

# Crazy Cherry 750



## Kurzanleitung

2007 by Marco Müller

## 1. Belegung der Dip-Switches (mpu4)

SW 1.1: Notenleser einschalten

SW 1.2: keine Belegung

SW 1.3: keine Belegung

SW 1.4: Münzwert x10

SW 1.5: Lichtspiel (Aus/Ein)

SW 1.6: kein Notenalarm

SW 1.7: alles riskieren bei „Jackgamble“

SW 1.8: Notenleser nimmt nur eine Note (Manipulationsschutz)

SW 2.1: Schlüsselkredit (Kredite Aufbuchen)

SW 2.2: Münzprüfer-Typ: Mars / Coin Control C435

SW 2.3: Sound bei Schlüsselkredit

SW 2.4: Kreditlimite bei 500 Punkten

SW 2.5: Auszahlung min. 10.-

SW 2.6: kein Münzalarm

SW 2.7: keine Belegung

SW 2.8: Münzprüfer nimmt nur eine Münze (Manipulationsschutz)

Hinweis:

Je nach Programmkarten-Version können die Dip-Switch-Belegungen Variieren!

## 2. Zähler auslesen (mit Drucker!)

Türe geschlossen:

nur Auslese-Stecker = Kurzzeit und Alarmlog

Auslese-Stecker mit gedrückter SAVE-Taste = alle Zähler

Türe geöffnet:

Schlüsselschalter EIN und dann durch die Zähler gehen = Kurzzeit und Alarmlog

Schlüsselschalter EIN und MYSTERY = Code eingeben:

MYSTERY loslassen und folgende Tasten drücken:

SAVE, SAVE, STAKE, SAVE, SAVE, MYSTERY (Audio-Ton)

Schlüsselschalter EIN und PAYOUT = Zähler über RS232 drucken

### 3. Test-Spiele

Türe öffnen, danach START-STOP Taste einmal drücken, der Automat offeriert dann 50 Freikredite, die gespielt werden können.

### 4. Interne Tests und Optionen

Türe öffnen, danach START-STOP Taste einmal drücken. Anschliessend den Schwarzen Knopf an der linken Gerätewand drücken.  
Das Gerät wechselt dann in folgende Kategorien:

Anm: Weiter = START-STOP Test Wählen = MYSTERY Test Abbrechen = START-STOP drücken (eventuell 5 Sekunden!)

#### 1 – COIN TEST:

Die Eingeworfenen Münzen werden im Display angezeigt.

#### 2 – REEL TEST:

Die Walzen drehen auf die Null-Position (Photo-Zelle).

PAYOUT drücken = Walze 3 Testen

STAKE drücken = Walze 2 Testen

TRANSFER drücken = Walze 1 Testen

#### 3 – LAMP TEST:

Die einzelnen Lampen werden getestet.

STAKE drücken = schneller Vorlauf

TRANSFER drücken = Rücklauf

MYSTERY drücken = Alle Lampen

#### 4 – SWITCH TEST

Die Tasten können getestet werden, und jedes drücken wird mit einem Audio-Ton, sowie einem kurzen Aufleuchten bestätigt.

#### 5 – DISPLAY TEST

Das Jackpot-Display (7 Segment) wird getestet.

#### 6 – METER TEST

Testet die E/M Meters (Zähler). Nur bei einigen Modellen verfügbar!

#### 7 – RS232 TEST

Testet die Schnittstelle RS232.

#### 8 – SOUND TEST

Testet die Audio Soundausgabe.

#### 9 – PARAMETERS

Der Minimal-Einsatz kann geändert werden.

STAKE drücken = Minimal-Einsatz wählen, danach mit START-STOP abschliessen!

## 5. Gewinne Testen

Türe öffnen, danach START-STOP Taste einmal drücken.  
Einsatz jetzt auf 1X (minimum) stellen (mit STAKE).  
CRAZY-TOWER Taste gedrückt halten (nicht loslassen!)

Jetzt kann mit den Tasten STAKE, TRANSFER und MYSTERY eine beliebige Walzenkombination eingestellt werden. Danach alle Tasten loslassen, und mit START-STOP die Position bestätigen.

Bei Gewinnen:

CRAZY-TOWER drücken, danach beim Roulette setzten, jedes Feld Gewinnt!

Bei Sternen:

PAYOUT drücken, das Feature kann gewählt werden mit START-STOP!

Datum: 05.03.2007

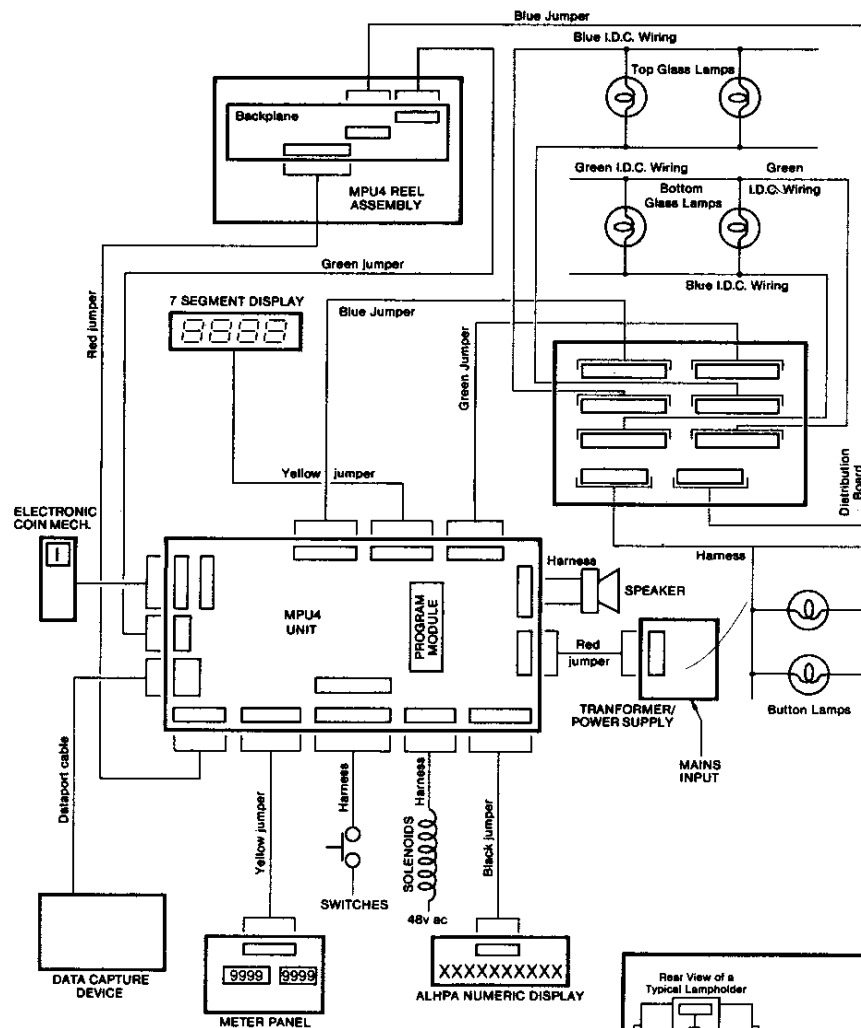
Marco Müller

[www.geldspielautomaten.org](http://www.geldspielautomaten.org)

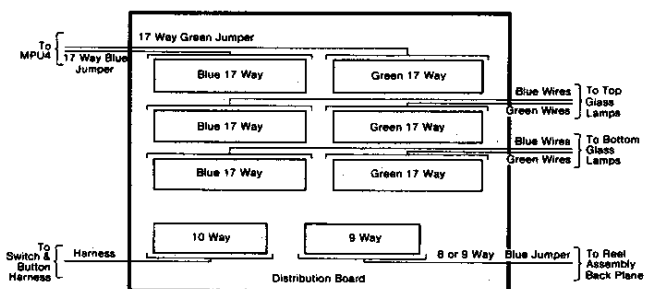
Mail:

[geldspielautomaten@gmx.net](mailto:geldspielautomaten@gmx.net)

