

# Admiral SUPERSTAR 100

11	11	21	21	11	11
11	11	21	21	11	4
11	11	21	21	11	4
11	11	11	11	11	2

**REINTEGRANCE**      **WINGRANCE**

100
100
100
40
40
40

**COIN RETURN**

**ALL SPINS LITE**      **MYSTERY WIN**

**WIN**

**Gamble Feature**      **Gamble Feature**

**NOVOMATIC**

**BACK BY**

**WIN**

**WIN**

**RISKO**  
OR IF  
**TAKE OFF**  
**RISKO**

**NOVOMATIC**  
MUNICH 1968

REEL 1      REEL 2      REEL 3      REEL 4      REEL 5      REEL 6

**NOVOMATIC**

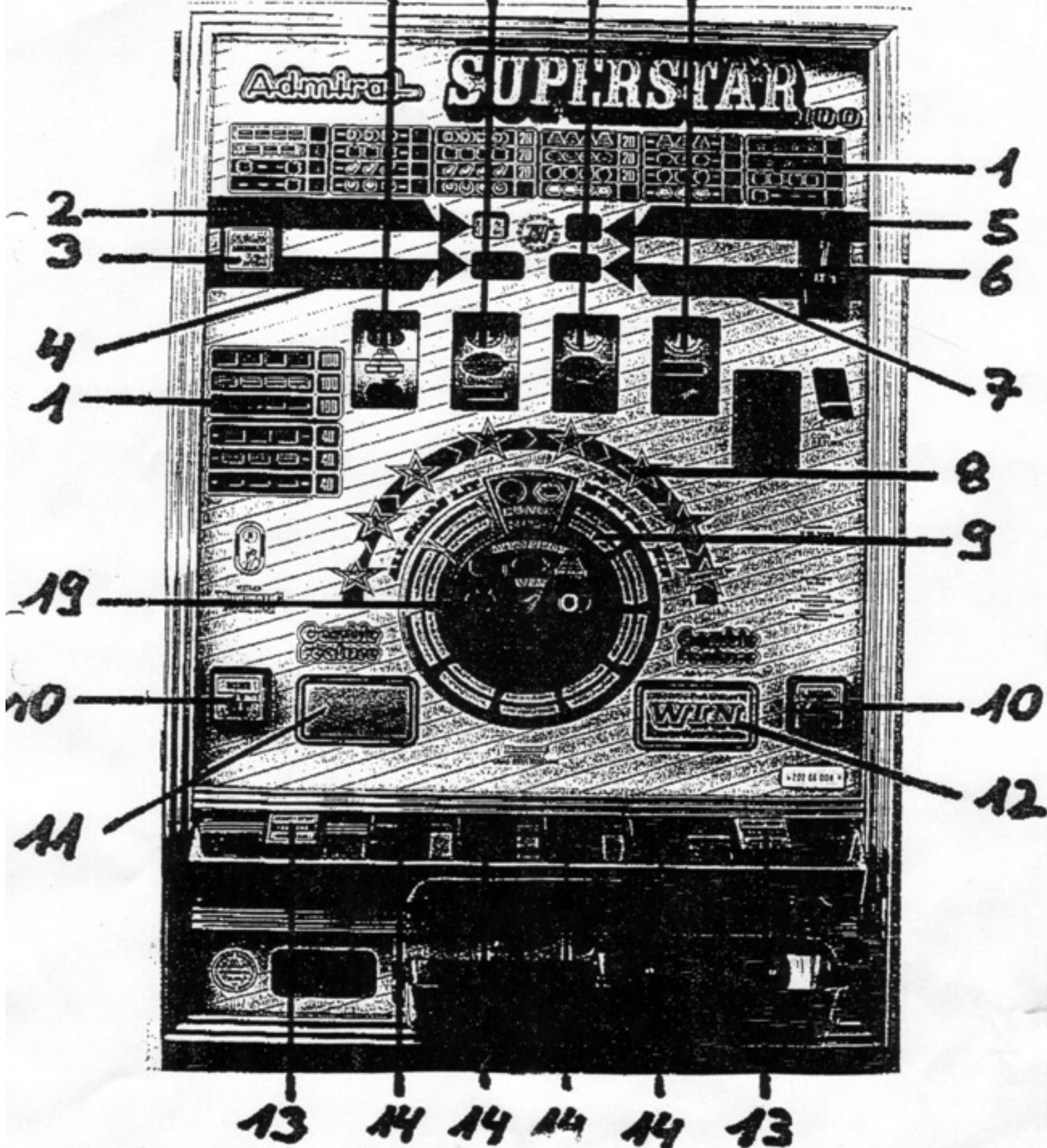
REGISTERBANK ANZ. BELEUCHTETER PFÄHLE

1. IN | OUT
2. IN
3. OUT
4. ~~HOPPER FÜLLEN~~
5. " "
6. ANZ. GESP. SPIELE
7. GEWINN
8. AUSZ. IN %
8. REGISTERBANK PUNKTE
9. IN | OUT
10. IN
11. OUT
12. —
13. HOPPER FÜLLEN
14. ANZ. SPIELE
15. GEWINNE
16. AUSZ. IN %
17. HOPPER ENTLEEREN
18. TÜR

Admiral

# SUPERSTAR

15 16 17 18



## Bildlegende:

- 1 Gewinnpläne
- 2 Bonus - Display
- 3 Auszahlungstaste
- 4 Risikochance - Display
- 5 Take-Off-Risiko - Display
- 6 Einwurf
- 7 Winchance - Display
- 8 Diese 8 halbkreisförmig angeordneten Sterne ergeben den Sternenbonus ( Mystery )
- 9 Geschicklichkeitsspiel. Der mit 9 Pfeilen und einem Stopp - Feld versehene Ring dient ferner zur Ermittlung von erhöhten Gewinn - Offerten.
- 10 Risikotaste
- 11 Lose - Feld ( Risikospiele )
- 12 Win - Feld ( Risikospiele )
- 13 Tasten für Start / Stop / Feature
- 14 Tasten für Halten / Löschen
- 15 1. Walze
- 16 2. Walze
- 17 3. Walze
- 18 4. Walze
- 19 2. Gewinnplan ( Sternensymbole & Mystery )

## HERSTELLER:

Novomatic

## PROGRAMMVERSION ZÜRICH

1.- / 16 rot

-.20 / 16 rot

## NEUFÜLLUNGEN ZÜRICH

1.- / 700 Einheiten

-.20 / 700 Einheiten

## NACHFÜLLUNG ZÜRICH

1.- / 500 Einheiten

-.20 / 500 Einheiten

## UMSCHALTLEVEL ZÜRICH

1.- / ca. 1600 Einheiten

