



 * ADMIRAL QUATTRO 20 S *
 * SCHWEIZ *

=====

SPIELBESCHREIBUNG

=====

GEWINNPLAN:

Symbole					Gewinn	Pf.Gewinn	
3-BAR	3-BAR	3-BAR	3-BAR	=	20 SG	-	
2-BAR	2-BAR	2-BAR	2-BAR	=	15 SG	-	
1-BAR	1-BAR	1-BAR	1-BAR	=	10 SG	-	
GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	=	20	5 SG	
PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	=	20	5 SG	
APFEL	APFEL	APFEL	APFEL	=	20	5 SG	
MELONE	MELONE	MELONE	MELONE	=	20	5 SG	
KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	=	20	5 SG	
BIRNE	BIRNE	BIRNE	BIRNE	=	20	5 SG	
ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	=	10	-	
STERN	STERN	STERN	STERN	=	10	4 SG	
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	=	10	-	
ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	=	10	-	
----	3-BAR	3-BAR	3-BAR	----	=	4 SG	-
----	2-BAR	2-BAR	2-BAR	----	=	3 SG	-
----	1-BAR	1-BAR	1-BAR	----	=	2 SG	-
----	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	----	=	10	3 SG
----	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	----	=	10	3 SG
----	APFEL	APFEL	APFEL	----	=	10	3 SG
----	MELONE	MELONE	MELONE	----	=	10	3 SG
----	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	----	=	10	3 SG
----	BIRNE	BIRNE	BIRNE	----	=	10	3 SG
----	ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	----	=	4	-
----	STERN	STERN	STERN	----	=	4	2 SG
----	ORANGE	ORANGE	ORANGE	----	=	4	-
----	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	----	=	4	-
KIRSCH	KIRSCH	"ODER"	KIRSCH	KIRSCH	=	4	-
KIRSCH				KIRSCH	=	4	-
KIRSCH		"ODER"		KIRSCH	=	2	-

RUHESTAND:

Spiellampen blinken. Die SPIEL-TASTEN sind unbeleuchtet. Durch Einwurf einer Muenze ist das Geraet spielbereit.

SPIELBEGINN:

Nach Einwurf einer Muenze erfolgt der Walzenlauf automatisch. Die Walzen besinnen sich zu drehen und bleiben nach ca. 2-3 Sekunden stehen.

HOLD-FEATURE:

Das HOLD-FEATURE wird vom Geraet aktiviert. Die Felder unterhalb der Walzen die eine guenstige Haltemoeslichkeit anbieten werden beleuchtet. Die restlichen Walzenfelder bleiben unbeleuchtet. Die Walzen deren Felder unbeleuchtet sind, werden nach Einwurf einer Muenze nochmals gedreht.

STEP-FEATURE:

Das STEP-FEATURE wird vom Geraet zufaellis aktiviert. Es besinnt das Feld FEATURE und die beiden START-TASTEN zu blinken. Nach Betaetigen der START-TASTE wird die durch Blinken gekennzeichnete Walze um ein Symbol; vorwaerts oder rueckwaerts gedreht. Dieses STEP-FEATURE kann in einem Spiel mehrmals vorkommen. Die Walzen werden eine Gewinnkombination erstellen.

PFEIL-FEATURE:

Ersieht sich durch den Walzenlauf eine Symbolkombination die innerhalb des auf der Scheibe befindlichen Pfeilkreises angefuehrt ist, besinnt das PFEIL-FEATURE. Es blinken mehrere Pfeile und die beiden START-TASTEN. Durch Betaetigen einer der START-TASTEN werden zunaechst ein oder mehrere Pfeile ansezuendet. Diese drehen sich im Uhrzeigersinn und bleiben nach ca. zwei bis drei Umdrehungen stehen. Leuchtet das Feld STOP im Pfeilkreis, wird fuer die weitere Gewinnauswertung der im Pfeilkreis angefuehrte Betrag oder SG verwendet.