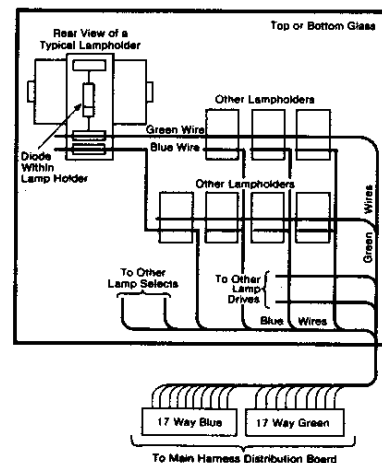




**FIGURE 1  
MPU4 SYSTEM INTERCONNECTIONS**

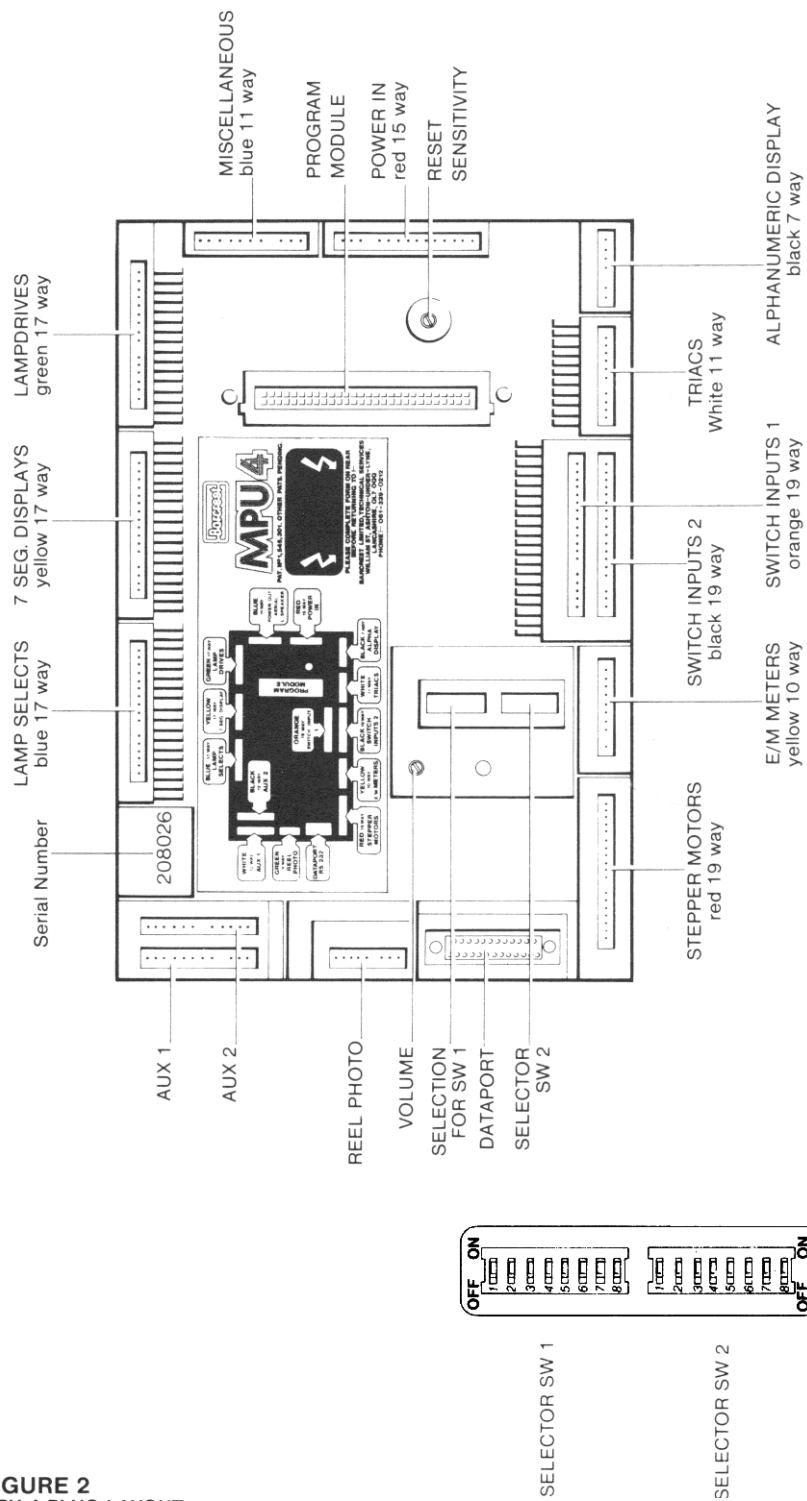


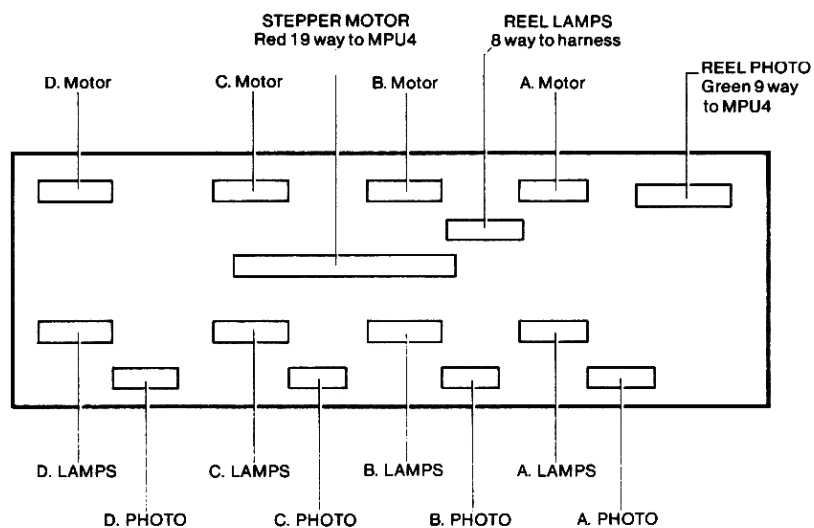
**FIGURE 1.1  
MAIN HARNESS DISTRIBUTION BOARD**



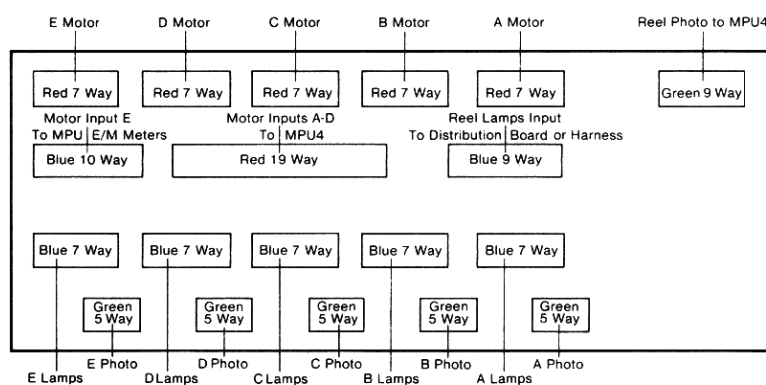
**Figure 1.2  
I.D.C. LAMP CONNECTIONS**