-.20 / ca. 1400 Einheiten

## FÜLLUNG EINGEBEN

Türe öffnen

Schlüsselschalter drehen

Mit rechter Starttaste Buchhaltungsschritt Nr. 13 wählen

Mit der Auszahl taste 100er eingeben

## CLEAR HOPPER

Türe öffnen

Schlüsselschalter drehen

Mit rechter Starttaste Buchhaltungsschritt Nr.17 wählen

Auszahl taste drücken bis Hopper läuft

## BUCHHALTUNG ABLESEN

Türe öffnen

Schlüsselschalter drehen

Mit rechter Starttaste einzelne Schritte abfragen

Take off Display: Anzeige Buchhaltungsschritt

Risiko und Win-Display: Anzeige der Daten

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1. Einwürfe minus Auszahlung | 9. Einwürfe minus Auszahlung ( Langzeit ) |
| 2. Anzahl Einwürfe           | 10. Einwürfe ( Langzeit )                 |
| 3. Auszahlungen              | 11. Auszahlungen ( Langzeit )             |
| 4. Anzahl Spiele             | 12. Anzahl Spiele ( Langzeit )            |
| 5. Hopper Inhalt             | 13. Hopperfüllung                         |
| 6. Einwürfe                  | 14. Einwürfe ( Langzeit )                 |
| 7. Auszahlung                | 15. Auszahlung ( Langzeit )               |
| 8. Auszahlung in %           | 16. Auszahlung in % ( Langzeit )          |
|                              | 17. Clear Hopper                          |
|                              | 18. Türöffnungen                          |

## BUCHHALTUNG LÖSCHEN

Türe öffnen

Schlüsselschalter drehen

Rechte Starttaste den zulöschenden Buchhaltungsschritt wählen

Mit linker Taste Schritt löschen

## GERÄTE TEST

Türe öffnen

Schlüsselschalter drehen

Es erscheint ca. 3S der Code E4 im Bonus-Display. Während dieser Zeit kann man den Testknopf drücken und gelangt so in das Testprogramm.