GO-STOP-FEATURE:

Wurde ein Gewinn erzielt, wird der angefuehrte Betrag am Gewinndisplay angezeigt. Es besinnen die Felder GO-STOP abwechselnd zu blinken. Es blinken saemtliche Bedienstasten. Betaetigt man eine der beiden START-TASTEN werden die GO-STOP Lampen geloescht und das Geschicklichkeitsspiel besinnt. Bei Betaetigen der RISIKO-TASTE werden die GO-STOP-LAMPEN angehalten.

Leuchtet die GO-LAMPE wird der im Display angezeigte Gewinn verdoppelt und das GO-STOP-FEATURE besinnt neuerlich. Leuchtet die STOP-LAMPE wird der am Display angezeigte Betrag gelöscht. Waren funfzehn Punkte schon ueberschritten, wird der angezeigte Betrag um die Differenz auf zwanzig Punkte vermindert. Anschliessend beginnt das Geschicklichkeitsspiel.

GO-UP SPIEL:

Das GO-UP SPIEL wird fallweise von der Maschine angeboten. Der Spieler kann nun den angezeigten Gewinn verdoppeln wie beim RISIKO-SPIEL, ohne jedoch den angebotenen Gewinn verlieren zu koennen.

MYSTERY:

Das MYSTERY-SPIEL wird fallweise von der Maschine angeboten. Wenn das MYSTERY-FELD leuchtet und im Fenster ein Stern vorhanden ist, dann besteht die Moeglichkeit 20 Punkte zu gewinnen. Der Spieler hat nun die Moeglichkeit, den Gewinn anzunehmen oder zu riskieren. Das MYSTERY-SPIEL wird auch mit dem Geschicklichkeitsspiel abgeschlossen.

SG=SUPERGAMES:

Erreicht man SG, dann besteht die Moeglichkeit 20 Punkte zu gewinnen. Wenn das SUPERGAMES-FELD leuchtet und ein ANY-BAR sich im Fenster befindet, dann bekommt man pro SG-SPIEL 20 Punkte. Der weitere Spielablauf ist identisch mit dem MYSTERY-SPIEL.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL:

Ein Pfeil dreht sich im Uhrzeigersinn. Die START-TASTEN blinken. Der Spieler muss nun versuchen die START-TASTE zu druecken, wenn der Pfeil das STOP-FELD beleuchtet. Wurde falsch gestoepet, wird das Gewinndisplay gelöscht und das Spiel ist beendet. Wurde richtig gestoepet (STOP-FELD beleuchtet), wird der im Gewinndisplay angezeigte Gewinn direkt ausbezahlt. Wurde durch den Walzenlauf keine Gewinnkombination erzielt oder eine Gewinnaussicht im GO-STOP-SPIEL verloren, wird der Bonus um einen Punkt erhoehrt. Erreicht man zehn Punkte am Bonusdisplay, wird ein Franken ausbezahlt und das Bonusdisplay gelöscht.

=====

H A R D W A R E

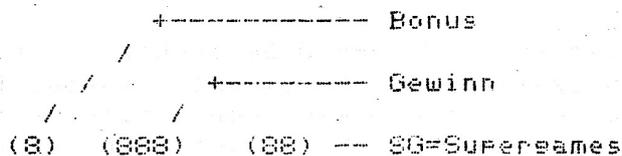
=====

- 1 Wandgehäuse 28
- 1 Spezial Dekoder CPU 3
- 1 Walzenwerk
- 1 1 Franken Münzprüfer
- 1 24V Hopper
- 1 MPU1 Elektronik mit Output-Teil
- 3 Mechanische Zählerwerke

BEDIENUNGSELEMENTE:

- 2 Tasten: START-STOP links und rechts unten
 FEATURE
 NEHMEN
- 1 Taste: RISIKO rechts mitte
- 1 Taste: GO-UP links mitte
- 1 Taste: TEST oben am Gerat
- 1 Schlüsselschalter: Buchhaltung

DISPLAY:



ZUCHHALTUNG:

