

**CHECKPOINT
GELDSPIEL-
GERÄTE**

Gold Star

100

| |
|-----|
| 100 |
| 20 |
| 10 |
| 10 |
| 5 |
| 5 |
| 5 |
| 4 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |
| 2 |

Spielanleitung:

3-Minuten-Spiel. Bei GOLD- oder TYP-Abgabe wird immer 50 Cent für die Gewinne und ein Teil der Verluste KESSEL 20 oder KESSEL 300 TYP für den Spielbetrieb benötigt. Gewinne werden sofort in Geld oder Bonus übergeben. Gewinne können jedoch nicht abgehoben werden. Bei dem Spiel sind 20 Cent für die Spielbank zu zahlen. Bei einem Gewinn von 20 Cent oder mehr wird die Gewinnschneide automatisch ausgelöst.

WIN

WIN

Stop

Mystery WIN

5x

3x

2x

Teil-Risiko

Risiko 2x

Teil-Risiko

Risiko Mystery

Start+Stop

*Start+Stop*Start*

G O L D S T A R - G O L D R U S H

G e l d s p i e l e r

Bedienungsanleitung

Ausgabe vom 1.12.1988 - 4.1

GOLDEN GAMES / Checkpoint Automatenervice
Friedackerstr.37
8050 Zürich

Tel. 01/312 27 27
312 18 13 (FAX)

Messmer Automaten
Hardhof 56
8064 Zürich

Tel.01/62 55 70

| INHALTSVERZEICHNIS | Seite |
|----------------------------|-------|
| Technische Daten | 2 |
| Aufstellhinweise | 2 |
| Allgemeine Funktionen | 3 |
| Störungsbehandlung | 4 |
| TESTPROGRAMM | 5 |
| Testanleitung | 5 |
| Test 01 - Statistik | 6 |
| Test 02 - Parameter | 7 |
| Test 04 - Tasten | 8 |
| Test 05 - Lampen | 8 |
| Test 06 - Münzprüfer | 9 |
| Test 07 - Auszähler | 9 |
| Test 08 - Walzen justieren | 10 |
| Test 09 - Walzen Dauerlauf | 10 |
| Test 10 - Ram | 11 |
| Test 11 - Watchdog | 11 |
| Test 13 - Speicher löschen | 11 |
| Test 14 - Simulation | 12 |
| Test 15 - Demo Spiele | 13 |

Technische Daten

Elektrische Werte: Netzspannung 220 V / 50 Hz
Leistungsaufnahme max 200 W

Beleuchtung: Glassockellampen 12 V / 2 W

Sicherungen: 2 x 3,15 A träge im Netzanschluss (220V)
1 x 3,15 A mittelträge im Netzteil (Hopper)
1 x 3,15 A mittelträge im Netzteil (+ 24 V)
1 x 5,0 A mittelträge im Netzteil (+ 34 V)

Es ist darauf zu achten, dass defekte Sicherungen nur durch gleichwertige Sicherungen ersetzt werden !

Abmessungen: Höhe: 88,5cm
Breite: 59,0cm
Tiefe: 31,0cm
Gewicht: 45 kg

Aufstellhinweise

Das Gerät darf nur an eine ordnungsgemäss installierte Steckdose angeschlossen werden.

Das mitgelieferte Netzkabel befindet sich zusammengerollt in der Geräterückwand.

Wird das Gerät an einem Ständer oder der Wand befestigt, ist es durch eine Mittelschraube zu sichern.

Die erforderlichen Aufhängebolzen befinden sich bereits in der Rückwand. Diese sind zum Ausgleich von Unebenheiten von innen verstellbar.

Die einwandfreie Funktion des Gerätes ist nur gewährleistet, wenn eine lotrechte Aufhängung vorgenommen wird.

Vor der ersten Inbetriebnahme des Gerätes ist das Rückstellen der mechanischen Zähler und eine Löschung der Statistik zu empfehlen.

Siehe Testprogramm TEST 13 - SPEICHER LÖSCHEN

Somit ist sichergestellt, dass die zu einem späteren Zeitpunkt auszulesenden Daten den tatsächlichen Werten entsprechen.

Es ist zu empfehlen die Fenster der Zähler mit einem Klebband abzudecken, damit der Zählerstand von aussen nicht abgelesen werden kann.

Allgemeine Funktionen

Nach dem Einschalten des Gerätes überprüft sich dieses soweit wie möglich selbst.

Während der Initialisierung der Walzen sind alle Lampen eingeschaltet, was eine schnelle Überprüfung auf defekte Lampen ermöglicht.

Die Walzen positionieren sich auf die letzten Spiel Symbole vor dem Ausschalten.