Die Displays zeigen alle 8888.

Durch drücken der Auszahl taste starten die Walzen, nach dem stoppen müssen alle Walzen ein grünes Admiral anzeigen.

Mit der rechten Starttaste können die Lampen einzeln getestet werden, im Display wird die jeweilige Lampennummer angezeigt.

Das Testprogramm wird beendet durch drehen des Schlüsselschalters.

## FEHLER - CODES

Der Fehlercode wird im Bonus-Display angezeigt.

- E0 Datenfehler, um diesen Fehler beheben zu können, muss das Gerät Initialisiert werden.
1. Türe öffnen
  2. Türschalter drücken und halten, nur im Moment wenn E0 leuchtet
  3. Schlüsselschalter Ein/Aus ( E0 muss immer noch leuchten )
  4. Türschalter loslassen
  5. Schlüsselschalter Ein/Aus
- Dieser Vorgang muss sehr schnell durchgeführt werden.  
Bei nicht Verschwinden des Codes muss die Logik ersetzt werden.
- E1 Hardware defekt ( Logik ersetzen )
- E2 Hardware defekt ( Logik ersetzen )
- E3 Tiltfehler ( wird durch starkes schütteln des Gerätes hervorgerufen )
- E5 Hopperfehler ( verklemmt oder leer )
- E6 Walzenfehler ( defekte Walze ist beleuchtet )

## Switch-Einstellungen auf MPU

<u>Schalterreihe I</u>	<u>Ein</u>	<u>/</u>	<u>AUS</u>
1.)	600.--		700.--
2.)			800.--
3.)			900.--
4.)			1'000.--
5.)			1'100.--
6.)			1'200.--
7.)			1'300.--
8.)			1'400.--

<u>Schalterreihe II</u>	<u>Ein</u>	<u>/</u>	<u>AUS</u>
1.) leer	---		---
2.) leer	---		---
3.) Stromunterbruch 30 Sek.-Alarm	Nein		Ja
4.) Lichtspiele aus	Ja		Nein
5.) Lichtspiele langsam	Nein		Ja
6.) leer	---		---
7.) leer	---		---
8.) leer	---		---

## AL bei Jolly-Joker

1. Clear Hopper  
Türe öffnen und Schlüsselschalter drehen!  
Bei offener Türe Auszahlknopf drücken. *Unten links*  
Bonus Anzeige muss auf Nr.6 sein nachher mit Start/Stopp  
Knopf Betrag eingeben.  
Türe schliessen.



## DIP - SCHALTER

Der DIP-Schalter auf der Logik hat keine Funktion!!!

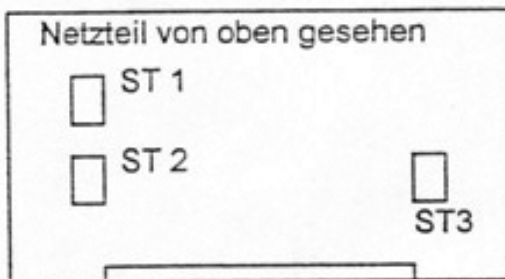
## SICHERUNGEN

Auf der Frontplatte des Netzteiles befinden sich 2 Sicherungen.

Sicherung links	10A	Lampen
Sicherung rechts	3.15A	Hauptsicherung

## NETZTEIL UND VERSCHIEDENE SPANNUNGEN

+12V	Lampen
+12V	Walzen
+12V	Tasten
+12V	Schlüsselschalter
+12V	Münzprüfer und Interface
+24V	Hopper
+ 5V	Logik



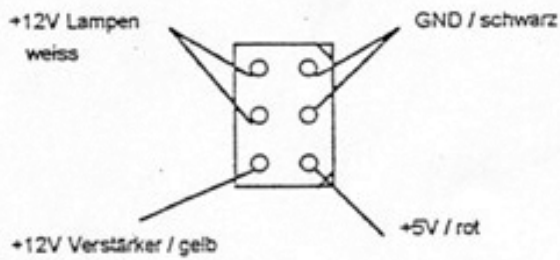
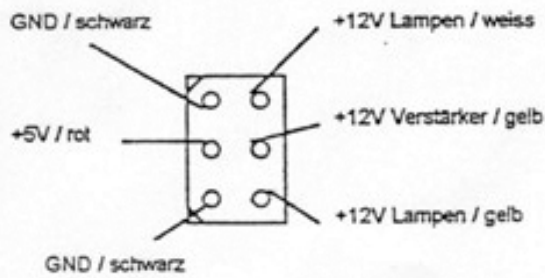
ST 1 Beleuchtung FL