1. Resisterbank (Das Feld innerhalb des Pfeilkreises wird nicht beleuchtet)

Anzahl der beleuchteten Pfeile	-	Funktion
1	-	Einwurfe minus Auszahlung
2	-	Einwurfe
3	-	Auszahlung
4	-	-
5	*a*	Hopper Fuellen
6		Anzahl der Spiele
7		Gewinnsumme
8		Auszahlung in Prozent

2. Resisterbank (nur bei geöffneten Gerät zusaendlich).
Das Feld innerhalb des Pfeilkreises wird beleuchtet

Anzahl der beleuchteten Pfeile	-	Funktion
1	-	Einwurfe minus Auszahlung
2	-	Einwurfe
3	-	Auszahlung
4	-	-
5	*b*	Hopper Fuellen
6		Anzahl der Spiele
7		Gewinnsumme
8		Auszahlung in Prozent
9	*c*	Hopper leeren
10		Geräteeffnungen

Die Resisterbank 1 und 2 sind unabhaensis und koennen getrennt behandelt werden.

Mit Hilfe der rechten START-Taste schaltet man die Resister weiter.

Mit Hilfe der linken START-Taste kann man das ansezeiste Resister loeschen.

Die RISIKO-Taste wird fuer Sonderfunktionen verwendet.

Erklaerung zu *a*:

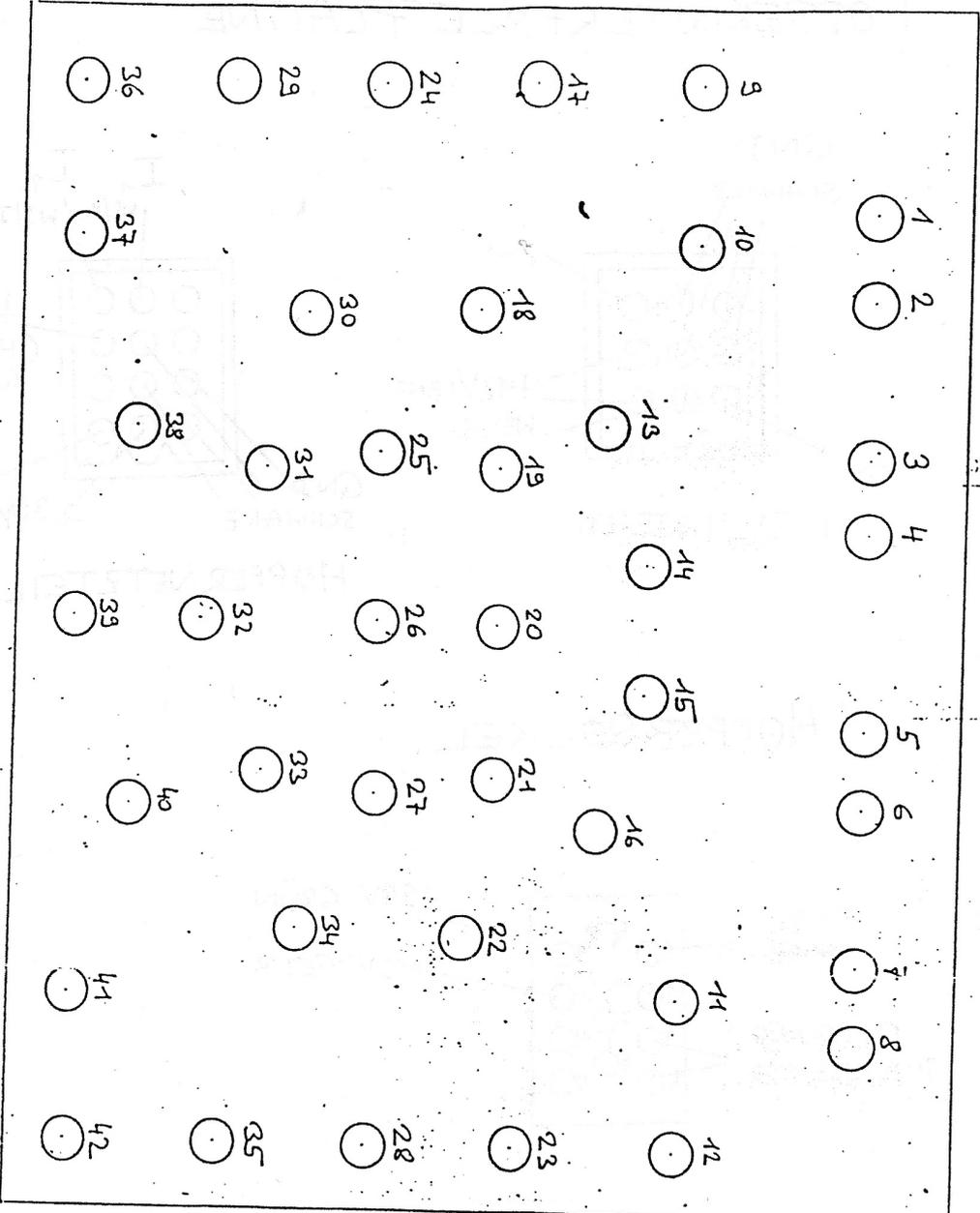
Hopperfuellen ist ueber den Muenzpruefer bei geschlossenen Gerat moeslich.

