella voit selata sivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin päävalikkoon.



☞ Kun haluat siirtyä johonkin tiettyyn testikohtaan, paina vastaavaa numeropainiketta.

3.4.2 Koepelaus

Tässä testikohdassa voit pelata pelejä normaalisti ja maksaa voittoa ulos. Koepelirahojia saat hoppelereista. Suorita koepelaus seuraavalla tavalla:

HUOMAA! Tarkasta, että alahuolto-ovi on suljettuna ennen testikohdan käynnistämistä, muuten kolikot putoavat lattialle!

☞ Paina 1-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltomätyssä näkyy teksti 1. Koepelaus.

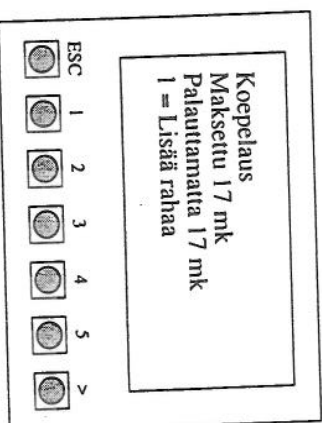
☞ Automaatti maksaa automaattisesti koepelirahaa 2 x 1 mk + 1 x 5 mk + 1 x 10 mk.

☞ Syötä saadut koepelirahat ylähuolto-ovea suljettuna, jolloin ne ohjautuvat hoppereihin ja kasvatavat normaalisti pelivarauksia.

☞ Mikäli saat voittoa koepelien aikana, voit maksattaa niitä ulos normaalisti.

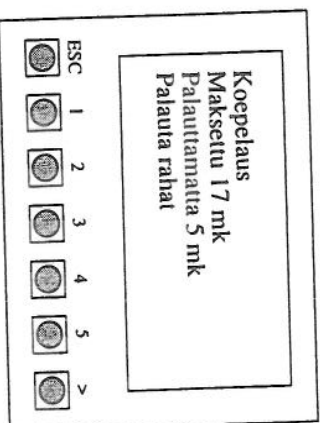
☞ Mikäli koepelirahat loppuvat kesken, saat lisää rahaa painamalla 1-painiketta.

☞ Palauta kaikki ulosmaksut koepelirahat esivalitsimen kautta hoppereihin emenkin, lopeta koepelaamisen. Huoltomätystä näet, paljonko rahaa on palauttamatta.



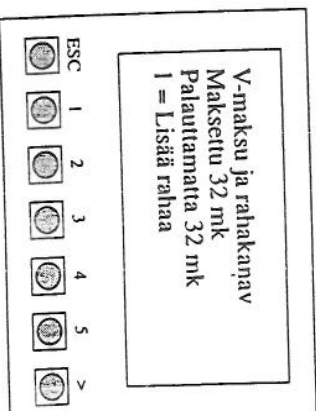
☞ Sulje ylähuolto-ovi, kun olet palauttanut kaikki koepelirahat. Automaatti palaa tällöin ennen oven aukaisua olleeseen tilaan. Voit myös poistaa koepeli-tilasta painamalla ESC-painiketta. Tällöin palat takaisin edelliseen valikkoon.

☞ Mikäli suljet ylähuolto-oven ja ei ole palauttanut kaikkia koepelirahojia, automaatti kieltäytyy siirtymästä pelitilaan. Huoltomätyt ilmoittaa, paljonko rahaa on palauttamatta. Esimerkiksi:

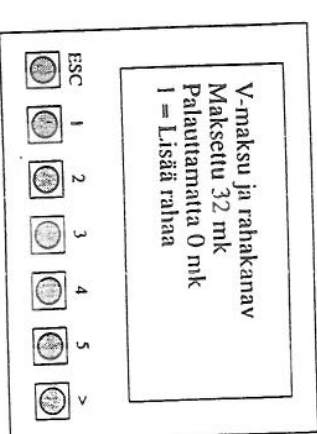


☞ Tässä testikohdassa voit testata voittonmaksua ja rahakanavien toimintaa. Testirahojia saat hoppelereista. Suorita testikohta seuraavasti:

HUOMAA! Tarkasta, että alahuolto-ovi on suljettuna ennen testikohdan käynnistämistä, muuten kolikot putoavat lattialle.



☞ Mikäli testirahat loppuvat kesken, saat lisää rahaa painamalla 1-painiketta.



☞ Sulje ylähuolto-ovi, kun olet palauttanut kaikki testirahat. Automaatti palaa tällöin ennen oven aukaisua olleeseen tilaan. Voit myös poistaa testikohdasta painamalla ESC-painiketta, tällöin palat takaisin edelliseen valikkoon.

☞ Mikäli suljet ylähuolto-oven ja ei ole palauttanut kaikkia testirahojia, automaatti kieltäytyy siirtymästä pelitilaan. Huoltomätyt ilmoittaa, paljonko rahaa on palauttamatta.

3.4.4 Kytkimet ja lamput

Tässä testikohdassa voit testata käytröpaneeelin painikkeiden ja kaikkien hehkulamppujen toimintaa.

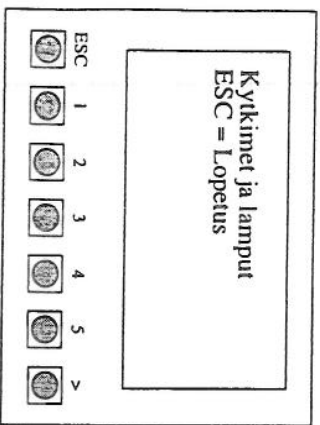
Käynnistä testikohta seuraavasti:

- Paina 3-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 3. Kytkimet ja lamput.

- Testikohdan valinta käynnistää jatkuvan lampputestin, jossa automaatin jokainen hehkulamppu syttyy ja sammuu vuorotellen.

- Testikohdan aikana voit myös testata painikkeiden toimintaa. Samalla kun painat jotain tiettyä painiketta, sen lamppu syttyy ja kuuluu mekkitäänä.

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä testi-kohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.



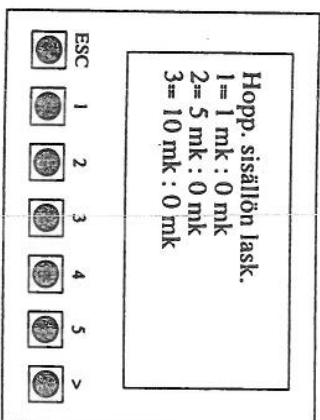
3.4.5 Hopperien sisällön laskenta
Testikohdassa voidaan minkä tahansa hopperin sisältö yhjentää rahakaukalon tarkastuslaskenta varten. Tarkastuslaskenta on yleensä tarpeen vain, kun on syytä epäillä että hopperilaskimen arvo eroaa hopperin todellisesta sisällöstä.

HUOMAA! Tarkasta, että alahuolto-ovien suljettuna ennen testikohdan käynnistämistä, muuten kolikot putoavat laitalle!

Suorita testikohta seuraavasti:

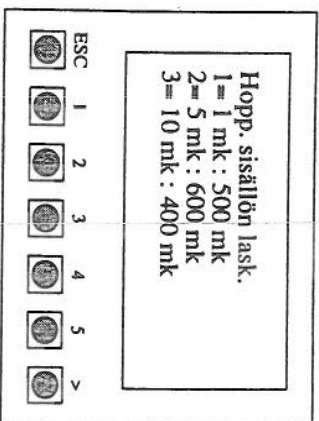
- Paina 4-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 4. Hopperien sis.

- Testikohdan valinnan jälkeen huoltonäyttö näyttää seuraavalla:



- Käynnistä haluamasi hopperin laskenta painikkeilla 1-3. Voit valita hopperit melivaltiossa järjestyksessä, tai vain esimerkiksi yhden hopperin.

- Automaatti alkaa tyhjentää hopperia rahakaukaloon; rahojen loputtua laskenta päättyy. Hopperin tosi sisältö esitellään huoltonäytössä. Esimerkiksi:



- Siirrä kolikot heti takaisin hopperiin, kun olet laskenut rahat.

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä testi-kohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

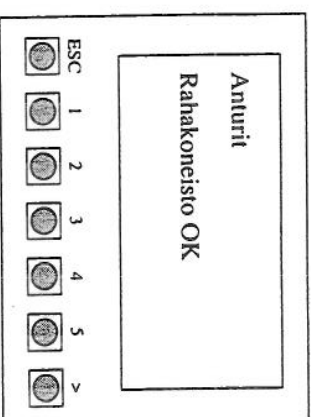
3.4.6 Anturi

Testikohdassa tutkitaan rahan kulkua seuraaval anturi. Käynnistä testikohta seuraavasti:

- Paina 1-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 1. Anturi.

- Testikohdan valinta käynnistää automaattisesti anturitestin. Testin aikana automaatti pyörittää rahavaihdetta ja testaa kaikkien antureiden toiminnan.

- Mikäli kaikki anturi toimivat, näytetään huoltonäytössä tekstiä Rahakoneisto OK.



- Mikäli testin aikana havaitaan viallisia antureita, voidaan vastaavia vikakoodeja selata Tilastot/Viat-kohdassa.

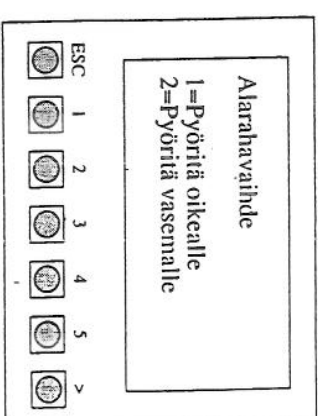
- ESC-painikkeella voit palata takaisin edelliseen valikkoon.

3.4.7 Alarahavaihte

Tässä testikohdassa voit testata rahavaihteen toimintaa. Suorita testikohta seuraavasti:

- Paina 2-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 2. Alarahavaihte.

- Testikohdan valinnan jälkeen huoltonäyttö pyytää sinua käynnistämään rahavaihteen pyörrityksen:

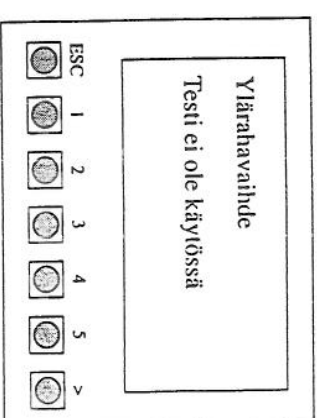


- 1-painikkeen painaminen käynnistää rahavaihteen pyörrityksen oikealle ja 2-painikkeen vasemalle.

- ESC-painikkeella voit palata takaisin edelliseen valikkoon.

3.4.8 Yläarahavaihte

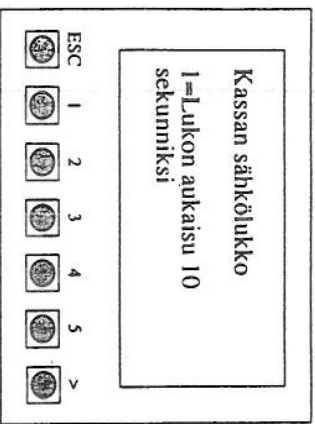
Testikohta ei ole käytössä.



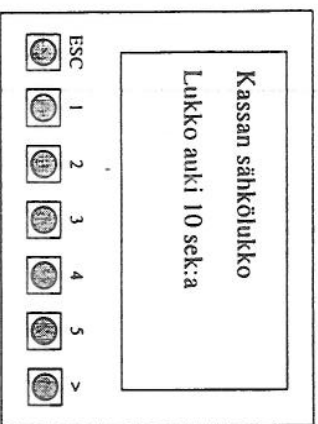
3.4.9 Kassan sähkölukko

Tässä testikohdassa voit testata kassaoven kaksoislukon toimintaa. Suorita testikohta seuraavasti:

- Paina 4-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltohälytyssä näkyy teksti 4. Sähkölukko.
- Testikohdan valinnan jälkeen huoltohälytö näyttää seuraavalla:



- Paina 1-painiketta, jolloin kaksoislukko aukeaa. Lukko lukkuu uudestaan noin 10 sekunnin kuluttua.



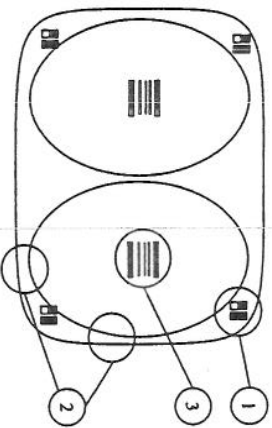
- ESC-painikkeella voit palata takaisin edelliseen valikkoon.

3.4.10 Näytöt

Tässä testikohdassa voit säätää monitorin kuvaa. Testikohdalla on samalla jatkuva näyttötesti kuvapukelle. Testikohdan siirtyä seuraavasti:

- Paina 1-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltohälytyssä näkyy teksti 1. Näytöt.

- Testikohdan valinnan jälkeen kuvaruutu näyttää seuraavalla:



Testikohdan avulla pystyt tarkastamaan tai säätämään seuraavat asiat:

1. Kuvaruudun joka nurkassa pitää olla neljän "puhtaan" värin muodostama kuvio.
2. Kahden valkoisen ellipsin tulee olla värähtymättömiä ja niiden tulee sivua kuvaruudun ylä- ja alarunaa sekä sivuja.
3. Kuvaruudun kirkkauden tulee olla sellainen, että ellipsien keskellä olevissa harmaissa neutroissa erotuu valkoisia juovia.

Mikäli säädät monitorin kuvaa, toimi seuraavasti:

HUOMAA! Käytä säätöyökaluna muovista viritysmesseliä, kun säädät kuvaa monitorin takaosassa olevilla säätöillä.

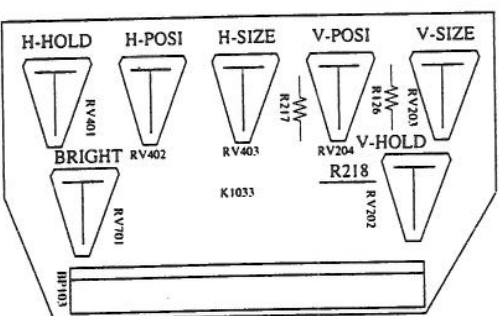
- Säädä kuvaa säätöpaneelin avulla tai monitorin takaosassa olevilla säätöillä.
- Siirtyä ESC-painikkeella huoltohälytön päällekköön ja kytkä virta pois päältä.
- Kytke virta takaisin pienen hetken kuluttua.
- Siirtyä takaisin testikohdan ja tarkasta, että säädöt ovat pysyneet paikoillaan.

HUOMAA! Automaatin käynnistäminen monitori eteenpäin "kipatuna" saattaa muuttaa kuvaruudun värejä. Mikäli kuvaruudun on ilmeisesti värvirheitä, on virta kytketävä pois päältä noin 20 minuutin ajaksi. Värvirheet poistuvat, kun monitori on jäähtynyt. Kun virta kytketään taas päälle, on monitorin olava pysyväasennossa.

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä testikohdasta pois. Talliin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

Monitorin säädöt

Monitorin säädöt löytyvät säätöpaneelilta ja monitorin takaosasta. Säätöpaneeli sijaitsee monitorin alarunassa ja näyttää seuraavalla:



Seuraavissa taulukoissa on kuvattu säätöjen merkitykset.

Taulukko 13: Säätöpaneelin säädöt

Säätö	Kuvaus
BRIGHT	Säädä kirkkaus ympäristön mukaan sopivaksi.
H-HOLD	Säädä, mikäli kuva on värähtelynyt tai pyörii vaakasuunnassa
H-POS	Säädä, mikäli kuva ei ole vaakasuunnassa kohdallaan.
H-SIZE	Säädä, mikäli kuva on liian leveä tai kapaa.
V-POS	Säädä, mikäli kuva ei ole pystysuunnassa kohdallaan.
V-SIZE	Säädä, mikäli kuva on liian korkea tai matala.
V-HOLD	Säädä, mikäli kuva pyörii pystysuunnassa.

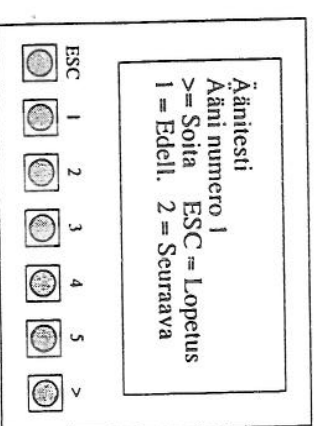
Taulukko 14: Monitorin takaosan säädöt

Säätö	Kuvaus
FOCUS	Säädä, mikäli kuva on epäterävä.
SCREEN	Säädä ympäristön mukaan sopivaksi.

3.4.11 Äännet

Tässä testikohdassa voit säätää eri painike-, pelaus- ja voitotäänien voimakkuudet sopiviksi ja varmistaa, että kaikki äännet kuuluvat. Testikohdan siirtyä seuraavasti:

- Paina 2-painiketta, kun olet testitilassa ja huoltohälytyssä näkyy teksti 2. Äännet. Kuulet äänen numero 1, kun siirryt testikohdan näyttöä seuraavalla:



- Paina >-painiketta, kun haluat kuulua näytössä olevan äänen. 2-painikkeella saat näyttöön seuraavan äänen ja 1-painikkeella edellisen.
- Emokortin trimmeripotentiometrilla P1 voit säätää äänen voimakkuuden sopivaksi.

HUOMAA! Trimmeri vaikuttaa kaikkiin automaatin ääniin, myös kosteus- ja tukkimisautuurin hälytyksiin. Ääntä ei pidä vaihtaa täysin, mikäli hälytyksien halutaan pitää käytössä.

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä testikohdasta pois. Talliin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

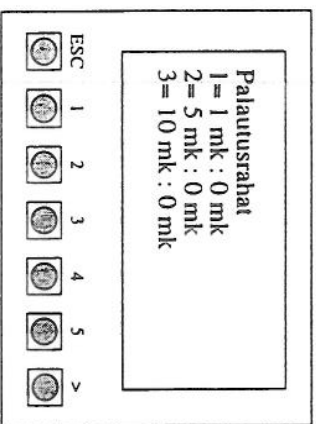
3.4.12 Hyvitys pelaajalle

Joskus automaatti sulkeutuu kesken pelin ja asiakkaan rahaa jää automaattiin. Tämä asiakkaalle maksettavat hyvitysrahat saat automaatin hopperista tässä testikohdassa. Tilastot/hyvitysrahat-kohdassa säilytetään tiedot neljästä viimeisestä viikantilineesta, joissa asiakas on menettänyt rahaa. Tarkista hyvitysrahan määrää kyseisestä tilastokohdasta, missä sen voi myös kuistaa. Tämä testikohta vaikuttaa sekä laskimien että hoppereihin, toisin sanottuna hoppereista maksetaan ulos rahaa.

Maksa hyvitysrahat seuraavasti:

• Paina 3-painiketta, kun olet testitilassa ja huolontäydyssä näkyy teksti 3. Hyvitys pelaajalle.

• Testikohdan valinnan jälkeen huolontäydytö salli hyvitysrahojen ulosmaksun.



- Painikkeilla 1-3 saat hoppereista rahoa ulos yksitelien. Huolontäydystä näet paljonko rahaa on maksettu jokaisesta hopperista.
- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä testikohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.5 Asetukset

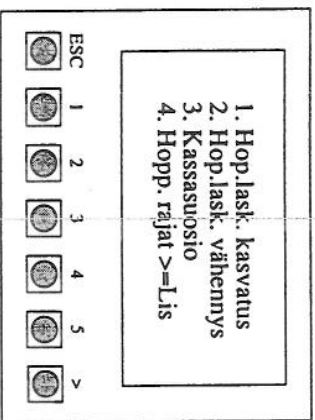
Asetustilassa on 12 eri asetuskohtaa. Niitä voit käyttää, kun haluat muuttaa hopperien rajoja, lasata hoppereita tai muuttaa automaatin muita asetuksia.

3.5.1 Siirtyminen asetuksiin

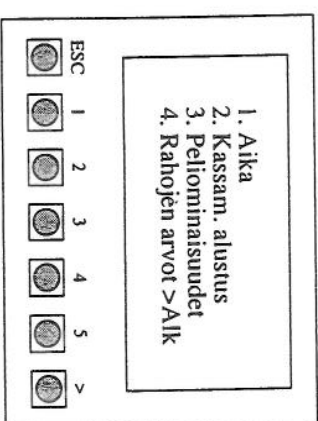
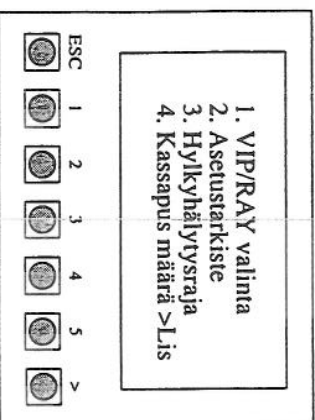
Asetustilaan siirtyä seuraavasti:

- Avaa ylähuolto-ovi.
- Kytke virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvanuttuun on ilmestynyt huolontäydytö ja siinä näkyy huolontäydytön päällä-ikkö.

• Paina 3-painiketta. Olet asetustilassa, kun huolontäydytön ilmestyy neljä ensimmäistä asetukskohtaa.



• Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy neljä seuraavaa asetuskohtaa. >-painikkeella voit selata sivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin päävalikkoon.



• Kun haluat siirtyä johonkin tiettyyn asetuskohtaan, paina vastaavaa numeropainiketta.

HUOMAA! Kassam. alustusta ei voi suorittaa automaatin toiminnassa normaalisti.

3.5.2 Hopperilaskimen kasvatus

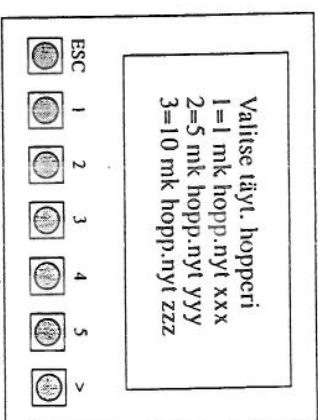
Asetuskohtaa käytetään, kun:

- Hopperi on lähellä sulkurajaa. Tällöin automaatti ei salli maksimipanoksella pelaamista.
- Halutaan lisätä ruuhka- ja kabinetitirahoja hopperiin.
- Hopperilaskimen arvo on pienempi kuin todellisen sisällön.

HUOMAA! Kahteen ensimmäiseen kohtaan liittyy rahojen lisäys hoppereihin, joka tehdään ennen tätä asetuskohtaa.

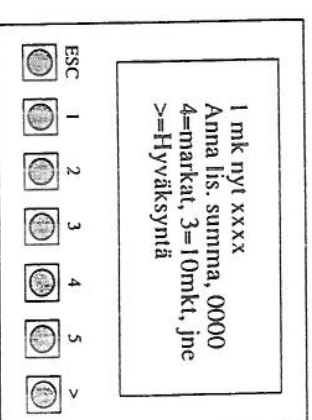
Suoria asetuskohia seuraavasti:

- Paina 1-painiketta, kun olet asetustilassa ja huolontäydyssä näkyy teksti 1. Hop. lask. kasvatus.
- Asetuskohdan valinnan jälkeen huolontäydytö näyttää hopperien nykyiset rahasummat:



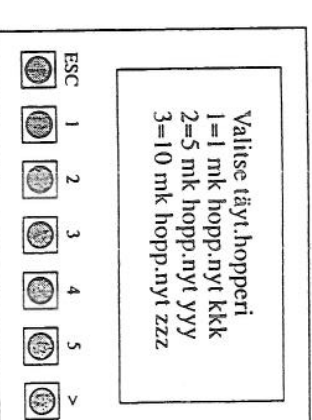
• Valitse hopperi painikkeilla 1-3.

• Valinnan jälkeen huolontäydytö pyytää laskimen lisättävää summaa.



• Asettele lisättävä summa näyttyön painikkeilla 1-4.

• Hyväksy aseteltu summa >-painikkeella, jolloin laskimet päivittyvät. Hyväksynnän jälkeen huolontäydytö näyttää nykyiset rahasummat:



• Tämän jälkeen voit siirtyä tasamaan seuraavaan hopperia tai poisuuta valikosta ESC-painikkeella

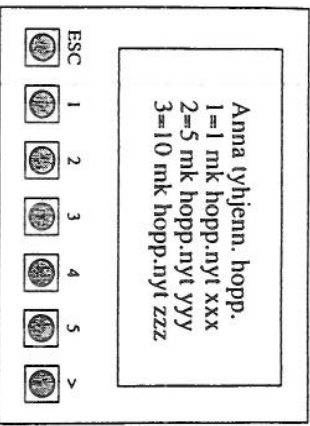
3.5.3 Hopperilaskimen vähennys

Asetuskohtaa käytetään, kun hopperilaskimen arvo on suurempi kuin todellinen sisältö.