ST 2 Lampen, Walzen, Hopper GND

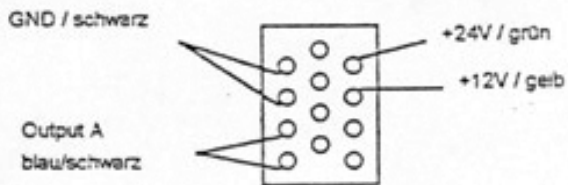
St 3 Lautsprecher, Hopper

## STECKER UND PIN-BELEGUNG KABELFARBEN

### Spannungsversorgung der Logik



### Hoppersockel



## UMBAU 1 FR. → 20RP. / 20 RP. → 1 FR.

Die zu wechselnden Teile

- Gerätenummer
- Einwurf
- Hopper
- Münzprüfer
- Programmversion kontrollieren

## MÜNZPRÜFER-TYP

Version 1Fr.	Typ 7	Ersatz-Typ 3
Version 20 Rp.	Typ 3	Ersatz-Typ 4

Datum: 15.04.94

Aussteller: R. Christen

Betrifft: Super Star 100, Zürich, 20208/20223, (Novomatic)**Walzen drehen durch oder rattern**

- . Sicherungen im Netzteil überprüfen
- . Netzteil muss mit grossen Elko's bestückt sein, ansonsten --> ersetzen

**Reset / E0**

- . Altes Netzteil (golden) --> Neues Netzteil (schwarz)
- . nacheinander 2x E0 --> Logik ersetzen
- . Buchhaltung = wirre Zahlen --> Akku leer --> Logik ersetzen

**220 Volt auf dem Gehäuse**

- . Das Netzteil hat keinen Ringtrafo --> ersetzen

**Hopper läuft nicht**

- . Sicherungen auf dem Netzteilprint überprüfen
- . 2 LED's auf Netzteilprint beurteilen
  - Hopper angesteuert = LED sind dunkel
  - Hopper nicht angesteuert = LED leuchten

**Nimmt Münze an - Scheibe dunkel - Walze dreht nicht**

- . 10A Sicherung defekt

**Kurzer E5**

- . Kurzschluss an Hopperstecker

**Zahlt nicht aus**

- . Hopperarretierung lose

**Delta Restbetraganzeige und VA**

- . Bei jedem Ein/Ausschalten wird 1 Münze abgebucht

**Alarm in aufsteigender Tonfolge**

- . Tiltschalter falsch justiert oder defekt  
(linke Gerätewand unter Netzteil)

Spielablauf:

Das Spiel wird durch Einwerfen einer Münze gestartet. Ergibt sich dann nach dem zufälligen Anhalten der vier Walzen auf der Gewinnlinie (mittlere waagrechte Linie) eine Symbolkombination gemäss der Gewinnpläne (1) wird ein Gewinn in der Höhe des 2- bis 100fachen Einsatzes in Aussicht gestellt (Zahl im Gewinnplan x Einsatz). Um die Gewinnchancen zu erhöhen und das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten, sind verschiedene zusätzliche Spielmöglichkeiten eingebaut:

Take Off Risiko:

Stellt der Automat nach dem Anhalten der Walzen einen Bargewinn in Aussicht, erscheint der entsprechende Betrag vorerst in der Risiko Chance-Anzeige (4). Der Spieler kann nun versuchen, den offerierten Betrag mittels Risikospiele (betätigen einer der leuchtenden Risikotasten 10) zu verdoppeln. Durch das zufällige Beleuchten des Feldes " Win " (12) oder des Feldes (11) wird dem Spieler angezeigt, ob er das Risikospiel verloren hat (Bonus) oder gewonnen hat. Im Erfolgsfalle kann das Risikospiel bis zum Erreichen des Höchstgewinnes weitergeführt werden. Zufällig wird beim Risikospiel durch ein akustisches Signal das sogenannte "Go Up Risiko" angeboten. Dabei kann beim laufenden Risikospiel der einmal gewonnene Betrag nicht mehr verloren gehen ("No-Lose").

