

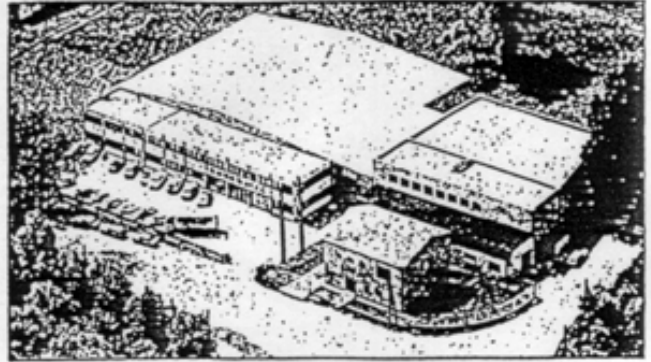


Admiral

CHIP



ADMIRAL CHIP



INBETRIEBNAHME UND WARTUNG

Reset:

Die Elektronik besitzt einen nichtflüchtigen Speicher, der alle wesentlichen Spieldaten auch nach Abschalten der Maschine erhält. Dieser ist vorinitialisiert und wird regelmäßig auf Korrektheit der Daten überprüft, um einen sicheren Betrieb zu gewährleisten und Schutz gegen äußere Einflußnahme zu bieten. Ist die Überprüfung negativ, so sperrt die Maschine und es ertönt ein Dauer-Warn-Signal! Durch Ein- und Ausschalten des "Reset"-Mikroschalters (siehe Schalter-Beschreibung) wird der Speicher vollständig gelöscht und neu initialisiert. Die Maschine ist dann betriebsbereit.

Während des Warn-Zustandes können als einzige Funktion noch die elektronischen Zählwerke abgefragt werden (siehe später) und auf Plausibilität geprüft werden.

Zählwerke:

Zählwerke dienen der Kontrolle des eingeworfenen und ausbezahlten Geldes.

a) Mechanische Zählwerke:

Vorne unten an der Maschine

E: Anzahl der Spiele

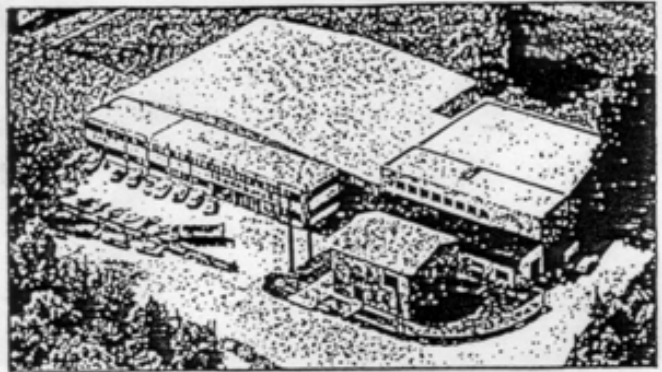
O: ausbezahlte Münzen gesamt

I: eingeworfene Münzen gesamt

b) Elektronische Zählwerke:

Können abgefragt werden durch Einschalten des Schlüsselschalters vorne unten an der Maschine; Registerinhalte werden auf den Anzeigern dargestellt.

ADMIRAL CHIP



8

Anzeige:

Super Game	-Anzeiger:	Credit/ Win	Anzeiger:
o11		EEEE	vordere 4 Ziffern des Einwurf-Betrages
o12		---- EEEE	hintere 4 Ziffern des Einwurf-Betrages
o21		AAAA ----	vordere 4 Ziffern des Auszahl-Betrages
o22		---- AAAA	hintere 4 Ziffern des Auszahl-Betrages
o31		SSSS ----	vordere 4 Ziffern Anzahl der Spiele
o32		---- SSSS	hintere 4 Ziffern Anzahl der Spiele
o41		GGGG ----	vordere 4 Ziffern Summe der Gewinne
o42		---- GGGG	hintere 4 Ziffern Summe der Gewinne

Durch Betätigung der "Start"-Taste schaltet man von einer Anzeige zur nächsten.