Asetuskohtaan siirtyä seuraavasti:

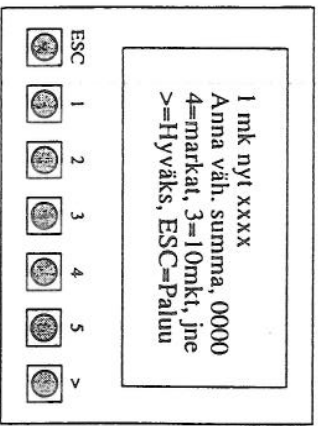
- ☛ Paina 2-painiketta, kun olet asetusillassa ja huollonäytössä näkyy teksti 2. Hopp. lask. vähennys.

- ☛ Asetuskohdan valinnan jälkeen huollonäyttö näyttää hopperien nykyiset rahasummat:



- ☛ Valitse hopperi painikkeilla 1-3.

- ☛ Valinnan jälkeen huollonäyttö pyytää laskimesta vähennettävää summaa.



- ☛ Aseta uusi arvo näytteen painikkeilla 1-4.

- ☛ Hyväksy hopperin uusi sisältö -> painikkeella, jolloin laskimet päivittyvät. Hyväksynnän jälkeen näet huollonäytössä vähentämäsi rahasumman ja hopperin uuden sisällön.

Tässä asetuskohtassa voit tarkistaa, mikä on eri kolikkolajien kassasuosio. Asetuksia voit tarvittaessa muuttaa, ja ne ovat voimassa sekä VIP-että RAY toimintamuodossa.

Asetuskohtaan siirtyä seuraavasti:

- ☛ Paina 3-painiketta, kun olet asetusillassa ja huollonäytössä näkyy teksti 3. Kassasuosio.

- ☛ Asetuskohdan valinnan jälkeen huollonäyttö näyttää nykyiset asetukset:

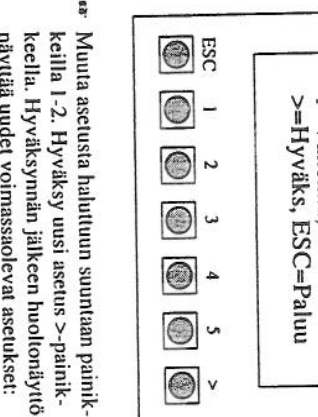


- ☛ Valitse kolikkolaji painikkeilla 1-2.

- ☛ Valinnan jälkeen huollonäyttö pyytää uutta asetusta.



- ☛ Muuta asetusta haluttuun suuntaan painikkeilla 1-2. Hyväksy uusi asetus -> painikkeella. Hyväksynnän jälkeen huollonäyttö näyttää uudet voimassaolevat asetukset:



- ☛ Valitse muutettava raja painikkeilla 1-3.

- ☛ Valinnan jälkeen huollonäyttö pyytää uutta rajaa kyseiselle hopperille.

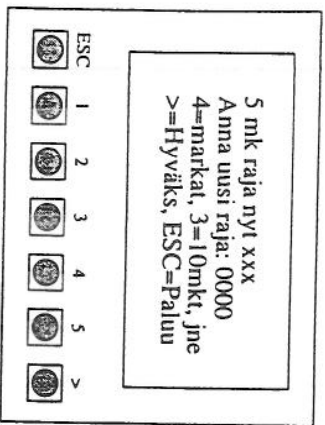
3.5.4 Kassasuosio

Kassasuosiolla tarkoitetaan, kuinka paljon 5 mk:n tai 10 mk:n kolikkoja maksetaan kassaan suhteessa 1 mk:n kolikkoihin. Asetelu on viisiportainen plus-miinus-välisetele 1 mk:n verrattuna, 5 ja 10 mk:n asetukset ovat -2, -1, 0, +1 ja +2.

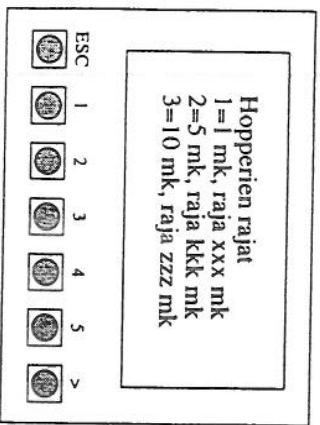
Seuraavassa taulukossa esitellään eri kassasuosioasetusten vaikutuksia.

Taulukko 15: Kassasuosio

Kolikkolaji	Asetus	Kuvaus
1	-2	Maksetaan kassaan hyvin vähän verrattuna 1 mk:aan.
5 mk tai 10 mk	-1	Maksetaan kassaan vähän verrattuna 1 mk:aan.
5 mk tai 10 mk	0	Maksetaan kassaan suunnilleen yhtä paljon verrattuna 1 mk:aan.
5 mk tai 10 mk	1	Maksetaan kassaan melko paljon verrattuna 1 mk:aan.
5 mk tai 10 mk	2	Maksetaan kassaan paljon verrattuna 1 mk:aan.



Asetele uusi raja näytön painikkeilla 1-4. Hyväksy uusi raja->painikkeella, jolloin se tallentuu Kassamusiini. Huollonäyttö näyttää hyväksynnän jälkeen hopperien uudet rajat:



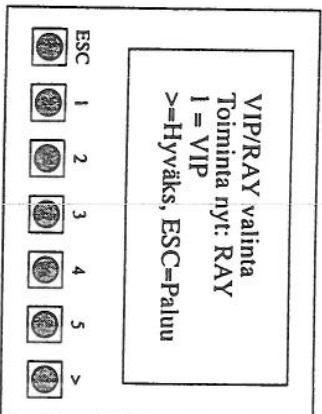
Tämän jälkeen voit siirtyä muuttamaan seuraavan hopperin rajaa painikkeilla 1-3. Paina ESC-painiketta, kun haluat poistaa asetukskohdasta. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.5.6 VIP/RAY-valinta

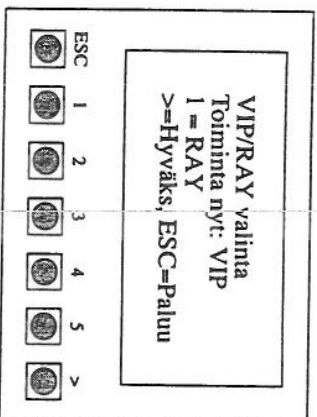
Tässä asetusohdassa voit valita, toimiko automaatti RAY:n operoimissa vai VIP-toiminnassa. Asetuskohtaan siirtyä seuraavasti:

Paina 1-painiketta, kun olet asetusluokassa ja huollonäytössä näkyy teksti 1. VIP/RAY-valinta.

Asetuskohdan valinnan jälkeen huollonäyttö näyttää nykyisen asetuksen:

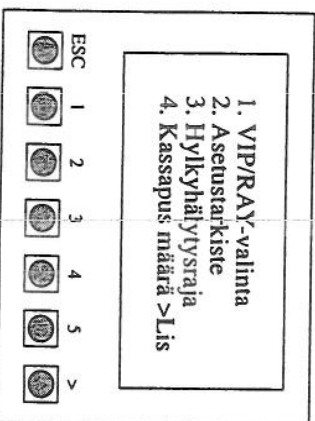


Paina 1-painiketta, jos haluat muuttaa asetusta, huollonäyttö näyttää seuraavalta:



Hyväksy uusi asetus->painikkeella, jolloin se tallentuu musiiniin. Hyväksynnän jälkeen huollonäytössä näkyy seuraava valikko:

Paina ESC-painiketta, jos haluat poistaa valikosta.



3.5.7 Asetustarkiste

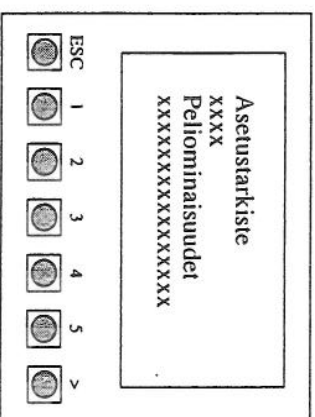
Tässä asetusohdassa näytetään kaksi lukua, joiden avulla voidaan verrata kahia molemmista kenoisiin. Jos luvut ovat samat molemmissa automaateissa, nämä toimivat täysin samalla tavalla.

Tarkistusnumma (asetustarkiste) seuraavista asetuksissa asetelavista arvoista: kassasuosio, hopperien rajat, VIP/RAY-valinta, hylkymääräysraja, kassapussien määrä, rahojen arvot, esiteltään yhdellä neljänmerkkisellä (heksadesimaali) luvulla. Tämä luku näytetään huollonäytön toisella rivillä. Tämän luvun avulla voidaan tarkistaa, että kaikki asetukset on asetettu oikein. Tarkistusnumma ei voi suoraan päätellä mitään asetuksia on käytössä.

Kaikki peliominaisuudet, jotka automaattissa tällä hekkellä ovat valittuina, esitellään yhdellä 16 merkkisellä (heksadesimaali) luvulla. Tämä luku näytetään huollonäytön neljännessä rivillä. Kun yhtiä tai useampia ominaisuuksia muutetaan, luku muuttuu. Tätä lukua voi muuttaa Asetukset/Pelioninaisuudet -kohdassa. Peliominaisuudet näet liitteestä F.

Asetuskohtaan siirtyä seuraavasti:

Paina 2-painiketta, kun olet asetusluokassa ja huollonäytössä näkyy teksti 2. Asetustarkiste.



Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetukskohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

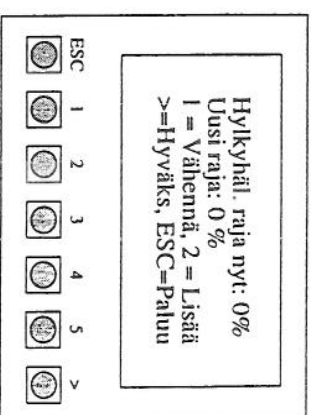
3.5.8 Hylkymääräysraja

Automaattissa on laskin, joka laskee kuinka monta prosenttia sisään syötetyistä rahosta rahavaihtaisin hylkää. Tämän asetusluokan avulla saadaan tieto, kun hylkyprosentti on ylittänyt tietyn rajan. Hylkymääräysraja voidaan asettaa 1-10 % välille. Jos raja ylitetään, se näytetään suorinan huollonäytössä heti huolto-oven avautumisen jälkeen. Häilyys voidaan kuitata 1-painikkeella.

Aseta hylkymääräysraja seuraavasti:

Paina 3-painiketta, kun olet asetusluokassa ja huollonäytössä näkyy teksti 3. Hylkymääräysraja.

Asetuskohdan valinnan jälkeen huollonäyttö näyttää nykyisen hylkymääräysrajan:



Asetele haluamasi raja näytön painikkeilla 1-2.

Hyväksy asettamasi hylkymääräysraja->painikkeella, jolloin se tallentuu musiiniin.

Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetukskohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.5.9 Kassapussien määrä

Tässä asetusohdassa valitaan, ohjaintanako kassaan menevät kolikot arvojen mukaan eri pussettiin vai kaikki samaan pussiin.

Asetuskohtaan siirtyä seuraavasti:

Paina 4-painiketta, kun olet asetusluokassa ja huollonäytössä näkyy teksti 4. Kassapussien määrä.

- Asetuskohtaan valinnan jälkeen huoltonäytö näytetään nykyisen asetuksen:

Kassapussien määrä:
Nytkolme pussia
1=yksi pussi
ESC=Paluu

ESC 1 2 3 4 5 >

- Paina 1-painiketta, jos haluat muuttaa asetuksia.

Kassapussien määrä:
Uusi:yksi pussi
>=Hyväksy, ESC=Paluu
1=kolme pussia

ESC 1 2 3 4 5 >

- Hyväksy uusi asetus >-painikkeella, jolloin se tallentuu muistiin. Hyväksynnän jälkeen huoltonäyttö näytetään voimassaolevan asetuksen:

Kassapussien määrä:
Nytkyksi pussi
1=kolme pussia

ESC 1 2 3 4 5 >

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetuskohtasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.5.10 Aika

Tässä asetuskohtassa voit asettaa automaattin reaaliaikakellon. Voit asettaa päivämäärän (päivä, kuukausi ja vuosi) tai kellonajan (tunnit, minuutit ja sekunnit). Reaaliaikakelloa käytetään ohjelmiston havaitsemien tapahtumien, esimerkiksi vikatilanteiden, jäljityksiin.

Siirtyä asetuskohtaan seuraavasti:

- Paina 1-painiketta, kun olet asetusliassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 1. Aika.

- Huoltonäyttö näyttää voimassaolevat asetukset:

Valitse pvm/kello

1. 21.3.1994
2. 13:43:12

ESC 1 2 3 4 5 >

- Valitse haluamasi aseteltu painikkeilla 1-2.

Päivämäärän asetus

- Paina 1-painiketta, kun haluat muuttaa päivämäärää. Valinnan jälkeen huoltonäyttö pyytää sinua asettamaan päivämäärän:

Aseta päiväys
1=pv 2=kk 3=v
>=Hyväksy
21.3.1994

ESC 1 2 3 4 5 >

- Aseta päivämäärä huoltonäytön painikkeilla 1-3.

- Hyväksy asettamasi päivämäärä >-painikkeella, jolloin se tallentuu muistiin. Kun olet hyväksynyt asettamasi päivämäärän, huoltonäyttö ilmoittaa voimassaolevat asetellut:

Valitse pvm/kello

1. 22.3.1994
2. 13:43:12

ESC 1 2 3 4 5 >

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetuskohtasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

Ajan asetus

- Paina 2-painiketta, kun haluat muuttaa kellon aikaa. Valinnan jälkeen huoltonäyttö pyytää sinua asettamaan kellonajan.

Aseta aika
1=h 2=min 3=sek
>=Hyväksy
13:43:12

ESC 1 2 3 4 5 >

- Aseta kellon aika huoltonäytön painikkeilla 1-3.

- Hyväksy asettamasi kellon aika >-painikkeella, jolloin se tallentuu muistiin. Kun olet hyväksynyt asettamasi kellonajan, huoltonäyttö ilmoittaa voimassa olevat asetellut:

Valitse pvm/kello

1. 22.3.1994
2. 15:00:01

ESC 1 2 3 4 5 >

- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetuskohtasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

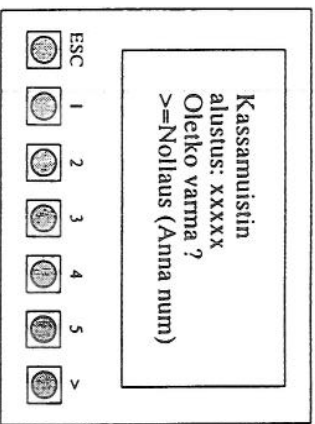
3.5.11 Kassamuistin alustus

Kassamuistipiirissä säilytetään tärkeitä tietoja automaatin toiminnasta, muun muassa automaatin raha- ja vikatilastoja. Kun kassamuisti on sekaisin, se voidaan alustaa tässä asetuskohtassa. Kassamuistin alustukseen kuuluvat, tätä asetuskohtaa edeltävät ja seuraavat, toimenpiteet on kuvattu liitteessä A.

HUOMAA! Kassamuistia ei voi alustaa, jos se toimii normaalisti.

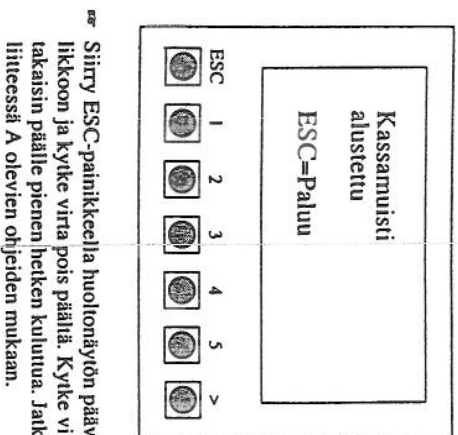
Suorita kassamuistin alustus seuraavasti:

- Paina 2-painiketta, kun olet asetusillassa ja huoltohäytössä näkyy teksti 2. Kassam. alustus.
- Huoltohäytössä näkyy nykyinen, mahdollisesti seonnut, kassamuistin numero. Samalla huoltohäytö tiedustelec sinulta, haluatko varmasti alustaa kassamuistin.



- Paina ESC-painiketta, jos et halua alustaa kassamuistia, vaan haluat palata edelliseen vaihtokoon.
- Asettele painikkeilla 1-5 kassamuistin oikea numero, jos todella haluat alustaa kassamuistin. Vertaa numeroa automaatissa olevaan tarraan.
- Paina >-painiketta talleuttaaksesi asettamasi kassamuistin numeron. Mikäli kassamuistin alustus onnistuu, huoltohäytössä lukee:

3.5.12 Pellominaisuudet



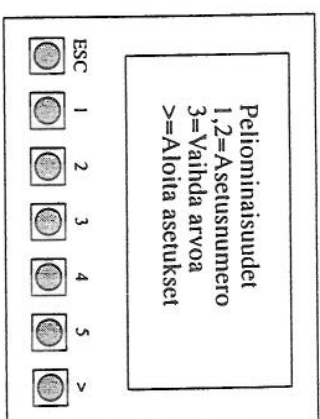
- Siirry ESC-painikkeella huoltohäytön päälläkköön ja kytkä virta pois päältä. Kytkä virta takaisin päälle pienen hetken kuluttua. Jätke liitteessä A olevien ohjeiden mukaan.

3.5.12 Pellominaisuudet

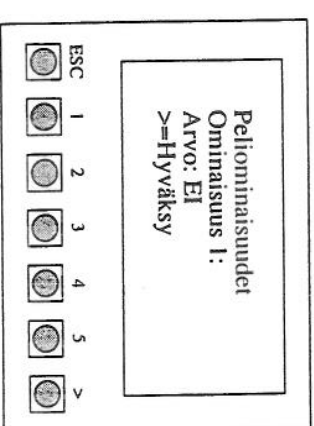
Tässä asetuskohtassa asetetaan automaatin toimintaan vaikuttavia ominaisuuksia. Valittavana on yhteensä 64 eri ominaisuutta. Jokaisen ominaisuuden, tai optiobittin, arvo on joko ei tai kyllä. Toisin sanoen, peliominaisuus on voimassa, kun sen arvo on Kyllä. Kaikki peliominaisuudet, jotka automaatissa tällä hetkellä ovat valittuna, esitetään yhdellä 16 merkkisellä (heksadesimaalil) luvulla. Tämä luku näytetään Asetus/Asetustarkiste-kohtassa. Pellominaisuudet näet liitteessä F.

Asetuskohtaan siirryt seuraavasti:

- Paina 3-painiketta, kun olet asetusillassa ja huoltohäytössä näkyy teksti 3. Pellominaisuudet.
- Asetuskohtaan valinnan jälkeen huoltohäytö näyttää seuraavalta:



- Paina kerran >-painiketta. Huoltohäytössä näkyy ensimmäisen ominaisuuden nykyinen arvo.



- Painikkeilla 1-2 saat halunasi ominaisuuden näyttöön. 1-painikkeella vaihdat kyynnemä ja 2-painikkeella ykkösiä.
- Paina 3-painiketta, jos haluat muuttaa arvoa. Hyväksy uusi arvo >-painikkeella, jolloin se tallentuu muistiin.
- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä asetuskohtasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen vaihtokoon.

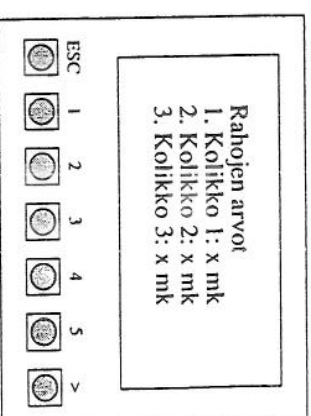
3.5.13 Rahojen arvot

Tässä asetuskohtassa asetetaan käytettävien kolikoiden ja setelien arvot. Liitteessä B näet, mitkä arvot pitää olla asetettuna tässä automaatissa.

HUOMAA! On tärkeää, että automaatin asetetaan vain voittolaudha vastaavat arvot.

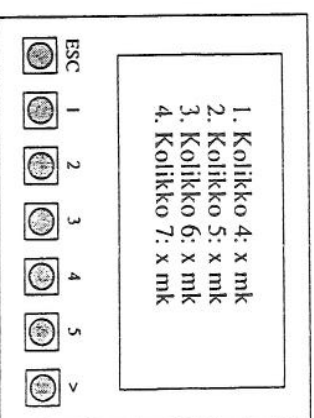
Asetuskohtaan siirryt seuraavasti:

- Paina 4-painiketta, kun olet asetusillassa ja huoltohäytössä näkyy teksti 4. Rahojen arvot.
- Huoltohäytön ilmestyty kolmen ensimmäisen kolikon nykyiset arvot:



Näin selaat sivuja:

- Paina >-painiketta siirtäaksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy neljän seuraavan kolikon nykyiset arvot. >-painikkeella voit selata sivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin päävaihtokoon.



1. Seteli 1: x mk
2. Seteli 2: x mk
3. Seteli 3: x mk
4. Seteli 4: x mk



1. Seteli 5: x mk
2. Seteli 6: x mk
3. Seteli 7: x mk
4. Seteli 8: x mk



1. Seteli 9: x mk
2. Seteli 10: x mk



Näin muutat arvoja:

- ☞ Kun haluat muuttaa kolikon tai setelin arvo näkyy huoltohälytyksessä, voit vaihtaa sen painikkeilla 1-4.
- ☞ Valinnan jälkeen huoltohälytyt näyttää esimerkiksi seuraavalla:

Kolikon arvo
Kolikko z: x mk
4=markat, 3=kympit...
>=Hyväksy



- ☞ Paina ESC-painiketta, jos et halua muuttaa arvoa, vaan haluat palata takaisin edelliseen valikkoon.
 - ☞ Aseta uusi arvo painikkeilla 1-4. Hyväksy uusi arvo >-painikkeilla, jolloin se tallentuu kassamusiikkiin.
 - ☞ Hyväksynnän jälkeen huoltohälytyt palaa takaisin edelliseen valikkoon ja näyttää voimassaolevat arvot.
 - ☞ ESC-painikkeella voit palata takaisin päävalikkoon.
- HUOMAA!** Muutettuasi arvoja Asetuksien Rahojen arvo -kohdassa, kiinnitä viikattilasto ja tarkasta hopperien raja-asetukset.

3.6 Tilastot

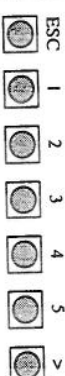
Tilastotilassa on 12 eri tilastokohtaa. Niitä voit käyttää, kun haluat katsoa viikattilastoja ja muita vikoja, seurata eri peli- ja huoltoilastoja, tai katsoa käyntitietoja.

3.6.1 Siirtyminen tilastoihin

Tilastoihin siirtyä seuraavasti:

- ☞ Aava ylähuolto-ovi.
- ☞ Kyke virta päälle. Olet huolto-ovi auki tilassa, kun kuvaruutuun ilmestyy huoltohälytyt ja siinä näkyy huoltohälytyön päävalikko.
- ☞ Paina 4-painiketta. Olet tilastotilassa, kun huoltohälytyön ilmestyy neljä ensimmäistä tilastokohtaa.

1. Viat
2. Hylkyprosentti
3. Hyviysraha
4. Antosuhteet >=Lis



- ☞ Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy neljä seuraavaa tilastokohtaa. >-painikkeella voit selata sivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin päävalikkoon.

1. Edelliset pelit
2. Tehdyt hlask kasv
3. Tehdyt hlask väh
4. ID-koodit >=Lisää



1. ID-muutokset
2. Käyntitiedot
3. Ohjelmaversiot
4. Tuplaustiedot



Kun haluat siirtyä johonkin tiettyyn tilastokohtaan, paina vastaavaa numeropainiketta.

3.6.2 Viat

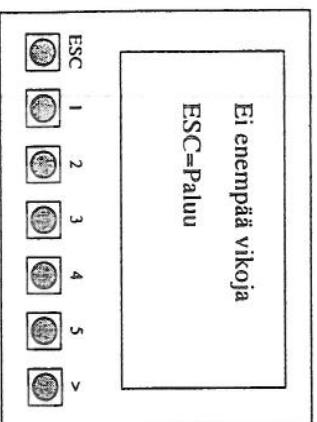
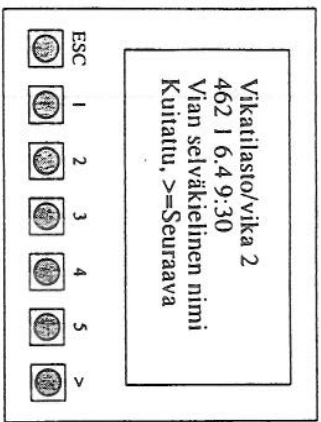
Tässä tilastokohdassa voit katuta ja selata vikakoodeja. Vikatilasto sisältää enintään kahdeksan viimeksi havaittua vikaa. Vasta esiteltiin (havaittu) vikakoodi, kappalemäärä, havaitsemispäivä- ja aika sekä vian selväkielinen nimi. Mikäli sama vika esiintyy useita kertoja, santhan kappalemäärä ja vain viimeisen tapahtumakerran aika. Viat voidaan katuta pois yksistellen. Kuitatut viat näkyvät vikatilastossa nimellä kuitattu.

