
KALKOMAT

BOXER

Boxautomat

Technische Informationen

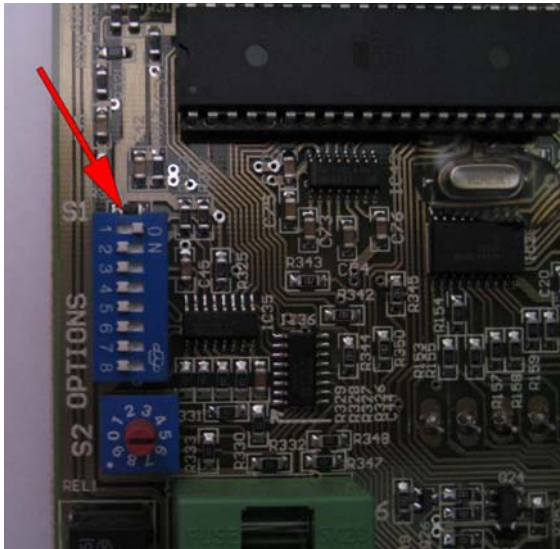


FUNKTIONSVERZEICHNIS

SCHALTER

Bitte zunächst die folgenden Elemente auf der Platine identifizieren:

1. den roten (schwarzen oder blauen) Schalterkasten mit 7 (oder 8) Schaltern. Der Schalterkasten befindet sich auf der linken Seite der Platine. Zum Programmieren muss der Schalter mit der jeweiligen Nummer auf die Position „ON“ geschaltet sein.



2. die beiden Tasten SW1 ↑ und SW2 ↓. Sie befinden sich auf der unteren linken Seite der Platine.
3. mit einem runden Knopf (rot oder blau) kann die Empfindlichkeit des Schlagsensors eingestellt werden. Dies kann in einem Bereich von 0 (Min.) bis 9 (Max.) erfolgen.

Während des normalen Gebrauchs des Boxers müssen alle Schalter auf die Position "OFF" (linke Seite) eingestellt sein.

Funktionsschalter:

Schalter # 1

Servicetaste. Bitte benutzen Sie die Tasten SW1 ↑ und SW2 ↓ um das richtige Programm P01-P83 einzustellen. Für

Beschreibungen der einzelnen Programme siehe unten.
Servicetaste – nach dem Drücken von ↑ Taste sehen Sie P01 bis P83 auf dem Hauptdisplay auf der Frontseite des Boxers.

Wichtig: Für einige Einstellungen müssen Sie die Taste "START" oder "SPIEL" („SELECT GAME“) benutzen.

P01

Temporärer Punktezähler. Sie können ihn auf 0000 zurücksetzen indem Sie die Taste "START" drücken und 10 Sekunden gedrückt halten.

P02

Punktezähler. Dieser ist permanent und kann nicht gelöscht werden.

P03

Elektronischer Zähler der Einnahmen. Zählt alle eingeworfene Münzen, wenn mechanischer Zähler getrennt ist.

P04

Zähler für die Punkte pro Kredit. Die Funktion stellt ein, wie viele Punkte für einen Kredit benötigt werden. Die Punkte werden mit dem Schalter "START" eingestellt.

Beispiel: 1 Spiel (Kredit) ist zwei Punkte wert, also muss P04 auf 2-1 eingestellt sein.

Sie können die Bonus Kredite für 2 unterschiedliche Geldscheine oder Münzen einstellen. Dies erfolgt durch P05 und P06 Funktionen.

P05

Durch Drücken der Taste "START" kann die Punktezahl für einen Geldschein bzw. eine Münze eingestellt werden – durch die Taste "SELECT GAME" kann die Anzahl der Kredite eingestellt werden. Dabei wird 0,50 Euro als ein Multiplikator genutzt.

Beispiel: So ist € 1 zwei Punkte wert, € 2 ergeben 4 Punkte.

Wenn 3 Kredite für eine € 1 Münze eingestellt werden sollen, ist die Einstellung 2-3.

Wenn 5 Kredite für eine € 2 Münze eingestellt werden sollen, ist die Einstellung 4-5.

P06

Gleiches gilt für P06.

Durch Drücken der Taste "START" kann die Punktezähler für einen Geldschein bzw. eine Münze eingestellt werden – durch die Taste "SELECT GAME" kann die Anzahl der Kredite eingestellt werden. Dabei wird 0,50 Euro als ein Multiplikator genutzt.