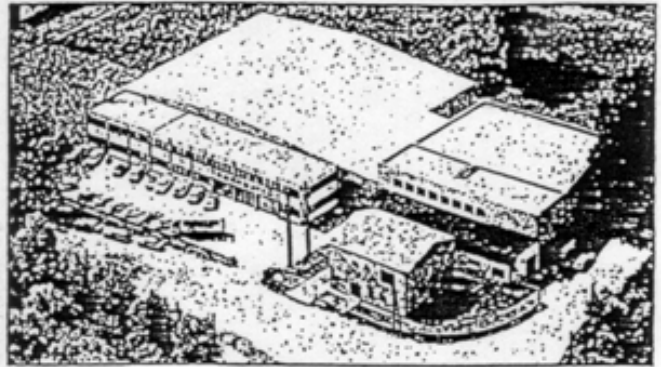
Durch Drücken der "Löschen"-Taste wird das ganze in der Anzeige befindliche Register gelöscht (beide Teile).

Durch Ausschalten des Schlüsselschalters geht die Maschine wieder in den spielbereiten Zustand über.

Die elektronischen Register dienen zur Erleichterung der einzelnen Abrechnungen, und zur Querüberprüfung zu den mechanischen Zählwerken.

Das mechanische Zählwerk E und das elektronische Register 31-32 dienen der Möglichkeit, eventuell in einer späteren Version einen externen Einwurf (Remote) zu implementieren, für den in der Maschine links innen auch ein Stecker installiert ist. Da dies aber für eine direkt-auszahlende Maschine nicht sinnvoll ist, wurde ein Remote-Anschluß vorderhand im Programm nicht berücksichtigt.

ADMIRAL CHIP



9

Test-Betrieb:

Wenn die hintere Türe geöffnet wird, schaltet die Maschine sofort auf Test-Betrieb. Sie übernimmt hierbei übergangslos den Spielzustand, der vor der Türöffnung gerade aktuell war.

Die Maschine kann nun normal weiterbespielt werden.

Alle Einwürfe und Auszahlungen im Test-Betrieb werden nicht an die Zählwerke weitergeleitet.

Nach der Türschließung wird der vor der Türöffnung gültige Spielstand wieder hergestellt.

Im Test-Betrieb kann auch der Mikroschalter "Dauer-Halten" eingeschaltet werden (siehe Schalter-Beschreibung).

In diesem Zustand kann jede Walze beliebig oft gehalten werden.

Obwohl bei geschlossener Türe das Dauer-Halten nicht funktioniert, sollte man darauf achten den Schalter vor Türschließung wieder zurückzuschalten, um Manipulationen vorzubeugen.

Test-Programm:

Um das Warten der Maschine zu vereinfachen, wurde ein Testprogramm implementiert, das die Fehlersuche wesentlich erleichtert.

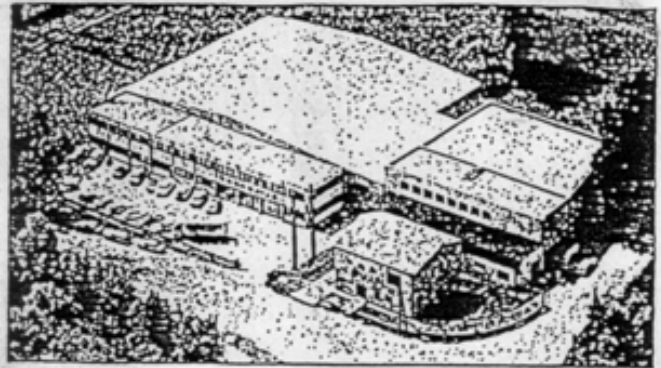
a) Druck auf Test-Schalter (weißer Druck-Schalter rechts im Gehäuse)

Auf Anzeigen erscheint: 88-88-8888

b) Druck auf "Start"-Taste

Auf Anzeigen erscheint: 12-34-5678

ADMIRAL CHIP



10

d) Druck auf "Start"-Taste

Walzen laufen auf Position D. 4 gelbe Chips auf Gewinnlinie. Dient der Überprüfung der Lichtschranken zur Positions-Erkennung.

e) Bei Druck auf "Start"-Taste laufen alle Lämpchen einzeln durch,

Bei Druck auf "Löschen"-Taste rückwärts.

f) Druck auf "nehmen" - Taste

Nun können alle Walzen durch Druck auf dazugehörige "Halten"-Tasten in Einzelschritten vorwärtsbewegt werden. Treten hierbei Gewinne auf Gewinnlinie auf, so erscheinen diese auf der "Gewinn"-Anzeige.

g) Druck auf "Löschen"-Taste

Walzen laufen einmal durch, Maschine ist wieder spielbereit.