- ☞ Vikatilastoon siirtyä seuraavasti:
- ☞ Paina 1-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltohälytyksessä näkyy teksti 1. Viat.
- ☞ Huoltohälytyksessä näkyy viimeksi havaittu vika.

Vikatilasto/vika 1
476 1 6.4 15:31
Vian selväkielinen nimi
1=kuittaus, >=Seur



☞ Kuittaa vika 1-painikkeella. Kuittauksen jälkeen huoltonäyttö siirtyy näytämään viimeistä edellisempää vikaa. >-painikkeella voit selata vikoja ja ESC-painikkeella palata takaisin edelliseen valikkoon.



3.6.3 Hylkyprosentti

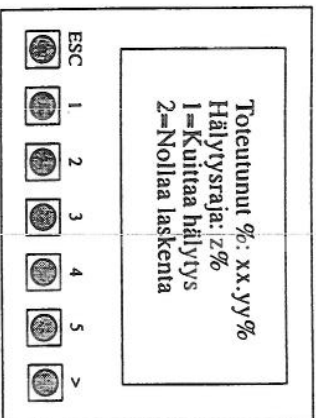
Automaattissa on laskin, joka laskee kuinka monta prosenttia sisään syötetyistä kolikoista menee hylkyyn. Hylkylaskin laskee erokuksen, joka saadaan, kun verrataan esivälittimen anturin lähetämiä pulssseja rahanvälittimen lähetämiin hyväksymispulssseihin.

Tässä tilastokohdassa voit kuitata hylkyhälytyksen ja nollata hylkyprosentin laskentajakson. Kun hylkyhälytyksellä on ylittynyt, huoltonäyttö siirtyy näytämään tätä tilastokohtaa heti kun huolto-ovi on avattu.

Normaalisti siirtyä tilastokohtaan seuraavasti:

☞ Paina 2-painiketta, kun olet tilastot-tilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 2. Hylkyprosentti.

☞ Huoltonäytöstä näet toteutuneen hylkyprosentin.



☞ Kuittaa hylkyhälytys 1-painikkeella. Hylkyprosentin laskentajakson voit nollata 2-painikkeella.

☞ Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.6.4 Hyvitysrahat

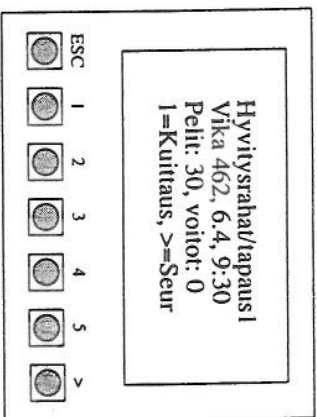
Tilastokohdassa näytetään neljä viimeistä vikatilannetta, joissa pelaaja on menettänyt pelirahaa (pelivarauksia ja/tai voitoja). Vikatilanteista esitetään vikakoodi, päivä ja kellonaika sekä menetettyjen pelien ja/tai voitojen suuruus. Tilasto sisältää enintään neljä viimeistä vikatilannetta. Tilastoidut vikatilanteet voidaan kuitata yksitellen. Kuitatut vikatilanteet näkyvät tilastossa nimellä kuitattu.

Testit/Hyvitysrahat-kohdassa voit maksaa pelaajalle hyvitysrahoja hopperista.

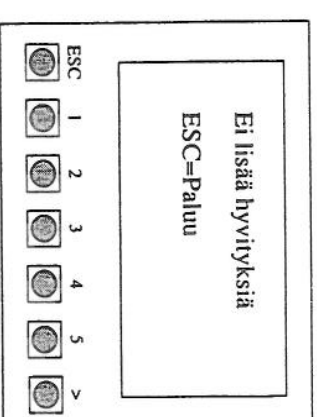
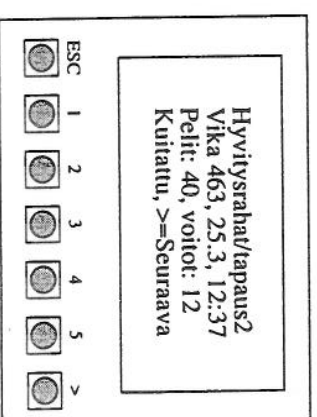
Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

☞ Paina 3-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 3. Hyvitysrahat.

☞ Huoltonäytössä näkyy viimeisin vikatilanne.



☞ Kuittaa vikatilanne 1-painikkeella. Kuitauksen jälkeen huoltonäyttö siirtyy näytämään viimeistä edellistä vikatilannetta. >-painikkeella voit selata sivuja eteenpäin ja ESC-painikkeella palata takaisin edelliseen valikkoon.



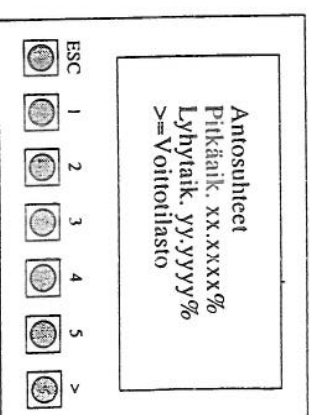
3.6.5 Antosuhteet ja voittotilasto

Tässä tilastokohdassa näytetään automaattin pikin ja lyhyen ajan antosuhteet sekä voittotaulussa esitetyjen voitojen esiintymismäärät. Antosuhteet eivät ole nollihattavissa.

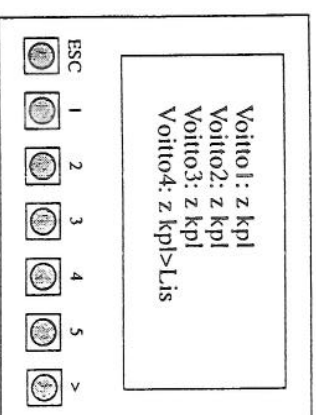
Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

☞ Paina 4-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 4. Antosuhteet.

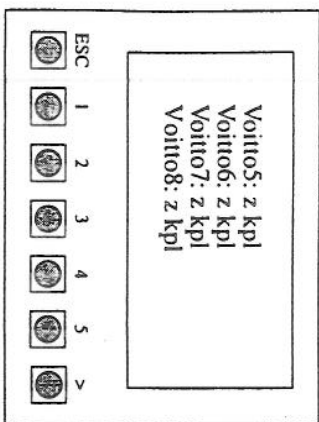
☞ Huoltonäytöstä näytetään pitkän ja lyhyen aikavälin antosuhteet.



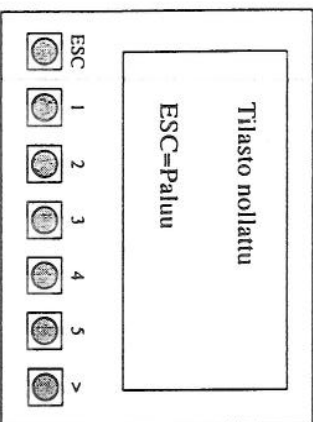
☞ Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy voittotaulun neljän suurimman voiton esiintymismäärät. Voitot 1-rivi kertoo voittotaulun suurimman voiton (päävoiton) esiintymismäärän, voitot 2-rivi toiseksi suurimman jne.



Voitotilastoa voi selata eleenpäin -> painikkeilla.



Voitto 8-rivi kertoo voitotaulun pienimmän voiton esiintymismäärän. Paina 4-painiketta, jos haluat nollata voitotilaston. Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Täällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.



3.6.6 Edelliset pallit
Tämä tilastokohda ei ole käytössä.

3.6.7 Tehdyt hopperilaskimen kasvatukset

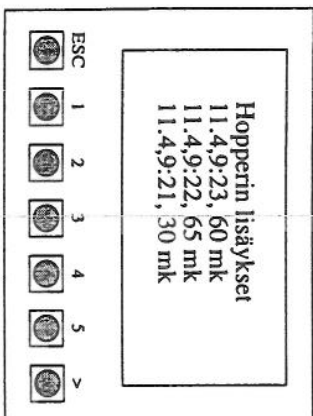
Tässä tilastokohdassa näytetään kolme viimeistä asetusiliasa tehtyä hopperilaskimen kasvatusta ja laskiniliasa esivalitsimen läpi tehtyä hopperin täytyä. Tilastoa ei voi nollata, vaan vanhin tieto

poistuu tilastosta, kun uusi (neljäs) synyy. Hopperilaskimen kasvatuksesta esitetään päivämäärä, kellonaika ja laskimiin lisätty rahasumma.

Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

• Paina 2-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 2. Tehdyt hlask kasv.

• Huoltonäytössä näkyy kolme viimeistä hopperilaskimiin lisättyä rahasummaa.



• Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Täällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

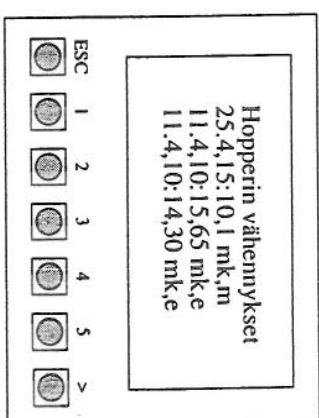
3.6.8 Tehdyt hopperilaskimen vähennykset

Tilastokohdassa näytetään kolme viimeistä asetus- ja testitilassa tehtyä hopperilaskimen vähennyksiä. Tilastoa ei voi nollata, vaan vanhin tieto poistuu, kun uusi (neljäs) synyy. Hopperilaskimen vähennyksestä esitetään päivämäärä, kellonaika, laskimista vähennetty rahasumma ja tieto, onko summa maksettu ulos hopperista (c=ei maksettu, m=maksettu).

Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

• Paina 3-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 3. Tehdyt hlask väh.

Huoltonäytössä näkyy kolme viimeistä hopperilaskimista vähennettyä rahasummaa.



• Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Täällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

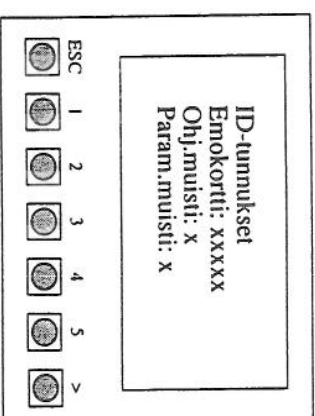
3.6.9 ID-koodit

Emokortilla, ohjelmamuisitkortilla ja parametrimuisitkortilla on sähköinen ID-koodi, jolla korttien numerot tunnustetaan. Tässä tilastokohdassa voidaan lukea kyseisen piirikorttien ID-tunnusten numerot.

Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

• Paina 4-painiketta, kun olet tilastot-tilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 4. ID-koodit.

• Huoltonäytössä näytetään emo-, ohjelma- ja parametrimuisitkorttien ID-tunnusten numerot.



• Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Täällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

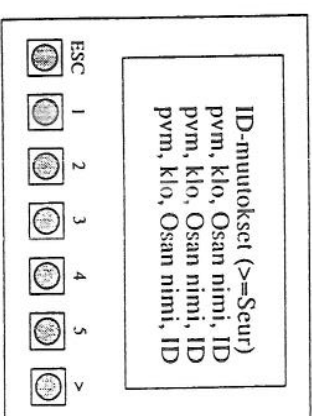
3.6.10 ID-muutokset

Tilastokohdassa voi lukea kuusi viimeistä muutosta tai ID-tunnuksen sisältävän piirikortin vaihtoa. Tieto sisältää muutostajankohdan (pvm, klo), vaihdetun piirikortin nimen ja uuden osan mahdollisen ID:n. Tilastoa ei ole nollattavissa, vaan tilaston täytyy tulla vanhin tapahtuma putoava listalta uuden tullessa.

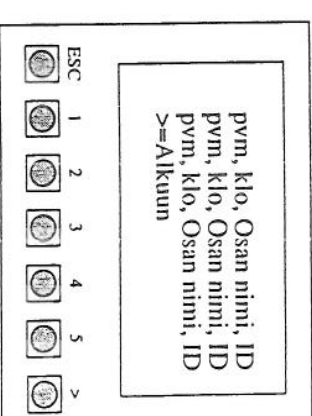
Tilastokohtaan siirtyä seuraavasti:

• Paina 1-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltonäytössä näkyy teksti 1. ID-muutokset.

• Huoltonäytön ilmestyessä kolme viimeistä ID-muutosta.



• Paina >-painiketta siirtäaksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy kolme vanhinta ID-muutosta. -> painikkeilla voi selata tilastotietoa.



- Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Tallotin palauttaa takaisin edelliseen valikkoon.

3.6.11 Käynnitiedot

Tässä tilastokohdassa voit lukea koko automaattissa säilytettävä laskintietojen historia. Nämä tiedot voi myös siirtää keruulaitteelle optisen liittimen kautta.

Seisemällä viimeisellä käynnillä näytetään laskimet 1-24 ja käyntitauka (päivämäärä ja kellon aika). Seisemällä seuraavaksi vanhemmalla käynnillä näytetään laskimet 1-8 ja käyntitauka. Kymmenellä seuraavaksi vanhemmalla käynnillä näytetään laskinta 4 ja käyntitauka.

Käynnitietoja luet seuraavasti:

- Paina 2-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huoltotähtäyksessä näkyy teksti 2. Käynnitiedot
- Huoltotähtäyeltä voit valita selattavaksi neljän viimeisimmän käynnien laskimet. Sulussa oleva numero kertoo kuinka monta laskinta näytetään.

1= Vanhat lask:1(24)
2= Vanhat lask:12(24)
3= Vanhat lask:13(24)
4= Vanhat lask:14(24)

ESC 1 2 3 4 5 >

- Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy neljän seuraavaksi vanhemman käynnien valikko. >-painikkeella voit selata sivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin edelliseen valikkoon.

1= Vanhat lask:15(24)
2= Vanhat lask:16(24)
3= Vanhat lask:17(24)
4= Vanhat lask:18(8)

ESC 1 2 3 4 5 >

1= Vanhat lask:19(8)
2= Vanhat lask:110(8)
3= Vanhat lask:111(8)
4= Vanhat lask:112(8)

ESC 1 2 3 4 5 >

1= Vanhat lask:113(8)
2= Vanhat lask:114(8)
3= Vanhat lask:115(1)
4= Vanhat lask:116(1)

ESC 1 2 3 4 5 >

1= Vanhat lask:117(1)
2= Vanhat lask:118(1)
3= Vanhat lask:119(1)
4= Vanhat lask:120(1)

ESC 1 2 3 4 5 >

1= Vanhat lask:121(1)
2= Vanhat lask:122(1)
3= Vanhat lask:123(1)
4= Vanhat lask:124(1)

ESC 1 2 3 4 5 >

V:8.4.1994 17:44:45
1-Laskin: xxxx-x
2-Laskin: xxxx-x
3-Laskin: xxx-x->-Lis

ESC 1 2 3 4 5 >

- Painikkeilla 1-4 voit valita haluamasi käynnin laskimet selattavaksi. Tämän jälkeen voit >-painikkeella selata laskinsivuja ja ESC-painikkeella palata takaisin edelliseen valikkoon.
- Esimerkiksi kahdeksanneksi viimeisimmän käynnin laskimet voivat näyttää seuraavalla:

4-Laskin: xxx-x
5-Laskin: xxx-x
6-Laskin: xxx-x
7-Laskin: xxxx-x->-Lis

ESC 1 2 3 4 5 >

8-Laskin: xxx-x->-Alk

ESC 1 2 3 4 5 >

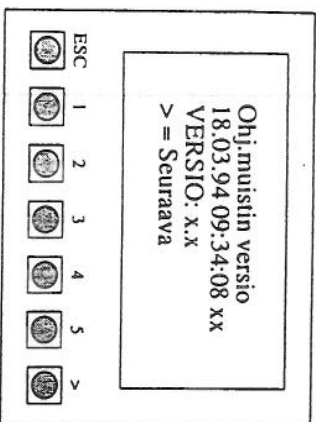
3.6.12 Ohjelmaversiot

Tilastokohla kertoo automaattisissa käydyt ohjelma- ja parametrimuistikorttien versiot ja niiden asennusajankohdan.

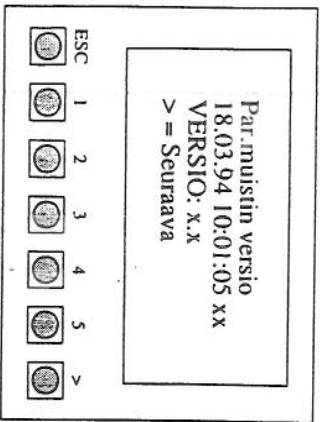
Tilastokohdan siirtyä seuraavasti:

☞ Paina 3-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huollonäytössä näkyy teksti 3. Ohjelma-versiot.

☞ Huollonäytössä näytetään ensimmäiseksi käytössä oleva ohjelmaomistajan versio.



☞ Paina >-painiketta siirtyäksesi seuraavalle sivulle, jossa näkyy käytössä oleva parametrimuistikortin versio. >-painikkeella voit selata tilastosisivuja.



☞ Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

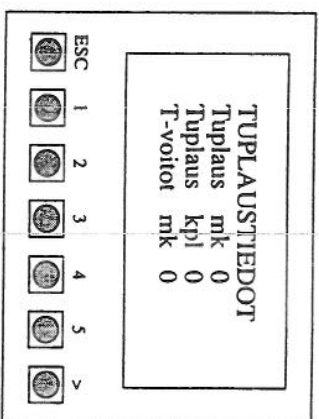
3.6.13 Tuplaustiedot

Tässä tilastokohdassa voit lukea tietoja pelien aikana tehdyistä tuplauksista. Tilastotavaria tuplaustietoja ovat tuplauksen panostettu rahamäärä markkoina, tuplauskerrat kappaleina ja tuplausvoitot markkoina. Tuplaustiedot eivät ole nähtävissä.

Tilastokohdan siirtyä seuraavasti:

☞ Paina 4-painiketta, kun olet tilastotilassa ja huollonäytössä näkyy teksti 4. Tuplaustiedot.

☞ Huollonäytössä näet tämänhetkiset tuplaustiedot:



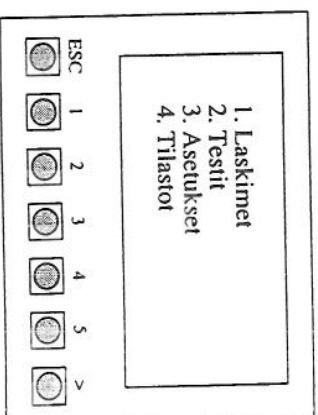
☞ Paina ESC-painiketta, kun haluat siirtyä tilastokohdasta pois. Tällöin palaat takaisin edelliseen valikkoon.

3.7 Yhteenveto huoltotiliminoista

Taulukkoon 9 on koottu kaikki huollonäytön päävalikon alla olevat huoltotilimino.

Taulukko 16: Yhteenveto huoltotiliminoista

1. Laskimet	2. Testit	3. Asetukset	4. Tilastot
1-Laskin 2-Laskin 3-Laskin	1. Koopelkaus 2. Voittomaksu/rahakanavat 3. Kytkimet ja lamput 4. Hopperien sisältö	1. VIP/RAV valinta 2. Asetustarkiste 3. Hyökkäystrajia 4. Kassapussien määrä	1. Vial 2. Hyökkäyprosentti 3. Hyvitysrahat 4. Antosuhteet
4-Laskin 5-Laskin 6-Laskin 7-Laskin	1. Anturi 2. Alaravahinde 3. Ylaravahinde 4. Sähköluukko	1. Aika 2. Kassamustin alustus 3. Pelionnaisuudet 4. Rahojen arvot	1. Edelliset peili 2. Tehdyt hiask kasv 3. Ohjelma-versiot 4. Tuplaustiedot
8-Laskin 9-Laskin 10-Laskin 11-Laskin	1. Näytöt 2. Äänät 3. Hyvitys pelaajalle		
12-Laskin 13-Laskin 14-Laskin 15-Laskin			
16-Laskin 17-Laskin 18-Laskin 19-Laskin			
20-Laskin 21-Laskin 22-Laskin 23-Laskin			
24-Laskin 25-Laskin 26-Laskin 27-Laskin			
28-Laskin			



3.8 Ylläpito

Automaatin ylläpidossa tärkeintä on säännöllisyys. Suosittelemme kolmituntuisia huoltoja, jotka on esitetty tarkemmin alla.

3.8.1 1.tason huolto (30 000 peliä)

Tämän perushuoltoon kuuluvat kaikki pinnalliset puhdistukset, kahluvien ja paljon käytössä olevien osien, esim. hehkulampun testaus. Luonneteltiin 1. tason huolto on yleinen: kaikki pelit tarkistetaan, mutta niinkään suureen ryhtyn ei ryhdytä.

Suosittelomme kaikkien suunnassa sijotuspai-
kassa olevien automaattien huoltamisia samalla
käynnillä.

Näin teet 1. tason huollon:

- Testaa hehkulamput ja vaihda vioittuneet.
- Puhdista rahamvaihdsin.
- Tarkista hopperin kanto ja rahamäärä sihtimälläsi.
- Tarkista käyttöpainikkeiden kanto; vaihda vialliset painikkeet.
- Puhdista kabinetin ulkopinta.
- Tarkista säikköurvaalisuus: litäntöjen ja verkkojohdon kanto, sekä automaatin sijoitus.
- Tarkista kaksoislukon toiminat; kassavon lukittuminen.

3.8.2 2.tason huolto (150 000 peliä)

Toisen tason huoltoon kuuluvat kaikki ensimmäisen tason pinnalliset huoltotoimet. Luonneteltiin 2. tason huolto on perusteellisempi 1. tason huoltoon verrattuna; tehdään vähän laajempi ja perusteellisempi huolto.

Seuraavat toimenpiteet ovat 1. tason huoltotoimien lisänä tai korvaavat ne:

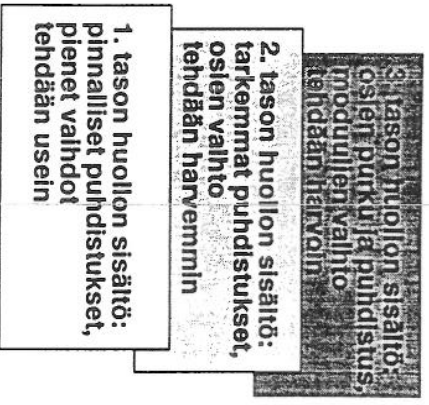
- Vaihda kovassa käytössä olevat hehkulamput.
- Vaihda rahamvaihdsin.
- Tyhjennä ja puhdista hopperi; tarkista hopperin rahamäärä ja kanto, älä pura.
- Vaihda ihmansuojatin.
- Puhdista kabinetin sisä- ja ulkopinnat.

3.8.3 3.tason huolto (600 000 peliä)

Kohdunnen tason huollossa tehdään kaikki samat huoltotoimenpiteet, kuin ensimmäisen ja toisen tason huollossa. Luonneteltiin 3. tason huolto on vaativin ja perusteellisim 1. ja 2. tason huoltoihin verrattuna; isoja moduuleja vaihdetaan, vaikevat ne olisi rikkiään.

Seuraavat toimenpiteet ovat 1. ja 2. tason huoltotoimien lisänä tai korvaavat ne:

- Vaihda hopperi.
- Tarkista monitorin kanto. Vaihda monitori, mikäli kuvan kirkaus on huono.



3.8.4 Ruuhkien purku

Automaatissa voi olla ruuhkia erityisesti kolmessa kohdassa:

- riihojen sisäisytyössä (rahamvaihdsin, lajiin)
- voitoimaksussa
- kassamaksussa

Suosittelomme seuraavia toimenpiteitä ruuhkien purkamiseksi:

- Poista ruuhkautuneet kolikat.
- Poista mahdolliset kabinettirahat.
- Laske ruuhka- ja kabinettirahat.
- Lisää rahat hoppereihin. Laske hopperoiden sisäty testikohdan avulla. Suorita taksuus testikohdan avulla.
- Maksa pelaajalle mahdolliset hyviyset.

3.9 Liitännät muihin järjestelmiin

Automaatissa voi olla yksi tai useampia liitäntöjä muihin järjestelmiin. Tässä automaatissa olevat on kuvattu tarkemmin Liitessä D.

3.9.1 Optinen liitäntä

Liitäntä on toteutettu kytkemällä sarjamoitoitukseen tiedonsiirtoinjana LED. Yksisuuntainen kommunikointi tapahtuu 9600 baudin nopeudella. Liitäntäpiirejä vaihtamalla tiedot voitaisiin tulostaa kirjoittimelle tai toiselle tietokoneelle.