**FIGURE 2**  
MPU 4 PLUG LAYOUT





**FIGURE 4:**  
CONNECTIONS TO REEL BACKPLANE

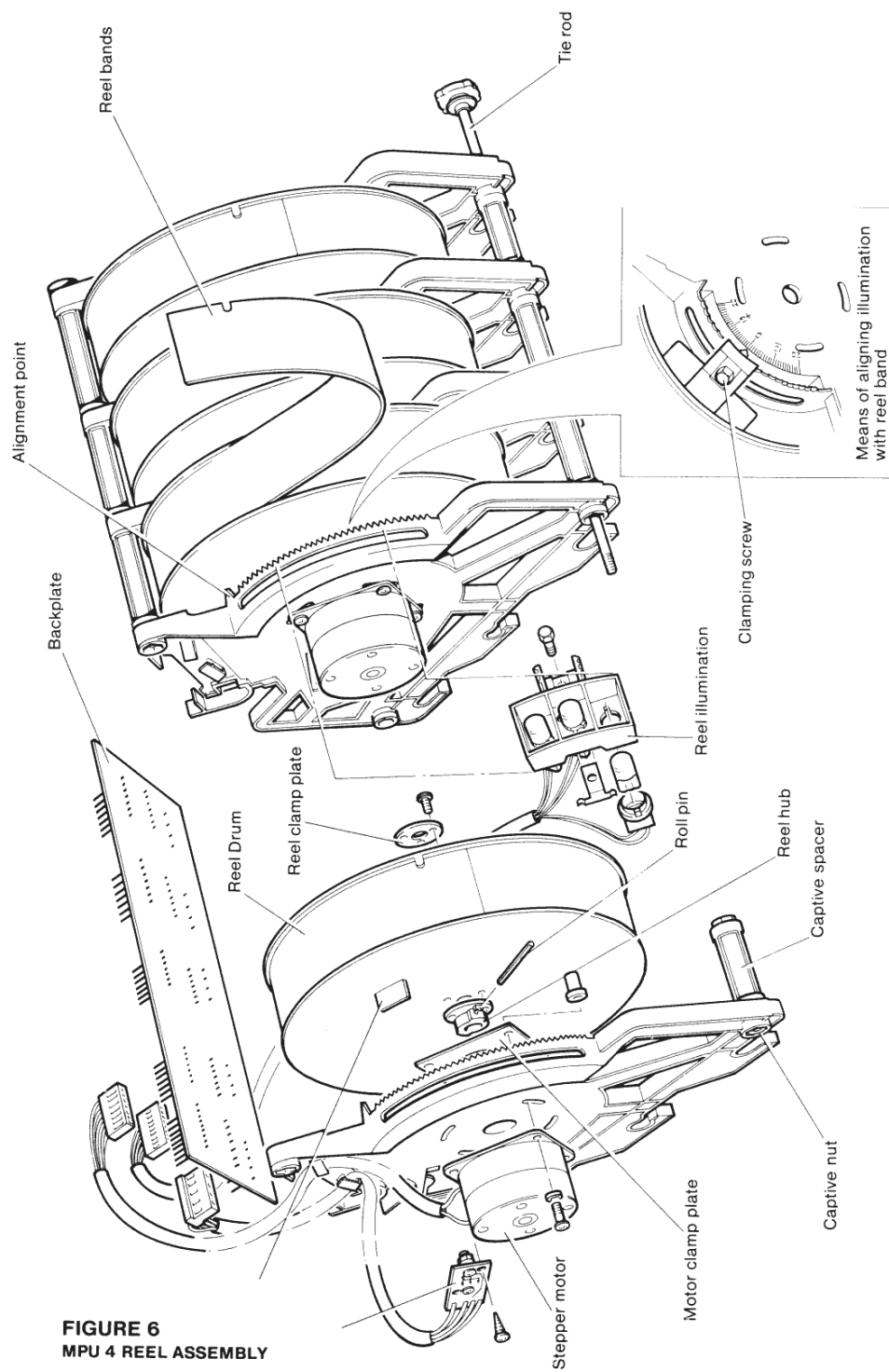


**FIGURE 4.1**  
CONNECTIONS TO 5 REEL BACK PLANE

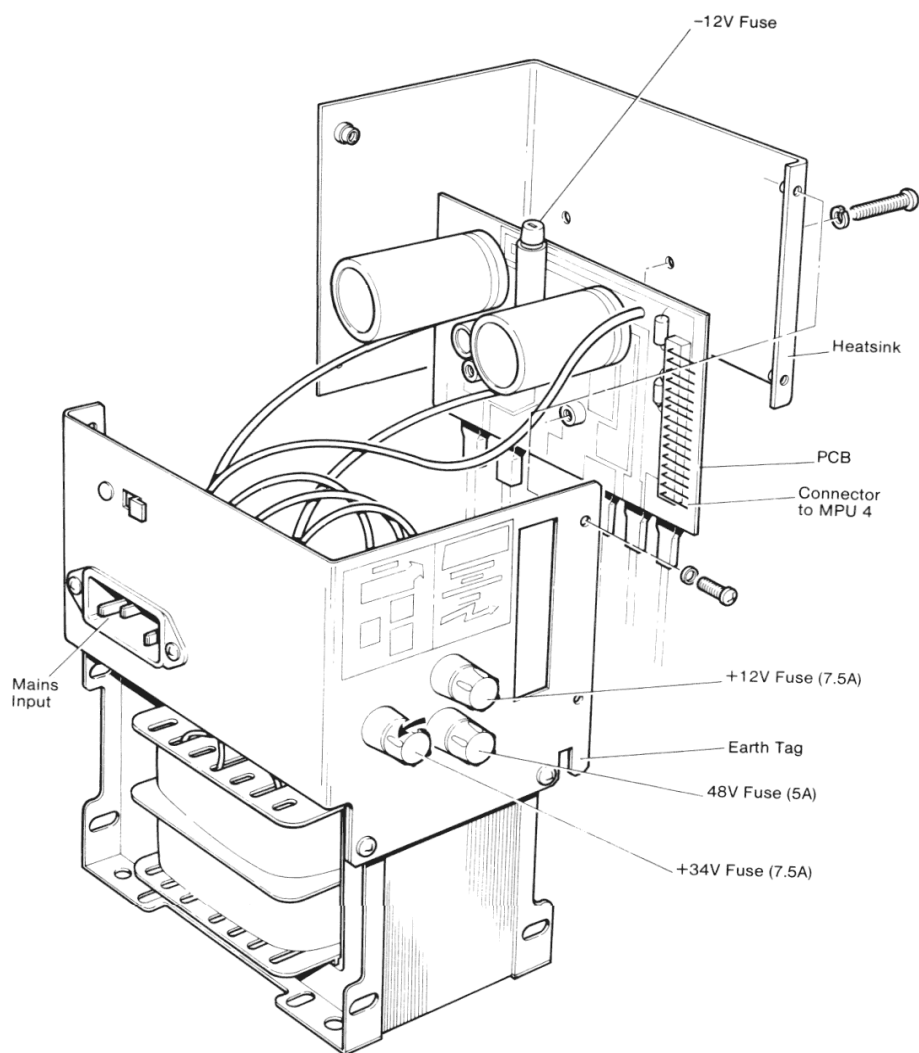
		STATOR 1 Switched wires		STATOR 2 Switched wires	
ROTATION		ORANGE	YELLOW	BROWN	BLACK
CLOCKWISE ↓	ANTICLOCKWISE ↑	On	Off	On	Off
		On	Off	Off	On
		Off	On	Off	On
		On	On	Off	
		On	Off	On	Off

Motor phase with first symbol on payline

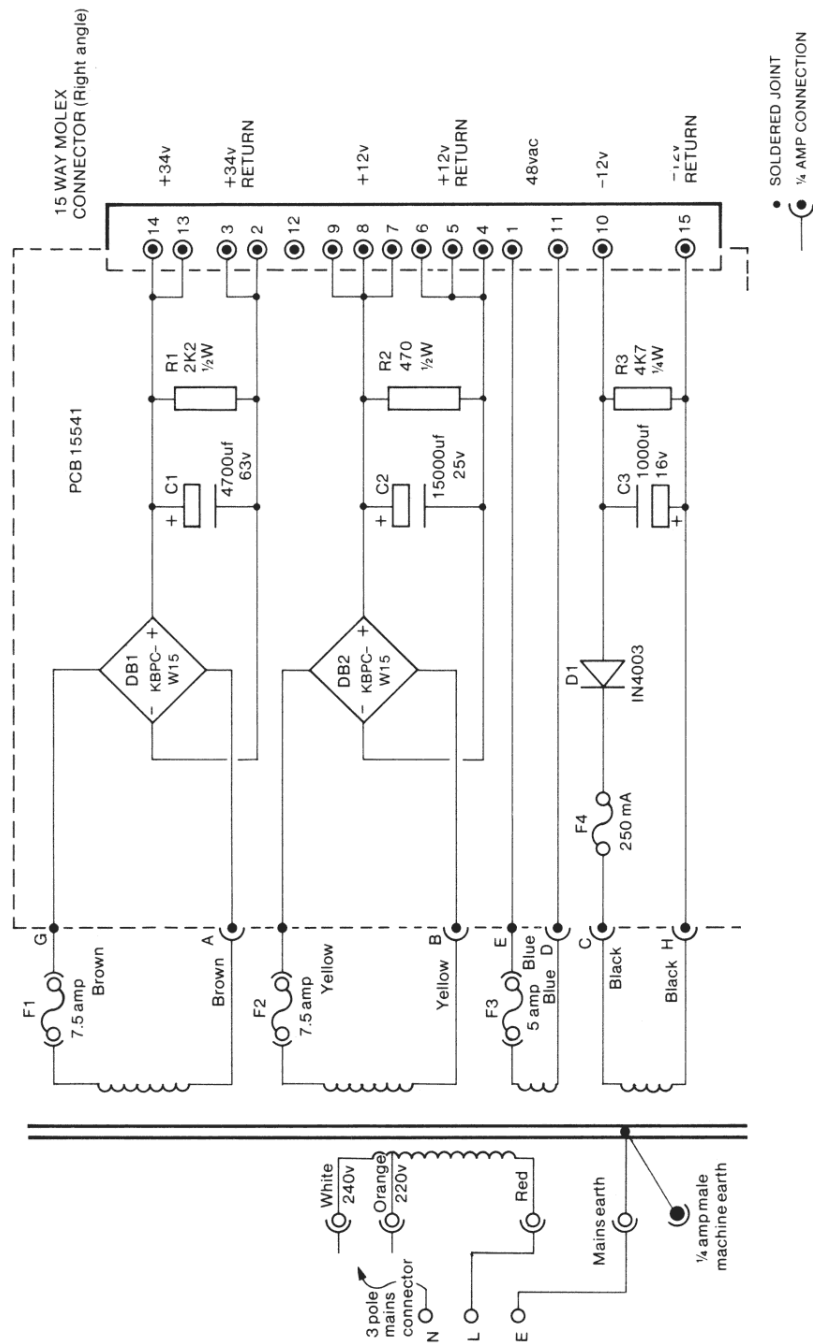
**FIGURE 5**  
STEPPER MOTOR SWITCHING SEQUENCE