SCHALTER-BESCHREIBUNG

1. Paket

--	--	--	--	--	--	--	--

2. Paket

h	i					a
---	---	--	--	--	--	---

3. Paket

b	g	c	d	e	f
---	---	---	---	---	---

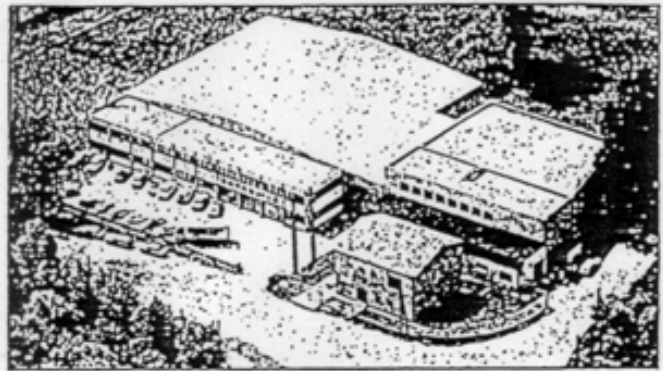
Schalter ohne Bezeichnung haben keine Funktion.

a) ON - nur 1 Münze kann vorgelegt werden
OFF - beliebig viele Münzen können vorgelegt werden.

b) ON - Dauer Halten: bei geöffneter Türe kann beliebig oft gehalten werden.

c) ON - Lichterspiel auf oberer Scheibe, wenn kein Spielbetrieb (Guthaben = 0)

ADMIRAL CHIP



11

- d) ON - direkte Auszahlung über Trichter-Mechanismus
- OFF - Gewinne werden auf Guthaben gutgeschrieben.

f) Reset-Schalter

Bei Warn-Signal ON-und OFF-schalten.

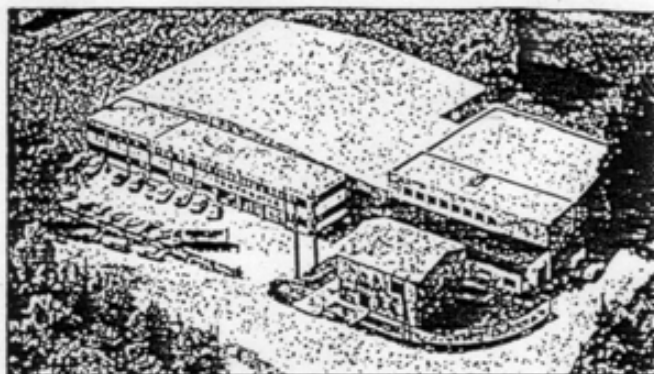
- g) ON - Hopperfehlerwarnsignal wird quittiert bei aus-u.einschalten der Maschine

OFF- Hopperfehlerwarnsignal kann nur mit Hopperrefillschalter quittiert werden.