Liitäntää käytetään pääasiassa kahden tarkoituksen:

- Rahaliikkeen seuranta varten. Tämän liitäntän kautta lähetetään jatkuva rahastustietoja rahastuksen aikana.
- Käyntitietojen seuranta varten. Huoltoillassa voidaan selata 28 viimeisintä laskintietoa mahdollisimman täydellisinä. Tietojen lähtöys käynnistetään aktiivisella kytkimellä. Ideana on pyrkiä säilyttämään kolme viime viikon käyntitiedot. Seisemällä viime käynnillä tallennetaan laskinten 1-24 arvot. Seisemällä seuraavalla tallennetaan kahdeksan ensimmäisen laskimen arvot, kymmenellä viimeisellä muistetaan vain kassalaskimen arvot.

Jokaiseen 28 laskimeen liittyy syykkoodi, joka kertoo minkälainen käynti on kyseessä. Seuraavassa taulukossa esitellään syykkoodien merkitykset.

Taulukko 17: Syykkoodit

Syykkoodi	Kuvaus
1	Epdönnistunut Yhjenys
2	Tyhjennys
4	Kurkistus (alaoven avaus ilman Yhjenys)
8	Huoltokäynti
16	Kassamuisti alustettu
3	1 + 2 (ensin Yhjenys epdönnistui ja sitten onnistui)
5	1 + 4
6	2 + 4
7	1 + 2 + 4

Taulukko 17: Syykkoodit

Syykkoodi	Kuvaus
9	1 + 8
10	2 + 8 (huoltokäynti ja Yhjenys samalla käynnillä)
11	1 + 2 + 8
12	4 + 8
13	1 + 4 + 8
14	2 + 4 + 8
15	1 + 2 + 4 + 8
31	1 + 2 + 4 + 8 + 16 (kaikki mahdolliset tapahtumat samalla käynnillä)

3.9.2 RS232-liitäntä

RS232-liitäntä on suunniteltu alimäärän laskintietojen tulostukseen rahastuksen yhteydessä kirjoittimelle tai muulle RS232-liitäntäiselle laitteelle. Tulostustieteen läsnäolo tunnustetaan CTS-signaalin tilamuutoksesta, ja tiedot lähetetään vain kerran rahastuksen aikana.

3.9.3 Casinoverkko

Yksisuuntaisista optisista liitännästä ja RS232-verkosta poiketen, casinoverkko on kaksisuuntaisen kommunikoinninava automaatin ja pelipalan välillä.

Casinoverkon avulla välitetään automaatin rahastustietojen lisäksi kaikenlaisia automaatin toimintaan ja sillä pelaamisen liittyviä tietoja. Verkon kautta voidaan kysellä automaatin tilaa.

3.9.4 Sijotuspaikkaverkko

Hajajoihtujen automaattien toiminnan seurantaan tarkoitettu kaksisuuntaisen verkko, jonka avulla keskuslaitokone on puhelinihjan avulla kytketty automaatiin. Puhelinise voidaan kysellä sijoituspaikassa olevien automaattien toiminnasta: laskimet, vikatilastot, pelilliset tilastot.

3.9.5 VLT-verkko

Arpa-automatta voittojen lunastusjärjestelmän vaatima kaksisuuntaisen viestintä- ja vaihtoverkko automaatin ja arpojen lunastuslaitokoneen välillä.

4 Vikaantuminen

Tässä luvussa käsitellään vikaantumuseen automaattin liittyviä asioita, kuten:

- Mitä tehdä, kun automaatti vikaantuu
- Mitä vikakoodit ovat
- DIL-koodien merkitys
- Vikakoodin kuittaus
- Vikakoodit -syyt ja korjaus

4.1 Kun automaattiin tulee vika

Vikaantunut automaatti toimii joko epäluotettavasti tai ei ollenkaan.

Toimimattoman-sulkeutuneen-automatitin tunnistaminen vikaantumiseksi ei lieene vaikeaa, kun taas harmitonmat tai nopeasti ohimenevät viat jäävät helposti huomauttamatta, koska normaalista viasta huolimatta toimintaansa jatkava automaatti ei vai- kuta vikaantumelta.

Sulkeutunut automaatti

Eiisi sulkeutuneen automaatin vikakoodia vastaava numero ohjekirjan vikakoodiluettelosta, eiisi viian syy, ja ryhdy tarvittaviin toimennpiteisiin. Testejiä ja laskimia kannattaa käyttää vikakoodiluettelon lisäksi syyn selvittämissä.

Epäluotettavasti toimiva automaatti

Selaa läpi puutteellisesti tai epäluotettavasti toimivan automaatin vikaritasio: ovatko pikkuviat mahdollisesti aiheuttanut vikakoodin. Jos vikakoodi tai -koodieja löytyy, viian paikallistaminen helpottuu. Testejiä ja laskimia kannattaa käyttää vikakoodien lisäksi syyn selvittämissä.

Pitämällä kirjaa vikakoodieista, on helppo huomata, mikäli automaattilla on tiettyjä tyyppillisiä virheitä.

4.1.1 Mitä vikakoodit ovat

Vikakoodi syntyy jonkin häiriön, viian tai virhetilimmon seurauksena, ja on kolminumeroinen, esimerkiksi 404. Vikakoodit on luetteloiu ohjekirjan vikakoodiluetteloon, jossa kerrotaan, mitä vika tarkoittaa. Sieltä löytyvät myös vinkit vikojen mahdollisista syistä ja niiden korjausohjeet.

Vikakoodin avulla viian aiheuttaja, esimerkiksi kortti tai toimilaitte, pystytään usein paikallistamaan, vaihtamaan tai korjaamaan. Usein vikakoodi kertoo vain, että automaattissa on joku vika, se ei aina paljasta viian aiheuttajaa.

Sulkeutuneen automaatin vikakoodi näydetään automaattisesti näytössä, se jät näkyviin myös vikaritasioon. Jos automaatti toimii, vikakoodieja voi katsoa ainoastaan vikatilastosta. Nämä vikakoodit näydetään huoltoälytyössä tilastotilassa (tilastokohta: 1. Vian).

4.1.2 Kunnossapidon tuki

Jos vikakoodin löytyminen ei riitä selvittämättä ongelmaa, eikä saa ohjekirjasta riittävästi apua, soita kunnossapidon tukeen.

Kunnossapidon tuki selvittää viian aiheuttajan nopeammiin, jos pystyt tarkasti kuvailemaan, miten ja missä olosuhteissa vika ilmenee.

Jotta voitisi kuvaillla kunnossapidon tuelle viian ilmenemisen mahdollisimman tarkasti, pyri toistamaan havaitsemasi vika. Kun pystyt toistamaan viian, tarkkalle seuraavina asioita: mikä oli panoksen ja voiton suuruus viian tapahtumahetkellä, mitkä linjat olivat vaihturina, ilmenekö vika ennen vai jälkeen tupauksen?

Kerro kaikki havaitsemasi vikaan liittyvät asiat kunnossapidon tuelle.

4.1.3 DIL-koodien merkitys

Joidenkin vikakoodien yhteydessä puhutaan DIL-valimasta ja DIL-koodista. Automaattissa DIL-valintaa käytetään kolmeen tarkoitukseseen:

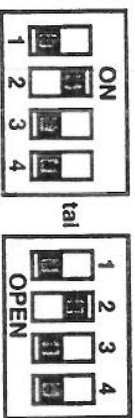
- hopperin kolikkolajien asettamiseen, eli valitsemaan onko kyseinen hopperi markan, viitosen vai kymppin hopperi.
- kietkojen numeroimiseen.

• tiedonsiirtonopeuden, merkkikohtaisen kuitauslogiikan käytön ja fyysisen I/O-kaapelin valintaan huoltomäytön ohjainkortilla.

Valinta tai asetus tehdään hopperien, kietkojen ja huoltomäytön piirikortilla olevalla DIL-kytkinpaketilla.

”Pakettissa” on neljä kytkintä 1-4. Jokaisen kytkimen voi asettaa kahdeksan asentoon: joko ON, jolloin kytkin on yläasennossa tai OFF, jolloin kytkin on aläasennossa. Kun asetat hopperiden tai kietkojen DIL-kytkimiä, muista, että kytkimien 1-3 asennon täytyy jokaisella kietkolla ja hopperilla poiketa toisistaan. Kietkojen ja hopperiden läheisyyteen, näkyvälle paikalle on laitettu tarat, joista näet tarvittavat asetukset.

DIL-koodi vastaa tiettyä hopperin ja kiekon ohjainkortin valinnakytkeiden asentoa: esimerkiksi DIL-koodi 2, OFF-ON-OFF-X, tarkoittaa, että ensimmäinen kytkin on OFF-asennossa, toinen kytkin ON-asennossa, kolmas OFF-asennossa eikä viimeisen kytkimen asennolla ei ole merkitystä.



DIL-koodi 2: OFF-ON-OFF-X

DIL-kytkinpaketti Kytkimet 1, 2, 3 ja 4

DIL-koodit

- DIL-koodi 1: ON-OFF-OFF-X
- DIL-koodi 2: OFF-ON-OFF-X
- DIL-koodi 3: ON-ON-OFF-X
- DIL-koodi 4: OFF-OFF-ON-X
- DIL-koodi 5: ON-OFF-ON-X
- DIL-koodi 6: OFF-ON-ON-X
- DIL-koodi 7: ON-ON-ON-X

4.1.4 Vikakoodin kuitaus

Vikakoodin voi kuitata tilastotilassa (tilastokohta: 1.Vai) painamalla painiketta 1. Jokainen vikakoodi tulee kuitata erikseen. Vikakoodit tulee kuitata, muuten ne palaavat näytöön ja saattavat häiritä koneen toimintaa.

4.2 Vikakoodit -syyt ja korjaus

Vikakoodit on luettelot numerorajestyksessä. Jokaisen vikakoodin kohdalla löytyy lyhyt kuvaus viasta, vian syy ja ohjeet, kuinka vika korjataan.

401 CPU-kortin SRAM-muistipiiri IC15 ei toimi, vikakoodi näytetään koneen käynnistysvaiheessa CPU-kortin pistematriisnäytöllä!

Syy: SRAM-muistipiiriin tai sitä ohjaavien RAY5090-piiriin juotoksissa voi olla vikaa. SRAM-piiri voi myös olla vioittunut. Vika estää automaatin ohjelmiston suorituksen.

Korjaus: Tarkista IC14:n ja IC15:n juotokset. Vaihda tarvittaessa uusi CPU-piirikortti.

403 Ohjelmammuistin tarkiste on väärä

Syy: Ohjelmammuistin sisältö ei vastaa tarkistussumman ilmoittamaa arvoa. Muistikortti on huonosti kiinni CPU-kortin liittimessä J1 tai muistikortti voi olla väärin.

Korjaus: Laita ohjelmammuistikortti uudelleen kiinni CPU-kortin liittimeen J1. Vaihda tarvittaessa uusi ohjelmammuistikortti. Mikäli vika ei poistu, vaihda CPU-kortti.

404 Parametrimuistin tarkiste on väärä

Syy: Parametrimuistin sisältö ei vastaa tarkistussumman ilmoittamaa arvoa. Muistikortti on huonosti kiinni CPU-kortin liittimessä J4, tai muistikortti voi olla väärin. Vika voi olla myös RAY7054-piiriin juotoksissa, koska parametrimuistin osoitus suoritetaan RAY7054:n avulla.

Korjaus: Laita parametrimuistikortti uudelleen kiinni CPU-kortin liittimeen J4. Vaihda tarvittaessa uusi parametrimuistikortti. Mikäli vika ei poistu, vaihda CPU-kortti.

407 Vahvikoiraalogiikan aiheuttama resetoitii

Syy: Prosessoripiiriin 68330 sisäinen vahvikoiraalogiikka on aiheuttanut ohjelmiston resetoitinn. Syyinä ohjelmansuorituksen epävakautus, hitaus, mikä on aiheutunut ulkoisesta häiriöstä (ESD, likka), tai ohjelman joutumisesta ennakoimattomaan tilaan.

Korjaus: Ohjelmiston suoritus jatkuu resetoitinn jälkeen normaalisti. Mikäli vika toistuu usein, automaatin toimintaa on seurattava vikailmeisten karttoitumiseksi. Mikäli vika ilmenee kesken normaalin pelaamisen, tarkista automaatin maadotukset. Tarkista ohjelmiston versiomuutokset ja ilmoita tarvittaessa viasta kunnossapidon tulkeen.

408 Vika CRT-ohjainkortin muistissa

Syy: CRT-ohjainkortin muisti ei toimi. Syy voi olla liittokassa, juotoksessa tai viotitunnissa komponentissa. Koska kortilla on runsaasti komponentteja, joista vika voi johtua, vian paikallistamisen tarvitaan testausohjelmisto. Vika häiritsee automaatin ohjelmiston suorittamista ja siksi se estää pelaamisen.

Korjaus: Tarkasta CRT-ohjainkortin kiinnitys sekä väyläittimien kunto. Jos vikaa ei löydy tarkastamalla, vaihda CRT-ohjainkortti.

410 I/O-litintäkaapelin tila muuttunut

Syy: Joku I/O-kaapeliteista on irronnut/irrotettu liittimestään tai ylönnetty emokortin liittimen sähkkyjen ollessa kytkettyinä.

Korjaus: Tilianteesta jätetä jokien muu selvittävä vikakoodi, mikäli automaatti ei pysty toimimaan ilman I/O-kaapelin plissä olevaa toimilaitetta.

Mikäli vika 410 toistuu jatkuvasti, eikä kaapeliteia ole irroteltu, on ilmeistä, että jokin toimilaittekaapeliteista tai emokortin liittimistä on väärin.

Vika 410 ei tilastoida, se vain näytetään vian tapahtumalohkeella.

411 Tiedonsiirto ovimoduulin kanssa ei toimi; vikakoodi näytetään eikä CPU-kortin pistematriisinäytöllä, koska oven pistematriisinäytö ei toimi;

Syy: I/O-litintäkaapeli, jolla oven ohjainpiirikortti on liitetään automaatin ohjainpiiriin, saattaa olla irti. Vika saattaa myös aiheutua tiedonsiirton puskuripiirin vaarallisuudesta esim. oikosulun vuoksi. Ovimoduuli tunnisteaan oven ohjainkortin lähetettävien viestien avulla.

Korjaus: Tarkista oven merkivaloista tai lampuista, tuleeko kaapelin kautta edes tehonsyöttöä. Jos kaapeli on kiinni, testaa tiedonsiirtoa painamalla kytkin kortin painikkeita tarkkaillen samalla tiedonpiirikortin LED-merkkivaloja. Tarkista myös prosessorikortin pistematriisinäytön merkkivalot. Mikäli tiedonsiirtovirheen LED-valo palaa, kaapeli voi olla vioittunut tai piirikorttien puskuripiiri vaurioitunut.

Kyike automaatin tehonsyöttö pois päältä ja käyttämistä automaatti 10 s kuluttua uudelleen. Vian paikallistamiseksi voit vaihtaa oven I/O-litintäkaapelin paikalle toiseen I/O-litintäliittimeen emokortilla.

412 Tiedonsiirto rahanvälisimmoduulin kanssa ei toimi

Syy: I/O-liitäntäkaapeli, jolla rahavälisimen ohjainpiirikortti liittyy automaatin ohjauksyksikköön, saattaa olla irti. Vika saattaa myös aiheutua tiedonsiirron puskuripiirien vaurioitumisesta.

Korjaus: Tarkista rahavälisimen merkivaloista, tuleeko kaapelin kautta edes tehonsyöttöä. Jos kaapeli on kiinni, testaa tiedonsiirtoa painamalla rahavälisinkortin painikkeita tarkkailen samalla tiedonsiirron merkivaloja. Vian paikallistamiseksi käytä vastaavia menetelmiä kuin viassa 411.

413 Tiedonsiirto rahavälidemoduulin kanssa ei toimi

Syy: I/O-liitäntäkaapeli, jolla rahavälisen ohjainpiirikortti liittyy automaatin ohjauksyksikköön, saattaa olla irti. Vika saattaa myös aiheutua tiedonsiirron puskuripiirien vaurioitumisesta.

Korjaus: Tarkista rahavälisen merkivaloista, tuleeko kaapelin kautta edes tehonsyöttöä. Jos kaapeli on kiinni, testaa tiedonsiirtoa joko kostutamalla piirikortin yläpinnalla olevaa kosteusanturia tai pyörittämällä mootoria indeksipussin turin kohdalle. Tarkkaille samalla tiedonsiirron merkivaloja. Vian paikallistamiseksi käytä vastaavia menetelmiä kuin viassa 411.

415 Tiedonsiirto kiekkomoduulin kanssa ei toimi

Syy: I/O-liitäntäkaapeli, jolla kiekkojen ohjainpiirikortti liittyy automaatin ohjauksyksikköön, saattaa olla irti. Vika saattaa myös aiheutua tiedonsiirron puskuripiirien vaurioitumisesta tai väärin valituista kiekkojen numeroinnista. On myös mahdollista, että joku automaatin ohjelmiston tarvikemistä kiekkoista puuttuu.

DIL-koodit ovat neljän ensimmäisen kiekon osalta:

- 1. kiekko: DIL-koodi on 1
- 2. kiekko: DIL-koodi on 2
- 3. kiekko: DIL-koodi on 4
- 4. kiekko (uplausk.): DIL-koodi on 3

Korjaus: Tarkista kiekkojen merkivaloista, tuleeko kaapelin kautta edes tehonsyöttöä. Jos kaapeli on kiinni, testaa tiedonsiirtoa pyörittämällä kiekkoa indeksipussianturin ohi tarkkailen samalla tiedonsiirron merkivaloja. Tarkista myös, että ohjainpiirikortilla olevilla DIL-kytkimillä on valittu oikein kiekon numerointi. Vian paikallistamiseksi käytä vastaavia menetelmiä kuin viassa 411.

417 Tiedonsiirto voitonmaksunmoduulin kanssa ei toimi

Syy: I/O-liitäntäkaapeli, jolla voitonmaksukoneiden (hopperien) ohjainpiirikortit liittyvät automaatin ohjauksyksikköön, saattaa olla irti. Vika saattaa myös aiheutua tiedonsiirron puskuripiirien vaurioitumisesta tai väärin valituista korttien DIL-koodeista. Automaatin ohjelmisto vaatii aina *pienimmän* kolikon voitonmaksukoneen toiminnista, joten tarkista erityisesti pienimmän kolikon hopperin kunto. DIL-koodit ovat kolmen ensimmäisen kolikon hopperille seuraavat:

- 1. kolikko: DIL-koodi on 1
- 2. kolikko: DIL-koodi on 2
- 3. kolikko: DIL-koodi on 4

Korjaus: Tarkista ohjainkorttien merkivaloista, tuleeko kaapelin kautta edes tehonsyöttöä. Tarkista myös, että ohjainpiirikortilla olevilla DIL-kytkimillä on valittu oikein voitonmaksukoneen numerointi. Vian paikallistamiseksi käytä vastaavia menetelmiä kuin viassa 411.

419 Sarjaliikennekaapelin reset

Syy: Sarjaliikennekaapeli on viallinen tai se on huonosti kiinni.

Korjaus: Eisi viallinen kaapeli ja vaihda se. Tarkasta, että kaikki sarjaliikennekaapelit ovat hyvin kiinni.

420 Lyhyt voitonmaksukoneen pulssi

Syy: Voitonmaksuhopperilla saatiin liian lyhyt anturipulssi. Tämä on saatanut aiheuttaa poikkeaman laskintukemisiin.

Korjaus: Tarkista hopperien anturien sekä liittimen kiinnitykset. Tarkista tarvittaessa myös hopperien sisäilto ja vertaa sitä kassanuisiin anturien arvoon. Koska vikakoodi ei kerro hopperin numeron, vialliseksi saattaa osoittautua hopperi, jonka sisäilto poikkeaa oleellisesti oletetuista arvoista. Mikäli vika toistuu, vaihda voitonmaksuhopperi.

421 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 1

422 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 2

423 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 4

424 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 3

425 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 5

426 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 6

427 Pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 7

Syy: (Viat 421-427): Voitonmaksuhopperilla saatiin normaalia pienempi anturipulssi. Tämä on saatanut aiheuttaa poikkeaman laskintukemisiin. Vian on saatanut aiheuttaa löysä kaapelin tai anturin kiinnitys tai se, että hopperi pyöri liian hitaasti llikautumisen tms. johdosta. Vika on voinut johtua myös väärästä kolikkokoyypistä tai sähkökatkon kekeytänneestä voitonmaksusta tai kassanmaksusta.

Korjaus: Tarkista hopperien anturien sekä liittimen kiinnitykset. Tarkista tarvittaessa myös hopperien sisäilto ja vertaa sitä kassanuisiin anturien arvoon. Puhdista hopperi, mikäli se on likaantunut. Jos vika toistuu, vaihda hopperi.

429 Liian pitkä rahavälisimen pulssi

Syy: Rahavälisimellä saatiin liian pitkä anturipulssi. Tämä on saatanut aiheuttaa poikkeaman laskintukemisiin. Vika voi aiheutua viallisesta rahavälisimestä, ulkoisesta häiriöstä tai huonosti kiinnitetyistä rahavälisimen ja rahavälisimen kortin välisistä kaapelista.

Korjaus: Tarkista rahavälisimen liittimen kiinnitykset. Puhdista rahavälisin liasta ja pölystä. Tarkista tarvittaessa hopperien sisäilto ja vertaa sitä kassanuisiin anturien arvoon. Mikäli vika toistuu ja kassanuisiin arvoihin tulee virheitä, vaihda rahavälisim.

430 Suunta-anturin liian pitkä pulssi

Syy: Ohjainkortilla olevalla suunnanturilla tulee liian pitkä pulssi. Kolikko on mahdollisesti pysähtynyt anturin kohdalle. Todennäköisesti ruuhka.

Korjaus: Tarkista, että rahavälisim on kunnolla paikallaan (tukitukset kohdallaan). Tarkista myös rahaputket hoppereihin sekä vaihteen anturien kiinnitys. Puhdista tarvittaessa.

431 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 1

432 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 2

433 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 4

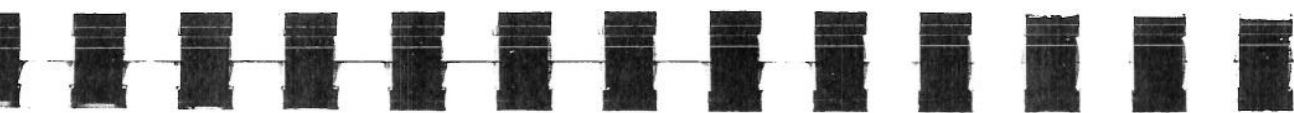
434 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 3

435 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 5

436 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 6

437 Liian pitkä hopperin pulssi: DIL-koodi on 7

- 437** Syy: (Vial 431-437): Voittomaksuhopperilla suoritettiin liian pitkä anturipulssi. Tämä on suoritettu aiheuttanut poikkeaman laskinlaskemisiin. Vian on suoritettu aiheuttanut löyrykaapelin, anturin kiinnitys tai se, että hopperi pyöri liian hitaasti liikaantumisen iänsä. Johdosta, Anturi tai hopperin rahakiekko on myös saattanut jäädä jummiin.
- Korjaus:** Tarkista hopperien anturien sekä liittimien kiinnitykset. Tarkista tarvittaessa myös hopperien sisältö ja vertaa sitä kassamustin antamaan arvoon. Puhdista myös hopperi mikäli se on likaantunut. Vian toistuksessa, vaihda voittomaksuhopperi.
- 438** Kolikko on juuttunut esivalittimen rahakanavaan, anturi 1
- 439** Kolikko on juuttunut esivalittimen rahakanavaan, anturi 2
- Syy:** (Vial 438-439): Rahakanavasta suoritettiin liian pitkä anturipulssi. Kolikko on suoritettu juuttunut anturiin, anturi rikkoutuu tai anturijohdot irtoaa. Rahakanavassa on kaksi anturia (1 ja 2), joista jompikumpi voi aiheuttaa ko. vian.
- Korjaus:** Puhdista rahakanava ja rahavalittimen yläosa. Tarkista anturin kiinnitys (etci anturi itse aiheutta kolikon juuttumista tai hidastumista) ja anturin johdon kiinnitys. Onko liitin oikein päin? Mikäli vika ilmenee välittömästi virtan kytkemisen jälkeen ennen kuin ylitään rahasyöteään rahakanavasta, on anturi viallinen tai johdin irti.
- 440** Hidas kolikko rahakanavassa, anturi 1
- 441** Hidas kolikko rahakanavassa, anturi 2
- Syy:** (Vial 440-441): Kolikko on aiheuttanut normaalia pienemmän anturipulssin esivalittimen kanavassa. Syötöaukko on ilmeisesti likainen tai ahdas.
- Korjaus:** Puhdista syötöaukko sekä anturi. Tarkista myös anturien ja johdojen kiinnitys.
- 442** Voittomaksuhopperi puuttuu
- Syy:** Ohjelminsto ei ole saanut vastausta joltakin hopperilla, jonka pitäisi olla paikalla. Syytä on joko hopperin vioittuminen, virheellinen DIL-koodi hopperikortilla tai irronnut kaapeli. Mikäli vika on ollut sulkeva, kyseessä on arvoltaan pienemmän kolikkolajin hopperin (hopperi 1) puuttuminen, muussa tapauksessa 2. tai 3. hopperi.
- Korjaus:** Tarkista hopperien kaapelien kiinnitykset. Kytketessä virta uudelleen hopperien vihteen LEDin pitäisi vilkkahtaa. Jos tiedonsiirron punainen virhe-LED välähtää, tarkista DIL-koodit. Vaihda voittomaksuhopperi tarvittaessa.
- 443** Rahavalittimen kortti on viallinen.
- Syy:** Ohjelmisto on havainnut vikaan rahavalittimen piirikortilla.
- Korjaus:** Vaihda piirikortti.
- 451** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 1
- 452** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 2
- 453** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 4
- 454** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 3
- 455** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 5
- 456** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 6
- 457** Ylimäär. pulssi hopperilla: DIL-koodi on 7
- Syy:** (451-457): Hopperilla, jonka ei olisi pitänyt olla maksamassa, on vastaanotettu ulosmaksupulssi. Aihuetajaa voi olla ulkoinen häiriö. Hopperin jarru voi olla epäkunnossa.
- Korjaus:** Käynnistä kone uudestaan ja suorita ulosmaksutesti. Jarruvika edellyttää hopperin vaihtoa. Mikäli vika toistuu, tarkista ohjelmiston versio numero ja ilmoita tarvittaessa viasta kunnossapidon tuken.