Nebst dem bereits beschriebenen Risikospiel hat der Spieler die Möglichkeit, die ursprünglich im Risiko Chance-Display (4) angezeigte Offerte - oder einen Teil davon - mittels Tastendruck in die "Take - Off - Risiko" Anzeige zu übertragen.

Dieser Betrag kann nun mittels Auszahlungstaste (3) in die "Win" - Chance Anzeige gebracht werden und wird nach richtigem Abstoppen der anschliessenden Geschicklichkeitsphase ausbezahlt.

Oder die im "Take - Off - Risiko" Display angezeigten Punkte können nunmehr für einen Wiederstart der Walzen innerhalb des laufenden Spieles verwendet werden.

Allfällige Gewinne können wieder riskiert werden oder in das "Take - Off - Risiko" Display übertragen werden. Für allfällige weitere Gewinne während dieser Wiederstartphase gelten wiederum die bereits erwähnten Spiel- und Gewinnmöglichkeiten, jedoch mit der Einschränkung, dass nie mehr als 100 Win Chance Punkte erzielt werden können.

Bei aussichtsreichen Walzenofferten während der Wiederstartspielphase ("Take Off") bietet das Gerät bei chancenträchtigen Offerten eine Haltemöglichkeit einzelner Walzen an. Der Spieler kann durch Betätigen der entsprechenden Haltetaste (14) die gewünschte Walze halten oder freigeben. Die restlichen Walzen können dann erneut gestartet werden.

#### Step-Feature:

Nach dem Zufallsprinzip bietet das Gerät zu Beginn eines Spieles eine sogenannte "Step-Offerte" an. Dabei bewegt sich die, für eine erfolgreiche Offerte noch fehlende Walze schrittweise - vor und rückwärts, durch Drücken der zugeordneten Haltetaste (14) im richtigen Moment (Geschicklichkeit) kann die entsprechende Offerte gestoppt werden.

#### Take-Off Mystery-Gewinn/Pfeilspiel:

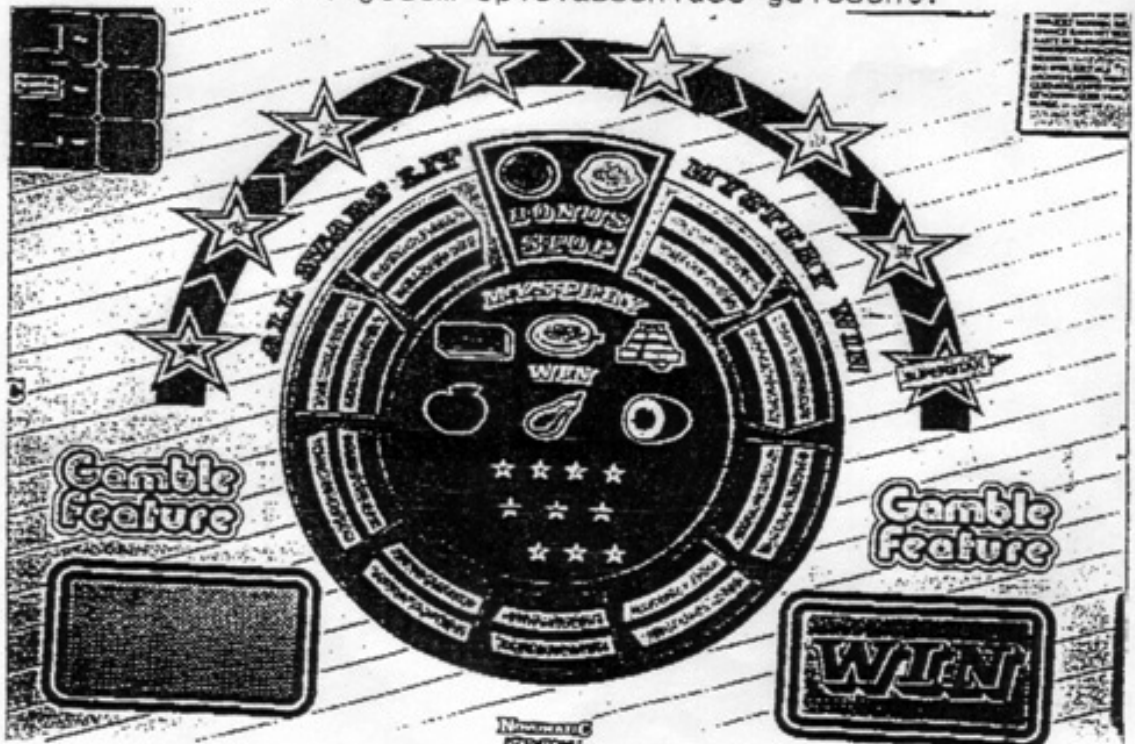
Bei Walzen-Gewinnofferten, welche mit den Symbolen des "Mystery Gewinn" - Feldes (innerhalb des Pfeilkreises (19)) identisch sind, kann zum Normalgewinn ein zusätzlicher Gewinn offeriert werden. Drei oder vier "Orangen" und "Zitronen" auf der Gewinnlinie ergeben dann einen höheren Gewinn. Bei den übrigen Symbolkombinationen wird das sogenannte Pfeilspiel angeboten. Dabei bleiben nach Betätigung der Start/Stop - Taste (13) zufällig 1 bis 6 Pfeile (9) beleuchtet und beginnen sich im Kreis zu drehen. Bleibt nach Anhalten der Pfeilkette das "Stopp - Feld" beleuchtet, wird ein erhöhter Gewinn angeboten, ansonsten lediglich der Normalgewinn gemäss Gewinnplan. Erscheinen zu Beginn drei oder vier Sterne auf der Gewinnlinie respektive in den Fenstern, wird ebenfalls das Pfeilspiel angeboten, bleibt nach Anhalten der Pfeilkette das