h) ON - wechselt 2,5 Franken

i) ON - wechselt 2,5 Franken 1 Credit

ADMIRAL CHIP

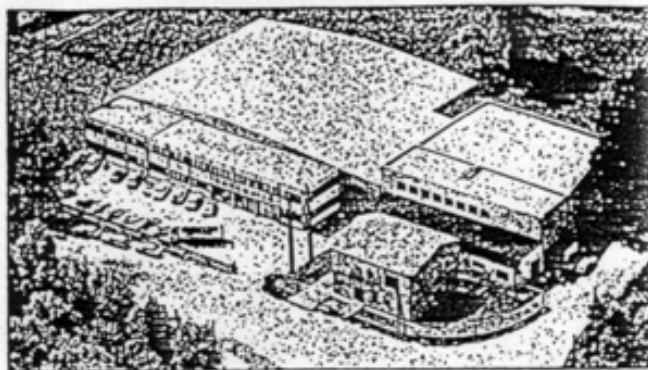


1

A U S G Ä N G E

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
0	1	35	Q1	WSS/Rot	1. Trommelmotor
1	1	34	Q2	GRN	1. Trommelmotor
2	1	32	Q4	ROT	1. Trommelmotor
3	1	30	Q6	WSS/GRN	1. Trommelmotor
4	1	28	Q8	WSS/ROT	2. Trommelmotor
5	1	29	Q7	GRN	2. Trommelmotor
6	1	31	Q5	ROT	2. Trommelmotor
7	1	33	Q3	WSS/GRN	2. Trommelmotor
8	1	27	Q9	WSS/ROT	3. Trommelmotor
9	1	26	Q10	GRN	3. Trommelmotor
10	1	24	Q12	ROT	3. Trommelmotor
11	1	22	Q14	WSS/GRN	3. Trommelmotor
12	1	20	Q16	WSS/ROT	4. Trommelmotor
13	1	21	Q15	GRN	4. Trommelmotor
14	1	23	Q13	ROT	4. Trommelmotor
15	1	25	Q11	WSS/GRN	4. Trommelmotor
16	2	14	Q17	ROS/GRN	Stern 1
17	2	13	Q18	WSS/GRU	Stern 2
18	2	11	Q20	PUR/BLU	Stern 3
19	2	9	Q22	GLB/BRN	Stern 4
20	2	7	Q24	SWZ/GRU	Stern 5
21	2	8	Q23	ROT/PUR	Stern 6
22	2	10	Q21	ORG/SWZ	Stern 7
23	2	12	Q19	GRN/GRU	Stern 8
24	2	6	Q25	BRN/GRN	Stern 9

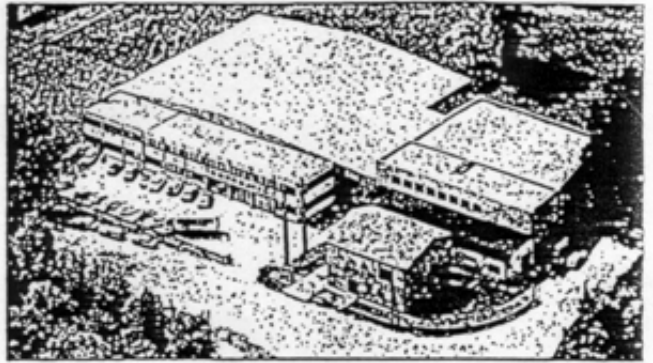
ADMIRAL CHIP



2

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
25	2	5	Q26	GRN/BRN	
26	2	3	Q28	PUR/WSS	Stern
27	3	33	Q30	WSS/ROT	Chip-Gewinnlampe
28	3	32	Q32		N.B.
29	3	34	Q31	GRU/ROT	Cashlampe
30	2	2	Q29	BLU/ROS	schraffiertes Risikofeld
31	2	4	Q27	GRU/BRN	N.B.
32	3	31	Q33	GLB/ROS	1-Stellige Anzeige
33	3	30	Q34	ROS/WSS	2-Stellige Anzeige
34	3	28	Q36	Rot/SWZ	4-Stellige Anzeige
35	3	26	Q38	SWZ/WSS	8-Stellige Anzeige
36	3	24	Q40	BLU/ORG	1-Bonus-Point Anzeige
37	3	25	Q39	BRN/ORG	10-Bonus-Point Anzeige
38	3	27	Q37	ORG/GRN	1- Super-Game Anzeige
39	3	29	Q35	ORG/GLB	10- Super-Game Anzeige
40	3	23	Q41	ROT/GRN	1- Credit Anzeige
41	3	22	Q42	GRU/SWZ	10- Credit Anzeige
42	3	20	Q44	BLU/GRN	Credit Anzeige
43	3	18	Q46	BRN/BLU	1000
44	3	16	Q48	GRU/GRN	N.B.
45	3	17	Q47	ROT/ROS	N.B.
46	3	19	Q45		N.B.
47	3	21	Q43		N.B.
48	3	15	Q49		N.B.
49	3	14	Q50	GLB/PUR	Risikolampe
50	3	12	Q52	BRN/GLB	N.B.
51	3	10	Q54	BLU/SWZ	Münzeinwurf-Zähler