- 458** Rahavaihte ei pyöri
- Syy:** Voittomaksuhopperien alapuolella oleva rahavaihte (monitierahavaihte) on juuttunut paikalleen, anturikaapeli on vioittunut tai anturikaapeli on irti.
- Korjaus:** Tarkista rahavaihteen anturikaapeli ja anturin toiminta pyörittämällä rahavaihtetta käsin ja katsomalla sytytyskykö anturipulssin merkki-LED kun anturi sulkeutuu. Mikäli ko. valo palaa jatkuvasti, anturi on rikki tai johdo on irti. Mikäli anturi havaitaan ehjäksi, vika on huonosti pyörittävissä rahavaihteessa. Tunnustele pyörittämällä irrottamalla rahavaihtekäsiä ja pyörittämällä sisöosan reitittin käsin. Tarkkaile rahavaihteen toimintaa ja vaihda se tarvittaessa.
- 459** Vespelivarotus
- Syy:** Jomppikumpi koneen kosteusantureista aiheuttaa häilytyksen. Ylempi anturi on rahavalittiminkortilla ja alempi rahavaihtekortilla. Häilytyksen syy on piirikortin reunalla olevien johdinten välillä alkaa kulkea sähkövirta. Häilytyksen voi aiheuttaa myös johdinten liikaantumisen. Tarkista anturien LED-valojen avulla anturin tila.
- Korjaus:** Kuivaa ja puhdista anturijohdinten pinta. Anturin toimintakunto selvittää merkki-LEDin avulla. LED palaa kun liika tai kosteus aiheuttaa vikailmiön. Mikäli koneessa ei ole mitään merkkejä kosteudesta ja vika poistuu puhdistamalla, arvot olisiko koko automaatti puhdistuksen tarpeessa! Muutoin vika voi olla rahavalittimien- tai rahavaihtekortissa.
- 460** Voittomaksuaukko tukittu
- Syy:** Rahavaihteen alapuolella oleva lyhyt ulosmaksupulssi on tukittu. Tai putkessa oleva optoanturi on rikkoutunut.
- Korjaus:** Tukoksen poistuksessa vika poistuu. Mikäli pulssi on lyhyt eikä vika poistu, on anturi joko rikki tai likainen.
- 461** Hopperi 1 yhyjä: DIL-koodi on 1
- 462** Hopperi 2 yhyjä: DIL-koodi on 2
- 463** Hopperi 3 yhyjä: DIL-koodi on 4
- 464** Hopperi 4 yhyjä: DIL-koodi on 3
- 465** Hopperi 5 yhyjä: DIL-koodi on 5
- 466** Hopperi 6 yhyjä: DIL-koodi on 6
- 467** Hopperi 7 yhyjä: DIL-koodi on 7
- Syy:** (Vial 461-467): Voittomaksuhopperista on yritelty sirtää kolikkoja, mutta kolikkoja ei tule ulos. Automaatin laskinten mukaan kolikkoja pitäisi kuitenkin olla jäljellä.
- Korjaus:** Täytä hopperi. Katso täytön suoritustapa testiohjeista. Tarkista etci hopperissa ole vieraita kolikkoja, jotka saattavat estää normaalin toiminnan.
- 471** I/O-liittimän tietoliikennevirhe (alin)
- 472** I/O-liittimän tietoliikennevirhe
- 473** I/O-liittimän tietoliikennevirhe
- 474** I/O-liittimän tietoliikennevirhe
- 475** I/O-liittimän tietoliikennevirhe
- 476** I/O-liittimän tietoliikennevirhe
- 477** I/O-liittimän tietoliikennevirhe (ylin)
- Syy:** (Vial 471-477): Emokortilla on selisemän I/O-liittimät, joihin toimilaitte-moduulit on kytketty. Kukin toimilaitte-moduuli voidaan kytketä haluttuun, vapausen liittimään. Virakoodi ilmoittaa, että kyseistä liittimää (liittimen numero) käytetään ohjeismoduulien kanssa on synnyntä yli 15 peräkkäistä tiedonsiirtovirhetä. Vika ilmenee myös, jos CPU:n ohjelmisto ei ole lakenut viimeisistä 85 I/O-moduulin lähettämää viestistä. Vian on voinut aiheuttaa emokortin, kaapelin tai ohjeismoduulin piirikortin vioittuminen. Koska automaatin sisäinen tiedonvälitys on ollut epäkunnossa, kassalaskimissa voi olla virheitä. Tarkista tarvittaessa laskinten oikeellisuus.

Korjaus: Ohjelmisto pyrkii korjaamaan vian automaattisesti. Tarkista CPU-kortin pistematriisinytön avulla, ovatko tiedon-siirtovierheen merkki-LEDDi sammunut. Tarkista myös, mihin toimialttoimilaitteeseen vian aiheuttanut liittimät on kytketty. Ota automaattista sähkö pois noin 10 sekunnin ajaksi ja käynnistä automaatti uudelleen. Tarkkaile käynnistysvaiheessa mainitun I/O-moduulin merkkivalojen toimintaa. Mikäli vika uusittuu, vaihda käytettyä I/O-liitäntää, näin selvittää, onko laitevika emokortilla vai kaapelissa tai ohjelmistomoduulissa. Kaapeleita vaihtamalla voi selvittää kaapelivian mahdollisuuden.

487 Vieras seteli hyväksytyt

Syy: Setelivalitsimelta tuli tieto vastaan-otetuista setelistä. Setelin arvoa ei kuitenkaan voida selvittää ohjelmiston parametrien avulla.

Korjaus: Tarkista ohjelmiston parametrimuistien versionumero ja ilmoita asiasta kunnossapidon tukeen. Jos setelivalitsimen hyväksymät setelit voidaan ohjelmoida valitsimelle, poista epäilyttävät setelityyppi käytöstä.

489 Ohjelmiston parametrit puutteelliset

Syy: Ohjelmisto ei pysty löytämään tarvittavia tietoja parametrimuistista. Tiedot pitäisi olla tallennettuna CPU-kortin PARAMETER-liittimen muistikortilla. Syy tietojen puuttumiseen voi olla huonosti kiinnittyessä muistikortissa tai voittoa-nessa kortissa. Jos kortin vaihto ei auta, vika lienee CPU-kortilla.

Korjaus: Irrota CPU-kortti ohjausyksiköstä ja paina parametrimuistikortti kunnolla paikalleen. Jos vika toistuu, muistikortti on syytä vaihtaa. Viimeisenä keinona kannattaa yrittää CPU-kortin vaihtamista; tällöin täytyy huolehtia kassamuistin sisällön säilyttämisestä.

490 Kassa täynnä; rahasia automaatti

Syy: Automaatin kassaan on kertynyt liikaa rahaa. Raja-arvo on määritelty ohjelman parametreilla.

Korjaus: Kuittaa vika. Rahasia automaatti rahastusohjeen mukaisesti. Mikäli vika on aiheutunut, tarkista parametrimuistin versio-numero. Ota tarvittaessa yhteys kunnossapidon tukeen.

500 CPU-kortin kassamuistipiiriin IC7/8 sekä emokortin muistipiiriin IC12 sisällöt ovat väärät

Syy: Kassamuistipiireissä säilytetään mm. automaatin raha- ja vikatilastoja. Tietojen oikeellisuus varmistetaan tarkisteilla. Tiedoista pidetään myös kopiota. Kaikkea huolimatta muistien sisällöt on epäilyttävällä tavalla muutettu. Emokortin muistipiiriin sisältyminen sähkökatkon yli toiminta perustuu EEPROM-muistin käyttöön, mikä rajoittaa muistien toimintaikää. Emokortin muistipiiriin sisällä on paristo, joka pitää muistin käydytkelpoisena noin 10 vuotta.

Korjaus: Tarkista CPU-kortin IC7:n ja IC8:n juotokset sekä emokortin muistipiiriin kiinnitys kannassaan. Tarvittaessa vaihda CPU-korttia. Älä kuitenkaan vaihda muistipiiriä samanaikaisesti! Ennen muistipiiriin laskurien korjausta kannattaa lukea talteen saatavilla olevat laskintiedot. Automaatti kannattaa myös rahastaa huollon yhteydessä.

Tee kassamuistipiiriin vaihto *liitteen G* ja alustus *liitteen A* mukaan!

501 CPU-kortti on vaihtunut

Syy: CPU-kortilla on sähköinen ID-koodi, jolla kortin numero tunnustetaan. ID-numeron mukaan CPU-kortti on vaihdettu. Vaihto on ilmeisesti ollut normaali huolto-toimenpide, jolla on pyritty korjaamaan toinen vikatilanne. Tämä vikakoodi

ilmaisee lähinnä vaaratilannetta, jossa kassamuistin laskintulokset ovat saataneet muuttua.

Korjaus: Koska kyseessä ei ole vikatilanne, korjausta ei tarvitsse suorittaa. Mikäli korttia ei varmasti ole vaihdettu, CPU-kortin ID-piiri voi olla viallinen ja kyseinen kortti on syytä vaihtaa myös käytännössä.

502 Emokortti on vaihtunut

Syy: Emokortilla on sähköinen ID-koodi, jolla kortin numero tunnustetaan. ID-numeron mukaan emokortti on vaihdettu. Vaihto on ilmeisesti ollut normaali huolto-toimenpide, jolla on pyritty korjaamaan toinen vikatilanne. Tämä vikakoodi ilmaisee lähinnä vaaratilannetta, jossa kassamuistin laskintulokset ovat saataneet muuttua.

Korjaus: Koska kyseessä ei ole vikatilanne, korjausta ei tarvitse suorittaa. Mikäli korttia ei varmasti ole vaihdettu, emokortin ID-piiri voi olla viallinen ja kyseinen kortti on syytä vaihtaa myös käytännössä.

503 Emokortin kassamuistipiiri on vaihtunut

Syy: Emokortilla on toinen automaatin kassamuistipiireistä - toinen on CPU-kortilla. Ohjelmisto on päätellyt kassamuistien sisällön ja piirikortien sähköisten ID-koodien avulla, että emokortin kassamuistipiiri on vaihdettu. On myös mahdollista, että kassamuistipiiriin sisäinen paristo on kulunut loppuun eikä piiri pysty säilyttämään laskintulokemia sähkökatkoksen yllä. Normaalisti pariston pitäisi kestää 10 vuotta.

Korjaus: Tämä tilanne ei yleensä ole vika vaan varoitus, että kassamuistipiiriin laskintulokemien on voinut tulla yllättäviä muutoksia. Mikäli muistipiiriä ei ole varmasti vaihdettu, muistipiiri on syytä vaihtaa myös käytännössä.

505 CPU-kortin kassamuistipiiriin normaali laskintulokset on korvattu uudella versiolla

Syy: Kassamuistipiiriin laskintulokset pidetään normaalisti CPU-kortin kassamuistipiirissä. Laskintulokset oikeellisuus varmistetaan tarkistiedoilla. Laskintulokemista pidetään lisäksi - kaiken varalta - kahta kopiota, joista toinen on samassa CPU-kortin muistipiirissä ja toinen emokortin kassamuistipiirissä. Tämä vikakoodi ilmoittaa, että laskintulokemien normaali versio on korvattu jommalla kummalla kopiosta. Syy on laskintulokemien epäonnistunut tallutus normaaliin muistialueeseen. Tämä vikakoodi tulee useimmiten yhdessä vikakoodin 506 tai 507 kanssa.

Korjaus: Korjaustoimenpide on tarpeeton, koska tämä vikakoodi ilmoittaa ohjelmiston selvitettävään ongelmaan.

506 CPU-kortin kassamuistipiiriin laskintulokemien kopio on korvattu uudella versiolla

Syy: CPU-kortin kassamuistipiirissä säilytetään normaalin laskintulokemien kopioita. Kopiotulokemia pidetään jatkuvasti samana kuin normaaleja laskintulokemia. Tämä vikakoodi ilmoittaa, että laskintulokemien kopioversio on korvattu normaaleilla laskintulokemilla tai toisella kopiolla. Syy on laskintulokemien epäonnistunut tallutus. Tämä vikakoodi tulee useimmiten yhdessä vikakoodin 505 tai 507 kanssa.

Korjaus: Korjaustoimenpide on tarpeeton, koska tämä vikakoodi ilmoittaa ohjelmiston selvitettävään ongelmaan.

507 Emokortin kassamuistipiiriin laskintulokemien kopio on korvattu uudella versiolla

Syy: Emokortin kassamuistipiirissä säilytetään normaalin laskintulokemien kopioita. Kopiotulokemia pidetään jatkuvasti samana kuin normaaleja laskintulokemia. Tämä vikakoodi ilmoittaa, että laskintulokemien kopioversio on korvattu normaaleilla laskintulokemilla tai toisella kopiolla. Syy on

Käyttöohjekirja: Vikakoodi -syyt ja korjaus

	Ventti/Pokeri/Keno
523	Kolikko 3 eksynyt
524	Kolikko 4 eksynyt
525	Kolikko 5 eksynyt
526	Kolikko 6 eksynyt
527	Kolikko 7 eksynyt
510	Emokortin kassamustipirille kirjoittaminen ei onnistu. Syy: Kysyneen kassamustipiri on viallinen. Vikaa estää tietojen kirjoittamisen kassamustisiin. Korjaus: Vaihda CPU-kortti.
511	Kiekkoo 1 ei pyöri; DIL-koodi on 1
512	Kiekkoo 2 ei pyöri; DIL-koodi on 2
513	Kiekkoo 3 ei pyöri; DIL-koodi on 4
514	Kiekkoo 4 ei pyöri; DIL-koodi on 3
515	Kiekkoo 5 ei pyöri; DIL-koodi on 5
516	Kiekkoo 6 ei pyöri; DIL-koodi on 6
517	Kiekkoo 7 ei pyöri; DIL-koodi on 7
521	Kolikko 1 eksynyt
522	Kolikko 2 eksynyt

Ventti/Pokeri/Keno

523	Kolikko 3 eksynyt
524	Kolikko 4 eksynyt
525	Kolikko 5 eksynyt
526	Kolikko 6 eksynyt
527	Kolikko 7 eksynyt
531	Kolikko 1 eksynyt väärään hopperiin
532	Kolikko 2 eksynyt väärään hopperiin
533	Kolikko 3 eksynyt väärään hopperiin
534	Kolikko 4 eksynyt väärään hopperiin
535	Kolikko 5 eksynyt väärään hopperiin
536	Kolikko 6 eksynyt väärään hopperiin
537	Kolikko 7 eksynyt väärään hopperiin

Ventti/Pokeri/Keno

541	Kolikko 1 eksynyt väärään kassapussiin
542	Kolikko 2 eksynyt väärään kassapussiin
543	Kolikko 3 eksynyt väärään kassapussiin
544	Kolikko 4 eksynyt väärään kassapussiin
545	Kolikko 5 eksynyt väärään kassapussiin
546	Kolikko 6 eksynyt väärään kassapussiin
547	Kolikko 7 eksynyt väärään kassapussiin
549	Sähkökatkos kesken ulosmaksun
550	Sähkökatkos kesken kassamaksun

Käyttöohjekirja: Vikakoodi -syyt ja korjaus

602	Ohjelmiston tila on "bus error"
603	Ohjelmiston tila on "address error"
604	Ohjelmiston tila on "illegal instruction"
605	Ohjelmiston tila on "zero division"
608	Ohjelmiston tila on "privileged error"
609	Ohjelmiston tila on "trace"
610	Ohjelmiston tila on "time 1010 error"
611	Ohjelmiston tila on "time 1111 error"
612	Ohjelmiston tila on "breakpoint"
613	Ohjelmiston tila on "spurious interrupt"
614	Ohjelmiston tila on "format error"
615	Ohjelmiston tila on "unint interrupt"
620	Ohjelmiston pelimoduulin sisäisen viestipuskurin ylivuoto
621	Ohjelmiston pelimoduulin ja kiekkomoduulin välisen viestipuskurin ylivuoto
622	Ohjelmiston pelimoduulin ja rahamoduulin välisen viestipuskurin ylivuoto
623	Ohjelmiston pelimoduulin ja kasinoverkkomoduulin välisen viestipuskurin ylivuoto
624	Ohjelmiston pelimoduulin ja grafiikkaohjelmimoduulin välisen viestipuskurin ylivuoto
625	Ohjelmiston pelimoduulin ja ylimääräisen toimintamoduulin (erillinen PC rms.) välisen viestipuskurin ylivuoto

- 626 Ohjelmiston rahamoduulin viestipuskurin ylivuoto
Syy: Paljon viestiliikennettä rahamoduulin sisällä tai rahamoduulin ja pelimoduulin välillä. Johtuu joko ohjelmavasta tai jonkun toimilaitteen rikkoutumisesta, jolloin viallinen laite voi jäädä lähettämään viestejä jatkuvasti.
Korjaus: Tarkista toimilaitteiden kunto - rikkoutumisen yhteydessä voi syntyä muitakin vikakodeja, jotka auttavat vian paikallistamisessa.
- 627 Pelaajan krediteissä negatiivinen luku
Syy: Todennäköisesti samalla saadaan kassamusiikkioitoiden korvaamista osoittavia vikakodeita, joko 505, 506 tai 507. Joku kassamusiikkio on tällöin tunnetun tai tiedot korvattu toisilla juuri kesken kredittien veloitamista, jolloin veloituksen tuloksesta saattaa tulla negatiivinen luku. Negatiivinen luku näkyisi erittäin suurena arvona näytöllä. Tässä tapauksessa myös hyviystrahoihin siirtyvä arvo on erittäin suuri.
Korjaus: Tarkista laskintiedot ja peliasetuksia. Näkykö erittäin suurta kolikko-arvoja? Jos näkyvä, kassamusiikki täytyy alustaa. Kassamusiikin alustusta varten ota yhteys tehtaan huoltoon.
- 628 Pelaajan voitoissa laiton arvo
Syy: Todennäköisesti samalla saadaan kassamusiikkioitoiden korvaamista osoittavia vikakodeita, joko 505, 506 tai 507. Joku kassamusiikkio on tällöin tunnetun ja tiedot korvattu toisilla juuri kesken veloitusten tuloksesta saattaa tulla negatiivinen luku. Negatiivinen luku näkyisi järjetömän suurena arvona näytöllä. Tässä tapauksessa myös hyviystrahoihin siirtyvä arvo on järjetömän suuri.
Korjaus: Mikäli vikakodeja 505-507 ei esiinny vian 628 yhteydessä, tilanteesta kannattaa ilmoittaa kunnossapidon tukeen ja kertoa samalla ohjelmiston ja parametrien versio numerot.
- 629 Pelaajan voittoa ei pystyvä luvuttamaan näytöllön.
Syy: Ohjelmaavika.
Korjaus: Ilmoita viasta kunnossapidon tukeen. Mainitse samalla ohjelmiston ja parametrien versio numerot.
- 630 Hopperin osoitevirhe
- 631 Rahavaihden osoitevirhe
- 632 Rahavaihtosimen osoitevirhe
- 633 Kiekon osoitevirhe
Syy: (Viat 630-633): Ohjelmisto yrittää lähettää viestin osoitteeseen, joka ei ole hyväksyttävä osoite. Syyinä ohjelmisto- tai parametrioivika.
Korjaus: Tarkasta DIL-koodi -asetukset. Tarkasta parametrien versio numerot ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 634 Toimilaitteiden kytkentäluokkoviirhe
Syy: Ohjelmisto yrittää lähettää viestin sellaiselle toimilaitteelle, jonka sijaintia koneen ohjelmisto ei tiedä.
Korjaus: Tarkista toimilaitteiden kytkennät. Mikäli vika ei poistu, ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.

- 635 Yimäitärimen hopperi -virhe
- 636 Yimäitärimen rahavaihte -virhe
- 637 Yimäitärimen rahavaihtisin -virhe
- 638 Yimäitärimen kiekko -virhe
Syy: (Viat 635-638): Ohjelmisto on saanut viestin sellaiselta toimilaitteelta, jota ei parametrien mukaisesti pitäisi olla olemassa. Mikäli vika ilmenee vasta koneen toimintua pitkään, vika on todennäköisesti kyseisessä toimilaittepiirissä.
Korjaus: Vaihda ko. piirikortti. Mikäli vika ei poistu, tarkasta parametrien versio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 639 Ohjelmiston printerimoduulin viestipuskurin ylivuoto
Syy: Paljon viestiliikennettä printerimoduulin ja pelimoduulin välillä. Johtuu joko ohjelmavasta tai jonkun toimilaitteen rikkoutumisesta, jolloin viallinen laite voi jäädä lähettämään viestejä jatkuvasti.
Korjaus: Tarkista toimilaitteiden kunto - rikkoutumisen yhteydessä voi syntyä muitakin vikakodeja, jotka auttavat vian paikallistamisessa.
- 640 Väärä rahamoduulin tila
Syy: Rahamoduulin sisäinen (ohjelmallinen) tila on ollut väärä tai tuntematon. Toiminto keskeytetty ja laite resetoitu. Ohjelmistovika.
Korjaus: Mikäli vika toistuu, ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 641 Väärä rahavaihte pyörinyt
Syy: Tämä vikakoodi on käytössä vain koneissa, joissa on useampi hopperin alapuolinen (pyörivä) rahavaihte. Ohjelmisto on tulkinut, että viestin lähettäminen rahavaihteen ei olisi pitänyt pyöräitä.
Korjaus: Tarkasta parametrisation numero ja ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 642 Kiekkomodulaali saanut virheellisen viestin
Syy: Kiekkomodulaali on saanut kiekkojen pyörityskomennot, mutta viestissä ei ole tietoja pyöritysmäärästä yms. Ohjelmistovika.
Korjaus: Tarkasta ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 643 Sarjaliikenneosoitteessa on virhe
Syy: Sarjaliikenneosoiteen tarkastuksessa on havaittu virhe.
Korjaus: Tarkasta ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 644 Viestilähetyksen virheelliseen osoitteeseen
Syy: Yritetty lähettää sarjaliikenneviesti osoitteeseen, jota ei ole käytössä.
Korjaus: Tarkasta ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 645 Viestintähetys virheelliselle kanavalle
Syy: Yritetty lähettää sarjaliikenneviesti kanavalle, joka ei ole käytössä.
Korjaus: Tarkasta ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 646 Virheellinen viesti rahamoduulille
Syy: Rahamoduuli on saanut kolikonviesin, jonka parametrit saatu kolikon numero ei kelpaa.
Korjaus: Mikäli vika toistuu, tarkasta ohjelmaversio numero ja ota yhteyttä kunnossapidon tukeen.
- 649 Parametriverihe
Syy: Parametrimusiikkikortti on viallinen ja kaikkia parametreja ei löydy, tai ohjelmaversio numero on yhteydessä olisi pitänyt vaihtaa myös uusi parametriverisio.
Korjaus: Tarkasta parametrimusiikkikortti. Vaihda tarvittaessa.