Erklaerung zu *b*:

Hopperfuellen direkt moeslich. Durch einmaliges Druetzen der RISIKO-Taste werden einhundert Franken verbucht. Es ist auch moeslich, wie bei *a* eine Hopperfuellung ueber den Muenzpruefer zu taetigen.

Erklaerung zu *c*:

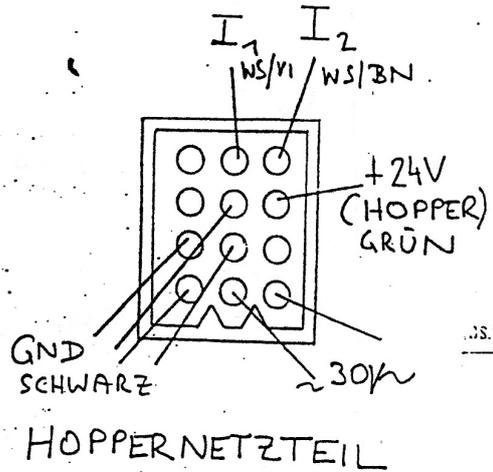
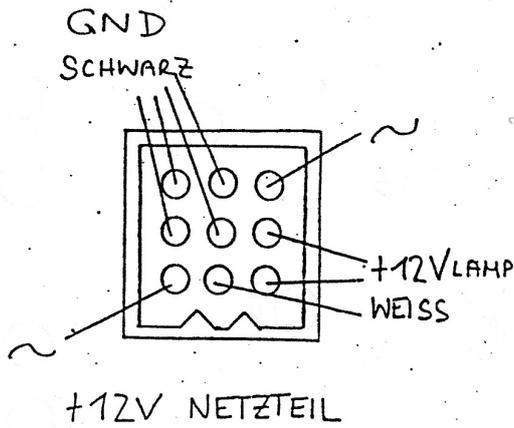
Durch Druetzen der RISIKO-Taste kann man den Hopper entleeren. Die Anzahl der ausgeworfenen Muenzen wird am Display anseizt.