Nach dem Einschalten bleibt das Geschicklichkeitsspiel, bis das Animierspiel beginnt, auf der letzten Stopposition stehen.

Nach einem Stromausfall während der Auszahlung erfolgt nach Aufstarten des Geräts eine Restauszahlung. Um Störmanipulationen durch Ein/Ausstecken beim Auszahlen einzudämmen, wird der Restbetrag um Fr. 1.- reduziert.

Achtung : Türe nicht zu schnell schliessen, da Gerät kurze Zeit (min 1sec) ausgeschalten bleiben muss.

Störungen - Behandlung

** KASSE LEER xx Der Auszahler ist leer.
 xx = nicht ausbezahlter Betrag

Nach Auffüllen des Hoppers muss das geöffnete Gerät mit dem Hauptschalter (unten links unter Steckdose) eingeschaltet werden. Nach der Walzeninitialisierung kann das Gerät wieder spielbereit gemacht werden, indem der Testmodus ein und wieder ausgeschaltet wird.

Nach Türschliessung (Aus/Einschaltung des Geräts) wird der nicht ausbezahlte Restbetrag (um Fr.1.- reduziert) ausbezahlt.

** STOER-VERSUCH Interne Speicherzellen wurden verändert

** HILFE Datenfehler, ev. durch Manipulation hervorgerufen (Hopper könnte leerlaufen)

Nur durch Löschen der Statistik-Daten kann der Spielautomat wieder spielbereit gemacht werden. Es empfiehlt sich, die Statistik Daten vor dem Löschen auszudrucken oder aufzuschreiben damit der Fehler analysiert werden kann.

** AUSZAHLER KLEMMT Die Hopper Auswurf Lichtschranke ist bedeckt.

** FEHL-AUSWURF Ein Fehl Auswurf wurde festgestellt .
 Die Sensor Leitung vom Auszahler ist unterbrochen, oder der Sensor ist bedeckt/defekt.

** SPEICHER-SPERRE Der Spielspeicher ist defekt oder er kann nach Geräte Manipulation nicht beschrieben werden.

| | | |
|-----------------|----|---|
| ** WALZENFEHLER | 20 | links: kein Rückführsignal bei Pos 0 |
| | 21 | mitte: kein Rückführsignal bei Pos 0 |
| | 22 | rechts: kein Rückführsignal bei Pos 0 |
| | 30 | links: Nulldurchgang nicht bei Pos 0 |
| | 31 | mitte: Nulldurchgang nicht bei Pos 0 |
| | 32 | rechts: Nulldurchgang nicht bei Pos 0 |
| | 40 | links: keine Initialisierung möglich da kein Rückführsignal |
| | 41 | mitte: keine Initialisierung möglich da kein Rückführsignal |
| | 42 | rechts: keine Initialisierung möglich da kein Rückführsignal |

Diese Störungen können, wenn sie nur einmalig vorkommen, durch Ein/Ausschalten der Netzspannung behoben werden.

*****TEST PROGRAMME*****

Das Gerät verfügt über eine umfangreiche Palette von Testprogrammen, die dem Service als wichtiges und einfach zu handhabendes Werkzeug zur Verfügung stehen. Bei allen Testprogrammen wird vorausgesetzt, dass das Gerät eingeschaltet ist.

Testanleitung

Bei geöffnetem Gerät ist die Netzspannung unterbrochen. Durch Herausziehen des Schalters links unter der Netz Steckdose kann das Gerät bei offener Tür eingeschaltet werden.

Tastenfunktionen:

| |
|---------------------|
| Testschalter : Tast |
|---------------------|

-> nächstes Testprogramm

| |
|------------|
| Risiko 2 x |
|------------|

-> vorheriges Testprogramm

| |
|---------------------|
| Testschalter : Rast |
|---------------------|

-> Testprogramm aktivieren

Zur Einstellung und zum Start der Testprogramme ist unten in der Türmitte ein Schalter angebracht.

Durch mehrfaches Tasten dieses Schalters lassen sich sequentiell Testprogramme anwählen. Die Testprogramme werden beim Durchtasten vorne am Display angezeigt.