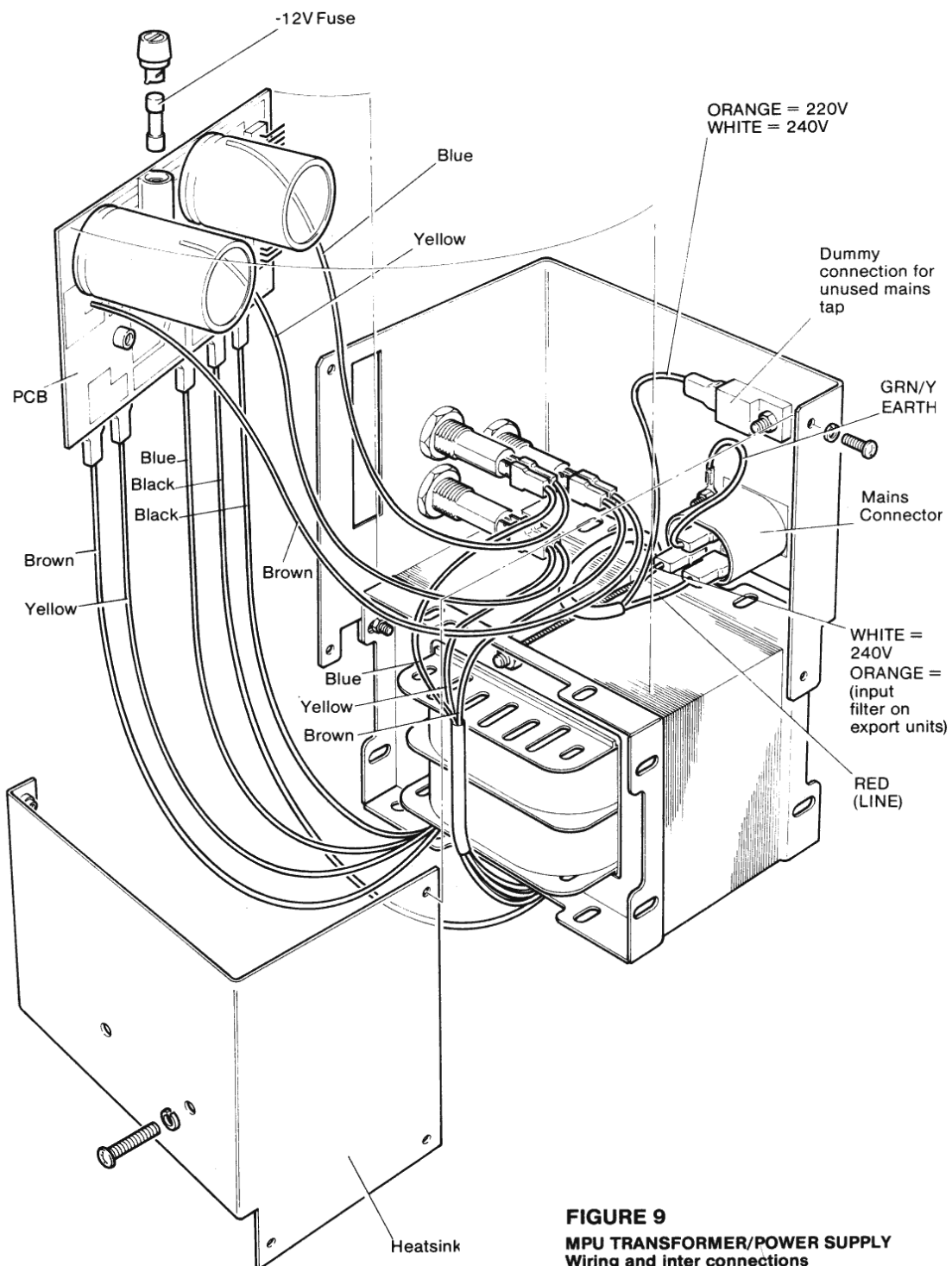




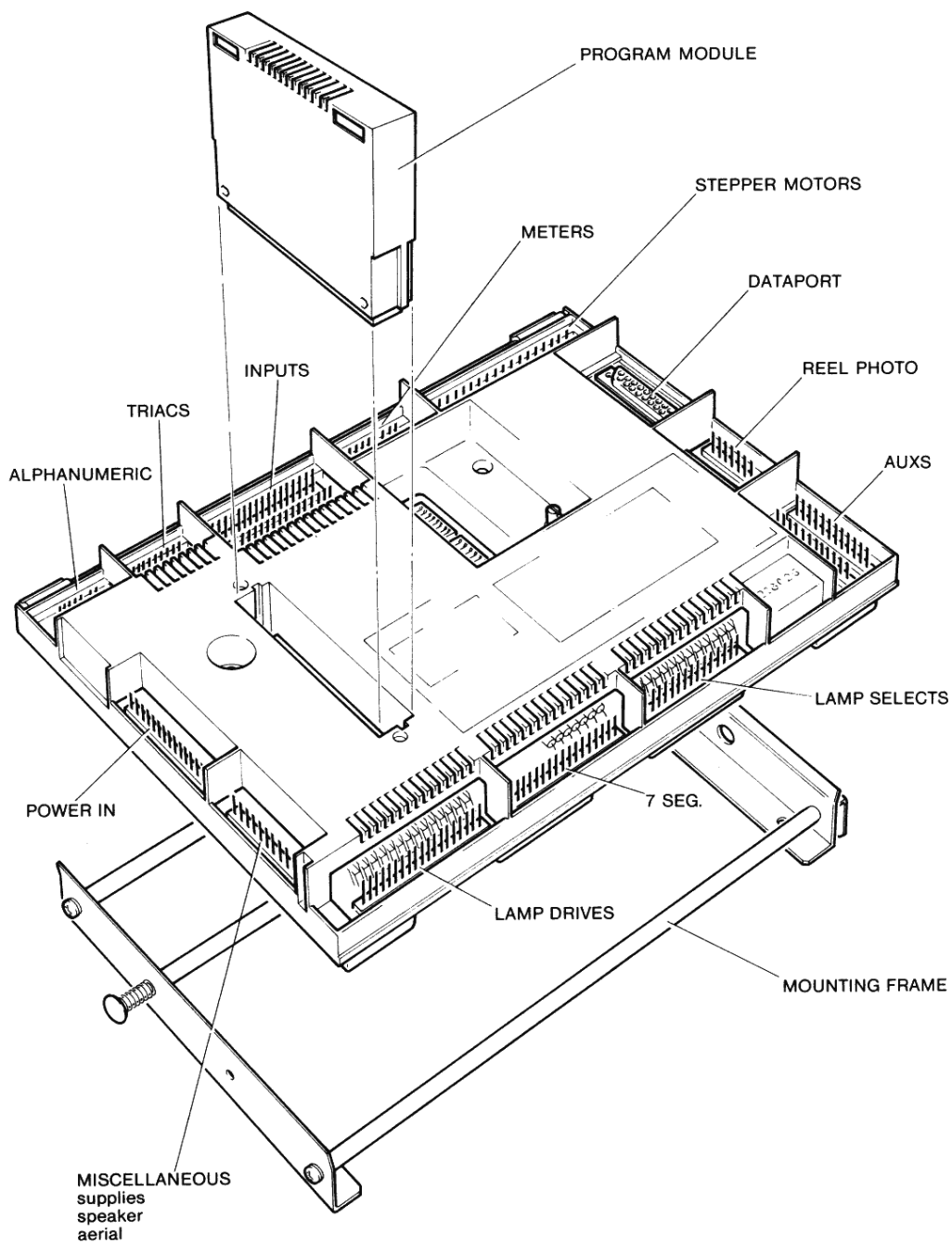
**FIGURE 7**  
**MPU TRANSFORMER/POWER SUPPLY**



