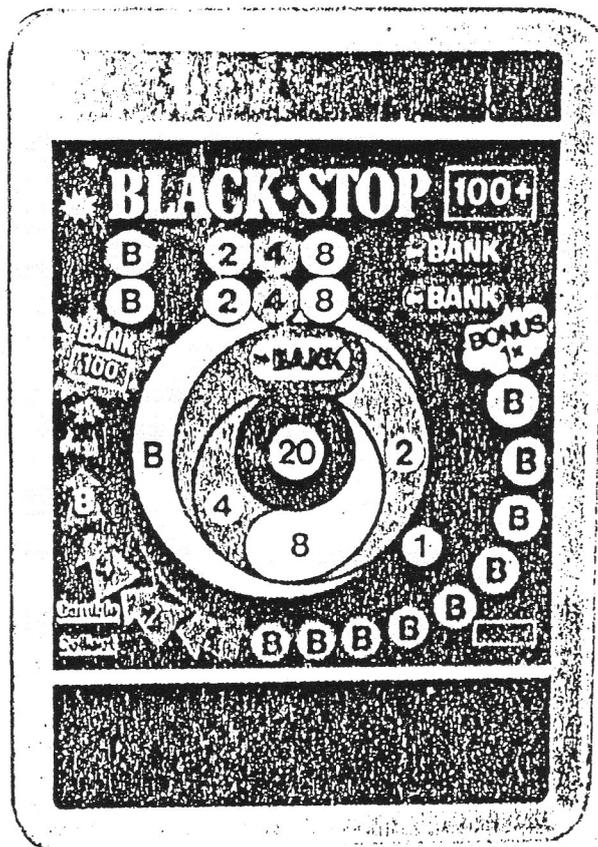

TECHNISCHE ANLEITUNG

BLACK STOP



SPIELBESCHRIEB und TECHNISCHE ANLEITUNG für BLACK STOP

Service-Stelle:

I. SPIELABLAUF

Nach Einwurf einer entsprechenden Münze blinken die Offerten im Spielkessel. Eine Offerte wird nach ca. 2 Sekunden permanent ausgeleuchtet.

Eine Zahlofferte bedeutet, dem Spieler steht ein Gewinn in Aussicht (Zahl x Einsatz oder $B = 1/10$ des Einsatzes).

Bei der Offerte 1 und beim 10. Bonus wird ein Einsatz ausbezahlt.

Bei einem Bankgewinn "flashen" die Gamblepfeile von unten nach oben und dies ca. dreimal. Das Bankfeld über den Pfeilen blinkt. Dieser Gewinn wird dann nach erfolgter Geschicklichkeitsphase direkt ausbezahlt.

Beim "NICHT-GAMBLE"-Modell werden alle Gewinne sofort ausbezahlt.

Beim "+"-Modell besteht für die übrigen Gewinne die Möglichkeit des "GAMBELNS".

Die Felder "GAMBLE" (= Risikospiele) und "COLLECT" (= Auszahlung) blinken abwechslungsweise und der Spieler kann mit der Stop-Taste das gewünschte "Feature" wählen.

Wählt er "COLLECT", wird der Gewinn nach erfolgtem Geschicklichkeitslauf ausbezahlt.

Wählt er "GAMBLE", so beginnt das Risikospiel.

Die dem erzielten Gewinn jeweils höheren und niedrigeren Nachbargewinne blinken abwechslungsweise und abhängig vom Zufall ca. 1 Sekunde, dann ist entschieden, welcher Gewinn dem Spieler nun zusteht.

Der "GAMBLE"-Vorgang kann solange wiederholt werden, bis der maximale oder minimale (1) Gewinn erzielt wird oder der Spieler zum dritten Mal einen niedrigeren Betrag erhält.

Unterlässt der Spieler unter dem "Gamble"-Feature die Betätigung der Stop-Taste, geht das Gerät nach ca. 7 Sekunden auf den "COLLECT"-Status.