Durch Drücken der Taste "Teil Risiko" können die Testprogramme rückwärts angewählt werden.

| | | |
|---------------------|---|---|
| TEST 1-STATISTIK | : | Statistik Daten anzeigen und ausdrucken |
| TEST 2-PARAMETER | : | Geräteparameter anzeigen und einstellen |
| TEST 3-ENDE | : | Testmodus verlassen |
| TEST 4-TASTEN | : | Bedienungs Tasten überprüfen |
| TEST 5-LAMPEN | : | Lampen einzeln testen |
| TEST 6-MUENZPRUEF | : | Münzprüfer testen |
| TEST 7-AUSZÄHLER | : | Auszähler testen |
| TEST 8-WALZEN-JUST | : | Walzen justieren |
| TEST 9-WALZEN-ZYKL | : | Walzen zyklisch testen |
| TEST 10-RAM | : | Ram testen |
| TEST 11-WATCHDOG | : | Watchdog testen |
| TEST 12-ENDE | : | Testmodus verlassen |
| TEST 13-SPEI LOESCH | : | Statistik speicher löschen |
| TEST 14-SIMULATION | : | Spiele in Statistik simulieren |
| TEST 15-DEMO SPIEL | : | Spiele mit Gewinn demonstrieren |
| TEST 16-ENDE | : | Testmodus verlassen |

Nach Einrasten des Testschalters wird das jeweilige Programm aktiviert.

Der Testmodus kann durch Einschalten der Tests "ENDE" verlassen werden.

Achtung : Es muss darauf geachtet werden, dass sich der Test-Schalter nach Abschluss wieder in mittlerer Neutralstellung befindet.

Falls der Testschalter eingerastet bleibt, positionieren die Walzen beim Aus/Einschalten immer auf die Nullposition.

->(Kontrolle !)

TEST 01 - STATISTIK

Die internen Statistik Daten können mit diesem Test abgerufen werden.

Mit einem angeschlossenen Drucker können die Daten auch ausgedruckt werden.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|-----------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | Statistik Speicher anzeigen |
| Risiko 2 x | -> | nächster Speicher |
| Teil-Risiko | -> | letzter Speicher |
| Auszahlen links | -> | Statistik ausdrucken |

| | | |
|---------|--------------|--|
| Daten : | EINWURF | Eingeworfene Münzen |
| | AUSZAHLUNG | Ausbezahlte Münzen |
| | IN KASSE | Geld in Kassenbox |
| | ANZ SPIELE | Anzahl. Spiele (Fr. 1.- und Fr. 2.-) |
| | VOR RISIKO | Geldbetrag vor Risikospiele |
| | NACH RISIKO | Geldbetrag nach Risikospiele |
| | BONUS AUSZ | Geldbetrag von Bonusauszahlung |
| | AUSZ QUOTE | aktuelle Auszahlquote in % |
| | RISIKO QUOTE | Gewinn Quote auf Risikospiele in % |
| | | optimal : 100 % -> kein Gewinn/Verlust |

STATISTIK AUSDRUCKEN

Ist ein optionaler Drucker angeschlossen, können alle Statistik Daten mit der linken AUSZAHLEN Taste ausgedruckt werden.

TEST 02 - PARAMETER

Die standortspezifischen Grundeinstellungen werden mit diesem Programm gemacht.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|----------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | nächster Parameter |
| Risiko 2 x | -> | Parameter Wert erhöhen |
| Teil-Risiko | -> | Parameter Wert verkleinern |

LAUTSTAERKE xx

Ein Test Ton kann zwischen

- 0 : kein Ton (ausser Auszahlung und Max Gewinn)
- 63 : maximale Lautstärke

variiert werden.

ANIMIERSPIEL x

Das Animierspiel kann in Stufen verändert werden

- 0 : kein Animierspiel
- 1 : einfaches Animierspiel auf Kreis
- 2 : Animierspiel normal

EINWURF MEMO

- 0 : kein Einwurfspeicher
- 1 : Einwurf Speicher aktiv

Der Einwurfspeicher darf nur in Kantonen eingeschaltet werden, wo dies erlaubt ist.

AUSZAHL MEMO

- 0 : kein Auszahl Speicher
- 1 : Auszahl Speicher aktiv

Die EINWURF / AUSZAHL Speicher dürfen nur aktiviert werden, wenn der Spieleinsatz auf Fr 1.- beschränkt wird.

EINSATZ 1+2 (bei Version Goldstar Serie nicht vorhanden)

- 0 : nur Fr 1.- Einsatz aktiv
 - 1 : Fr 1.- und 2x Fr 1.- Einsatz aktiv
- ! Darf nur aktiviert werden, falls kein EINWURF/AUSZAHL Speicher aktiv

TEST 03 - ENDE

Verlassen des Testmodus.