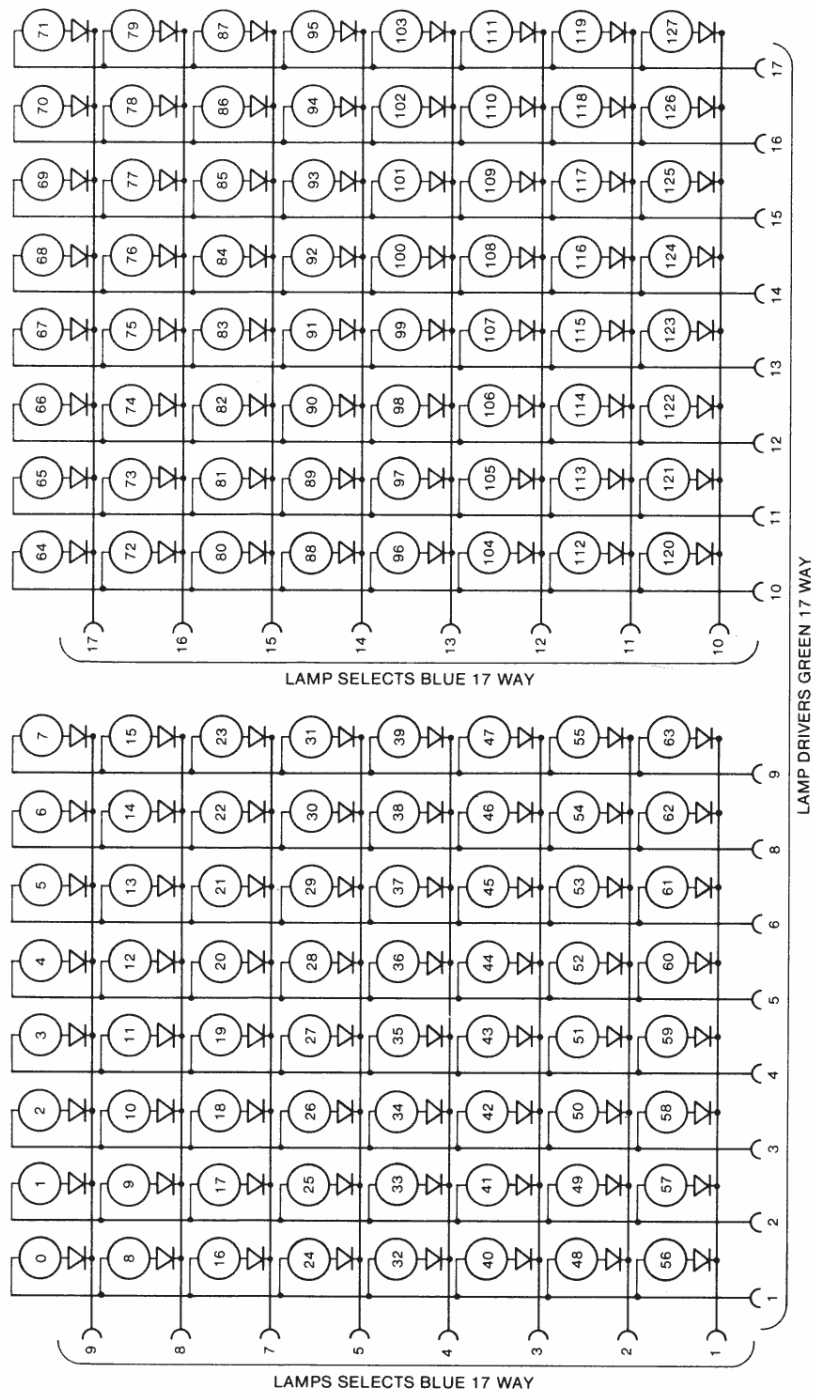
**FIGURE 8**  
**POWER SUPPLY CIRCUIT DIAGRAM**



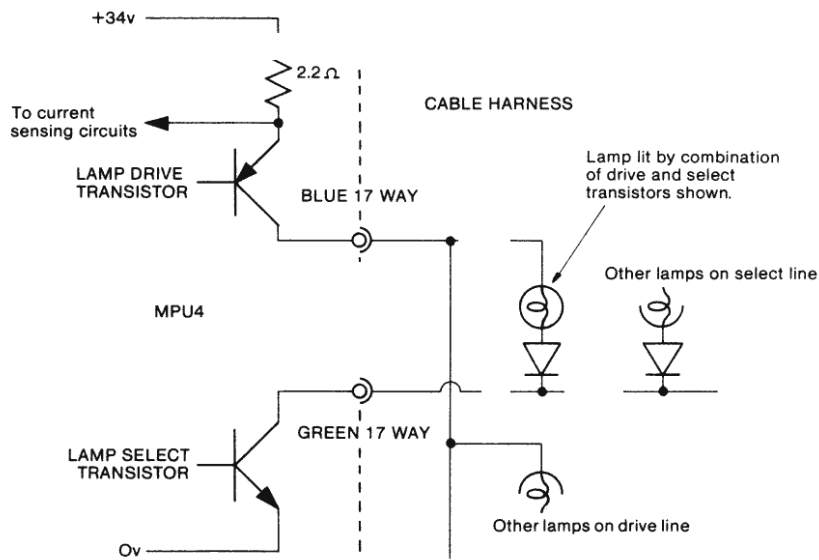
**FIGURE 9**  
**MPU TRANSFORMER/POWER SUPPLY**  
**Wiring and inter connections**