Beispiel: So ist € 1 zwei Punkte wert, € 2 ergeben 4 Punkte.

Wenn 3 Kredite für eine € 1 Münze eingestellt werden sollen, ist die Einstellung 2-3.

Wenn 5 Kredite für eine € 2 Münze eingestellt werden sollen, ist die Einstellung 4-5.

P07

Test des Sensors. Der Boxsack befindet sich in der unteren Position – auf dem Display erscheint "LO". Der Boxsack befindet sich in der oberen Position - auf dem Display erscheint "HI". Dies ist nur für Diagnosezwecke.

P08

Sie können den unschlagbaren Rekord einstellen. Diese Option funktioniert nur für POWER GAME. Der Rekordwert kann zwischen 900 und 990 liegen. Sie können den Wert für die beste Punktzahl durch Drücken der Taste "START" (hoch) und "SELECT GAME" (herunter) einstellen. Nachdem Sie den entsprechenden Wert eingestellt haben, müssen Sie die aktivieren, indem Sie Schalter # 5 auf "ON" stellen.

Wichtig: Nachdem Sie den Wert eingestellt haben und Schalter # 5 auf "ON" eingestellt haben, müssen Sie die Maschine für 5 Sekunden abschalten und danach wieder einschalten.

P09

Diese Funktion ist für verschiedene Einstellungen des Münzenakzeptors genutzt. Werkeinstellung: 3.

P10

Werkeinstellung: 0.

P11

Einstellungen der Ausgabegeräte:

0 – Aus – „OFF“

1 – Der Gutscheinausgeber

2 – Der Ballausgeber

3 – auf "ON" - Energieversorgung für Thermodrucker. **Wichtig:** Manuelle Papierzufuhr: Papier eingeben und gleichzeitig "SW2"-Taste drücken und festhalten.

P12

Dieser Schalter stellt ein, wie viele Gutscheine gibt es für einen Kredit (Spannweite 0 bis 5).

P13

Dieser Schalter stellt ein, wie viele Gutscheine gibt es für Aufstellung eines neuen Rekords (Spannweite 0 bis 20).

P14

Bruchpunkt.
Von diesem Punkt der Gutscheinausgeber gibt Gutscheine aus (Spannweite 0 bis 990). Werkeinstellung ist 0.

P15

Diese Funktion stellt ein, wie viele Gutscheine ausgegeben werden, nachdem der Bruchpunkt erstmals aufgestellt ist.

P16

Punktezuwachs
Diese Funktion bestimmt welcher Wertzuwachs gibt es um nächste Bruchpunkt zu erreichen. Werkeinstellung ist 40.

P17

Die Anzahl der Gutscheine die nach jedem Punktezuwachs (der in P16 gesetzt wird) ausgegeben werden.

P18

Zähler der herausgegebenen Gutscheine.

Beispiel (P14-P17):

Ergebnis Display	aufs	Scheine	Ergebnis Display	aufs	Scheine
0		0	0		0
40		1	40		0
80		2	80		0
120		3	120		0
160		4	160		0
200		5	200		0
240		6	240		0

280	7
320	8
360	9
400	10
440	11
480	12
520	13
560	14
600	15
640	16
680	17
720	18
760	19
800	20
840	21
880	22
920	23
960	24
P14=0	
P15=0	
P16=40	
P17=1	

280	0
320	0
360	0
400	0
440	0
480	0
520	0
560	0
600	10
640	12
680	14
720	16
760	18
800	20
840	22
880	24
920	26
960	28
P14=600	
P15=10	
P16=40	
P17=2	

P19

Stellt Bonus Kredite für Aufstellung einen neuen Rekord ein.

P20

Der Schalter löscht Kredite (bei „START“ drücken).

P21

Der Zähler der verfügbaren Kredite (freie Schläge). Freie Kredite können durch Einschalten des Schalters # 2 auf “ON” aktiviert werden.

P22

Der Zähler der aufgestellten Rekorde. Dieser Zahl kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste zurückgestellt werden.

P23

Wheel of Fun Modus Einstellungen.

0 –

Dieser Modus deaktiviert Wheel of Fun Option. Nur zwei Stufe des Gewinnpreises sind möglich.

Stufe 1 – Anzahl wie 111, 222, 333, ... 999,

Stufe 2 – Anzahl wie 100, 200, 300, ... 900.

1 – Wheel of Fun ist aktiviert. Drei Gewinnpreismöglichkeiten sind verfügbar. Jeder Stufe entspricht genaue Position auf dem Rad.