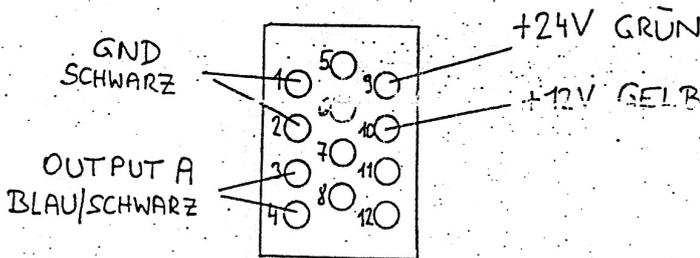
LAMP NR	VG-LEISTE NR	IC NR	FIN NR.
1,2	3a	69	15
3,4	4a	70	12
5,6	5a	70	11
7,8	6a	70	10
9,10	2a	69	16
11,12	6c	70	16
13	11c	72	14
14,15	12a	71	11
16	16c	73	12
17,24	2c	69	13
18	7a	71	16
19	11a	71	12
20	12c	72	12
21	16a	72	11
22	17c	74	16
23,28	5c	69	10
25	10c	72	16
26	13a	71	10
27	15c	73	14
29	1a	X	38 (T4)
30	8a	71	15
31	10a	71	13
32	13c	72	10
33	15a	72	13
34	17a	73	15
35	4c	69	11
36,37	1c	69	12
38	9a	71	14
39	14a	72	15
40	14c	73	16
41,42	3c	69	14

Arbeitsmittel	Datum	Name	Arbeits Nr.
Übernahme			
LAMPENPRINT			
ADHÄSIONSKONTROLLE			

HOPPERINTERFACE PLATINE

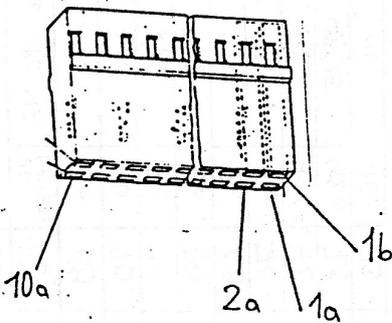


HOPPERSOCKEL



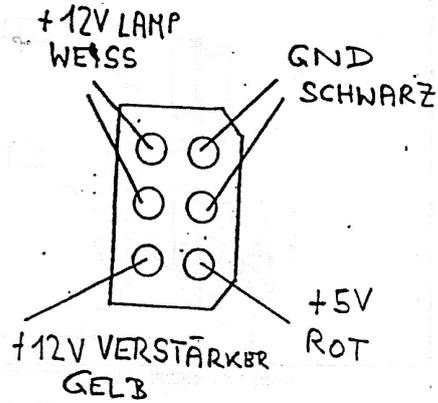
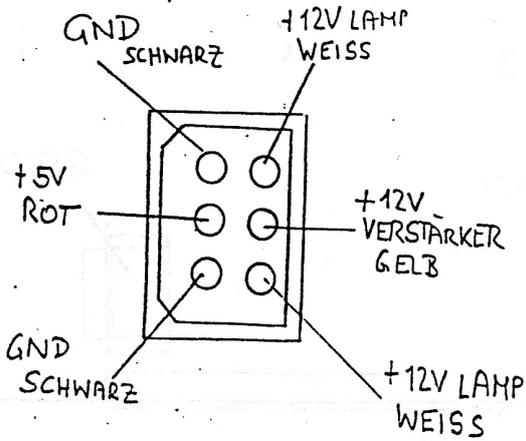
PINBELEGUNG

20 POLIGES. BUCHSENGEHÄUSE

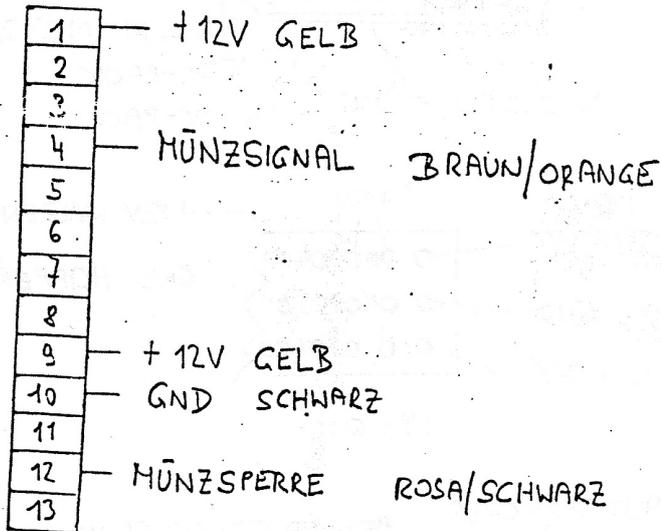


PIN	Color	Function
1b	ROT / WEISS	(LED/BN)
3a	ROSA / WEISS	(D3)
3b	GELB / WEISS	(D2)
4a	BRAUN / WEISS	(D1)
4b	GRAU / WEISS	(Dφ)
9b	ORANGE / WEISS	(C)
2a	SCHWARZ / WEISS	(EN)
10a	BLAU / WEISS	(B)
10b	GRÜN / WEISS	(A)
5b	SCHWARZ	(GND)