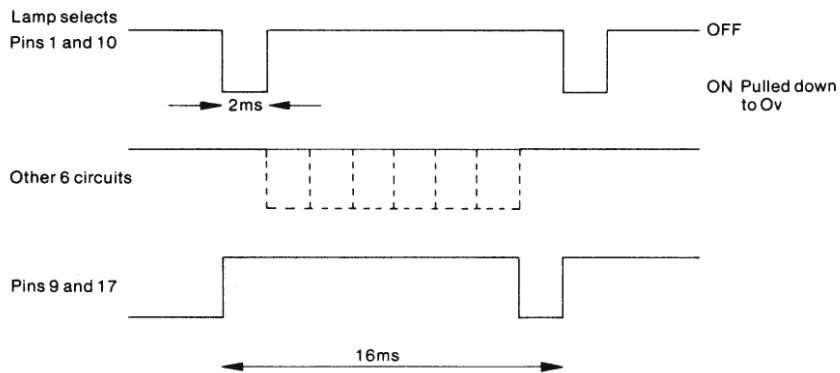
**FIGURE 10**  
**MPU 4**



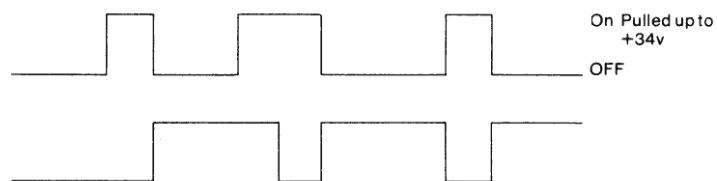
**FIGURE 11**  
LAMP DISPLAY CIRCUIT



**FIGURE 12**  
**LAMP DRIVE AND SELECT CIRCUIT**

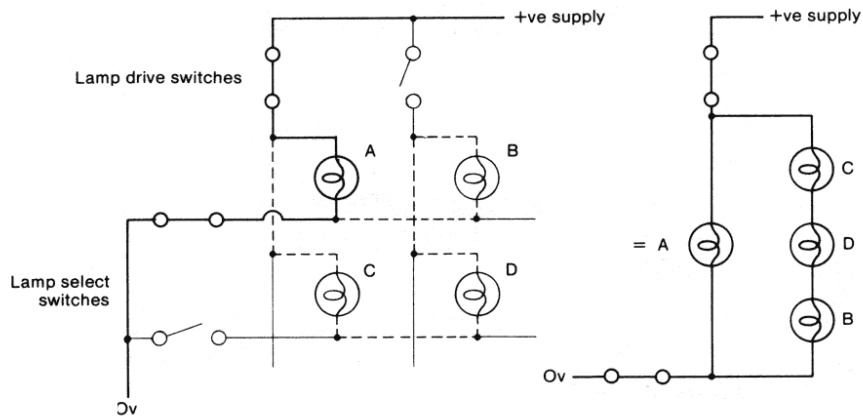


**FIGURE 13**  
**MULTIPLEXER LAMP SELECT TIMING**



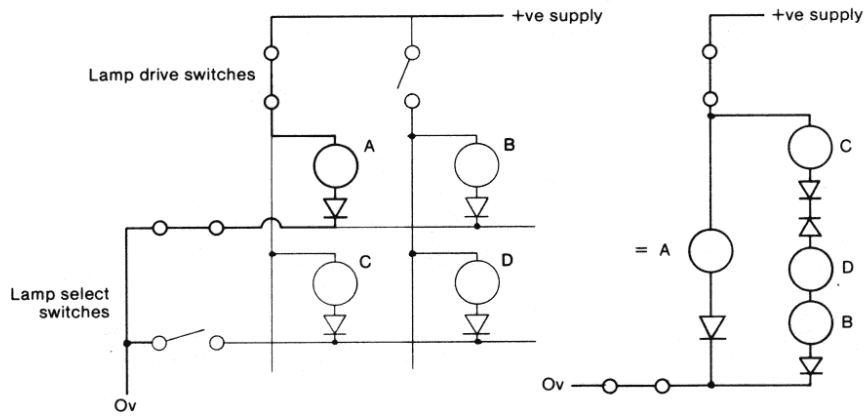
**FIGURE 14**  
**MULTIPLEXER LAMP - DRIVE TIMING Typical for two lamp drive lines.**

### Lamp multiplexer without series diode



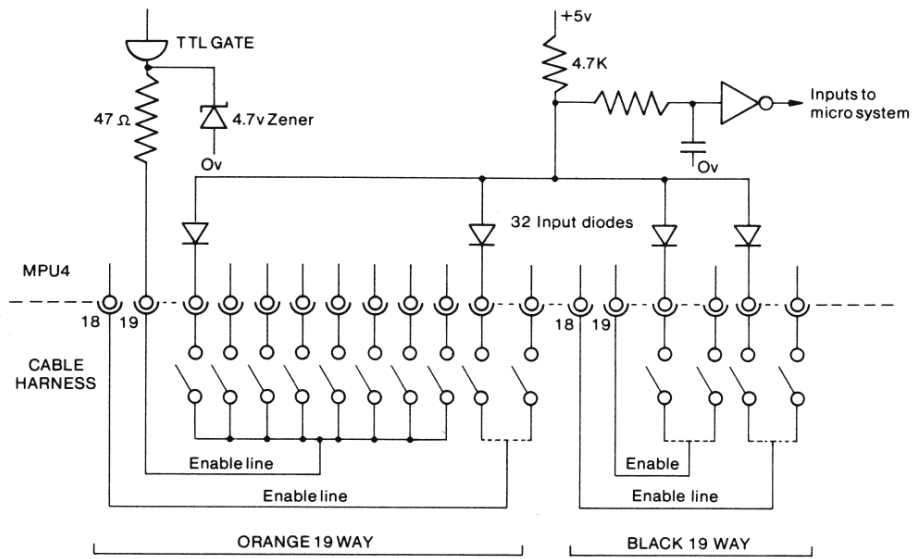
Only lamp A requires to be lit but lamps B, C and D will also light dimly due to the series circuit in parallel with A.

### Lamp multiplexer with series diode

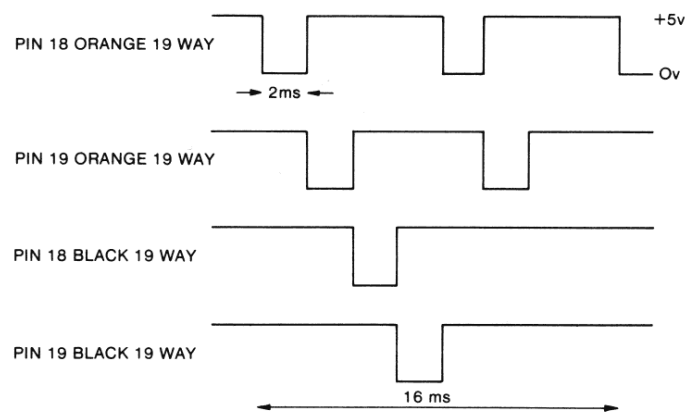


Lamp A will light as above but the diode in series with lamp D is reverse biased and prevents current flow through the series circuit. Hence lamps B, C and D remain unlit.

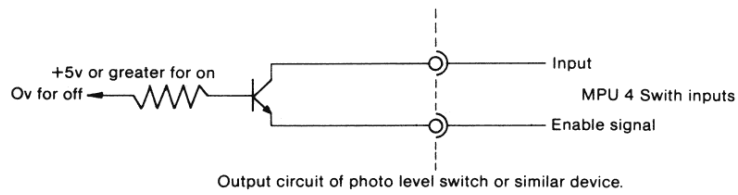
**FIGURE 15**



**FIGURE 16**  
**SWITCH INPUTS CIRCUITS**

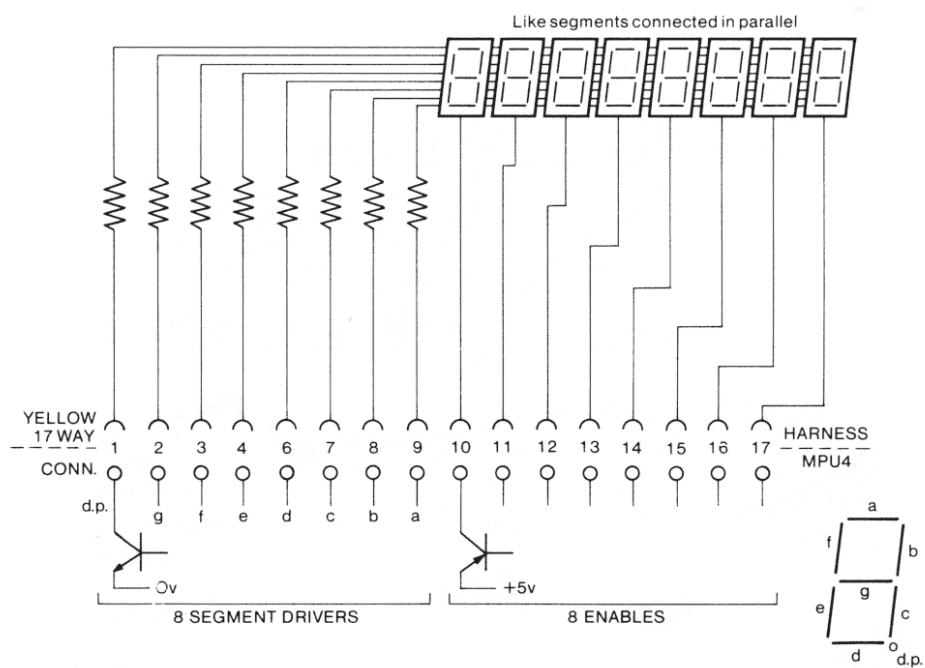
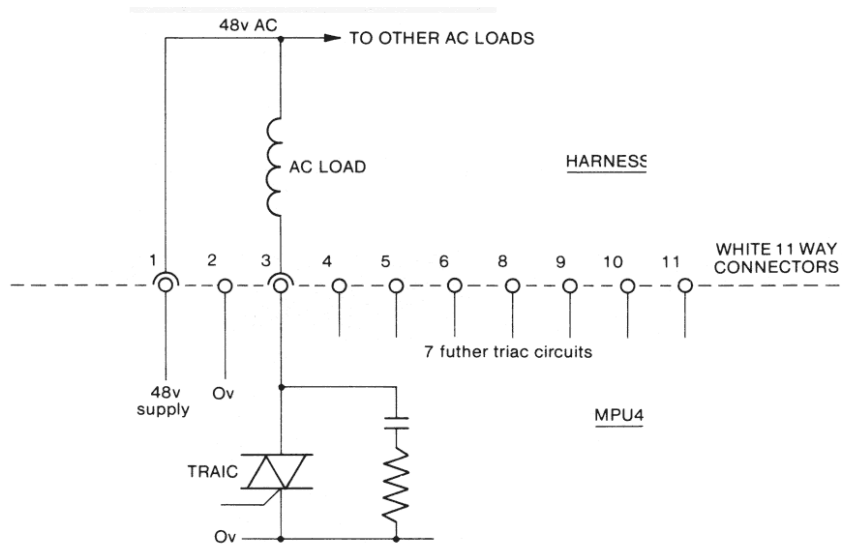