ADMIRAL CHIP

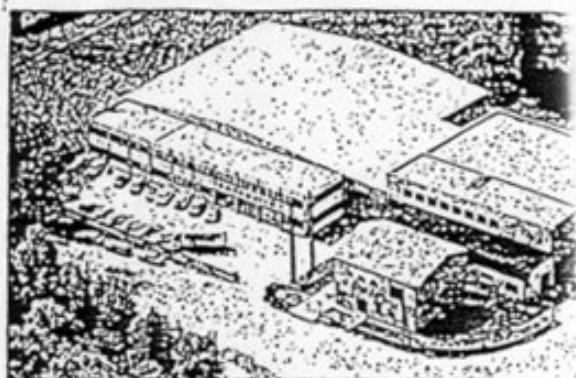


3

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
52	3	8	Q56	GRU/ORG	
53	3	9	Q55	ROT/GLB	Münzausgabe-Zähl
54	3	11	Q53	ROT/WSS	5 SCH Sperre
55	3	13	Q51	GRN/ROS	5 SCH Sperre (TRICHTER)

OK

ADMIRAL CHIP



4

56-61

62

63

TON

Programmunterbrechung Stufe 2

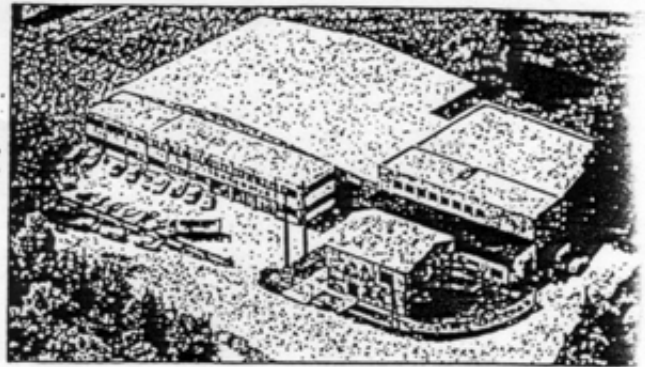
Programmunterbrechung Stufe 1

CHIP-FELD	P	O	N	M
Vorderansicht	L	K	J	I
	H	G	F	E
	D	C	B	A

MAXI LOGIK ERWEITERUNG STECKER 2

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
64	2	32	Q1	PUR/BRN	A
65	2	31	Q2	BLU/GRU	B
66	2	30	Q4	GLB/ROT	C
67	2	29	Q6	ROT/BRN	D
68	2	28	Q8	SWZ/GLB	E
69	2	27	Q7	BRN/PUR	F
70	2	26	Q5	ORG/BRN	G
71	2	25	Q3	GRN/BLU	H
72	2	24	Q9	ORG/WSS	I
73	2	23	Q10	ROT/GRU	J
74	2	22	Q12	SWZ/BRN	K
75	2	21	Q14	ROS/BRN	L
76	2	20	Q16	GRU/GLB	M
77	2	19	Q15	WSS/ORG	N
78	2	18	Q13	ROS/GRU	O
79	2	17	Q11	BRN/ROS	P
80	2	16	Q16	PUR/GRN	1.Haltelampe
81	2	15	Q17	GRU/WSS	2.Haltelampe

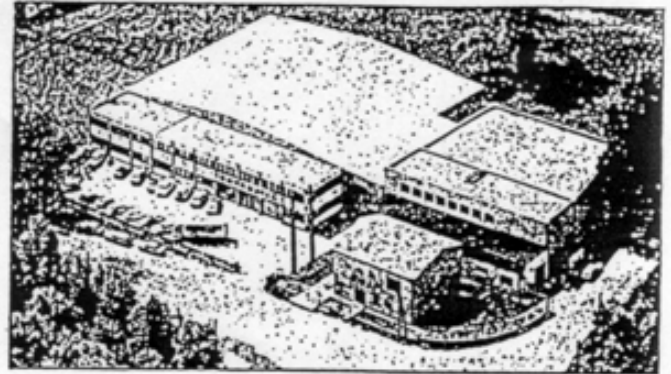
ADMIRAL CHIP



5

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
82	2	14	Q18	ORG/GRU	3. Haltelampe
83	2	13	Q20	GLB/WSS	4. Haltelampe
84	2	12	Q22	GLB/BLU	Start-Stop-Lampe
85	2	11	Q24	GRN/ROT	Nehmenlampe
86	2	10	Q23	GRN/ORG	N.B.
87	2	9	Q21	BLU/PUR	N.B.
88	2	8	Q19	WSS/PUR	N.B.
89	2	7	Q24	GLB/ORG	N.B.
90	2	6	Q25	SWZ/PUR	N.B.
91	2	5	Q26	GRN/PUR	N.B.
92	2	4	Q28	WSS/GLB	N.B.
93	2	3	Q30	BRN/WSS	Credit Lampe
94	2	2	Q32	BRN	Win Lampe
95	2	1	Q31		N.B.