STANNUNGSVERSORGUNG MPU



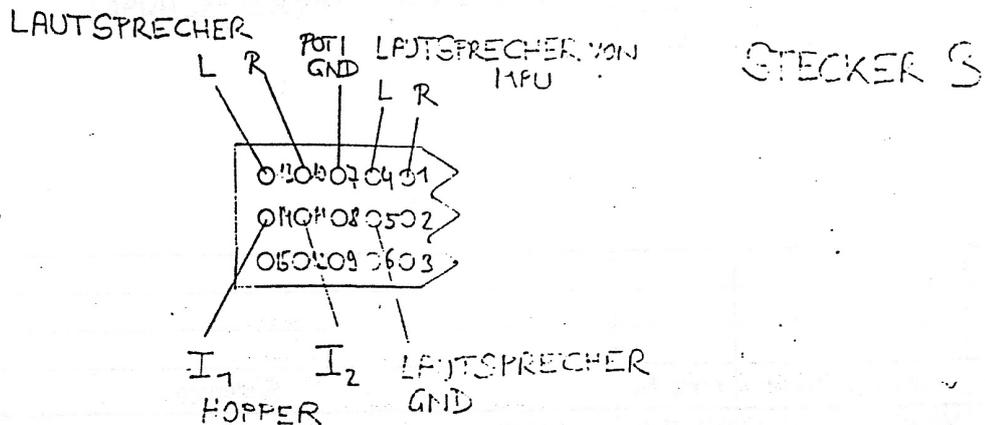
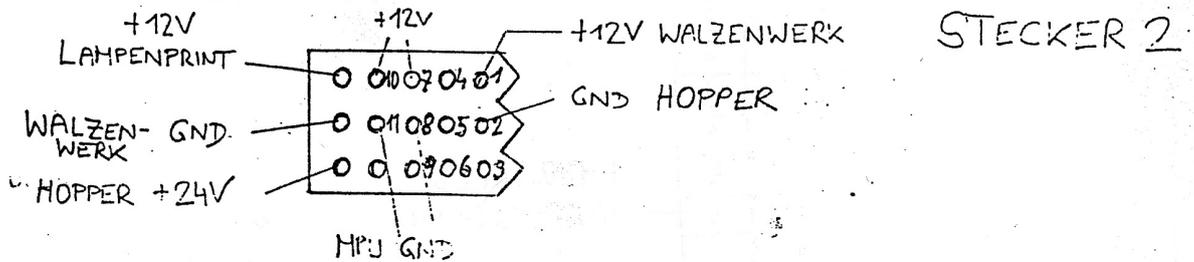
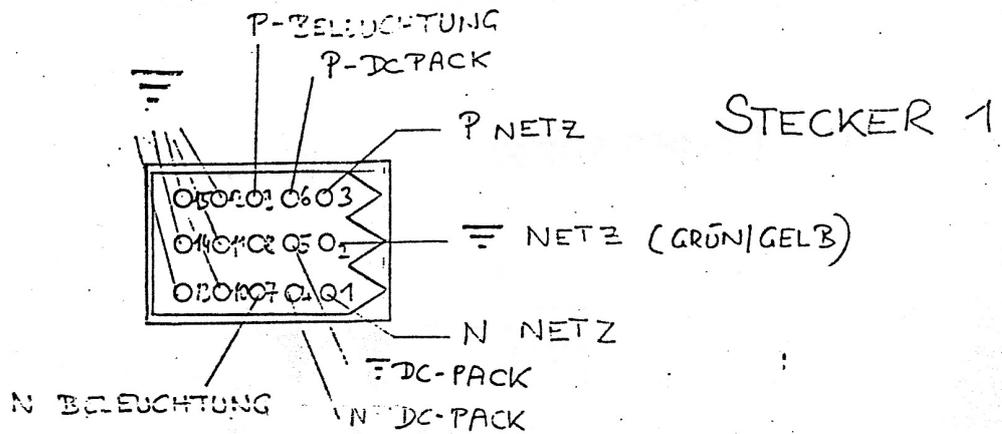
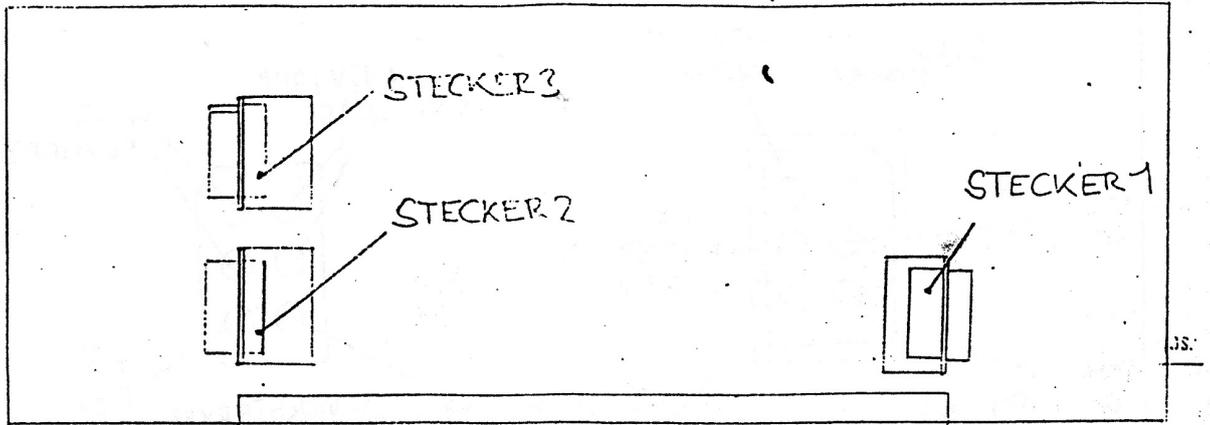
MÜNZPRÜFER