Stopp-Feld beleuchtet, wird ein Gewinn gemäss Gewinn - plan (19) angeboten. Der Höchstgewinn vom 100fachen des Einsatzes kann nie überschritten werden.

Sternenbonus:

Jeder Stern auf der Gewinnlinie innerhalb eines Take Off - Risiko Spieles bewirkt das Beleuchten eines Sternes auf dem Sternenbogen (8) in der Reihenfolge von links nach rechts. Der letzte Stern auf dem Feld mit der Bezeichnung Superstar kann nur mit dem Stern auf der 4. Walze angezündet werden. Leuchten alle Sterne, wird das Pfeilspiel eingeleitet, und bei Erfolg eine Offerte bis zu 100 angeboten. Ist das Pfeilspiel nicht erfolgreich, wird ein "Mystery Win" angeboten. Zufällig angezündete Sterne werden bei jedem Spielabschluss gelöscht.



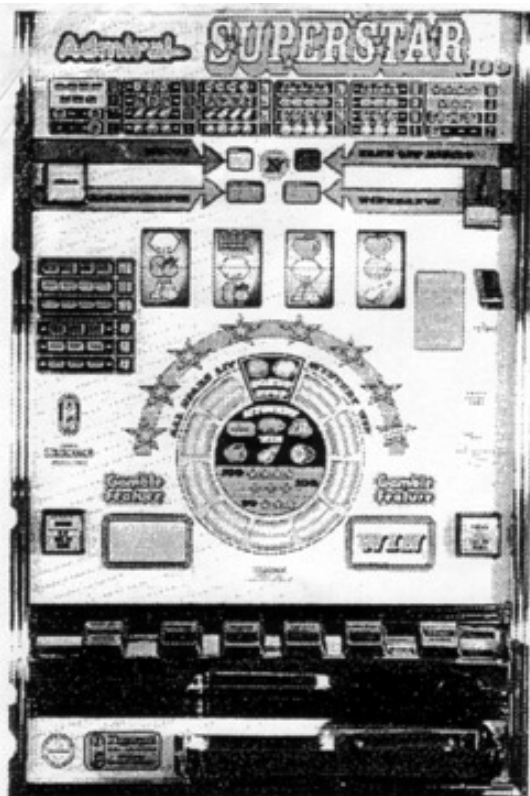
### Bonus:

Kommt zu Beginn des Spieles keine Gewinnkombination der Walzen gemäss der Gewinnpläne zustande, oder konnte beim Risikospiele nicht erfolgreich verdoppelt werden, stellt der Automat lediglich einen "Bonus - Gewinn" in Aussicht.