TEST 04 - TASTEN

Das einwandfreie Funktionieren aller Bedientasten wird mit diesem Test geprüft.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|--------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | Display : STOP RECHTS |
| Risiko 2 x | -> | Display : RISIKO |
| Teil-Risiko | -> | Display : TEILRISIKO |
| Mystery Risiko | -> | Display : MISTERY-RISIKO |
| Auszahlen links | -> | Display : STOP RECHTS |
| Einwurf oben | -> | Display : EINWURF TASTE |

Die Funktion der momentan gedrückten Taste wird auf dem Display angezeigt. Sind alle Tasten losgelassen muss auf dem Display "-KEINE-" angezeigt werden.

TEST 05 - LAMPEN

Mit diesem Test kann geprüft werden, ob alle Lampen in Ordnung sind und ob die Lampensteuermatrix richtig arbeitet.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|------------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | Start / Stop Lampendurchlauf |
| Teil-Risiko | -> | Lampendurchlauf retour |

Nach Aktivierung des Testprogramms werden alle Lampen angesteuert.

Durch Drücken auf die rechte Start/Stop Taste wird immer nur eine Lampe angesteuert, wobei die Lampennummer schrittweise erhöht wird. Die angezeigte Lampennummer stimmt mit der Bezeichnung auf dem Lampenprint überein. Ein erneutes Tippen auf die Starttaste unterbricht den Lampendurchlauf. Während der kontinuierlichen Betätigung der Teilrisiko Taste wird die Lampennummer bei jedem Step dekrementiert.

TEST 6 - MUENZPRUEFER

Mit diesem Test können Münzprüfer, Cashboxumschaltung und die mechanischen Zähler geprüft werden.

Fronttasten-Funktionen:

- keine Funktionen

Münzprüfertest:

Die eingeworfenen Münzen werden auf dem Display aufgebucht.
Bei jedem Einwurf ertönt ein Kontrollton.

Auszahler - Niveau Test :

Am Display wird das aktuelle Niveau laufend als "TIEF, HALB, HOCH" angezeigt.

Zusätzlich zur Display Anzeige brennen die entsprechenden "FEATURE LAMPEN".

- tiefes Niveau - linke Feature Lampe (GSTAR L 26, GRUSH L 14)
- halbes Niveau - mittlere Feature Lampe (GSTAR L 27, GRUSH L 15)
- hohes Niveau - rechte Feature Lampe (GSTAR L 28, GRUSH L 16)

Auf dem Münzprüfer-Print leuchten Kontroll LED's.

oberes LED -> unterer Sensor aktiv (halbes Niveau)

unteres LED -> oberer Sensor aktiv (hohes Niveau)

Cashboxumschaltertest:

Wird der obere Niveaunkontakt im Hopper mit der Hopper Halterung kurzgeschlossen wird die eingeworfene Münze in die Cashbox umgeleitet. Der mittlere mechanische Zähler ist nun auch aktiv.

Wichtig : Geldeinwürfe im Testbetrieb haben keinen Einfluss auf die internen Spielspeicher.

TEST 7 - AUSZAHLER

Nach dem Einschalten diese Testes kann eine Auszahlung auf Tastendruck gemacht werden.

Fronttasten-Funktionen:

Auszahlen rechts

-> Auszahlung Fr. 10.-

Auszahlen links

-> Auszahlung Fr. 100.-

Der Auszahlungsbetrag wird als Total auf dem Display aufgebucht.

Mit diesem Test kann der Hopper Inhalt gezählt werden.

Ist der Auszahler leer, erfolgt bei erneutem Aufstarten keine Restauszahlung.

Der mechanische Zähler addiert die ausgeworfenen Münzen.

Wichtig : Auszahlungen im Testbetrieb haben keinen Einfluss auf die internen Spielspeicher.

TEST 8 - WALZEN-JUSTIERUNG

Mit diesem Test kann das richtige Positionieren der Walzen geprüft und eingestellt werden.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|------------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | Start/Stop mit Stoppositon 0 |
|------------------|----|------------------------------|

| | | |
|------------|----|-------------------------------|
| Risiko 2 x | -> | Start/Stop mit Stopposition * |
|------------|----|-------------------------------|

Die rechte Stop Taste erlaubt das Starten mit Stopposition " Null". In der Nullposition befinden sich die Lichtschrankenlinsen der Walzenräder genau in der Mitte der Lichtschranke. Mit der Taste "Risiko 2x" werden die Walzen mit Stopposition "STERN " gestartet.

Nachdem die Walzen gestartet wurden , können die Walzen mit einer dieser Tasten angehalten werden.

Das Drücken der jeweiligen Taste startet die Walzen erneut. Ein Walzenfehler wird angezeigt und die Walzen werden wieder gestartet.

Die Walzen Nullposition (Walzenstreifen Anfang in Fenstermitte sichtbar) kann auch ohne diesen Test, bei geschlossener Tür, überprüft werden, indem der Testschalter nach Testprogramm ENDE eingerastet bleibt. Die Walzen werden nun bei jedem EIN/AUS Schalten des Geräts auf die Nullposition fahren.