Beispiel: Eine Position auf dem Rad mit der aufgeklebten Nummer „3“ entspricht dem Gewinnpreis aus Stufe 3.

2 – Fortune Fun ist aktiviert.

3 – bei diesem Modus ist der Gewinn davon abhängig, ob ein Ergebnis in vorprogrammiertem Bereich sich befindet.

Beispiel: Um Preis # 1 zu gewinnen, muss das Ergebnis zwischen den in P59 und P60 gesetzten Zahlen sein.

	P24	P25	P26
P23=0	einstellen	einstellen	nicht einstellen
P23=1	einstellen	einstellen	einstellen
P23=2	nicht einstellen	nicht einstellen	nicht einstellen
P23=3	nicht einstellen	nicht einstellen	nicht einstellen

P24

Gewinn-Häufigkeit für Preis # 1.

Der Anzahl der Punkte die gesammelt werden müssen, bevor irgendeiner Preis gewonnen sein kann. Das Erreichen dieser Zahl garantiert kein Preis aber erhöht die Gewinnchancen.

Beispiel: Zahl 100 - jede 100 Punkte geben eine Gewinnchance.

P25

Gewinn-Häufigkeit für Preis # 2.

Siehe P24.

Wichtig: Die Maschinen ohne „Wheel of Boxing“ Rad können Preise ausgeben aber nur mit anschließendem Thermodrucker.

Preis # 1 ist für Ergebnisse wie 111, 222, 333, ..., 999 und Preis # 2 ist für Ergebnisse wie 100, 200, 300, ..., 900 verfügbar.

P26

Gewinn-Häufigkeit für Preis # 3.

Siehe P24.

P27

Dieser Zähler ist zu zählen der gesammelten Punkte (es gilt für Preis # 1). Er kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P28

Dieser Zähler ist zu berechnen der gesammelten Punkte (es gilt für Preis # 2). Er kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P29

Dieser Zähler ist zu berechnen der gesammelten Punkte (es gilt für Preis # 3). Er kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P30

Ursprünglicher Rekord für Power Spiel.

P31

Die Anzahl der freien Kredite für Preis # 1 (Spannweite 0 bis 50).

P32

Die Anzahl der freien Kredite für Preis # 2 (Spannweite 0 bis 50).

P33

Die Anzahl der freien Kredite für Preis # 3 (Spannweite 0 bis 50).

P34

Die Anzahl der Gutscheine für Preis # 1 (Spannweite 0 bis 50).

P35

Die Anzahl der Gutscheine für Preis # 2 (Spannweite 0 bis 50).

P36

Die Anzahl der Gutscheine für Preis # 3 (Spannweite 0 bis 50).

P37

Die Anzahl der Preis # 1-Gewinner. Diese Anzahl kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste gelöscht werden.

P38

Die Anzahl der Preis # 2-Gewinner. Diese Anzahl kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste gelöscht werden.

P39

Die Anzahl der Preis # 3-Gewinner. Diese Anzahl kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste gelöscht werden.

P40

Einstellung des niedrigsten Ergebnisses (Bruchpunkt), bei welchem der anschließende Thermodrucker Gutscheine drucken wird. Der Thermodrucker sollte so eingestellt sein, dass er das Ergebnis des Spielers druckte.

Wichtig: Dieser Ausdruck hat die Verzögerung von 20-30 Sekunden.

P41

Wenn er auf „1“ gesetzt ist, wird der Gutschein für den besten Rekord gedruckt; wenn er auf „0“ gesetzt ist, werden keine Gutscheine gedruckt.

P42

Die Anzahl der Punkte die gesammelt werden müssen, bevor der erste Preis für eine „magische Zahl“ gewinnen werden kann.

P43

Einstellung der „magischen Zahl“.

P44

Dieser Zähler ist zu zählen der gesammelten Punkte für den ersten „magische Zahl“- Preis (Preis # 5). Es kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P45

Dieser Zähler ist zu zählen der Anzahl des Gewinnes für das erste „magische Zahl“- Preis (Preis # 5). Es kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P46

Fortune Fun Option. Einstellung der Zahl der freien Kredite für Preis # 1 (Spannweite 0 bis 5).

P47

Fortune Fun Option. Einstellung der Zahl der freien Kredite für Preis # 2 (Spannweite 0 bis 5).

P48

Fortune Fun Option. Einstellung der Zahl der freien Kredite für Preis # 3 (Spannweite 0 bis 5).

