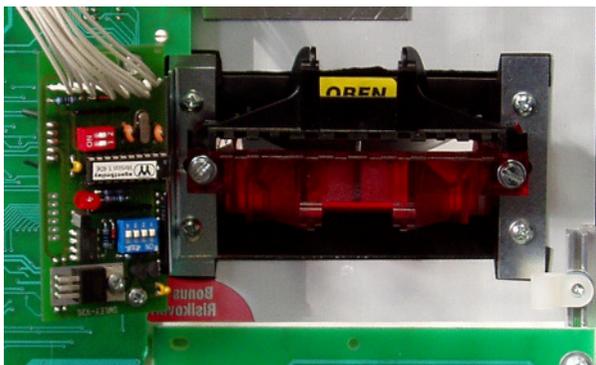


Installation

- 1 Entfernen Sie die Abdeckung für den Akzeptor in der Frontscheibe und setzen Sie die Blende für den Smiley NV10 ein. Bei Bally Wulff muss dafür die Frontscheibe herausgenommen werden, um die Abdeckung samt durchsichtiger Schute zu entnehmen und die Blende einbauen zu können.
- 2 Setzen Sie den NV10 mit dem AgentSmiley-Interface hinter die Blende in der Tür ein und befestigen beides mit der passenden Halterung.
- 3 Verbinden Sie den NV10 über das Flachbandkabel mit dem AgentSmiley-Interface. Achtung: Verlegen Sie das Flachbandkabel nicht unter sondern über dem NV10.
- 4 Verbinden Sie das AgentSmiley-Interface über das mitgelieferte Kabel mit der dafür vorgesehenen Schnittstelle auf dem Hauptterminal des Spielgerätes (bei adp Gauselmann: links unten, rot / bei NSM Löwen: ST2B, C oder D / bei Bally Wulff: P600.05). Bei NSM Löwen muss die mit Schrumpfschlauch versehene Seite des Kabels mit dem AgentSmiley-Interface verbunden werden.
- 5 Befestigen Sie die Fallkasse an der Innenseite des Spielgerätes (bei adp Gauselmann: Seitenwand / bei NSM Löwen: Gerätedeckel / bei Bally Wulff: Rückwand).



adp Gauselmann (alte Version)



Bally Wulff

Funktionsweise

Bereitschaft des Notenprüfers

Der Notenprüfer NV10 zeigt seine Annahmefähigkeit durch anhaltendes Beleuchten der Akzeptorblende bei eingeschaltetem Geldspielgerät an.

LED-Anzeigen der Interface-Platine

Dauerleuchten

Die Platine wird initialisiert und am Gerät angemeldet. Dieser Vorgang kann einige Sekunden dauern.

Langsames Blinken (bei adp Gauselmann mit langer Pause)

Die Platine ist betriebsbereit und Scheine werden akzeptiert.

Blinkverhalten bei adp Gauselmann Spielgeräten

Je nachdem, wie oft die LED aufblinkt, werden vom Spielgerät verschiedene Scheine akzeptiert. Das Blinken ist unabhängig von der DIP-Schaltereinstellung.

1 × Blinken = 5€ 3 × Blinken = 5€ 10€ 20€
 2 × Blinken = 5€ 10€ 4 × Blinken = 5€ 10€ 20€ 50€

Schnelles Blinken

Die Scheinannahme wurde vom Spielgerät gesperrt. Eine geöffnete Tür, ein voller Münzspeicher (Annahmegrenze erreicht) oder leere Röhren können der Grund hierfür sein.

Besonderheiten bei adp Gauselmann Spielgeräten

Die Platine gibt immer Alarm, wenn Signale nicht die richtige Länge und Abfolge haben. Danach ist die Scheinannahme gesperrt. Diese Funktion kann über DIP-Schalter 7 abgestellt werden (DIP 7 auf ON).

Über die DIP-Schalter 5 und 6 kann eingestellt werden, ob der Smiley NV10 bereits voll gesperrt werden soll, sobald das Gerät nur einen Teil der Noten sperrt.

| DIP 5 | DIP 6 | Sperrfunktion |
|-------|-------|---------------------------------------|
| OFF | OFF | normale Sperre |
| OFF | ON | Gesamtsperre, wenn 10 € gesperrt sind |
| ON | OFF | Gesamtsperre, wenn 20 € gesperrt sind |
| ON | ON | Gesamtsperre, wenn 50 € gesperrt sind |

Annahme-Test bei adp Gauselmann

Bei geöffneter Spielgerätetür kann die Funktion getestet werden. Schalten Sie dazu das Spielgerät bei geschlossener Tür ein und öffnen es anschließend. Werden jetzt Scheine

eingeführt, bucht das Gerät die entsprechenden Beträge auf. Beim Schließen des Spielgerätes werden diese wieder gelöscht. Ist die Annahmegrenze erreicht, werden keine weiteren Scheine angenommen.

Teilweise Auszahlung

Das Spielgerät kann so eingestellt werden, dass ein Teilbetrag des eingezogenen Scheins ausgezahlt wird. Der Schwellwert dafür kann über die Servicetastatur verändert werden.