Die Verwendung durch Dritte wird gemäß
 in gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivil-
 rechtlich verfolgt.



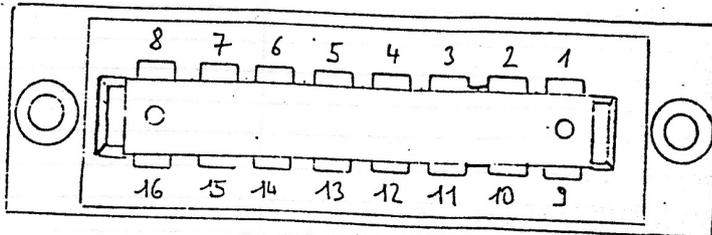
Ändg. Mittel.	Datum	Name	Ändg. Nr.	Änderung			
Material:		Maßstab:		STECKERBELEGUNGEN ADMIRAL QUATTRO			
Oberfläche:							
Freimaßtoleranzen:		Maße in mm	gez.	Datum	Name	Gerät:	Baugruppe/Lager-Nr.
NOVOMAT			bearb.	- "-	- "-	Zeichnungs-Nr.:	



	Material:	Meßstab:	STECKERBELEGUNG			
	Oberfläche:		EINSCHUB ADMIRAL QUATTRO			
Freßabtoleranzen:	Maße in mm	Datum	Name	Gerät	Baugruppe/Lager-Nr.	
	get.	850722	Lu			
	bearb.			Zeichnungs-Nr.:		