P49

Power-Rekord Abnahme Funktion. Diese Funktion stellt die Zahl der Münzen ein, die einmalig in die Maschine eingeworfen werden müssen, um den Power Rekord abzunehmen. Diese Funktion ist aus, wenn sie auf „0“ eingestellt ist.

P50

Power-Rekord Abnahme Funktion. Diese Funktion stellt den Wert der Abnahme des Power-Rekords ein. Diese Funktion ist aus, wenn sie auf „0“ eingestellt ist.

P51

Einstellung des Ballausgebers. Ein/aus.

P52

Einstellung des Ballausgebers. Einstellung des Ergebnisses oberhalb dessen der Ball aufgegeben wird.

P53

Einstellung des Ballausgebers. Der Zähler des ausgegebenen Balls. Er kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P54

Die Anzahl der Punkte die gesammelt werden müssen, bevor der zweite „magische Zahl“- Preis erreicht werden kann.

P55

Einstellung der magischen Zahl.

P56

Dieser Zähler ist zu zählen der gesammelten Punkte für den zweiten „magische Zahl“ - Preis (Preis # 6). Er kann durch drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P57

Dieser Zähler ist zu zählen der Zahl des Gewinnes für den zweiten „magische Zahl“ - Preis (Preis # 6). Er kann durch

drücken und festhalten der „START“ Taste auf null gestellt werden.

P58

Einstellung des Schwierigkeitsgrads für Fortune Fun Option.

P59- P64

Fortune Fun Option. Diese Einstellungen können nicht miteinander überlappen. Zum Beispiel: wenn untere Grenze für Preis # 1 auf 900 gestellt wird, muss obere Grenze für Preis # 2 unter 900 eingestellt werden.

P59

Obere Grenze des Ergebnisses für Preis # 1. Voreinstellung: 950.

P60

Untere Grenze des Ergebnisses für Preis # 1. Voreinstellung: 900.

P61

Obere Grenze des Ergebnisses für Preis # 2. Voreinstellung: 850.

P62

Untere Grenze des Ergebnisses für Preis # 2. Voreinstellung: 800.

P63

Obere Grenze des Ergebnisses für Preis # 3. Voreinstellung: 750.

P64

Untere Grenze des Ergebnisses für Preis # 3. Voreinstellung: 700.

P65

Methode für das Zählen der Kredite.

0 – ohne Zählen der eingeworfenen Münzen.

1 – Kredite summieren und extra Kredite geben. Die Summe des eingeworfenen Geldes ist auf null zurückgestellt, wenn die „START“ Taste gedrückt wird.

P66

Netzwerk ID des Boxers (Werkeinstellungen).

P67

Einstellung für Internet Verbindung. Stellt ein, wie oft Informationen von den Boxer über Internet gesendet werden.

0 – Internet Verbindung ist aus.

1 – Automatische Sendung jede 1* 10 Minuten.

2 – Automatische Sendung jede 2* 10 Minuten (Spannweite 0 bis 250).

P68

Einstellung der Zeit nach der die Lichter blinken.

0 – blinken ist aus.

1 bis 60 – Die Anzahl der Minuten nach der die Lichter blinken.

P69

Einstellung der Zeit nach der spielt die Musik.

0 – Musikspielen ist aus.

1 bis 60 – die Anzahl der Minuten nach den spielt die Musik.

Wichtig: SW 3 bestimmt ob die Musik gespielt wird.

P70

Autospiel. Stellt ein, nach welcher Zeit ein freies Spiel kommt.

0 – Die Funktion ist aus.

1 bis 180 – die Anzahl der Minuten nach welchen ein freies Spiel kommt.

Die Maschine funktioniert, wie im freien Kredite Modus (SW 2 ist ein) mit gedrückter „START“ Taste. Diese Funktion subtrahiert keine Kredite. Der Zähler der freien Kredite nimmt zu.

P71

Preis 1 Ausdruck (0 = drucken; 1 – nicht drucken).

P72

Preis 2 Ausdruck (0 = drucken; 1 – nicht drucken).

P73

Preis 3 Ausdruck (0 = drucken; 1 – nicht drucken).

P74

Diese Funktion bestimmt, wie viele Spiele gespielt werden kann, bevor die Maschine automatisch geblockt wird.

P75

Der Zähler der Kredite, welche zurückbleiben bis die Maschine automatisch geblockt wird.

P76

Aktivierung Kode für Freimachen der Maschine.