Ein Bonus bedeutet die Gutschrift im Wert eines Zehntels des Einsatzes. Werden auf dem Bonus - Zähler (2) neun Bonuspunkte angezeigt und wird ein Zehnter dazugewonnen, erfolgt die Auszahlung in der Höhe eines einfachen Einsatzes.

### Geschicklichkeitsspiel:

Ist der Gewinn festgesetzt, hat der Spieler seine Geschicklichkeit einzusetzen. Er hat die Aufgabe, die im Ring (9) von Pfeil zu Pfeil wandernde Lichtmarke, mittels einer der "Stop - Tasten" (13) dann anzuhalten, wenn das oberste Feld mit der Bezeichnung " Bonus - Stop " beleuchtet ist. Die Zeit, die der Spieler hierfür zur Verfügung hat, nimmt kontinuierlich zu und beträgt zuletzt 0.25 Sekunden pro beleuchtetes Feld. Der Spieler muss seine Geschicklichkeit einmal einsetzen. Das Geschicklichkeitsspiel läuft bis der Spieler abgestoppt hat. Das Gerät stellt nicht von alleine ab. Hat der Spieler die "Stop - Taste" im falschen Moment gedrückt, so erfolgt weder eine Auszahlung noch eine Bonus - Gutschrift!



# SUPER STAR

**Achtung! Arbeiten am Gerät nur durch den Fachmann oder vom Netz getrennt.**

## Montage:

- eventuell gekauftes Kreuz gut an der Wand befestigen. (M8 Dübel)
- Variante 1: Gerät an die vier vorgesehenen Schrauben des Kreuzes schieben und im Geräteinnern mit den Flügelmuttern sichern.
- Variante 2: Gerät am Kreuz aufhängen. Im Gerät befindet sich in der Mitte ein Loch, durch dieses kann die Schraube befestigt werden um das Gerät zu sichern.

## Inbetriebnahme:

Das Netzkabel wird durch das Loch in der Rückwand eingeführt und oben links angeschlossen. Das andere Ende des Netzkabels nun an die Steckdose anschliessen. Jetzt müssen für die Inbetriebnahme des Gerätes, mindestens 300 Münzen gemäss dem am Münzschlitz angeschriebenen Wert, in den Auszahler ( schwarze Box rechts ) eingefüllt werden.

## Mögliche Fehler:

- |                       |   |
|-----------------------|---|
| - Gerät dunkel        | → Netzkabel angeschlossen?  |
|                       | → Sicherungen überprüft?  |
|                       | → Ist der Kippschalter am Netzteil auf EIN?   |
| - Keine Münzannahme   | → Gerät eingeschaltet?  |
|                       | → Ist der Münzprüfer angeschlossen? (befindet sich hinter dem Münzeinwurf)  |
| - Code E5 auf Display | → Auszahler leer oder verklemmt?  |
| - Code E6             | → Walze verklemmt? Walze streift?   |
| - Code E0             | → Türe öffnen, Türschalter drücken und halten, nur dann wenn E0 leuchtet. Druckschalter kurz drücken (E0 muss immer noch leuchten). Türschalter loslassen, Druckschalter kurz drücken. Bei nicht gelingen, Vorgang wiederholen. |

## Sicherungen:

Die Sicherungen befinden sich auf dem Netzteil im oberen Teil des Gerätes.

**Achtung:** Bei allen Arbeiten am Netzteil, **Gerät ausschalten.**

Sicherung links	10A	Lampen
Sicherung rechts	3.15A	Hauptsicherung

## Wartung:

Monatlich den Münzprüfer reinigen. So verhindern sie das Durchfallen der Münzen.

Münzprüfer entfernen (durch das Zusammendrücken der orangenen Halterung). Münzprüferklappe vorsichtig öffnen. Mit einem feuchten Tuch die Innenseite reinigen.

## Lampen:

Defekte Lampen müssen durch Glassockellampen 12V 1W ersetzt werden oder Bayonetverschluss 12V 2.2W

## Schliessenanlage:

Falls sie eine Schliessenanlage an ihrem Gerät montieren wollen, können sie diese beim Fachhandel (z.B. bei Firma Schlüssel Widmer AG Schwamendingenstr. 10, 8050 Zürich Tel. 01 311 50 20) beziehen. Bestellen Sie zwei KABA Druckzylinder Nr. 1037 D

**Die Verkäuferin übernimmt keinerlei Haftung!**