Nach Beendigung des Spiels bleibt der Spielausgang ca. 5 Minuten stehen, danach startet die Game over-Blinkroutine.

II. INBETRIEBSETZUNG

Bei 100+-Modellen : Hopper mit mindestens 250 Münzen (Erstfüllung) auffüllen.

Bei 20+-Modellen : Hopper mit mindestens 150 Münzen (Erstfüllung) auffüllen.

III. HOPPER

Achtung : Neues Hopper-Modell geht bei Verklemmungen rückwärts, 24 Volt, nicht austauschbar mit den optisch gleichaussehenden Hopper 12 oder 220 Volt.

IV. TECHNISCHE DATEN

Wir unterscheiden grundsätzlich :

1. Lampenprint
2. Steuerprint (der grössere Print auf dem Lampenprint)
3. Tonprint (der kleinere rechts neben dem Steuerprint)
4. Münzprüferprint (hinter dem Münzprüfer)

Bügelstellungen im Steuerprint (oben links)

1. Dauerlauf: Testzweck(Münzen in Hopper einfüllen)
2. Total-Reset: Nach Printreparaturen resp. Neuaufstellungen soll das Gerät auf 0 gestellt werden.
Vor dem Einschalten der Netzspannung den Bügel in Pos. 2 stecken, das Gerät einschalten und den Bügel nach ca. 5 Sekunden entfernen.
3. ohne Funktion: nur bei mechanischen Münzprüfern zu verwenden.
4. Test:
 - a. Testschalter auf der Rückwand auf Test schalten;
 - b. Steckt der Bügel in Pos. 4 und wird das Gerät eingeschaltet, werden alle Funktionen auf dem Lampenprint getestet. Betätigt man die Stop-Taste, wird der Hopper aktiviert. Zur Beendigung des Tests muss der Bügel wieder entfernt werden;
 - c. Testschalter auf der Rückwand wieder umschalten.

Tiltfunktionen

- Einwurf-Tilt :
Wird der Münzprüfer unvorschriftsgemäss aktiviert, geht das Gerät für ca. 5 Sekunden in Tiltposition. Der Einwurf wird nicht registriert.
- Hopper-Tilt :
Bei Leerspielung des Geräts stoppt die Hopperauszahlung und auf der Frontscheibe oben links leuchtet das Wort "TILT" auf.
Nach Betätigung des Testschalters und Auffüllung des Hoppers, wird der Restbetrag ausbezahlt und das Gerät ist wieder spielbereit.

Mechanische Zähler

Zwei Zähler registrieren die ein- und ausbezahlten Münzen. Bei geöffneter Tür (offener Türschalter) sind die Zähler ausser Funktion.

Ton

Auf dem Tonprint (kleiner Print) am Potentiometer entsprechend drehen.

Antenne

Die Empfindlichkeit (gegen statisch geladene Berührungen/durch Funken) kann am Potentiometer am Lampenprint (unteres rechtes Viertel) verstellt werden.

Münzprüfer MARS MS 100 Typen: MS 111 und MS 130

Die Geräte sind in der Regel durch uns mit MARS MS 111 12 Volt ausgerüstet.

MARS MS 111 12 Volt

Brauner Stecker vom Münzprüfer :

- bei Einwurf Fr. 1.-- : Nr. 1 grün
Nr. 2 violet
Nr. 3 braun/blau usw.
- bei Einwurf Fr. 2.--: Nr. 1 grün
Nr. 2 braun/blau
Nr. 3 violet usw.

MARS MS 130 24 Volt

wird mit grauem Stecker im Münzprüferprint angeschlossen.

(Grundausrüstung)

- Einwurf Fr. 1.-- : Leiterbahn beim grauen Stecker ist auf "a" gelötet
- Einwurf Fr. 2.-- : Leiterbahn beim grauen Stecker muss auf "b" gelötet werden.

IHRE NOTIZEN