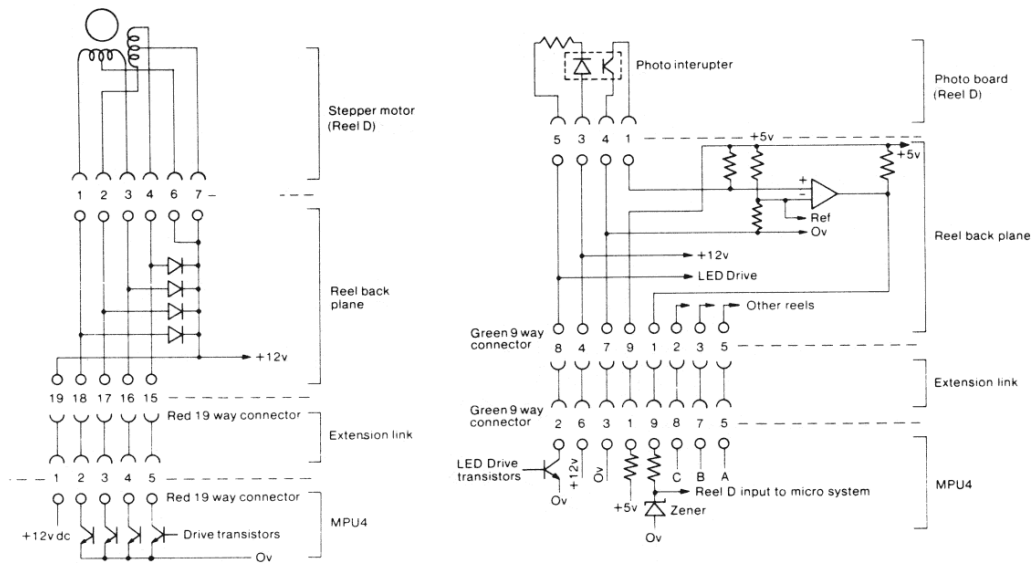
**FIGURE 17**  
**INPUT ENABLE SIGNALS**



**FIGURE 18**

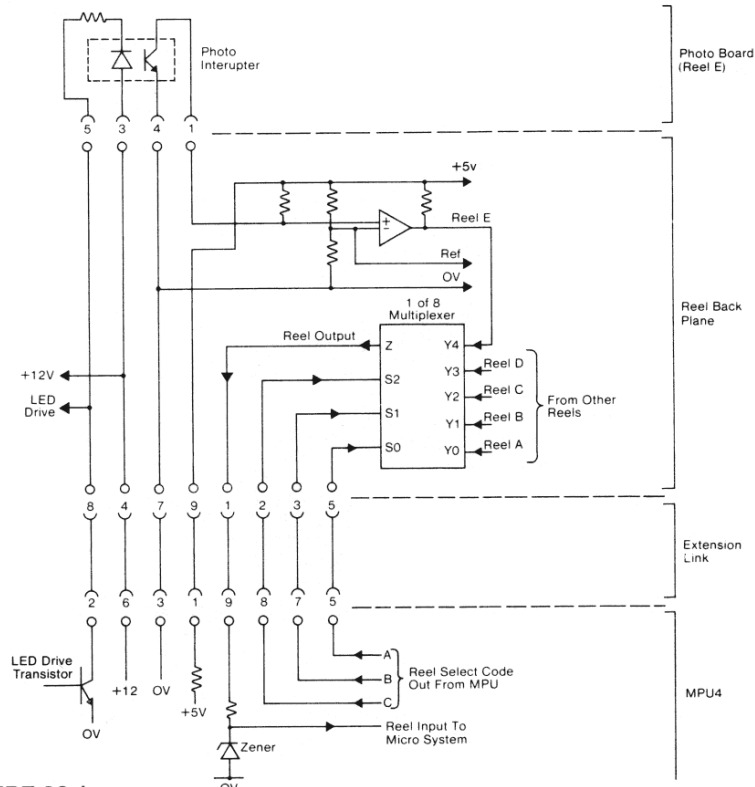




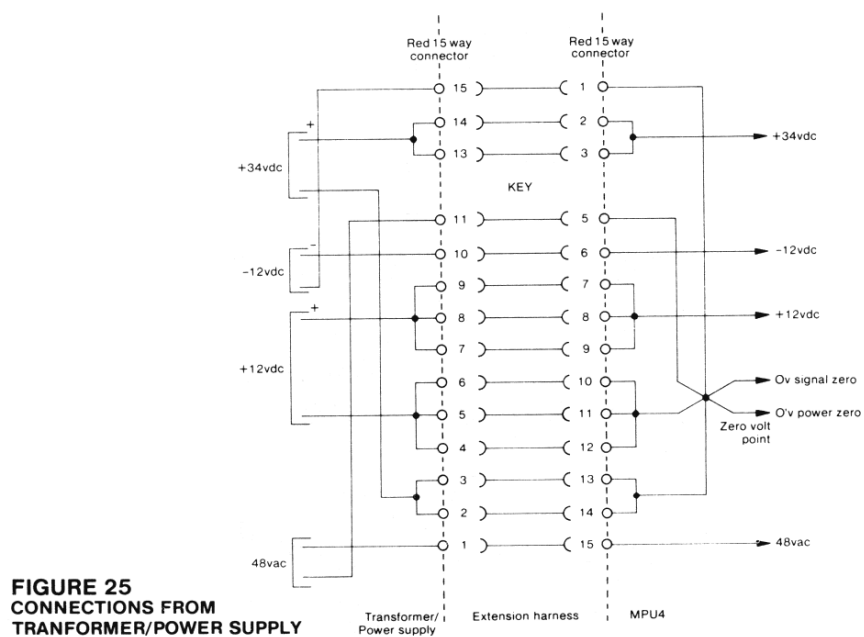
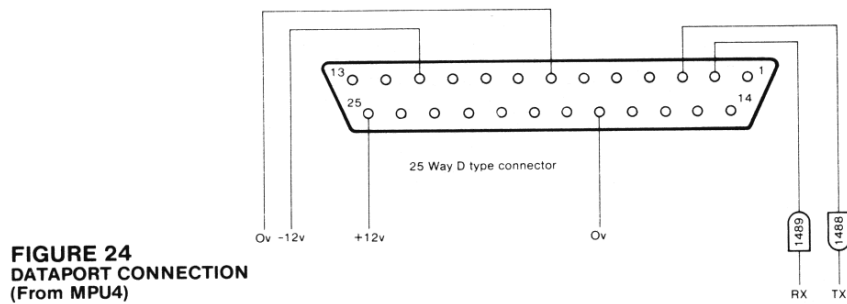
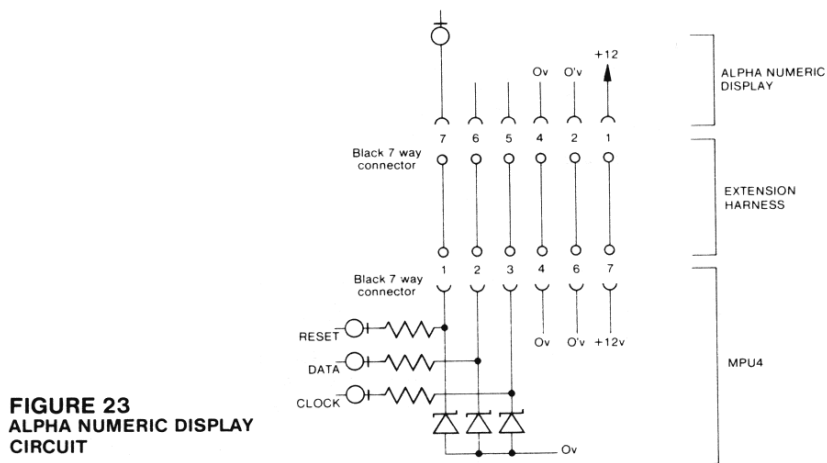