P77

Aktivierung von Geschenkkapseln Automat.

0 - Die Funktion ist aus;

1 - Die Funktion ist ein für Rekorde wie 100, 200... 900 und 111, 222... 999;

2 - Die Funktion ist ein nur für Rekorde wie 100, 200... 900;

3 - Die Funktion ist ein nur für Rekorde wie 111, 222... 999.

P78

Aktivierung von Geschenkkapseln Automat beim Rekordbrechen.

0 - Die Funktion ist aus;

1 - Die Funktion ist ein.

P79

Diese Funktion bestimmt, wie viele freie Kredite gibt es, wenn die Rekorde wie 100, 200, 300, ..., 900 geschlagen werden.

P80

Diese Funktion bestimmt, wie viele freie Kredite gibt es, wenn die Rekorde wie 111, 222, 333, ..., 999 geschlagen werden.

P81

RELAX Funktion – sie bestimmt, wie lange Halogen Lichter eingeschalten werden (Spannweite 0 bis 50). 1 entspricht 0,1 Sekunde. Voreinstellung ist 0 – RELAX Funktion ist Aus.

Beispiel: wenn P81=5, die Halogenlampe leuchtet 0,5 Sekunde.

Wenn P81=0, die Halogenlampe leuchtet nicht.

Wichtig: Wenn die Halogenlampe permanent leuchten sollte, muss man diese Funktion so einstellen, dass die Funktion P82 immer kleiner ist als die Zahl der Funktion P81 (aber in Sekunden!).

Beispiel: P81=11, P82=1.

P82

RELAX Funktion – sie bestimmt, wie lang die Halogenlampe wird nicht leuchten. Voreinstellung ist 0, aber bemerken Sie Punkt

P81 - wichtig.

Beispiel: Wenn P82=10, die Halogenlampe wird durch 10 Sekunden nicht leuchten (10 Sekunden Pause).

Zusammenfassung: Wenn die Halogenlampe 0,5 Sekunden lang leuchten sollte und danach 2 Sekunden Pause haben sollte, muss die Funktion P81 auf 5 und die Funktion P82 auf 2 eingestellt werden.

Wenn die Halogenlampe nicht leuchten sollte, muss die Funktion P81 auf 0 und die Funktion P82 auf zum Beispiel 1 eingestellt werden.

Wenn die Halogenlampe immer leuchten sollte, muss die Funktion P81 auf andere Zahl als 0 und die Funktion P82 auf 0 eingestellt werden.

P83

MULTI TOURNAMENT Funktion. Diese Funktion deaktiviert REFLEX und SPEED Spiele. Nur POWER und TOURNAMENT Funktionen sind verfügbar. Wenn der Schalter auf 0 geschaltet ist, ist diese Funktion aus; wenn er auf 1 geschaltet ist, ist die Funktion ein.

Wichtig: Um diese Funktion zu aktivieren, schalten Sie den Schalter auf 1 und danach ausschalten und wieder einschalten Sie die Maschine.

Schalter # 2

Wenn der Schalter auf Position "ON" geschaltet ist, ist die Maschine für einen freien Schlag eingestellt.

Schalter # 3

Wenn er auf "DEMO" geschaltet ist, läuft die Maschine allen 2 Minuten, sofern sie nicht genutzt wird. Wenn der Schalter auf "OFF" geschaltet ist, ist der Ton abgestellt.

Schalter # 4

Wenn auf "ON" geschaltet ist, wird die Höchstpunktzahl für jedes Spiel auf 0000 gesetzt, wenn Sie die Taste "START" drücken und für 10 Sekunden lang festhalten. Wenn der Schalter auf „OFF“ geschaltet ist, werden die Höchstpunktzahlen angezeigt und können nicht gelöscht werden.

Schalter # 5

Wenn auf "ON" geschaltet ist, können Sie den unschlagbaren Rekord einstellen, der Sie zuvor mit "P08" einstellen müssen.

Wichtig: Um diesen Rekord zu aktivieren, müssen Sie zunächst die Maschine aus- und einschalten.

Schalter # 6

Wenn auf "ON" geschaltet ist, können bis zu 6 Spieler gleichzeitig spielen; wenn auf „OFF“ geschaltet ist, können bis zu 3 Spieler gleichzeitig spielen.

Zum aktivieren, die Maschine ein- und ausschalten.

Schalter # 7

Unaktiv.

Schalter # 8

Unaktiv.