DIP-Einstellungen

Kanal-Sperrung

Die ersten vier Schalter des achtfach-DIP repräsentiert eine Scheinsorte, die gesperrt werden kann. In Stellung ON ist die Sorte gesperrt.

| DIP | 1 (5 €) | 2 (10 €) | 3 (20 €) | 4 (50 €) |
|-----|----------|----------|----------|----------|
| ON | gesperrt | gesperrt | gesperrt | gesperrt |
| OFF | frei | frei | frei | frei |

Der DIP-Schalter 8 muss immer in Stellung OFF stehen, da dieser für interne Funktionen reserviert ist.

Fehlfunktionen

Keine Erkennung des Smiley NV10

Es kann vorkommen, dass der Smiley NV10 nach dem Einbau nicht sofort erkannt wird. Schalten Sie ggf. das Spielgerät aus und wieder ein.

Keine Erkennung bei neuartigen adp Gauselmann Geräten (z.B. Berlin / Kaiser Spiele)

Wird der Akzeptor in einem neuartigen Gerät mit adp-Technik nicht erkannt, müssen Sie im Servicemenü des Geldspielers folgendes einstellen:

Einstellu [F2] | Muenzung [F2] | Sicherhei [F2] | [↵] (nach rechts) Unv.Akz.Frei auf freigegeben stellen.

Bei adp Gauselmann: Fehlermeldung F_UAF

Erscheint die Meldung „F_UAF“ im Display Ihres Spielgerätes, muss die Unterstützung eines Akzeptors mit der Servicetastatur freigeschaltet werden.

Bei Bally Wulff: LED leuchtet durchgehend

Wählen Sie im Servicemenü die Unterstützung für den NSM Löwen Akzeptor an.

Sonstiges

Support und Reparaturen

Klären Sie bei Fehlfunktionen ab, ob das AgentSmiley-Interface oder der Smiley NV10 betroffen ist. Verkauf, Garantiefälle und technische Unterstützung des Smiley NV10 werden in Deutschland von der Firma Automated Transactions übernommen. Sämtliche AgentSmiley-Zubehörteile sowie das -Interface sind Artikel des Herstellers double you GmbH. Falls Sie Ware einschicken möchten, legen Sie immer den Kaufbeleg bei.

Automated Transactions (ITL) GmbH

Am Hafen 70

25421 Pinneberg / Germany

Tel. +49 (0) 4101 58 58-0

Fax +49 (0) 4101 58 58-20

<http://www.innovative-technology.co.uk>

Lieferumfang (Bitte sofort überprüfen)

- AgentSmiley-Interface 2004
- Anschlusskabel zum Spielgerät
- Flachbandkabel, 16polig, ca. 20 cm lang

Zubehör

- Metall-Fallkasse (adp, Löwen oder Bally)*
- Blende mit Halterung (adp, Löwen oder Bally)*
- Anschlusskabel (adp, Löwen oder Bally)*
- Software-Controller (adp oder Löwen/Bally)*



NSM Löwen

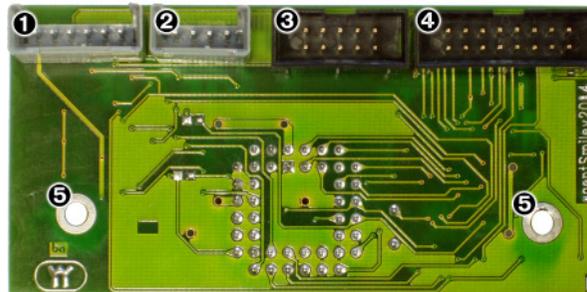
Technische Details

Platine AgentSmiley 2004 Bauteilseite



- 1 Software-Controller
- 2 LED
- 3 DIP-Schalter
- 4 Expansionsport
- 5 Bohrungen zur Befestigung

Platine AgentSmiley 2004 Bauteilseite



- 1 Anschluss für NSM Löwen
- 2 Anschluss für adp Gauselmann
- 3 Anschluss für Bally Wulff
- 4 Anschluss für Smiley NV10
- 5 Bohrungen zur Befestigung

AgentSmiley 2004

Adapter für adp Gauselmann ab Software v1.03

Bally Wulff + NSM Löwen ab Software v1.02

Bedienungsanleitung



© Copyright 2004 - 2007 double you GmbH | Vervielfältigung oder Veränderung nicht gestattet | Alle Rechte vorbehalten / all rights reserved

Haftung Für eine fehlerhafte Handhabung seitens des Kunden und daraus resultierende Platinen- bzw. Geräteschäden übernehmen wir keine Haftung. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der «double you hard- / software developments GmbH».



double you

Luruper Chaussee 125, Haus 8 süd | 22761 Hamburg

Tel. (040) 6 57 18 41 | Fax (040) 6 57 18 54

www.double-you.de | E-Mail info@double-you.de

Alle genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Firmen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Stand: November 2007