- 650 Negatiivinen maksupyynnö
 Syy: Ulosmaksussa tai kassanmaksussa on pyydytty maksamaan negatiivinen summa.
 Korjaus: Tarkkista ohjelmiston versio-numero ja ilmoita viasta kunnossapidon tukeen.
- 651 Hopperi 1 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 1
- 652 Hopperi 2 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 2
- 653 Hopperi 3 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 4
- 654 Hopperi 4 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 3
- 655 Hopperi 5 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 5
- 656 Hopperi 6 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 6
- 657 Hopperi 7 maksanut liikaa ulos; DIL-koodi on 7
- 658 Hopperi 1 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 1
- 659 Hopperi 2 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 2
- 660 Hopperi 3 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 4
- 661 Hopperi 4 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 3
- 662 Hopperi 5 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 5
- 663 Hopperi 6 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 6
- 664 Hopperi 7 maksanut liikaa kassaan; DIL-koodi on 7
 Syy: (Viat 651-664): Ulosmaksussa tai kassanmaksussa on maksettu ainakin yksi ylimääräinen kolikko johtuen ohjelma-
- 665 Pelimoduulin maksajan maksupyynnö tuntelemattomalle hopperille
- 666 Pelimoduulin maksajan kohde (esim. kassaan/ulos) muutunut kesken maksun tukeen.
- 667 Pelimoduulin maksajan toiminto tunte-maton
- 668 Pelimoduulin maksupyynnön maksulähde tuntematon
- 669 Pelimoduulin maksupyynnö pelaajalle, vaikka voitot nolilla
- 670 Pelimoduulin liian suuri maksupyynnö pelaajalle, voitot eivät riitä
- 671 Pelimoduulin maksupyynnö pelaajalle, vaikka kredittit nolilla (versiossa, jossa pelivarauksetkin voidaan maksaa ulos)
- 672 Pelimoduulin liian suuri maksupyynnö pelaajalle, kredittit eivät riitä (versiossa, jossa pelivarauksetkin voidaan maksaa ulos)
- 673 Pelimoduulin maksupyynnö pelaajalle, vaikka kredittit+voitot nolilla (versiossa, jossa pelivarauksetkin voidaan maksaa ulos)
- 674 Pelimoduulin liian suuri maksupyynnö pelaajalle, kredittit+voitot eivät riitä (versiossa, jossa pelivarauksetkin voidaan maksaa ulos)
- 675 Pelimoduulin maksupyynnössä *pelaajalle* maksettaessa on valittu valmiiksi käytettävä hopperi - valinta sallittu vain kassanmaksussa tai esim. ulosmaksutes-teissä, mutta ei pelaajalle
- 676 Pelimoduulin maksupyynnön toimintoa ei ole vielä toteutettu - kuitenkin sitä pyydyttiin

- 677 Pelimoduulin maksupyynnön kohde tunte-maton
- 678 Pelimoduulin maksupyynnössä annettu voitonmaksukoneisto tuntematon tai ei käytössä (esim. älykortti)
- 679 Pelimoduulissa hopperin sisällön luvussa annettu hopperi tuntematon - maksun yhteydessä, laskimet silti kunnossa
- 680 Pelimoduulissa maksukohteen (esim. kassaan/ulos) valintaa ei onnistu, maksu kesken tai uusittu liian aikaisin
- 681 Pelimoduulissa maksukohteen valinnassa havaittu negatiivinen maksupyynnö
- 682 Pelimoduulissa maksujakaumaa tehtäessä havaittu negatiivinen maksupyynnö
- 683 Pelimoduulissa maksujakaumaa tehtäessä havaittu tyhjä (=0) maksupyynnö
- 684 Pelimoduulissa maksujakaumaa tehtäessä havaittu laskinkohteen muuttuminen
- 685 Pelimoduulissa maksujakaumaa tehtäessä havaittu tuntematon maksulähde
- 686 Pelimoduulissa maksujakaumassa jaettu maksettavaa hopperille, joka ei ole käytössä
- 687 Pelimoduulissa maksujakaumasta tuli eri suuri kuin maksupyynnö oli
- 688 Pelimoduulissa maksujakaumaa tehtäessä havaittu pienemmän käytettävän kolikkokokoon olevan nollla tai negatiivinen
- 689 Pelimoduulissa karkea maksujakauma negatiivinen
- 690 Pelimoduulissa maksujakauma ei riitä maksupyynnöön
 Syy: (Viat 665-690): Ohjelmiston suoritus on joutunut odottamattomaan tilaan.
 Korjaus: Yritä selvittää vian aiheutumissi-tilanne ja ilmoita tilanneskuvauks, vikakoodi, ohjelmiston sekä parametrimuistien versionumerot kunnossapidon tukeen.
- 691 Pelimoduulissa hopperin 1 (DIL-koodi on 1) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 692 Pelimoduulissa hopperin 2 (DIL-koodi on 2) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 693 Pelimoduulissa hopperin 3 (DIL-koodi on 4) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 694 Pelimoduulissa hopperin 4 (DIL-koodi on 3) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 695 Pelimoduulissa hopperin 5 (DIL-koodi on 5) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 696 Pelimoduulissa hopperin 6 (DIL-koodi on 6) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
- 697 Pelimoduulissa hopperin 7 (DIL-koodi on 7) kolikot eivät riitä maksujakauman - maksettu mitä pystyit
 Syy: (Viat 691-697): Voitonmaksussa maksujakaumassa on välistämättä muodostunut sellainen, jossa jonkun hopperin kolikot eivät riitä maksuun. Osa voitosta maksettiin, mutta loput siirtyvät hyvävirsra-hoihin. Ainakin yksi hopperista on maksun jälkeen täysin tyhjä.
- 698 Pelimoduulissa satua kiekkomoduuililla tuntematon viesti
 Korjaus: Hoppereissa on vajautusta. Täyriä hopperit.
- 699 Pelimoduulissa luotu voittosumma suurempi kuin parametreissa määritellyt maksimivoitto
- 700 Pelimoduuli saanut tiedon rahamoduulilta kassaan maksetusta kolikosta, kolikon arvo nollla
- 701 Pelimoduuli saanut tiedon rahamoduulilta sisänsä syötystä setelistä, setelin arvo nollla

- 702** Kiekkojen ohjaus ei ole toimintavalmis
703 Rahatietojen käsittely ei ole toimintavalmis
704 Ohjelmisto ei ole toimintavalmis
705 Grafiikkaohjelmisto ei ole toimintavalmis
706 Verkotusohjelmisto ei ole toimintavalmis
707 Oheisohjelmisto ei ole toimintavalmis
Syy: (viat 698-707): Ohjelmiston suoritus on joutunut odottamattomaan tilaan.
Korjaus: Yritä selvittää vian aiheutumistilanne ja ilmoita tilannekuvaus, vikakoodi, ohjelmiston sekä parametrimuutosten versio-numerot kunnossapidon tukeen.
- 708** Rahatietojen käsittely on keskeytynyt
Syy: Maksu on kesänyt liian kauan ja se on keskeytetty - hopperit() osittain junnussa, ulosmaksuunturi valilliset tms.
Korjaus: Tarkista hopperoiden ja antureiden kunto. Mikäli selvää elinellistä vikaa ei löydy ja vika toistuu usein, yritä selvittää vian aiheutumistilanne ja ilmoita tilannekuvaus, vikakoodi, ohjelmiston sekä parametrimuutosten versio-numerot kunnossapidon tukeen.
- 709** Kiekkojen toiminta on keskeytynyt
Syy: Kiekkojen pyörittyskäsikyn jälkeen ei kiekkomoduulilla saada kaikkia pysähtymisviestejä ajoissa - saatana olla, että pyöriminen jatkuu muuten ikuisesti tai että pysähtymisviestejä ei läheleTTY ollenkaan. Toiminta keskeytetään.
Korjaus: Tarkista kiekko-kaapelin, -korttien ja -antureiden kunto.
- 710** Kolikon reititysieto puuttuu
Syy: Rahanvalitsimella on vastaanotettu kolikko, jota varten ei ole olemassa reititystietoa.

- 711** Epäonnistunut panoksen rajoitus
Syy: Hopperissa liian vähän rahaa. Ohjelmisto joutunut odottamattomaan tilaan.
Korjaus: Tarkista hopperoiden sisältö välittömästi. Ilmoita tilanteesta kunnossapidon tukeen.
- 713** Virheellinen piirtokomento
Syy: CPU-kortti on antanut CRT-ohjainkortille piirtokäsikyn, jota CRT-ohjainkortti ei ole pystynyt suorittamaan. Vika aiheuttaa ohjelmiston resetoinnin.
Korjaus: Automaatin toiminta jakuu resetoinnin jälkeen normaalisti. Kuittaa vikakoodi. Ilmoita tilanteesta kunnossapidon tukeen.
- 714** Käyttöjärjestelmäpuskurin U ylivuoto
715 Käyttöjärjestelmäpuskurin T ylivuoto
716 Käyttöjärjestelmäpuskurin P ylivuoto
Syy: (viat 714 - 716): Ohjelmiston suoritus on joutunut odottamattomaan tilaan.
Korjaus: Yritä selvittää vian aiheutumistilanne ja ilmoita tilannekuvaus, vikakoodi, ohjelmiston sekä parametrimuutosten versio-numerot kunnossapidon tukeen.
- 717** 1. laskin ei täsmää
Syy: Hopperin laskinrvojen summa ei täsmää laskimeen 1 nähden. Automaatti tarkastaa erikseen kaikki NVRAM-tiedot ja mahdollisesti kopioi laskinsein.
 Vikakoodit 505, 506 ja 507 ovat mahdollisia vian 717 yhteydessä. Tällöin vika on ollut korruptoituneessa laskinkopiossa.
 Jos kaikki laskinseinit ovat identtisiä ja muuten täsmälvät, pakotetaan laskimien 1 erillisten hopperien laskinrvojen summa. Tällöin vikoja 505 - 507 ei esiinny lässä yhteydessä. Jos vikakoodi 717 ilmenee usein, kuvaava vikatilanne sekä muut samaan aikaan ilmenevät vikakoodit kunnossapidon tuelle.
Korjaus: Vian jälkeen laskinrvoit täsmälvät automaattisesti.

Litteet

Lite A Kassamuisiin alustus

Voit alustaa kassamuisipiiriä, jos automaatin toiminta on estynyt kassamuisiä sekaisin -vian vuoksi. Tällöin päätset Asetukset/Kassamuisiin alustus -kohdan.

Näin alustat kassamuisiin:

1. Kirjaa laskinarvot tai rahasta.

Käytä RAKE-keruulaitetta jos mahdollista. Mikäli rahoja ei saada pois ennen kassamuisiin alustusta, ota kassa pois alustuksen jälkeen.

2. Kirjoita muistisiin seuraavat arvot ja asetukset.

- hopperien raja-arvot Asetukset/Hopperien rajat -kohdassa.
- rahalajien arvot Asetukset/Rahojen arvot -kohdan avulla.

- asetustarkiste (tarkistesumma) Asetukset/Asetustarkiste -kohdan avulla.
- pelionnaisiudet (optiobiiti) Asetukset/Asetustarkiste -kohdan avulla.

Arvioi samalla arvojen järjestyminen, koska nämä arvot voivat olla myös virheellisiä: arvoja on siltä lyetty sekaisin olleessa kassamuisipiirissä.

3. Alusta kassamuisiin sisältö Asetukset/Kassamuisiin alustus -kohdassa.

4. Tarkista, että kassamuisissa on nyt oikeat arvot. Muuta tarvittaessa.

- hopperien raja-arvot Asetukset/Hopperien rajat -kohdassa.
- rahalajien arvot Asetukset/Rahojen arvot -kohdan avulla.

- asetustarkiste (tarkistesumma) Asetukset/Asetustarkiste -kohdan avulla.

- pelionnaisiudet (optiobiiti) Asetukset/Asetustarkiste -kohdan avulla. Mikäli luku ei täsmää, siirry Asetukset/Pelionnaisiudet -kohtaan. Tästä asetuskohdassa voit muuttaa kaikkien optiobiitin arvoja. Tärkeimmät ominaisiudet ovat myös erikseen asetettavissa.

5. Tasaan hopperit

Mikäli rahamäärä ei riitä automaatin voittomaksureseeriksi, täydennä sisältöä.

6. Suorita uusi rahastus.

Käytä RAKE-keruulaitetta, jos mahdollista. Poista rahat kassasta, jos sitä ei vielä ole tehty.

Lite B Rahailikenne

Taulukko 18: Hopperien alkuarvot (pääv. 100 mk)

Hopperi	Alkuperäinen alkuarvo
1 mk	400 x 1 mk = 400 mk
5 mk	80 x 5 mk = 400 mk
10 mk	30 x 10 mk = 300 mk

Taulukko 19: Hopperien alkuarvot (pääv. 200 mk)

Hopperi	Alkuperäinen alkuarvo
1 mk	500 x 1 mk = 500 mk
5 mk	120 x 5 mk = 600 mk
10 mk	40 x 10 mk = 400 mk

Taulukko 20: Rahojen arvot

Kohta	Aseteeseen	Arvo mk
1	Koilikon 1 arvo	1
2	Koilikon 2 arvo	5
3	Koilikon 3 arvo	10
4	Koilikon 4 arvo	0
5	Koilikon 5 arvo	0
6	Koilikon 6 arvo	0
7	Koilikon 7 arvo	0
8	Setelin 1 arvo	0
9	Setelin 2 arvo	0
10	Setelin 3 arvo	0
11	Setelin 4 arvo	0
12	Setelin 5 arvo	0
13	Setelin 6 arvo	0
14	Setelin 7 arvo	0
15	Setelin 8 arvo	0
9	Setelin 9 arvo	0
10	Setelin 10 arvo	0

Taulukko 21: Rahailikentän raja-arvoja

Raja-arvo	Arvo mk
Pelin minimihinta (perushinta)	1
Pelin maksimipanos	5
Kreditmaksimi	40
Voittomaksimi (pakotettu ulosmaksu)	110
Voittomaksuraja (ei makseta ulos)	110
Sukuraja (kaikki hopperi yhteensä), päävoitto 100 mk.	20
Sukuraja (kaikki hopperi yhteensä), päävoitto 200 mk.	40
Hopperin 1 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 100 mk)	400
Hopperin 2 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 100 mk)	400
Hopperin 3 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 100 mk)	300
Hopperin 1 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 200 mk)	500
Hopperin 2 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 200 mk)	600
Hopperin 3 alkuarvo alustuksessa (päävoitto 200 mk)	400
Hopperin 1 sisältön ylä- ja alaraja- arvot	0...2000
Hopperin 2 sisältön ylä- ja alaraja- arvot	0...2000
Hopperin 3 sisältön ylä- ja alaraja- arvot	0...2000
Kassaussumma (siirrettävä minimi)	50
Kassan ylitäytöraja	20000
Tuplausraja (päävoitto 100 mk)	50
Tuplausraja (päävoitto 200 mk)	100

Lähtöarvot

Kirjaa laskimet 1-8 lähtöarvoiksi.

Lite C Rahastusohje

Rahastus keruulaitteella

1. Avaa alaovi.
2. Hyväksy rahastus JAKO-painikkeella.
3. Avaa kassaovi.
4. Lue laskimiedot keruulaitteella.

Mikäli optinen liitäntä ei lähetä laskintietoja, ne on näppäiltävä käsin keruulaitteelle. Suorita 4. kohta seuraavasti:

- Lue tai näppäile automaattitunnus keruulaitteeseen ja näppäile laskimet 1-8.
5. Ota rahastuskortti.
 6. Lue tai näppäile säkki-tunnus rahastuskortista keruulaitteeseen.
 7. Vaihda kassapussit.
 8. Laita rahastuskortti kassapussiin ja lukitse pussit yhteen.
 9. Lukitse ovet.
 10. Katso, että automaatti menee pelinuotoon.

Rahastus ilman keruulaitetta

1. Avaa alaovi.
2. Hyväksy rahastus JAKO-painikkeella.
3. Avaa kassaovi.
4. Ota rahastuskortti tai ilmoituslomake ja kirjaa automaattitunnus ja laskimet 1-8.
5. Vaihda kassapussit.
6. Laita rahastuskortti tai ilmoituslomake kassapussiin ja lukitse pussit yhteen.
7. Lukitse ovet.
8. Katso, että automaatti menee pelinuotoon.

Lite D Optinen liitännä

Liittämän kautta lähetetään laskin tiedot seuraavassa muodossa (Yksi tietolohko):

```
>>>>A1C01A0BA281A@@A
:Aut: Alun 12346;OVI 9;SYY 14;PVM
200594;KLO 1119
:Aut:La 1 1530-9
:Aut:La 2 30-1
:Aut:La 3 0-0
:Aut:La 4 0-0
:Aut:La 5 0-0
:Aut:La 6 0-0
:Aut:La 7 1500-8
:Aut:La 8 0-0
3B8B
```

Sama tietolohko lähetetään toistuvasti, kunnes ovi suljetaan tai laskinten näyttöä poistetaan. Liittämän kautta lähetetään käytäntöidat seuraavassa muodossa (38 tietolohkoa)

```
>>>>A1C01A0BA281A@@@
:Aut: Alun 12346;OVI 10;SYY 8;PVM
200594;KLO 1149
:Aut:La 1 1530-9
:Aut:La 2 30-1
:Aut:La 3 0-0
:Aut:La 4 0-0
:Aut:La 5 0-0
:Aut:La 6 0-0
:Aut:La 7 1500-8
:Aut:La 8 0-0
17DB
```

1. LOHKO

2. LOHKO

```
>>>>A1C01A0C15C1AA@@
:Aut: Alun 12346;OVI 10;SYY 8;PVM
200594;KLO 1149
:Aut:La 9 500-5
:Aut:La 10 0-0
:Aut:La 11 0-0
:Aut:La 12 0-0
:Aut:La 13 630-5
:Aut:La 14 30-1
:Aut:La 15 0-0
:Aut:La 16 400-6
E516
```

: jne :

```
>>>>A1C01A0496A3CFA
:Aut: Alun 12346;OVI 1;SYY 8;PVM
160594;KLO 1410
:Aut:La 4 0-0
04AB
```

38. LOHKO

Tietolohkoja lähetetään väjään sekunnin välein kunnes viimeinenkin lohko on lähetetty. Tämän jälkeen lähetykset alkavat uudelleen automaattisesti alusta. Oven sulkeminen tai näyttökohdasta poistuminen lopettaa lähteykset.

Lähteyksen alkutunnus koostuu seuraavista kentistä:

```
-----A-----B-----C-----D-----E-----
>>>>A1C01A0B$0A1A@@@
```

- A: Alkumerkit
- B: Lohkon pituus (C:stä loppuun ilman koko lohkon ylise laskettua crc:tä)
- C: Alkutunnuksen crc
- D: Lohkon tunnus (@=ensimmäinen,A,B,C, jne.)
- E: Lohkon tyyppi (@=normaali lohko, A=viimeinen lohko)

Laskinrvojen perässä on viivalla erotettuna summatarkiste.

Viimeisenä lähteytsohkoissa on koko lohkon ylise laskettu crc-tarkiste. Tarkiste lasketaan alkutunnuksen kenttä D ja E mukaan lukien.

Jos kysessä on VIP-automaatti, se näkyy tiedo- kentässä vip-leksiniä:

```
>>>>A1C01A0BD2BDA@@
:Aut:vip;Alun 12346;OVI 11;SYY 8;PVM
200594;KLO 1229
```

Lite E Laskimet

Taulukko 22: Laskinten merkitys

Laskin	Laskimen kuvaus	Yksikkö	Laskintyyppi
0	Kassa	mk	nollautuva
1	Hopperin yhteensä	mk	helkellinen
2	Rahat sisään yhteensä	mk	summautuva
3	Rahat ulos yhteensä	mk	summautuva
4	Kassa yhteensä	mk	summautuva
5	Vilosen kassaan	mk	summautuva
6	Kympt kassaan	mk	summautuva
7	Hopperoiden täydyt yhteensä	mk	summautuva
8	Hopperoiden poisot yhteensä	mk	summautuva
9	Markan hopperin sisältö	mk	helkellinen
10	Sisään tulleet markat	mk	summautuva
11	Ulos maksetut markat	mk	summautuva
12	Kassaan menneet markat	mk	summautuva
13	Vilosen hopperin sisältö	mk	helkellinen
14	Sisään tulleet viloset	mk	summautuva
15	Ulos maksetut viloset	mk	summautuva
16	Kymppin hopperin sisältö	mk	helkellinen
17	Sisään tulleet kymppit	mk	summautuva
18	Ulos maksetut kymppit	mk	summautuva
19	Sisään tulleet setelit 1	mk	summautuva
20	Sisään tulleet setelit 2	mk	summautuva
21	Pelatul peilit	mk	summautuva
22	Voitetur voitot	mk	summautuva
23	Pelatul peilit	kpl	summautuva
24	Kassaoven avaukset	kpl	summautuva
25	Vikallianteissa nollatut pelivaraukset ja voitot	mk	summautuva
26	Pitkän aikavälän antosuhde (10000 peilä)	%	
27	Lyhyen aikavälän antosuhde (1000 peilä)	%	
28	Hylkyrahat (viimeiset 500 kolikkoa)	%	

Lite F Peliominaisuudet

Taulukko 23: Peliominaisuudet

Omlnaisuus	Arvo = Ei	Arvo = Kyllä
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	
14	X	
15	X	
16	X	
17	X	
18	X	
19	X	
20	X	
21	X	
22	X	
23	X	
24	X	
25	X	

Taulukko 23: Peliominaisuudet

Omlnaisuus	Arvo = Ei	Arvo = Kyllä
26	X	
27	X	
28	X	
29	X	
30	X	
31	X	
32	RAY-rahastus. Automaatin operointitapa, jossa RAY:n henkilökunta rahastaa automaatin kassan.	VIP-tyhjennys. Automaatin operointitapa, jossa sipa-asiakas tyhjentää automaatin kassan.
33	Rahat ohjataan hoppereista kolikkolajien mukaan eri kassapusseihin.	Rahat ohjataan hoppereista samaan kassapussiin kolikkolajista riippumatta.
34	X	
35	X	
36	X	
37	Kosteus- ja tukkimisanturin häilyksen seurauksena automaattista kuuluu ulvova hälyysääni ja automaatti tittaa tai sulkeutuu.	Kosteus- ja tukkimisanturin häilyksestä tehdään info-tason vikailmoitus. Automaatti pysyy pelitilassa eikä ulvovaa hälyysääntä kuulu. Huomaa! Kun anturi on korjattu, on tämän peliominaisuuden arvoksi valittava jälleen Ei.
38	X	
39	X	
40	X	
41	X	
42	X	
43	X	
44	X	
45	X	
46	X	

Taulukko 23: Pelionnaisuuudet

Omnaisuus	Arvo = EI	Arvo = Kyllä
47	X	
48	X	
49	X	
50	X	
51	X	
52	X	
53	X	
54	X	
55	X	
56	X	
57	X	
58	X	
59	X	
60	X	
61	X	
62	X	
63	X	
64	X	

Lite G CPU-kortin, emokortin tai kassamuisstipiirin vaihto

Automaatin CPU- ja emokortilla on muistipiiri, jossa säilytetään automaatin kassalaskimen arvoja. Sen vuoksi näiden piirikorttien vaihtaminen on tehtävä huolellisesti ja ohjeita noudattaen. Kannattaa muistaa yleisohje: CPU-kortti, emokortti tai emokortin kassamuisstipiiri voidaan vaihtaa, jos vain yksi kortista vaihdetaan kerrallaan eli saman sähkökatkon aikana.

Yleensä automaatin vikakoodien perusteella voidaan päätellä, tarvitseeko piirikorttia vaihtaa. Piirikortteilla ilmennyt vika voidaan yleensä korjata ainostaan erityisystökauilla. Viallinen kortti kannattaa toimittaa korjattavaksi kunnossapidon tukeen.

CPU-kortin vaihto

- ** Irrota ja kiinnitä CPU-kortti ohjekirjan 7. luvun *Vaihto* ohjeiden mukaisesti.
- ** Kyike syöttöjännite päälle vaihdon jälkeen.
- ** **Odota, kunnes automaatti on pelauskunnossa.** Odottaminen on välttämätöntä, jotta prosessori enää kopiaa kassamuisstipiiriin sisällön uudelle CPU-kortille.
- ** Jätka huoltaa tarvittaessa.

Emokortin vaihto

- ** Irrota ja kiinnitä emokortti ohjekirjan 7. luvun *Vaihto* ohjeiden mukaisesti.
- ** Poista vanhasta emokortista kassamuisstipiiri.
- ** Asenna se uudelle emokortille, vaikka siinä olisikin uusi muistipiiri vahvina. Vanhassa kassamuisstipiirissä on talleassa automaatin las-kinhistoria, siksi uudella emokortilla on käytettävä vanhaa muistipiiriä.
- ** Kyike syöttöjännite päälle vaihdon jälkeen.
- ** **Odota, kunnes automaatti on pelauskunnossa.** Odottaminen on välttämätöntä, jotta prosessori enää kopiaa kassamuisstipiiriin sisällön uudelle CPU-kortille.