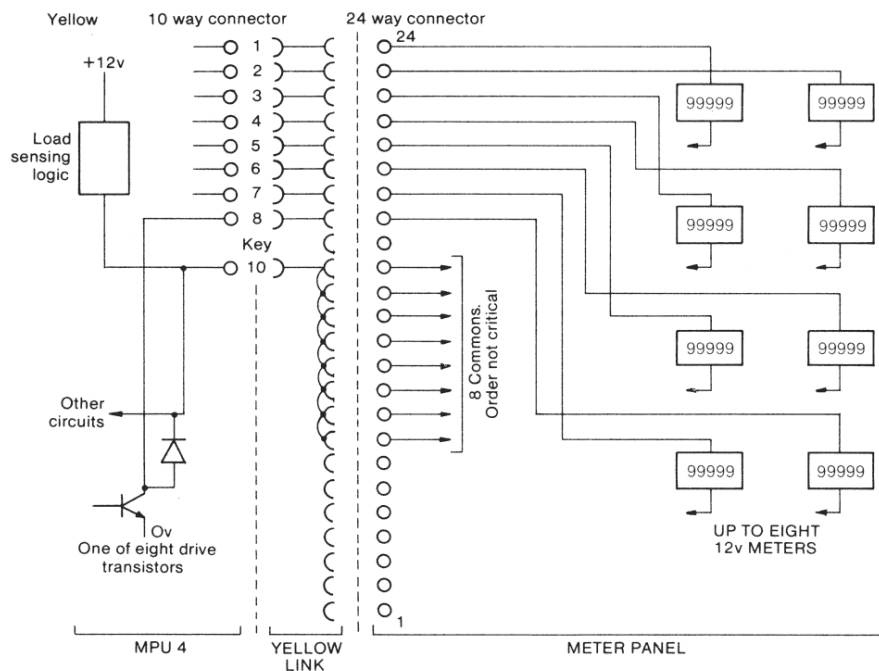
**FIGURE 21**  
**STEPPER MOTOR DRIVE CIRCUIT**  
**(Shown for reel D)**

**FIGURE 22**  
**REEL PHOTO CIRCUIT**  
**(Shown for reel D)**

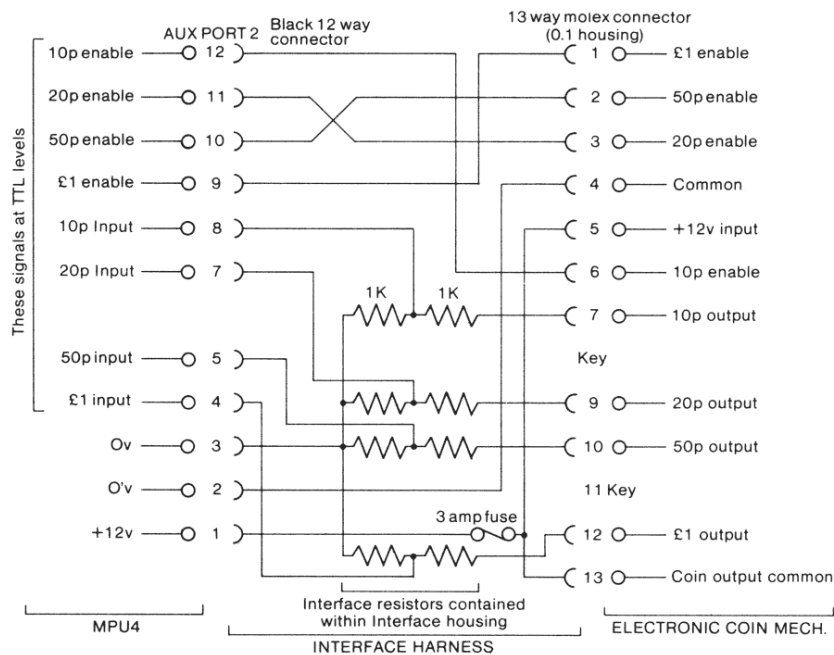


**FIGURE 22.1**  
**REEL PHOTO CIRCUIT FOR 5 REEL BACK BOARD (REEL E SHOWN)**

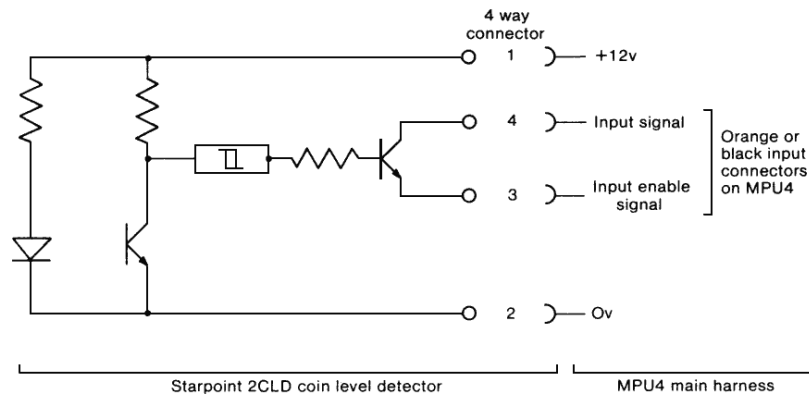




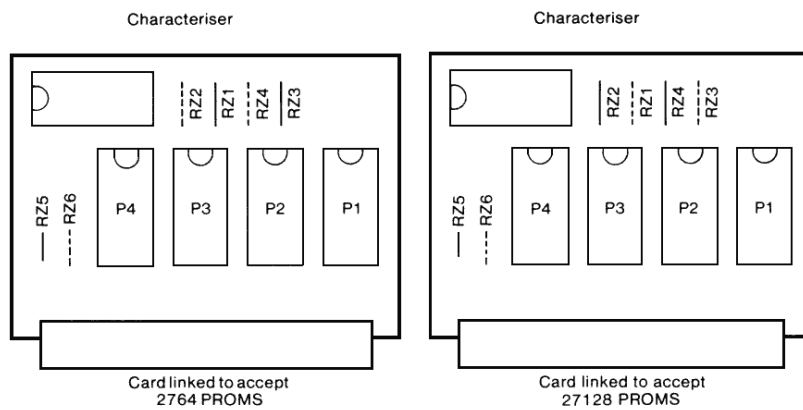
**FIGURE 26**  
**METER PANEL CIRCUIT**



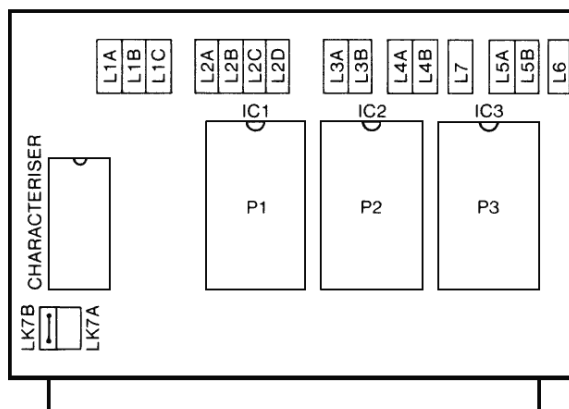
**FIGURE 27**  
**CONNECTIONS TO MARS MS 111, 125. (or similar electronic coin mech.)**



**FIGURE 28**  
**CONNECTIONS TO COIN LEVEL DETECTOR**



**FIGURE 29**  
**MPU4 MKI PROGRAM MODULE PCB**



**FIGURE 29.1**  
**MPU4 MKII PROGRAM MODULE**