Zur Diagnose

Auf der Platine zur Stromversorgung (der kleinen) befindet sich auf der oberen linken Seite eine kleine Taste, mit welcher der Boxsack aus der Halteposition auch ohne die Hauptplatine gelöst werden kann. Die Spannung geht direkt zum Magnetschalter und der Boxsack wird gelöst. Könnten Sie nicht spielen, können Sie den Sensor und den Magnetschalter testen (auf Position HI oder LO– vgl. Programm P07). Wird der Punchingball gelöst, funktioniert der Magnetschalter.

Schnellüberprüfung typischer Fehler

Das Mainboard (Platine) funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe sämtliche Sicherungen (5A).
- 2 Überprüfe ob eine Verbindung zwischen Netzteil und Mainboard besteht.
- 3 Stelle sicher, dass auf dem Mainboard der Prozessor und sämtliche Steckverbindungen korrekt angeschlossen sind.
- 4 Der Bildschirm kann durch das Setzen des Schalters # 1 auf Position „ON“ und dann Aus- und wieder Einschalten des Gerätes überprüft werden.

Münzakzeptor funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe, ob der Akzeptor nicht verstopft ist.
- 2 Überprüfe, ob der Akzeptor nicht verschmutzt ist.
- 3 Überprüfe die Kabelverbindung zwischen Mainboard und dem Akzeptor.

Das Triebwerk funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe, ob nur mit Hilfe des Netzadapters es möglich ist, dass sich der Boxsack in die Ausgangsposition senkt (mit Hilfe der manuellen Taste: schwarzer Knopf über der 12V Anschluss, vgl. Zeichnung #4).
- 2 Überprüfe, ob die Sicherung 25A (im Netzadapter – rotes Kabel) durchgebrannt ist.
- 3 Überprüfe die Schalterfunktion und – verbindungen.
- 4 Stelle sicher, ob die Kabel in dem Netzadapter von der Spule abgeschnallt sind.
- 5 Überprüfe die Kabelverbindung zwischen Mainboard und Netzadapter.

Der Sensor funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe den Sensor im Servicemodus wie folgt:
 - Schalter 1 auf Position „ON“ bringen

- Knopf SW1 so oft drücken bis auf dem Display Modus (P7) erscheint.
Wenn die Position des Boxsackes mit der Anzeige auf dem Mainboard-Display (HI - LO) übereinstimmt, dann funktioniert der Sensor.
- 2 Überprüfe, ob das Sensor-Kabel korrekt mit dem Mainboard verbunden ist.
- 3 Überprüfe alle Verbindungen zum und vom Sensor.

Die Halogenlichter funktionieren nicht:

- 1 Überprüfe die Kabelverbindung.
- 2 Überprüfe, ob die Kabel intakt sind.
- 3 Überprüfe, ob die Halogenlampe festgesetzt ist.
- 4 Überprüfe, ob die Halogenlampen nicht durchgebrannt sind, indem die Lampe ausgetauscht wird (12V 20W).

Der Knopf START oder GAME (SPIEL) funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe die Kabelverbindung zum Mainboard.
- 2 Überprüfe die Kabelverbindung zum Schalter.

Das Netzteil/Transformator funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe, ob die sog. Flachsicherung 7,5 A (braun) nicht durchgebrannt ist.
- 2 Überprüfe, ob das Kabel korrekt an das Netzteil/Transformator angeschlossen ist.

Das Gerät startet nicht

- 1 Überprüfe die Sicherung am Stromversorgungskabel 5A.
- 2 Überprüfe, ob der Hauptschalter nicht beschädigt ist.

Der Geldscheineinzug funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe die Kabelverbindung zum Mainboard (J3).
- 2 Überprüfe die Kabelverbindung vom und zum Geldscheineinzug.
- 3 Überprüfe die Einstellungen des Geldscheinausgebers und bringe den Schalter

mit Hilfe der Knöpfe 1-8 auf Position ON 7 und der Knöpfe 1-4 auf ON 3 & 4.

Der Ton funktioniert nicht:

- 1 Überprüfe die Lautstärkeregelung (Lautstärke auf MIN oder AUS; R362)
- 2 Überprüfe die Kabelverbindung zum Mainboard.
- 3 Überprüfe die Kabelverbindung vom und zum Lautsprecher.

Die Rote Diode leuchtet auf dem Mainboard:

- 1 Verursacht in der Regel durch einen Kurzschluss auf dem Mainboard. Überprüfe alle Kabel auf die potenzielle Kurzschlussstelle.