Kassamuisstipiirin vaihto

Emokortin kassamuisstipiiri voidaan vaihtaa, jos samaan aikaan, eli saman sähkökatkon aikana, ei vaihdeta CPU- tai emokorttia.

Kassamuisstipiirin irroituksessa tarvittavat piirin ulosvedintä, erityisystökauilla, jolla poistat piirin vahingoittamatta emokorttia.

HUOMAA! Älä yritä irroittaa piiriä ruuvimeisselillä tai vastaavalla työkalulla, sillä niillä voi vahingoittaa emokortin johdotusta.

Suosittelemme, että irroitat kassamuisstipiirin seuraavalla tavalla:

- ** irrota emokortti ohjausyksiköstä ohjekirjan 7. luvun *Vaihto* ohjeiden mukaisesti.
- ** tartu ulosvelimellä vanhaan kassamuisstipiiriin kiinni ja vedä se varovasti pois.
- ** korvaa vanha piiri uudella kassamuisstipiirillä.
- ** asenna emokortti takaisin ohjausyksikköön ohjekirjan 7. luvun *Vaihto* ohjeiden mukaisesti.

RAY-sanasto

Sanaston käytöstä

Tämä sanasto on tarkoitettu raha-automaattien sanastoksi. Sen tarkoituksena on selvittää käsitteitä ja yhdenmukaistaa termejä.

Sanasto on tehty kaikille ohjekirjan lukijoille, erityisesti RAY:n henkilönummalle. Huomautukset ja kysymykset voit osoittaa RAY:n tuotesuunniteluosiin ohjekirjoista vastaaville.

Sanaston lukuohje

Termi on lihavoitu. Ensimmäinen lause on termin määrittelmä. Sitä seuraa termin selite. Kaikilla termeillä ei ole selitettä. Jos määrittelmät on numeroitu, kysymyksessä on termin kaksi eri merkitystä. *Kurssivoitot* -termi on määritelty muualla tässä sanastossa.

A

Aktiivinen – 1) valaisuu tai valkkuva. Yleensä *käyttöpankkeera*. Aktiivisuudella automaatti pyytää tai muistuttaa pelaajaa valitsemisen mahdollisuudesta.

2) käyttövalmis. *Huolontahti* on aktiivinen silloin, kun *päävalikko* näkyy näytössä ja *huoltopainikkeilla* voi valita esimerkiksi testin tai laskimet.

Alaovi – alin ulompi ovi.

Alkuarvo – tehnaalla asetettu arvo. Vaikka arvoja olisi välillä muutettu, ne palaavat, kun *kassamusiikki alustetaan*. Synonymit: *tehdasarvo*. Arvo voi olla *laskin-arvoja* (esimerkiksi *hopperin raja*), *pelominuutuksia* tai kolikkovarvoja.

Alkutäyttö – alkuarvon mukaisen rahanumman laittaminen *hopperiin* ensimmäistä kertaa.

Alustaa – poistaa olemassaoleva tieto ja palauttaa tehdasarukset. Esimerkiksi *alustaa kassamusiikki*.

Alustus – olemassaolevien tietojen poisto ja *tehdasarusten* palautus. Esimerkiksi *kassamusiikin alustus*.

Antosuuhde – utosnäksetujen ja pelattujen voitosten suhde kaikkiin pelattuihin rahoihin. Ilmoitetun prosenttikuna. Antosuuhde voidaan laskea esimerkiksi 1 000 tai 10 000 viimeisen pelin ajalta. Se voitaisin laskea myös koko automaatin käyttöajalta, jos antosuhteen muuttamista ei haluta seurata.

Arvo – numeron tai luvun suuruus, numero, luku. Mitään asetekosta luettu arvo. Esimerkiksi *laskin-arvo*. Käytetään myös pelominuutuksista ja kolikkovarvoista.

Asettaa – sijoittaa ja tallentaa arvo muistipaikkaan. Ohjelman sallimista arvoja vaihtaan haluttu ja tallennetaan se muistiin. Muun muassa *hopperin raja*, *pelin hinta*, *sevelin* tai kolikkolden arvo voidaan asettaa.

Asetus – muistipaikkaan sijoitettu ja tallennettu arvo.

D

DIL-koodi – (Dual In Line) *DIL-kytkinten* asennon tunnus. Esimerkiksi DIL-koodi 2, OFF-ON-OFF-X, tarkoittaa, että ensimmäinen kytkin on OFF-asennossa, toinen kytkin ON-asennossa, kolmas OFF-asennossa, eikä viimeisen kytkimen asennolla ole merkitystä.

E

Esivalitsin – rahankestineilylaitte, joka valitsee kolikon ennen *rahanvalitsinta*. Esivalitsin valitsee rahan yleensä koon mukaan, kun taas rahanvalitsin hyväksyy tai hylkää rahan lopullisesti sen muiden ominaisuuksien perusteella.

H

Hopperi – *voitonmaksu*, jolla maksetaan ulos rahaa satunnaisesti avulla. Hopperissa rahat siirtyvät hujailaan. Vertaa *piikki*.

Hopperimoduuli – useiden *hopperiden* muodostama yksikkö.

Hopperin rala – hopperin sisällön *arvo parametrimuistikortilla*, jota voidaan tarvittaessa muuttaa. Kerroo paljoko kolikkoa hopperin pitää kerääntyä, ennen kuin automaatti alkaa ohjata rahoja *kaasaan*.

Hopperin tassa – hopperin *laskinarvon* muutos vastaamaan hopperin todellista sisältöä. Tassa saadaan aikaan kasvattamalla tai vähentämällä laskinarvoa. Tassauksen tuloksena muutetaan vain laskinarvoa, ei hopperin todellista sisältöä.

Hopperipuitkisto – hopperinjälkeinen puitkisto, joka ohjaa rahat rahavaihtelelle.

Huoltohälytys – 1) ohjelmalla, jossa näytetään laskin, testi, *asetukset* ja tilasto. Ohjelmaa voidaan näyttää erilisellä huoltohälytyllä, tai se voidaan näyttää monitorin kuvaruudulla. 2) yksikkö, jolla näytetään huoltohälytysohjelman.

Huoltohälytys päävalikko – ohjelmavalikko, jossa voi vaihtaa huoltoohjelmia, kuten testit ja *laskimet*.

Huolto-ovi – ovi, jonka kautta automaattia voidaan huoltaa. Joissain automaateissa on kaksi huolto-ovea: ylä- ja alahuolto-ovi.

Huotopainike – huoltoohjelmistoihin pääsemiseen tarvittavat painikkeet. 1) Huotopainikkeita ovat STEP- ja TEST-painikkeet. Nämä kaksi painiketta löytyvät *rahanvaihtimen* ohjainkortilta sekä *emokortilla*. 2) Huotopainikkeita ovat myös *huoltohälytys* yhteydessä erilisellä kortilla olevat *painikkeet*.

Hylyhälytysraja – *parametrimuistikortille asetettu arvo*, joka ilmoittaa, että *rahanvaihtin* on tyhjänyt liian monta kolikoa. Hylyhälytysraja voi muuttua.

Hylyprosentti – *rahanvaihtimen hylyraha* suhteessa sisällytyttyihin kolikoihin. (Kuinka monta prosenttia sisällytyneistä kolikoista tyhjätiin.) Automaatissa on *laskin*, joka vertailee *esivalittujen* annurien lähetämistä pultseja rahaa.

hävällisimien lähetettiin hyväksymispultseihin ja laskee niiden erouksen.

Hylyraha – *rahanvaihtimen* hylkäämä raha. Hylkääminen syy voi olla liikaa *rahanvaihtimen*, väliin kolikko tai väärä *rahakolji* (= 1 markan *rahanvaihtimen* syötetään 50 penna kolikko). Hylyrahaksiin laskee hylyraha; *laskin* annurien tulosta ilmoitetaan *hylyprosentteina*.

Hylystraha – maksamatta jäänyt voitto tai muu raha, johon asiakkaalla on oikeus. Automaatin vihtotoiminnan vuoksi automaatti jää velkaa pelaajalle. Pelaajalle maksamatta jääneen rahasumman todenperäisyys varmistetaan testeistä, minkä jälkeen summa voidaan maksaa asiakkaalle kätehen.

I/O-kaapeli – *emokortin I/O-liitäntä* toimittajalle menevä kaapeli. Kaapelina on käytetty latauskaapelia.

I/O-liitäntä, I/O-liitin – (Input/Output) Tulo- ja lähtöliitännät eri *toimittajien*. Automaattia ohjauva prosessori liitetään toimittajisiin I/O-liitäntäillä. I/O-liitäntä muodostuu yhdestä RAY-5090-piirin sarjalukemekanavasta, joka sovitetaan RAY 5093-puskureilla 40-napaiseen emokortin liittimeen. Emokortin liitinä kutsutaan I/O-liitinteksi, ja niitä on kortilla seitsemän.

K

Kabnettiraha – automaatin sisältä, *kassapussin* ja *hopperiden* ulkopuolella löydetty raha.

Kassa – 1) *kassapussissa* olevat rahat. Esimerkiksi lauseessa "Täytyy laskea kassa". 2) *kassasasto*. Esimerkiksi "Rahat maksetaan kassaan".

Kassaan maksu – kolikoiden automaattinen siirtäminen *hopperista* tai *rahavaihteleesta* kassaan. Hopperitoimissa automaateissa rahat menevät suoraan kassaan.

Kassalaatikko – *hurvakassa* tilman vetoalaikka. Kassalaatikko kiinnitetään *kabnettiin*, kun taas *vetolaatikko* kiinnittyy *kassalaatikkoon* kiskujen avulla.

Kassamusti – muistikortti, jolle tallennetaan automaatin tapahtumatiedot. Näitä tietoja ovat laskinarvo, vikakoordi, ja eräät tehdasasetukset.

Kassamustien alustus – aikaisempien tietojen poisto ja *tehdasasetusten* automaattinen asetus. Kun kassamusti alustetaan, kaikki vanhat tiedot tuhoaan ja kassamustien asetukset *tehdasasetuksiin*.

Kassasasto – kasso *Kassa* ja *Kassalaatikko*.

Kassaovi – *hurvakassan* ovi.

Kassapussi – rahojen keräämiseen, siirtämiseen ja kuljetukseen käytettävä pussi. Pussissa säilytetään automaatin kassaan kertyviä rahojia.

Kassan ylläytöraja – *parametrisarvo*, jonka ylityksentien sulkee automaatin.

Kassasuosio – *kolikkolajin* suosiminen *kassaan maksusta*. Halutaan vaikuttaa kassan sisällöön. Esimerkiksi *VIP*-voiminnassa *sipa-astokas* saatava haluta vaihtorahaksi ennenmäärän viiden markan kolikoita, jolloin viiden markan kassasuosioita kasvatetaan.

Kiekkö – *kiekkonauhain*, kehlin, *askelemonnottorin* ja *kiekkonäytin* muodostama kokonaisuus.

Kiekkomoduli – muodostuu useammasta *kiekkosta*.

Kiekkonauha – kuvioitu nauha, joka kiertää *kehällä*. Rimakkaisten nauhojen muodostama kuvioita *voittotulain* vertaamalla pelanjä näkce, tuliko voittoa vai ei.

Koepeli – *koepelitasissa* pelattava peli. Koepelissä voitetaan testata automaatin toimintaa. Rahat koepelillä varten saadaan testin avulla *hopperista*, jonne ne on myös palautettava.

Kolikkolaji – kolikon *rahakolji*. Suomessa RAY:n automaattikäytössä olevat tyyppilliset kolikkolajit ovat 1 mk., 5 mk ja 10 mk.

Kolikkosuosio – sisällytyttyjen rahojen suhteellisen määrän *rahakoljella*. Kolikkosuosio ilmoitetaan prosentteina. Sen avulla on mahdollista todeta, mitä rahalajia automaatin on ennen syötetty sisään.

Kuljeta – huomata asia tai tilanne ja reagoida siihen hyväksymällä tai poistamalla asia tai tilanne. Esimerkiksi "kuljeta vikakoodi". *vikatilastossa* huomata *vikakoodi* ja poistaa se painamalla *painiketta*.

Kunnossapidon tuki – RAY:n yksikkö, joka vastaa *raha-automaatin* huollosta. Kunnossapidon tuen henkilöstö neuvoo vaikeissa automaattija koskevissa kysymyksissä muun muassa puhelimitse.

Käynti – Oven avaus toimennäytteen. Henkilö käy *siirtä* *inspektointi* ja huoltaa tai *rahastaa* automaatin. Esimerkiksi *ala* ja *kassaoven* avauksen jälkeinen rahastus kirjataan rahastuskäynniksi. Kasso myös *sykkökoodi*.

Käyntitieto – *laskin*, jossa näytetään lisäksi aika, jolloin käynti on tehty, sekä käynnin syy ja numero. Käyntitietoja voi katsoa näyttöä, *huoltohälytyksiä*, sekä kerätä optisella keruulaitteella.

Käyttöpainike – *käyttöpaneelin* *painike*. Muun muassa KÄYNNISTYS- ja VOITONMAKSU-painikkeet.

Käyttöpaneeli – vähintään *käyttöpainikkeiden* ja *paneelin* muodostama kokonaisuus, jolla automaattia käytetään. Käyttöpaneelin on kiinnitettävä *painikkeet*, jolla pelanjä pelaa ja huoltoonnes huoltaja tai testaa automaattia.

L

Lajitin – *rahanvaihtimen* yhteydessä rahaa eri suuntiin lajitteleva *rahanvälitehtäjä*.

Laskin – *kassamustien* muistikortilla, jota *pidetään* silmällänsiisä. Muistikortin kortin tallennetaan tietoa sisäisten tulista ja ulos maksuista kolikoista, seteleistä, pelatuista pelistä, voitetuista voitosta.

Laskinarvo – laskimen arvo. Hopperin 1 (1 mk) laskinarvo 300 tarkoittaa, että *hopperin* *sistellä* on 300 mk, eli hopperissa on 300 markan kolikko.

Laskintieto – kasso *Laskin*.

Lähtöarvo – tietty *laskin* automaatin käyttöohjelmistoon (hopperin täytyä, koepelias) jälkeen. Minkä laskinmei kirjataan lähtöarvoksi on kerrottu liitteessä B. Lähtöarvot eivät aina ole samat kuin alkuarvo, sillä jos automaattia on koepelattu pelitilassa, laskimet ovat muuttuneet.

M

Maksimipanos – suurin mahdollinen panos.

Muistikortti – piirikortti, jolla on ohjelmiston *koodi*. Muistikortti voi olla: *parametrimuistikortti* ja *ohjelmamustrikortti*.

N

Nimike – osa. Nimike voi olla raaka-aine, komponentti, moduuli, jopa kokonainen automaatti voi olla nimike. Nimike voi olla omavahvistuksen tai alihankkijalla osittu.

Nimiketonuus – numerosarja, jolla nimike voidaan yksilöidä ja tunnistaa. Nimiketonuksen perusteella osa tilaan varastosta.

O

Ohjausyksikkö – *CPU-kortin, emokortin ja muisti-korttien* muodostama tietokone, jolla ohjataan automaatin sähköisiä toimintoja. Lisäksi siihen kuuluu kassa- ja data-muisti, äänigeneraattori sekä 11 sarjaliitäntäkannavaa. Ohjausyksikköä voidaan tarvittaessa täydentää esimerkiksi CRT-ohjauskortilla.

Ohjekirja – automaatin ohjesimateriaali, jonka avulla automaatin toiminta ja huolto on selvitetty. Ohjekirja koostuu sisällysluettelosta, käyttöohjekirjasta, varaosakirjasta, sanastosta ja hakemistosta. Ohjekirjalla ei ole *nimiketonuutta*.

Ohjelmamuisti – ohjelmamuisti on *CPU-kortin* muistikortti, jolla sijaitsee prosessorin ohjelmakoodi. Ohjelmakoodin suoritus tapahtuu myös *parametrimuisti*.

Opas – automaatin ohjesimateriaali. Opas on ohjekirjan lyhennetty versio, joka koostuu sisällysluettelosta, käyttö-ohjekirjasta, sanastosta ja hakemistosta. Oppaalla on *nimi-keinnos*, joka näkyy kassassa.

Operoida – käydä läpi peliautomaatteja automaattitulojen hankintaan.

Operoija – yritys, yhteisö tai luonnollinen henkilö, joka operoi.

Optibotti – kasso *peliohjelmaisuus*.

Oven ohjainkortti – piirikortti, joka ohjaa kaikkia *Ylihuolto-ovessa* olevia *moduuleja* ja *toimilaitteita*.

Ovimoduuli – Ylihuolto-oven, siinä olevien piirikorttien, lampujen ja *toimilaitteiden* muodostama kokonaisuus, joka on yhdistetty yhdellä kaapelilla *emokorttiin*.

P

Painike – painamalla käytettävä kytkin. Painamalla painiketta kerrataan ohjelmalle, mitä valitaan. Painikkeen painaminen muuttaa valintoja hetkellisesti. Automaateissa käytettävät painikkeet ovat *huoltopainike* ja *käyttöpainike*.

Parametrimuisti – Parametrimuisti on se *CPU-kortin muistikortti*, jolla sijaitsee ohjelmiston tarvittamat parametrit. Parametrien avulla muunnetaan automaatin ohjelmaa automaattityyppiin mukaisesti. Esimerkiksi *voitotaulu*, kirjastintyyppi ja äännet ovat parametrimuistissa.

Peliohjelmaisuus – automaatin *operoiden* vaihtavissa olevat automaatin toiminnot.

Pelin hinta – Kuinka monia rahayksikköä tarvitaan, että voidaan pelata yksi peli. Jos pelin hinta on asettu 2:ksi, tarvitaan kaksi yksikköä yhteen peliin, toisaalta 10:llä saa 5 peliä.

Piirikorttikotelo – sisältää ja suojaa automaatin *ohjausyksikköä*.

Putki – *voitonnakselite*, jolla maksetaan ulos rahaa solenoidin avulla. Putkessa rahat säilytetään pinossa. Vertaa *hopperi*.

Päävoitto – Suurin mahdollinen voitto *maksimipankkolla*.

R

Rahakautalo – voitto- tai *hyötyrahojen* säilytysastia.

Rahatalji – eriaiset kotimaiset ja ulkomaiset kolikot ja setelit. Suomessa RAY:n automaattikäytössä olevat tyyppiliset *kolikkolajit* ovat 1 mk, 5 mk ja 10 mk.

Rahavaihdte – ohjaa rahaa *rahavaihteeseen* sijainnin mukaan *hopperihin*, kassaan tai voiton maksumuun.

Rahavaihtaisin – hyväksyy tai hylkää sisäänsyötetyn kolikon *estovalittimen* jälkeen. Estovalittimisytyt vaihtelevat hyväksyttävien rahien eri perusteiden. Vertailtava rahavaihtaisin vertailee syötettyä kolikkoa rahavaihtaisimessa olevaan mallikolikkoon; tällainen rahavaihtaisin hyväksyy vain yhtä *rahalajia*. Ohjelmoitavaan rahavaihtaisimeen on ohjelmoitu muun muassa kolikkojen läpimitta, paino ja metallin koostumus. Ohjelmoitava rahavaihtaisin hyväksyy useita rahalajeja.

T

Rahavaihtaisimoduuli – kokonaisuus, jonka osia ovat *rahavaihtaisin*, *lajitin* ja *reititin*. Tehtävänsä hyväksyä sopivat tai hylätä sopimattomat kolikot.

RAKE-litaintä – (Rahastustietojen Kemu) optinen litaintä, joka liittää *laskinlaitteita*. Laskinlaitteita kerätään *keruulaitteilla*.

RAY-rahastus – RAY:n työntekijä yhjentää *kassapainetta* olevat rahat. RAY-rahastus on peliohjelmaisuus. Vaihhteellinen rahastusmuoto on VIP-yhjenmys.

Resetointi – alkutilaan palauttaminen. Esimerkiksi sähköpäättelykoneen jälkeen automaatin tilitys käynnistyy hallitusti ja aina samalla tavalla. Vikaohjelmassa *ohjelmayksikkö* päätä, resetoituuko automaatti vai ei.

Ruunkaraha – jumiutunut kolikko. Estää rahojen normaalin kulun.

S

Sijotuspaikka – paikka, jossa *operoidaan*. Paikka voi olla vuokrattu, esimerkiksi ravintolasta, markkista tai bensas-asemalta. Käytetään lyhennyksiä *Sipa*.

Sipa – kasso sijotuspaikka.

Sipa-asiakas – sijotuspaikan haltija.

Sisättilakoodi – vikaantumisen aikaisen sisäisen tilan tunnus. Kerroo, missä sisäisessä tilassa automaatti oli, kun vikaantumisen tapahtui. Tila näytetään sulutissa numerosarjana, josta on hyödyä tilanteissa, joissa ollaan eri mielellä vian syynystä. Se on syytä kirjoittaa muistiin, mutta sitä ei tarvitse osata tulkitä.

Suljettu – ei toimintakunnossa.

Sulkeva vika – *vikaosa*, jolloin automaatti on suljettu.

Sulkuraja – *laskinrajo*, jonka ylittyä tai alhuttua automaatti lakkaa toimimasta. Kun *hopperissa* on laskinrajon mukaan vähemmän rahaa, kuin mitä *sulkurajassa* on määrätty, automaatti sulkeutuu. Vertaa kassan *ylityöraja*.

Syykkoodi – kuvaa *käynnin* syyä. Syykkoodi on numero, jolle on annettu selväkieleiset merkitykset, kuten 1 – opoimistunut ylhjenmys.

T

Tarkastuslaskenta – hopperin todellisen sisällön määrittäminen ulos hopperin laskinrajon ja hopperin todellisen sisällön vertaustekstiä.

Tasata, taseaus – kasso *Hopperin taseaus*.

Tehtasasetus – tehtaalla asetettu *arvo*. Vaikka arvoja olisi vähillä muutettu, ne palaavat, kun *kassamuisti alustetaan*. Synonyymi: *alkuarvo*. Arvo voi olla *laskinrajoja* (esimerkiksi *hopperin raja*), *peliohjelmaisuus* tai kolikkoarvoja.

Testertysyksikkö – sarjakappeliilla PC:hen ja testikaapeleilla tuokitavaan korttiin tai *moduulin* liitettävä mikroprosessoriprofiainen laiteisto. Koostuu *emokortista*, *CPU-kortista*, *kannavakortista* ja *tehoalueesta*.

Testilaitteisto – järjestelmä piirikorttien ja *moduulien* testaamiseen ja vianetsintään. Koostuu testiohjelmoitusta sisältävästä PC:stä, siihen liitettävistä *testertysyksiköistä* ja testikaapelisarjoista.

Tila – kasso *Toimintatila*

Toimilaitte – laite, joka ohjaa suoraan automaatin ulospäin näkyvää käytäytymistä. Toimilaitteita ovat esimerkiksi *voitonnakselikone*, *käyttöpainikkeet*, *lampu* ja *rahavaihtaisin*.

Toimilaittemoduuli – samaan *HO-litaintäin*, samaan kaapeliin, liitetyt toimilaitteet. Esimerkkinä *hopperinmoduuli* ja *kakkomoduuli*.

Toimintatila – ohjelman tila, johon vaikuttaa ulkoiset osat *ovesta* avaamalla tai sulkeamalla, sekä *huolto-* tai *käyttö-painikkeita* painamalla. Tila säilyi tai estää *toimintatilan* toimintojen käynnin. Toimintatiloja on useita, esimerkiksi: *pelin*, *huolto-ovi* auki, *testi-*, *alatoivi* auki, *ylhjenmys* ja *sulku*.

Turvakassa – rahojen säilytykseen tarkoitettu vahva metallikaappi, joka on varmuuslukittu. Laatikun sisällä kiskoilla on ulosvedettävä *verolaitteko*, johon *kassapainot* on kiinnitetyt.

Tyhjennys – *VIP-toimintamoduulissa* tapahtuva rahojen poisto kassasta. Vertaa *Rahastus*.

Tyhjentää – poistaa rahaa kassasta *VIP-toimintamoduulissa*.

V

Vetolaatikko – *hurvakassassa* kiskojen päällä oleva ulosvedettävä metallaatikko, johon *katsojassasi* on kiinnitetty.

Vikakoodi – *vikatunniste*, jossa vika tulkitaan aiheuttajansa mukaan. Koodi koostuu numeroista *juuri* kirjaimista. Vikakoodin avulla vika paikallistetaan.

Vikataso – *vikatunniste*, jossa vika tulkitaan seuraustensa mukaan. Kerroo sulkeutuuko automaatti vai tuliko viasta pelkki ilmoitus. Vikatasoja ovat muun muassa: info ja titti.

Vikatilasto – ohjelmallinen tapa esittää viimeisimmät viat vikakoodi kerrallaan.