ADMIRAL CHIP



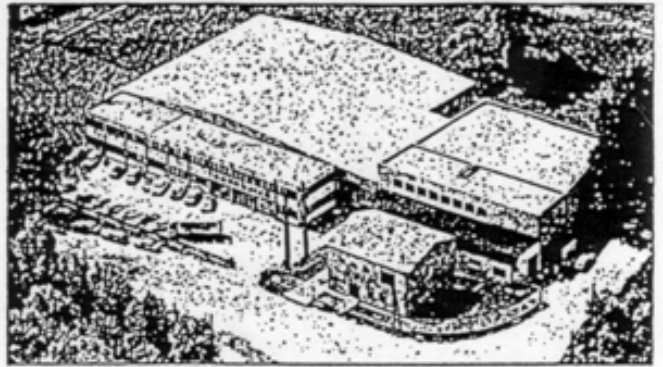
6

MAXI LOGIK ERWEITERUNG STECKER 1

96	1	34	Q29	BLU/WSS	Bonus-Stern 1
97	1	33	Q27	ORG/ROT	Bonus-Stern 2
98	1	32	Q33	ROS/ROT	Bonus-Stern 3
99	1	31	Q34	ROT/ORG	Bonus-Stern 4
100	1	30	Q36	ROT/BLU	Bonus-Stern 5
101	1	29	Q38	BRN/GRU	Bonus-Stern 6
102	1	28	Q40	WSS/BRN	Bonus-Stern 7
103	1	27	Q39	PUR/GLB	Bonus-Stern 8
104	1	26	Q37	BLU/BRN	Bonus-Stern 9
105	1	25	Q35	ORG/ROS	Bonus-Stern 10
106	1	24	Q41	ROS/PUR	Bonus

OK

ADMIRAL CHIP

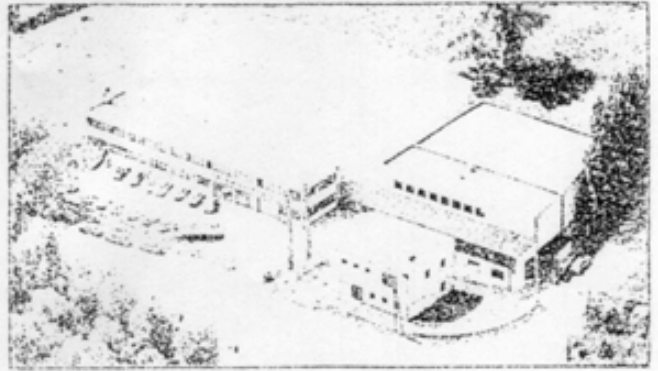


4

KANAL	STECKER	STIFT	TRANSISTOR	DRAHTFARBE	FUNKTION
107	1	23	Q42		N.B.
108	1	22	Q44		N.B.
109	1	21	Q46		N.B.
110	1	20	Q48	SWZ/GRN	Verloren
111	1	19	Q47		N.B.
112	1	18	Q45	GLB/SWZ	N.B.
113	1	16	Q43	ROS/BLU	Trichter-Triac
114	1	15	Q49	SWZ/ORG	Hopper
115-127					N.B.

Ok

ADMIRAL CHIP



Gumpoldskirchen, 1983 12 o5

ADMIRAL CHIP - STECKERBELEGUNG - HOPPER

PIN	Funktion
1	220 V
3	220 V
7	Schutzerde
8	Gewichtschalter (geschlossen, wenn Hopper voll ist)
9	reserviert (sollte 8V bis 12V haben)
10	Münzschalter (gibt Münzzählimpulse)
12	Hopper-Ansteuerung (bei Verbindung mit GND muß Hopper Laufen)
13	- 12 V
14	∅ V (GND)
15	+ 12 V

ACHTUNG:

Der Hopper darf nur von fachkundigen Personen geöffnet
werden!!!