

## DIP-EINSTELLUNGEN

Auf der FunSmile befinden sich zwei DIP-Schalter. Diese haben folgende Funktionen:

### Paket #1

DIP	ON	OFF
1	5 € annehmen	5 € nicht annehmen
2	10 € annehmen	10 € nicht annehmen
3	20 € annehmen	20 € nicht annehmen
4	50 € annehmen	50 € nicht annehmen

### Paket #2

DIP 1	DIP 2	Ergebnis
OFF	OFF	Sperrleitung an C435 angeschlossen
OFF	ON	Sperrleitung an C450, G13 angeschlossen
ON	OFF	Annahme immer gesperrt
ON	ON	Annahme immer freigegeben
DIP	ON	OFF
3	Münzimpuls wert 1 €	Münzimpuls wert 5 €
4	Alarmfunktion AN	Alarmfunktion AUS

### Alarmfunktion

Die Alarmfunktion erzeugt illegale Münzimpulse, wenn der Scheinakzeptor (NV4) eine Alarmmeldung erzeugt oder die Impulslänge des NV4 zu stark abweicht.

Außerdem kann ein Alarm ausgelöst werden, wenn die Gehäuseklappe geöffnet wird, bevor das Schloss geöffnet wurde. Dazu müssen an die Anschlüsse für Tür- und Schlüsselschalter je ein Schalter angeschlossen werden. Diese Schalter müssen schließen, wenn die Tür bzw. das Schloss geöffnet wird. Standardmäßig ist der Alarm aus.

### Münzimpuls

Der Münzimpuls kann zwei Wertigkeiten haben, 1 € und 5 €. Beide Einstellungen haben Vor- und Nachteile. Standardmäßig ist der Münzimpuls wert 5 €. Der Vorteil dieser Einstellung ist, dass der Geldbetrag schneller aufgebucht werden kann. Der Impuls Ausgang wird dann an die Münzprüferleitung angeschlossen, die den Token repräsentiert. Ist der Münzimpuls wert auf 1 € gestellt, wird der Impuls Ausgang an die Münzprüferleitung angeschlossen, die beim Münzeinwurf von 1 €

aktiv ist. Diese Einstellung hat den Vorteil, dass die Scheinannahmen in der Buchhaltung auf die 1-Euro-Einwürfe aufgerechnet werden.

### Zum DIP-Paket #1

Dadurch, dass die Schalter werkseitig ausgeschaltet sind, werden im Lieferzustand keine Scheine angenommen. Erst, wenn mind. einer der Schalter auf ON steht werden Scheine angenommen.

## ANSCHLÜSSE

### Anschluss C435, Mars111 und kompatibel

○ 1	○ 2	-
○ 1	○ 2	Münze 5
○ 2	○ 3	Annahme Spannung (COMA Signalpegel)
○ 3	○ 4	Münze 1
4	5	Kodierstift
○ 5	○ 6	Münze 2
○ 6	○ 7	Münze 3
○ 7	○ 8	-
○ 8	○ 9	Münze 4
○ 9	○ 10	Münzsperr 4
○ 10	○ 11	+12 Volt (+12 Volt)
○ 11	○ 12	Masse (Masse)
○ 12	○ 13	Münzsperr 3
○ 13	○ 14	Münzsperr 2
○ 14	○ 15	Münzsperr 1
○ 15	○ 16	Münzsperr 5
	○ 17	-
	○ 18	-
	○ 19	-
	○ 20	-
	○ 21	-

### Anschluss G450, G40 und kompatibel

1	-
2	-
3	-
4	-
5	-
6	Gesamtsperr
7	Münze 4
8	Masse
9	Münze 6
10	Münze 2
11	Münze 5
12	Münze 3
13	Münze 1
14	-
15	-
16	+12 Volt

Blenden-Inlay zum Herausschneiden (Rückseite)

### Anschluss G13 kompatibel

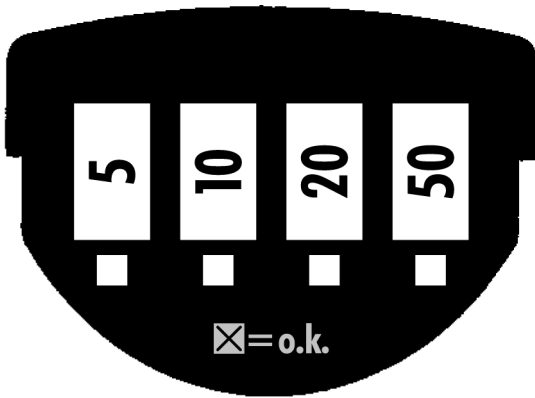
1	Masse
2	+12 Volt
3	Münze 5
4	Münze 6
5	-
6	Gesamtsperr
7	Münze 1
8	Münze 2
9	Münze 3
10	Münze 4

### Anschluss FunSmile 4

1	+12 Volt
2	Münzsignal
3	Signalpegel
4	Sperr
5	Masse

## MONTAGE

Das Gehäuse des FunSmile 4 sollte seitlich an das Spielgerät geschraubt werden. Dazu müssen passende Löcher in das FunSmile-Gehäuse und das Spielgerät gebohrt werden. Eine weitere Bohrung ist für das Anschlusskabel nötig. Das Anschlusskabel wird im Spielgerät mit dem Kabel des Münzprüfers verbunden. Dabei ist abhängig vom Münzprüfer auf die richtige Verbindung zu achten. Beim Anschluss an einen C450, G40 oder G13 wird eine Münzsignalleitung (Nr. 2) mit Masse verbunden. Beim Anschluss an den C435 wird die eine Leitung mit der „COMA“-Leitung verbunden. In beiden Fällen wird die andere Leitung (Nr. 3) mit dem entsprechenden Münzsignal des Münzprüfers verbunden. Die Sperrleitung



Blenden-Inlay zum Herausschneiden

(Nr. 4) wird mit der zugehörigen Münzsperrleitung des Münzprüfers oder der Gesamtsperre verbunden. Des weiteren sollte nicht die Leitung (Nr. 1) vergessen werden, die mit +12V verbunden werden muss.

Da die Anzahl der Leitungen zum C435-Münzprüfer variieren kann, orientiert man sich bei diesem an den fehlenden bzw. kodierte Kontakt (siehe Anschluss C435).

Zum Anschluss des FunSmile 5 wird das mitgelieferte Kabel mit dem Akzeptor-Stecker (AUX-PORT) der MPU5 verbunden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass der unbelegte Kontakt im Kabel mit dem fehlenden Kontakt auf der MPU zusammenpasst. Das war schon alles.

## SONSTIGES

### Erkennung des Akzeptors

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

### Bezugsquelle, Support und Reparaturen

Senden Sie defekte Ware an die Firma Automated Transactions. Verkauf, Garantiefälle und technische Unterstützung der Smiley-Produkte NV4 und VS1 werden in Deutschland vom Hersteller abgewickelt:

#### 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)

- Kabel bzw. Interface
- Anbaugehäuse (zweiteilig)
- Schloss
- NV4 inkl. Blende

© **Copyright** 2004 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](http://www.double-you.de) e-mail [info@double-you.de](mailto:info@double-you.de)

Alle genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Firmen.  
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Stand: Mai 2004

# FunSmile 4/5

Adapter für Barcrest Fungames  
software v1.0

## bedienungsanleitung