Vikatunniste – kirjaimista tai numeroista koostuva tunniste, jonka avulla vian aiheuttaja tai seuraukset voidaan yksifoida.

VIP – Vaihderahan lusepalvelu. *Sijoituspaika* asiakas yh-jentä automaatin *katsojassa* olevat kolikot kättyäkseen niitä vaihdettavanaan. Puhuaan yhtymyksessä - ei rahastuksesta.

VIP-yhtymys – VIP:in mukaan tapahtuva rahojen poisto Kassasta. Vaihdehona on *RAY-rahastus*.

Voittomaksulatte – rahankäsittelylaitte, joka maksaa asiakkaalle voiton. Yleensä voitto maksetaan rahana tai kullin muodossa. Voittomaksulatteita ovat *hopperi*, *putki*, *kirjoitin*.

Voittotaulu – voitettava kortti-, kuvio- ja numeroyhdistelmä voittoineen.

Y

Yksikkö – (muihin rinnastuva) Eriellinen kokonaisuus.

Ylähuolto-ovi – ylin ovi.

Tekninen sanasto

Sanaston käytöstä

Tämä sanasto on tarkoitettu kuvaamaan ohjekirjan tekstissä esiintyvät vierasperäiset termit ja yleiseen tekniikan kieleen kuuluvat sanat.

Sanaston lukuohje

Termit on lihavoitu. Ensimmäinen lause on termin määritelmä. Sitä seuraa termin selite. Kaikilla termeillä ei ole selitettä. Jos määritelmät on numeroitu, kysymyksessä on termit kaksi eri merkitystä. *Kursivoit* termit on määritelty muualla tässä sanastossa.

C

CPU – (Central Processing Unit) keskusyksikkö. Tietokoneen osa, jossa tapahtuu käskyjen tulkinta ja suoritus.

CPU-kortti – piirikortti, jolla on automaatin toimintoja ohjaava prosessori liitäntäpiireineen. CPU-kortti liitetään *emokorttiin*. Ohjelmisto on *muistikortilla*. Yhdessä nämä kortit muodostavat *ohjelmayksikön*.

CRC – (Cyclic Redundancy code) kierto-redundanssikkoodi. Sanoman lähteyksen yhteydessä muodostettava tarkistuskoodi. Koodin kaikki bitit määräytyvät lähetettävän sanoman kaikista biteistä, joten koodin pohjalta voidaan tarkistaa sanoman virheettömyys.

CRC-tarkiste – data-arvoista maantieteellisesti laskettu arvo. CRC-tarkisteen avulla voidaan varmistua, että data-arvot ovat säilyneet muuttumattomana. Tarkistetta käytetään myös ohjelmakoodin muuttumattomuuden varmistukseen.

CRT – (Cathode-Ray Tube) katodisädeputki. Monitorin kuvaputki.

CRT-ohjainkortti – piirikortti, jolla ohjataan monitorin videokuvaa.

D

DIL-koodi – *DIL-kytkinten* asennon tunnus. Esimerkiksi DIL-koodi 2, OFF-ON-OFF, X, tarkoittaa, että ensimmäisen kytkin on OFF-asennossa, toinen kytkin ON-asennossa, kolmas OFF-asennossa, eikä viimeisen kytkimen asennolla ei ole merkitystä.

DIL-kotelo – kaksoirvinen mikropiirikotelo, jossa kytkinjohtojen välinen etäisyys on standardoitu 0,1" (2,54 mm). Rivien välinen etäisyys on yleensä 0,3" (7,62 mm). Synonyymi: *DIP*.

DIL-kytkin – *DIL-kotelossa* oleva kytkin. Kytkimen asennolla vaihtaa, esimerkiksi *hopperin rahataji*, tai korttiin liitetyn kiekon numero. Kytkimen asennon tunnuksena käytetään *DIL-koodia*.

DIP – (Dual In-line Package) synonyymi *DIL-kotelo*.

E

EEPROM – (Electrically Erasable and Programmable Read-Only Memory) sähköisesti monikirjoitettava lukunäyttö. EEPROM-näytin sisältä voidaan yhjentää sähköisellä ohjauksella, kun taas EPROM-näytissä yljennys tehdään UV-valolla.

EMC – (ElectroMagnetic Compatibility) sähkömagneettisen yhteensopivuus. Yhteensopivuusominaisuus on esimerkiksi, ettei laite häiritse tai häiritse sähkömagneettisesti.

EMC-häiritä – sähkömagneettinen häiritä. Sähkömagneettista säteilyä syntyy muun muassa piirikortilla ja moottoreissa. Automaatin suunnittelussa on pyritty minimoimaan häiritöiden syntyminen ja pääsy ympäristöön. Samalla on varmistettu, että ulkoiset häiritä eivät vaikuta laitteen toimintaan.

Emokortti – Pirttikortti, johon voidaan liittää yksi tai useampia komponenteilla varustettuja pirttikortteja. *Ohjauksen yksikön* pirttikortti, jossa kortti- ja kaapeli liittimet. Emokortilla on lisäksi äänipääteaste sekä toinen *kaasamistiipuri*.

ESD – (Electrostatic discharge) staattisen sähköpurkauksen. Purkaus synny sähkövarauksen äkillisessä irtautumisesta.

ESD-häiriö – staattisen sähköpurkauksen aiheuttama häiriö. ESD-häiriöt on pyritty minimoimaan signaalien suojausella sekä kaabein maadoituksella.

F

Flash-muisti – muistityyppi, jonka toiminta vastaa *EEPROM*:in toimintaa.

K

Kaksoslukko – lukko, jonka avaamista säädellään toisella lukolla. Toinen lukko avataan normaalisti avaimella, toista lukkoa ohjataan usein sähköisesti, tässä tapauksessa moottorin avulla. Avainlukko ei aukaista ilman, että sähköllä ohjattu lukko avautuu ensin.

Kytkin – laite, jolla kytketään ja ohjataan sähkövirtoja ja virtapiirejä. Esimerkiksi virtakytkin, *DIL*-kytkin tai sulkykytkin.

L

LED – (Light Emitting Diode) valodiodi. Pn-liitos, joka säteilee valoa myösuuntaisesti jännitteellisenä.

M

Moduuli – itsenäiseksi yksiköksi irrotettava osa. Moduuli voidaan helposti vaihtaa toiseen samantyyppiseen, sekä testata erillisinä muista moduuleista.

O

Ohelilite = *katso toimilite*.

P

Piksell – 1) kuvapiirto. Kuvionien muodostamiseen käytetty piirto. 2) kuva-alkio. Kuvan pienen elementin. Kuvapiirte. Kuvapiirteitä näytettävä kuva muodostuu yksittäisiä kuvapiirteistä.

Päivittää, päivitys – saattaa ajan tasalle. Esimerkiksi päivittää *laskimia*, ohjelmia tai tiedostoa.

T

Tarkiste – *katso CRC-tarkiste ja tarkistesumma*.

Tarkistesumma – Tarkistuksessa tietyn laskuvavan mukaan saatu bittien summa. Tarkistesumman avulla voidaan helposti varmistaa muiden summien vaikuttavien arvojen oikeellisuus tai virheellisyys. Jos arvot muuttuvat, muuttuu myös tarkistesumma.

Tehokertoimen korjaus – automaattinen tehokertoimen korjaus on tehokertoimen korjauslogiikka. Tehokertoimen korjauksen ansiosta tehokertoimen jakeluverstoista otama virta on verrannollinen jakeluverkon jännitteeseen. Automaatti ottaa siis virtaa sinimuotoisesti, mikä parantaa jakeluverkon kuormitusta.

Hakemisto

A

- Ajan asetus
ohjeet 3-17
- Aktiivinen
määritelmä S-1
- Alaovi
alaovi auki -tilan kuvaus 2-2
määritelmä S-1
- Alkuarvo
hopperien tehdasasetukset 2-3, L-2
määritelmä S-1
- Alkuväytöt
hopperin 2-3
määritelmä S-1
- Alustus
kassamuistin 3-18
kassamuistin alustusohjeet L-1
määritelmä S-1
- Antosuhde
100 mk päävoitto (syksy 1994), Ventti 1-4
1-4
100 mk päävoitto, Pokeri 1-10
200 mk päävoitto (alkuperäinen), Ventti 1-4
200 mk päävoitto (syksy 1994), Ventti 1-4
200 mk päävoitto, Keno 1-16
200 mk päävoitto, Pokeri 1-10
määritelmä S-1
tilasto 3-23
- Asetukset
VIP/RAY-valinta 3-14
alka 3-16
asetustarkiste 3-15
asetustilaaan siirtyminen 3-10
hopperien rajat 3-13
hopperilaskimen kasvatuus 3-11
hopperilaskimen vähenys 3-12
hylyhälytysraja 3-15
kassamuistin alustus 3-18
- kassapussien määrä 3-15
kassausotio 3-12
pelionniraisuudet 3-18
rahojen arvot 3-19
- Asetus
määritelmä S-1
- Asetustarkiste 3-15
Automaati
- RAY-sanasto S-1
antosuhde, Keno 1-16
antosuhde, Pokeri 1-10
antosuhde, Ventti 1-4
asetustarkiste 3-15
ensimmäinen käyry 2-2
hylyhälytysrajan asetus 3-15
koopelkaus 3-4
kytkemisen sähköverkkoon 2-3
käyttöjärjente, Keno 1-13
käyttöjärjente, Pokeri 1-7
käyttöjärjente, Ventti 1-1
käyttöohje 2-1
käyttöohjeotarkistusohjeet 2-2
laskimen kuvaus 3-2
laskimen merkitys L-5
laskinten selaus 3-2
laskintietojen optinen keruu 3-2
littämät muihin järjestelmiin 3-31
mitat, Keno 1-13
mitat, Pokeri 1-7
mitat, Ventti 1-1
optiobittien asetus 3-18
optiobittien kuvaus L-6
pelionniraisuuden asetus 3-18
pelionniraisuuden kuvaus L-6
rahasuus L-3
reaalitalokello 3-16
ruuhkien purku 3-30
sijoituspaikan valinta 2-2
tekninen sanasto S-7

Hakemisto

- testaus testiohjelmalla 3-4
toimintatilat 2-1
verkkokytkimen sijainti 2-3
vikaanuttaminen 4-1
vikakoodit 4-2
virran kytkeminen päälle 2-3
voitotaulu, Keno 1-16
voitotaulu, Pokeri 1-10
voitotaulu, Ventti 1-4
ylläpito 3-30

C

- CPU-kortti
CPU-kortin vaihto L-9
määritelmä S-7
- CRC-tarkiste
määritelmä S-7
- CRT-ohjainkortti
määritelmä S-7
- Casinoverkko
kuvaus 3-31

D

- DIL-koodi
kuvaus 4-2
määritelmä S-1, S-7
- DIL-kytkin
määritelmä S-7

E

- EEPROM
määritelmä S-7
- EMC-häiriö
määritelmä S-7
- ESD-häiriö
määritelmä S-8
- Emokortti
emokortin vaihto L-9
määritelmä S-8
- Ensimmäinen käyry
automaatin 2-2
- Esiivälisin
läpi rahaa hopperin 3-2
määritelmä S-1

F

- Flash-muisti
määritelmä S-8

H

- Hopperi
alkuarvo 2-3
alkuväytöt 2-3
alkuväytötrajai L-2
hopperimoduulin määritelmä S-2
hopperin rajan määritelmä S-2
hopperin tasauksen määritelmä S-2
hopperipultiston määritelmä S-2
laskinlukkeman kasvatuksen syyt 3-11
laskinlukkeman kasvatuus 3-11
laskinlukkeman pienennys 3-12
määritelmä S-2
rajan asetus 3-13
sisällön tarkistuslaskenta 3-6
tarkastuslaskennan käynnistys 3-6
tarkastuslaskennan määritelmä S-5
tasaus 3-11, 3-12
täydyt esivälisininen läpi 3-2
- Huoltoonnytyt
määritelmä S-2
- Huolto-ovi
huolto-ovi auki -tilan kuvaus 2-1
määritelmä S-2
- Huoltoapainike
määritelmä S-2
- Hylyhälytysraja
määritelmä S-2
rajan asetus 3-15
- Hylyprosentti
määritelmä S-2
tilasto 3-22
- Hylykryraha
määritelmä S-2

H
Hyviysraha
maksamatta jääneet voitot 3-22
maksu hopperista 3-10
määritelmiä S-2
määrin varmistaminen 3-22
nollatunnet voitot 3-22
pelamatta jääneet pelit 3-22
ulosmaksu 3-10

Kassamuisti
alustus 3-18
alustusohjeet L-1
kassamuistin alustuksen määritelmiä S-3
kassamustipitiirin vaihto L-9
määritelmiä S-2
nollaus, katso kassamuistin alustus

Kiekk
kiekkomodulin määritelmiä S-3
kiekkoneuvojen määritelmiä S-3

Kieppi
määritelmiä S-3

Koepeli
koepelin aloitus 3-4
koepelin määritelmiä S-3
koepelirahat 3-4
koepelirahojen palautus 3-4
kuvaus 3-4

Kolikko
arvon asetus 3-19
kolikkolajin määritelmiä S-3

Kolikkosuosio
määritelmiä S-3

Korkeus

Keno 1-13
Pokeri 1-7
Ventti 1-1

Kuitaus
määritelmiä S-3

Kunnossapidon tuki
määritelmiä S-3

Kytkin
kytkimestin kuvaus 3-6
määritelmiä S-8

Käynti
käyntitietojen määritelmiä S-3
käyntitietojen opintu keruu 3-3
määritelmiä S-3

Käyttö
käyttöpaneelin määritelmiä S-3
käyttöpaneelin määritelmiä S-3

L
LEDin
määritelmiä S-8

Lajitin
määritelmiä S-3

Lamppu
lamppuusestin kuvaus 3-6

Laskimet
hopperilaskimen lukeman kasvatus 3-11
hopperilaskimen lukeman pienennys 3-12
kuvaus 3-2

Laskin
kuvaus (taulukko) L-5
käyntitietojen opintu keruu 3-3
laskinarvon määritelmiä S-3
laskintietojen määritelmiä S-3
lähtöarvon määritelmiä S-3
opintu keruu 3-2

Laskin
selaus huoltomäärityllä 3-2

Leveys
määritelmiä S-3

Keno 1-13
Pokeri 1-7
Ventti 1-1

Liitteet
Liite A, Kassamuistin alustus L-1
Liite B, Rahaliikenne L-2
Liite C, Rahastus L-3
Liite D, Liitämät L-4
Liite E, Laskimet L-5
Liite F, PelionnaisuuDET L-6
Liite G, CPU-kortin, emokortin tai kassa-
muustipitiirin vaihto L-9

Liitämät
Casinoverkko 3-31
RS232-liitäntä 3-31
VLT-verkko 3-31

muihin järjestelmiin
opintu liitäntä 3-31
sijoituspaikkaverkko 3-31

Lähtöarvo

M
arvon kirjaaminen 2-3, L-2
määritelmiä S-3

Maksamatta jääneet voitot
tietäso 3-22

Maksimipanos
arvo L-2
määritelmiä S-3

Maksimielcho
Keno 1-13
Pokeri 1-7
Ventti 1-1

Mitat
Keno 1-13
Pokeri 1-7
Ventti 1-1

Moduuli
määritelmiä S-8
sijoittelu, Keno 1-14
sijoittelu, Pokeri 1-8
sijoittelu, Ventti 1-2

Monitori
CRT-ohjainkortin määritelmiä S-7
kuva säätö 3-8
kuvaruudun värtvirheet 3-8
näyttötestin kuvaus 3-8
säätöpaneelin säädöt 3-9
takosauan säädöt 3-9

Muistikortti
ID-muutokset (tietäso) 3-25
ID-tunnusten numerot 3-25
määritelmiä S-3

N
Nimike
nimiketurunuksen määritelmiä S-4
nimikkeen määritelmiä S-4

O
Oheislaitte
katso Toimilaitte

Ohjausyksikkö
määritelmiä S-4

K
Kabinetti
kabinettirahan määritelmiä S-2
Kaksoislukko
kaksoislukkoestoin kuvaus 3-8
määritelmiä S-8
Kassa
kassaan maksun määritelmiä S-2
kassaliitikon määritelmiä S-2
kassan ylitäytörajan arvo L-2
kassan ylitäytörajan määritelmiä S-3
kassasuosion määritelmiä S-3
kassasuoven määritelmiä S-3
kassapussien määrin asetus 3-15
kassapussin määritelmiä S-3
kassasuosion asetus 3-12
kassasuosion määritelmiä S-3
määritelmiä S-2,
turvakassan määritelmiä S-5
vetolaatikon määritelmiä S-6

Käynti
käyntitietojen määritelmiä S-3
käyntitietojen opintu keruu 3-3
määritelmiä S-3

Käyttö
käyttöpaneelin määritelmiä S-3
käyttöpaneelin määritelmiä S-3

Ohjekirja
 määritelmä S-4
 Ohjelmamusiikki
 määritelmä S-4
 Ohjelmaversio
 käytössä oleva 3-28
 Opas
 määritelmä S-4
 Opiumin keruu
 käyntitietojen keruu 3-3
 laskintietojen keruu 3-2
 Opiumin liitäntä
 kuvaus 3-31
 Optiobiitti
 katso Pelionimaisuus
 Oven ohjainkortti
 määritelmä S-4
 Ovi
 ovimoduulin määritelmä S-4

P

Painike
 määritelmä S-4
 Paimo
 Keno 1-13
 Pokeri 1-7
 Ventti 1-1
 Panos
 maksimipanoksen arvo L-2
 Parametrimusiikki
 määritelmä S-4
 Pelaamista jääneet pelit
 tilasto 3-22
 Peliohje
 Keno 1-17
 Pokeri 1-11
 Ventti 1-5
 Pelionimaisuus
 asetus (taulukko) L-6
 kuvaus 3-18
 määritelmä S-4
 Pelit
 hinnan määrittely S-4

hinnotteluarvot L-2
 hinnoittelun asetus 3-19
 nollaukset 3-22
 ominaisuusien asetus 3-18
 pelaamatta jääneet 3-22
 pelitilan kuvaus 2-1
 Peltilta
 pelitilan siirtyminen 2-3
 pelitilan kuvaus 2-1
 Pirkkortti
 sijoittelu automaatissa, Keno 1-15
 sijoittelu automaatissa, Pokeri 1-9
 sijoittelu automaatissa, Ventti 1-3
 Pirkkorttikotelo
 määritelmä S-4
 Pikseli
 määritelmä S-8
 Päivitys
 määritelmä S-8
 Päivämäärän asetus
 ohjeet 3-17
 Päävoitto
 määritelmä S-4

R

RAKE-liitäntä
 määritelmä S-5
 RAY-rahastus
 VIP/RAY-ominaisuuden valinta 3-14
 kuvaus 3-1
 määritelmä S-5
 RS232-liitäntä
 kuvaus 3-31
 Rahakanava
 testi 3-5
 Rahakaukalo
 määritelmä S-4
 Rahalaji
 määritelmä S-4
 Rahajikenne
 raja-arvotaulukko L-2
 Rahanvaihtisin
 määritelmä S-4
 rahanvaihtisimoduulin määritelmä S-5

Raharuukkien purku
 kuvaus 3-30
 Rahastus
 RAY-rahastuksen kuvaus 3-1
 RAY-rahastuksen määritelmä S-5
 RAY-rahastuksen valinta 3-14
 VIP-tyhjennyksen kuvaus 3-1
 VIP-tyhjennyksen määritelmä S-6
 VIP-tyhjennyksen valinta 3-14
 rahastusohje (optinen keruulaitte) L-3
 rahastusohje (optinen keruulaitte) L-3
 Rahastuslaitte
 kuvaus 2-2
 Rahavaihdin
 määritelmä S-4
 Reseoiinti
 määritelmä S-5
 Ruuhkaraha
 määritelmä S-5
 Ruuhkien purku
 kuvaus 3-30

S

Sanasto
 RAY-sanasto S-1
 tekninen sanasto S-7
 Seeli
 arvonn asetus 3-19
 Sijotus
 automaatin 2-2
 Sijotuspaikka
 määritelmä S-5
 sijoituspaikkaverkon kuvaus 3-31
 Sipa-asistakas
 määritelmä S-5
 Sisätilakoodi
 määritelmä S-5
 Suljettu
 määritelmä S-5
 Sulkeva vika
 määritelmä S-5
 Sulkuraja
 määritelmä S-5
 Sulkuuria
 kuvaus 2-2

Syyvys

Keno 1-13
 Pokeri 1-7
 Ventti 1-1
 Syykkoodi
 kuvaus (taulukko) 3-31
 määritelmä S-5

T

TLL-T-tilanne
 nollaukset voitot 3-22
 Tarkastuslaskenta
 määritelmä S-5
 Tarkistussumma
 määritelmä S-8
 Tasaus
 katso Hopperin tasaus
 Tehdasasetus
 määritelmä S-5
 Teho
 Keno 1-13
 Pokeri 1-7
 Ventti 1-1
 Teholähde
 tehokertoimen korjauksen määritelmä S-8
 verkkokytkimen käyttö 2-3
 Tekniset tiedot
 Keno 1-13
 Pokeri 1-7
 Ventti 1-1
 Testeriyksikkö
 määritelmä S-5
 Testilaitteisto
 määritelmä S-5
 Testit
 alarahavaihdin 3-7
 anturit 3-7
 hopperien sisällön laskenta 3-6
 hyvävitys pelaajalle 3-10
 kassan sähköluukko 3-8
 koepelaus 3-4
 kytkimet ja lamput 3-6

näytöt 3-8
 testitiiaan siirtyminen 3-4
 voittomaksu ja rahakanavat 3-5
 äänit 3-9

Tilasto

ID-koodit 3-25
 ID-muutokset 3-25
 amosuhieet ja voittotilasto 3-23
 hylyprosentti 3-22
 hyvävyrärahat 3-22
 käynnitiedot 3-26
 ohjelmaversiot 3-28
 tehdyt hopperilaskimen kasvatukset 3-24
 tehdyt hopperilaskimen vähennykset 3-24
 tilastotilaan siirtyminen 3-21
 tuplaus tiedot 3-28
 viat 3-21

Titit

katso TIL-Tilanne

Toimilaitte

määrittelmä S-5
 toimilaittemoduulin määrittelmä S-5

Toimintatila

alaovi auki -tila 2-2
 asetus tila 2-2
 huolto-ovi auki -tila 2-1
 laskintila 2-1
 määrittelmä S-5
 pelitila 2-1
 rahastus tila 2-2
 sulku tila 2-2
 testitila 2-1
 tilastotila 2-2

Turvavakassa

määrittelmä S-5

V

VIP-tyhjiennys

VIP/RAY-ominaisuuden valinta 3-14

tyhjiennöksen kuvaus 3-1

VLT-verkko

kuvaus 3-31

Verkkokykkin

sijainti 2-3

Vikaantuminen

kuvaus 4-1

Vikakoodi

DIL-koodit 4-2

kappalemäärän näytöt 3-21
 katselu näytöillä, katso Vikakoodin selaus
 kellonaika 3-21
 korjaus 4-2-4-17
 kuittauksen vahvistus 3-21
 kuittaus 3-21, 4-2
 kuvaus 4-1
 milloin havaittu viimeksi 3-21
 määrittelmä S-6
 päivämäärä 3-21
 selaus 3-21
 sulkevan vian määrittelmä S-5
 syy 4-2-4-17
 vian korjaaminen 4-1
 vian paikallistaminen 4-1
 vikatilasto 3-21

Vikatilasto

määrittelmä S-6
 tilastokohia 3-21

Voittomaksulaitte

määrittelmä S-6

Voitto

maksamatta jäänyt 3-22
 nollautunut 3-22

Voittoaalu

100 mk päävoitto (syksy 1994), Ventti 1-4
 100 mk päävoitto, Pokeri 1-10
 200 mk päävoitto (alkuperäinen), Ventti 1-4
 200 mk päävoitto (syksy 1994), Ventti 1-4
 200 mk päävoitto, Keno 1-16
 200 mk päävoitto, Pokeri 1-10
 määrittelmä S-6

Y

Yksikkö

määrittelmä S-6
 sijoittelu, Keno 1-14
 sijoittelu, Pokeri 1-8
 sijoittelu, Ventti 1-2

Ylläpito

1. tason huolto (30 000 peliä) 3-30
 2. tason huolto (150 000 peliä) 3-30
 3. tason huolto (300 000 peliä) 3-30
 automaatin huollot 3-30
 pinnallinen huolto 3-30
 ruuhkien purku 3-30
 tarkempi huolto 3-30
 vaativat huolto 3-30

Yllähuolto-ovi

määrittelmä S-6

Ä, Ö

Ääni

äänenvoimakkuuden säätö 3-9
 äänenvoimakkuuden säätö 3-9
 äänitestin kuvaus 3-9