


- 4.1** Boxgehäuse öffnen
Durch den Gehäuseschalter wird automatisch auf die Serviceprogramme umgeschaltet. Kredit und gewählte Spiele gehen nicht verloren.

4.1.1 Anzeige: - PP - (Zeile 1)


Der Programmiervorgang beginnt immer mit der Legitimation durch Eintasten der Schlüsselzahl.

4.5 Schlüsselzahl programmieren

4.5.1 Taste  - Anzeige: - CE - (Zeile 26)

4.5.2 Mit den Wähltasten, eine Null und 4 beliebige Ziffern eintasten, z. B.

0	4	7	1	1
---	---	---	---	---

4.5.3 Taste  - Anzeige

4	7	1	1
---	---	---	---

4.5.4 Achtung! Schlüsselzahl nicht vergessen.

Dies ist die letztmalige Kontrollanzeige der programmierten Schlüsselzahl. Nach Rückstellung in das Normalprogramm werden die eingeschriebenen Kennzahlen nie wieder angezeigt.

Wenn aber die Schlüsselzahl verloren oder vergessen wurde, gibt es folgende Möglichkeiten:

Wenn ein Servicespeicher mit der richtigen Speicherkennzahl vorhanden ist, können damit die Daten des Automaten übertragen werden. Das Auswertegerät zeigt dann die Gerätekenzahl und die Speicherkennzahl und somit die Schlüsselzahl an (siehe "Technische Anleitung - Servicespeicher und Auswertegerät" 208 434).


Im Notfall kann das EAROM (IC 17) aus der Steuer- und Speichereinheit des betreffenden Musikautomaten herausgenommen und in einen Servicespeicher eingesetzt werden. (Hierzu ist einiger Arbeitsaufwand nötig, weil das EAROM im Servicespeicher ohne Stecksockel eingelötet ist). Danach kann das eingesetzte EAROM auf einem Auswertegerät gelöscht werden. Nach Wiedereinsetzen des EAROM's in die Steuer- und Speichereinheit muß die Schlüsselzahl

0	0	0	0	0
---	---	---	---	---

 eingetippt und danach das ganze Boxprogramm neu programmiert werden.

4.6 Wartezeit für Anreizplatte und Spieleanzahl bei Störanzeige -ALL- programmieren.

4.6.1 Taste  - Anzeige: - Cr -

4.6.2 Taste  - Anzeige: links die Zeit (in Min. x 15) in der, nach dem letzten Spiel, automatisch eine Platten-seite aus der "Hitparade" abgespielt wird, rechts die Anzahl Spiele, die im Falle der Störanzeige - ALL - einheitlich für jede beliebige eingeworfene Münze gegeben werden.

Zum Programmieren müssen alle fünf Ziffern eingetastet werden, z. B.

0	0	1	0	3
---	---	---	---	---

.

Die "Wartezeit für Anreizplatte" kann bis höchstens 105 Minuten (Einstellung

0	0	7
---	---	---

) programmiert werden. Wenn die Anzeige eine höhere Zahl anzeigt, stimmt diese nicht mit der Einstellung überein.

Bei Einstellung der Wartezeit auf Null wird keine Anreizplatte gespielt.

Die "Spieleanzahl bei Störanzeige - ALL -" kann höchstens auf 9 (Einstellung 09) programmiert werden. Bei höherer Einstellung oder bei Einstellung Null wird bei Auftreten der gleichen Störung -Err 1- angezeigt und der Automat außer Betrieb gesetzt.

4.6.3 Taste:  -Anzeige:

0	1	0	3
---	---	---	---


 Service-Programm "Cr"

Immer Null-Null eintasten (Die erste Null wird beim Auslesen nicht angezeigt.)

3 Kredit für jede Münze im Störfall - ALL -

Zeit: 1 x 15 Min. = Eine Viertelstunde "Wartezeit für Anreizplatte".

Die angezeigten Werte sind programmiert.

Wenn die Taste  erneut gedrückt wird, beginnt das Service-Programm von vorn. Anzeige: - PP -