NOVOMATIC

MC MURDO
 STECKER
 (FEMALF)
 ANSICHT
 VON VORNE



- PIN 1*: SCHWARZ (DICK) (POWER GND)
- PIN 2*: " " " " "
- PIN 3: SCHWARZ (DÜNN) (LOGIC GND)
- PIN 4: -
- PIN 5: ORANGE/WEISS (C)
- PIN 6: VIOLETT/WEISS (B)
- PIN 7: GRÜN/WEISS (A)
- PIN 8: SCHWARZ/WEISS (EN)
- PIN 9: WEISS (+12V)
- PIN 11: ROT (+5V)
- PIN 14: ROT/WEISS (LED/EN)
- PIN 16: GRAU/WEISS (DATA)
- BRAUN/WEISS
- GELB/WEISS
- ROSA/WEISS

PIN 1-2 VERBINDEN

Ändg. Mittel.		Datum	Name	Ändg. Nr.	Änderung		
	Material:		Maßstab:	PINBELEGUNG MC MURDO STECKER FÜR KABELBAUM U271			
	Oberfläche:						
	Freimaßtoleranzen:		Maße in mm	Datum	Name	Gerät:	Baugruppe/Lager-Nr.
				gez.	25.11.08	Mh	
		 <small>NOYOMATIC-Industrie GmbH & Co. KG A-2352 Gumpoldskirchen Tel 02252/62727 Tz 14203</small>		bearb.	" "	Zeichnungs-Nr.:	
				gepr.			Blatt v.

... gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.

1 a	erlrc	Lampe 3	RISIKO / CASH
1 c		Lampe 4	
2 a	erlws	Lampe 2	START-STOP / FEATURE / NEHMEN
2 c		Lampe 5	
3 a	erlsw	Lampe 1	START-STOP / FEATURE / NEHMEN
3 c			
4 a		Lampe 6	
4 c			
5 a		Lampe 7	
5 c			
6 a	gnlrc	Zählwerk 2	
6 c		Münzsperr 2	
7 a	gnlrc	Zählwerk 1	
7 c		Münzsperr 1	
8 a	gn	Zählwerk 3	
8 c	wslvi	Hopperfreigabe	
9 a		Lampe Einwurf 2	
9 c		Klingel	
10 a	rolsw	Lampe Einwurf 1	MÜNZSPERRE 1
10 c		Lampe 22	
11 a		Lampe 23	
11 c		Lampe Einwurf 3	
12 a			
12 c			
13 a			
13 c			
14 a			
14 c		Treiber 2	
15 a		Treiber 4	
15 c	wslbn	Hopper 1 Motor	
16 a		Treiber 1	
16 c		Hopper 2 Motor	
17 a	swlsh	Poti 1, 2	Potentiometer GND
17 c		Treiber 3	
18 a	bn	Antenne	
18 c		Münzsperr 4	
19 a		Bumper	
19 c		Münzsperr 3	
20 a		Schalter 18	
20 c		Schalter 19	
21 a		Schalter 20	
21 c		Schalter 21	
22 a		Schalter 22	
22 c		Schalter 23	
23 a		Schalter 24	
23 c	swlbn	Schalter 9	SCHLÜSSEL-SCHALTER
24 a	gelrc	Schalter 3	RISIKO / CASH
24 c		Schalter 10	
25 a	gelws	Schalter 2	START-STOP / FEATURE / NEHMEN
25 c		Schalter 4	
26 a	gelsw	Schalter 1	START-STOP / FEATURE / NEHMEN
26 c	rolbl	Schalter 12	TÜRSCHALTER
27 a		Schalter 5	
27 c	bnlhl	Schalter 17	TILTSCHALTER
28 a		Schalter 6	
28 c		Schalter 8	
29 a		Schalter 13	
29 c		Schalter 16	
30 a	erlbn	Schalter 15	MÜNZSIGNAL 1
30 c		Schalter 7	
31 a	rlhvi	Schalter 11	ABDRÜCKTASTE
31 c		Schalter 14	
32 a	wslen	Lautsprecher 1	Links
32 c	wslyt	Lautsprecher 2	Rechts