Achtung : Es muss darauf geachtet werden, dass sich der Test-Schalter nach Abschluss wieder in mittlerer Neutralstellung befindet.

TEST 9 - WALZEN-ZYKLEN

Überprüfung der Walzen im Dauerlauf.

Fronttasten-Funktionen:

- keine Funktionen

In diesem Test werden die Walzen zyklisch auf Positionen vor, im und nach dem Lichtschrankendurchlauf angehalten und wieder gestartet.

Bei einem Walzenfehler bleiben die Walzen stehen. Die Fehlernummer und Zyklus Zahl werden auf dem Display angezeigt.

TEST 10 - RAM

Mit diesem Test wird das Ram und das NV-Ram getestet.

Fronttasten-Funktionen:

- keine Funktionen

Nach Deaktivierung muss auf dem Display "PARAMETER SICHER " erscheinen.

TEST 11 - WATCHDOG

Mit diesem Test wird die Mikroprozessor Überwachungsschaltung getestet.

Fronttasten-Funktionen:

- keine Funktionen

Nach Aktivierung dieses Tests muss sich das Gerät reseten.
Nach diesem Test fehlt die 12V Münzprüfer Einheit
Versorgungsspannung. -> Gerät aus/einschalten

Achtung : Es muss darauf geachtet werden, dass sich der Test-Schalter nach Abschluss wieder in mittlerer Neutralstellung befindet.

TEST 12 - ENDE

Verlassen des Testmodus.

TEST 13 - SPEI LOESCH

Mit diesem Test werden alle internen Speicher zurückgestellt.

Fronttasten-Funktionen:

Auszahlen rechts

-> Bestätigung Speicher löschen

Nach Testprogrammaktivierung erscheint auf dem Display
"CLR MEM BESTÄTIGEN"

Durch Drücken der rechten Stop Taste werden alle internen Speicher zurückgestellt.

Auf Display erscheint : "SPEICHER GELOESCHT".

TEST 14 - SIMULATION

Durch dieses Program können 10..1`000`000 Spiele simuliert werden,
was eine Prüfung der Auszahlquote ermöglicht.

Das Risikospiele bleibt bei dieser Simulation unberücksichtigt.

Wichtig: Die internen Statistik Daten/ Spielspeicher werden
ändert.

Fronttasten-Funktionen:

| | | |
|------------------|----|---------------------------|
| Auszahlen rechts | -> | Simulation starten |
| Risiko 2 x | -> | Anzahl Spiele erhöhen |
| Teil-Risiko | -> | Anzahl Spiele verkleinern |

Mit der Risiko Taste wird die Anzahl (10 ,100,1000,10`000,100`000
1`000`000) Spiele die simuliert werden sollen, gewählt.

Durch Tippen auf die Start/Stop Taste wird eine Simulation
gestartet. Ist die Simulation fertig, wird das auf dem Display
angezeigt, und akustisch quittiert.

Eine Simulation kann auch vorzeitig abgebrochen werden, indem
der Testschalter in Mittelstellung gebracht wird.

Mit dem TEST 01 - STATISTIK kann die Auszahlquote kontrolliert
werden.

Wichtig : Nach einer Simulation sollten die Statistik Speicher
mit dem TEST- 13- SPEICHER LOESCHEN wieder gelöscht
werden ,da sonst die internen Spiel Speicher zu sehr
von den mechanischen Zählern abweichen.

TEST 15 - DEMO SPIEL

Dieses Programm erlaubt das Spielen ohne Geld Einwurf zu Test/Demonstartionszwecken.

Fronttasten-Funktionen:

| |
|------------------|
| Auszahlen rechts |
|------------------|

-> Demo Spiel starten

| |
|------------|
| Risiko 2 x |
|------------|

-> nächster Demo Bereich wählen

Der Gewinnbereich kann zwischen DEMO A .. DEMO J angewählt werden.

DEMO A entspricht der kleinstmöglichen Gewinnvorgabe (meistens Fr 2.-). Dies kann schrittweise bis zur Maximalgewinn - Stufe (meisens E oder F) erhöht werden.

Weitern Indices sind keine Gewinne zugeordnet.

Drückt man die rechte Stop Taste wird ein Spiel gestartet.

Es erfolgt kein Geschicklichkeitsspiel.

Es erfolgt keine Auszahlung. Der Bonuszähler wird verändert.

Die anderen internen Spielspeicher werden nicht verändert.

TEST 16 - ENDE

Verlassen des Testmodus.