

Bei Öffnen des Gehäuses wird automatisch auf die Service-Programme umgeschaltet.

Zeile	Wählen		Einstellen		
	Vorbereitung	Taste	Anzeige	Durchführung	s.Abschn.
1	Service - Programm, Nullstellung		PP	Selbsttätig durch den Service - Schalter im Gehäuse	A
2	Legitimation	0	CE	Taste 0 + 4 Ziffern = elektronischer Schlüssel	A
3	Nach Eintasten der richtigen Schlüsselzahl		PP	Alle C - Programme können geändert und die Zähler abgelesen werden	A
4	Rücksprung in Box - Programm	1	P1	Taste	B
5	Popularitätszähler löschen	2	P2	Taste	C
6	Popularitätszähler auslesen	3	P3	Taste	C
7	Übertrag in Service - Speicher	4	P4	Taste	D
8	Kasseneingang ablesen *	5	P5	1 x Taste Anzeigelampe	E
9	Gesamt-Kassenzahl-Impulse ablesen *	5	P5	2 x Taste Keine Anzeigelampe	E
10	A-Seiten-Spieleanzahl ablesen *	5	P5	3 x Taste Anzeigelampe	E
11	B-Seiten-Spieleanzahl ablesen *	5	P5	4 x Taste Anzeigelampe	E
12	Anzahl der Extraspiele ablesen *	5	P5	5 x Taste Anzeigelampe	E
13	Wartungsprogramm, Dauerlauf	6	P6	Taste	F
14	Wartungsprogramm, Kontrolle	7	P7	Taste	G
15	Kredit löschen	8	P8	Taste	H
16	Niedrigste Preisklasse und Spieleanzahl (Credit)	0	C0	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	J
17	Mittlere Preisklasse und Spieleanzahl (Credit)		C1	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	J
18	Höchste Preisklasse und Spieleanzahl (Credit)		C2	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	J
19	Extraspielpreis und Spieleanzahl (Credit)		C3	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	J
20	Münzkanal C 4-Wertzunordnung und Impulsanzahl für Kassenzähler		C4	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	K
21	Münzkanal C 5-Wertzunordnung und Impulsanzahl für Kassenzähler		C5	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	K
22	Münzkanal C 6-Wertzunordnung und Impulsanzahl für Kassenzähler		C6	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	K
23	Münzkanal C 7-Wertzunordnung und Impulsanzahl für Kassenzähler		C7	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	K
24	Geldscheinprüfer - Wertzuordnung und Impulsanzahl für Kassenzähler		C8	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	K
25	Boxtyp: 120 = 060, 160 = 080 Eff. Plattenanzahl in der Box		C9	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	L
26	Geräte - Kennzahl } Schlüsselzahl Speicher-Kennzahl }		CE	ändern 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	M
27	Wartezeit für Anreizplatte Spieleanzahl bei - ALL -		Cr	Taste 3 Ziffern Taste 2 Ziffern	N

In den Service - Programmen P1 bis P8 und C0 wird bei Drücken der Taste **C** in die Service - Programm - Nullstellung (Anzeige - PP -) zurückgestellt.

In den Service - Programmen C1 bis C9 und CE werden bei Drücken der Taste **C** noch nicht durch die Taste eingeschriebene Einstellungen gelöscht und können wiederholt werden. Bei zweimaligem Drücken der Taste **C** wird in Service - Programm - Nullstellung (Anzeige - PP -) zurückgestellt.

* elektronisch gesichert