



BWB NEWARK Ltd

CUP FINAL

BEDIENERHANDBUCH

"Always ahead of our time"

WELBECK HOUSE,
CLIFF NOOK LANE, NEWARK,
NOTTINGHAMSHIRE, NG24 1LY,
ENGLAND
+44 1636 707000

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINES	2
MASCHINENLAYOUT	2
SPIELABLAUF	3
KREDITZÄHLUNG	4
AUSZAHLUNG	4
ZÄHLUNG	5
2. INITIALISIERUNG BEIM EINSCHALTEN	6
3. DEMONSTRATIONS-MODUS	6
4. TESTS	7
MÜNZEINWURFTEST	7
AUSZAHLUNGSTEST	7
WALZENTEST	8
DISPLAY-TEST	8
EINGANGSTEST	9
LED-TEST	9
ALPHANUMERISCHE-TEST (VFD)	10
EINSTELLUNG DES PROZENTSATZES	10
ALARMPROTOKOLL	10
ZÄHLERTEST	11
KLANGBEISPIELE	11
5. DIL-OPTIONSSCHALTER	11
BESCHREIBUNG DER OPTIONSSCHALTER	12
6. EINSTELLUNG DES AUSZAHLUNGSPROZENTSATZES	14
7. ALARMCODES	15
8. TECHNISCHE DATEN	16
LEUCHTANZEIGEN-MATRIX	17
MATRIX DER EINGÄNGE/AUSGÄNGE	18
LED-MATRIX	19

CUP FINAL - BEDIENERHANDBUCH

1. ALLGEMEINES

MASCHINENLAYOUT

Frontseite

Der **Deckring für den Münzeinwurf** befindet sich rechts oben auf der Frontseite der Maschine neben der Taste **AUSGABE TOKEN**. Das obere Sichtfeld enthält drei LED-Displays für verschiedene Spielphasen. Neben dem Display **SUPER METER** befindet sich die Taste **TRANSFER AUF KREDITANZEIGE**. Das obere Sichtfeld enthält außerdem den **Spielbereich** in Form eines Fußballfeldes und -stadions. Darüber ist die **obere Walze** (Walze D) angeordnet.

Das untere Sichtfeld enthält das **alphanumerische Display**, das während des Spiels drei verschiedene Abschnitten anzeigt: **GEWINN**, **RISIKO** und **KREDIT**. Die drei **Hauptwalzen** (Walzen A, B und C) befinden sich unter dem alphanumerischen Display. Die **Hauptbedienkonsole** ist unterhalb des unteren Sichtfeldes angeordnet und enthält die Tasten, die während des Spiels am häufigsten verwendet werden.

Rechts unterhalb der Hauptbedienkonsole befinden sich zwei Zähler Schlüsselschalter. Der linke ist der **Datenschlüssel**, der rechte der **Tokenschlüssel**. Direkt unter den Schlüsselschaltern ist das **Geldausgabefach** angeordnet.

Im unteren Bereich der Maschinenvorderseite befindet sich die **Fronttür**, hinter der die mechanischen Zähler und die Geldkassette angeordnet sind. Der **Verriegelungsschalter** für die Fronttür befindet sich oben links an der Tür.

Rückwand

Die internen Mechanismen des Geräts befinden sich hinter der **Tür auf der Automatenrückwand**. Der **Münzmechanismus** ist oben links angeordnet. Der **Lautsprecher** ist weiter unten rechts vom Münzmechanismus angeordnet. Das herausnehmbare **Auszahlungsfach** befindet sich direkt unter dem Münzmechanismus.

Das **Spielfeld** mit der darüber angebrachten **oberen Walze** befindet sich unter dem oberen Sichtfeld. Der **Testschalter** befindet sich rechts unten neben dem Spielfeld. Direkt unterhalb des Spielfeldes sind die **Hauptwalzen** und das **alphanumerische Display** angebracht.

Die **MPU4** befindet sich unterhalb der Hauptwalzen; die **Spielkarte** wird in den Steckplatz für das Programmmodul rechts von der MPU4 eingesteckt. Die **DIL-Optionsschalter** sind auf der MPU4 links von der Spielkarte zu finden. Die **Stromversorgung der MPU4** ist an der Maschinenunterseite unterhalb der MPU4 angeordnet.

Unterhalb des Auszahlungsfachs befinden sich die **Münzrohre**, über die die Münzen zum Ausgabefach geführt werden. Die **Verriegelung für die Rückwand** befindet sich vor den Münzrohren auf der linken Maschinenseite.

SPIELABLAUF

Das Standard-Spiel

Das Standard-Spiel kostet eine Krediteinheit und wird durch Drücken der Taste **START** gestartet. Vor jedem Spiel mit Ausnahme von Spielen nach Gewinnen und Spielen, in denen bereits ein Halt verwendet wurde, hat der Spieler die Möglichkeit eines Halts.

"Steps" werden nach keinem bestimmten Muster angezeigt. Durch Drücken der Taste **HALTEN/STEP** wird die entsprechende Walze um ein Symbol weiterbewegt und kann für die Eingabe eines Gewinns oder einer Spielfunktion verwendet werden. Es stehen bis zu drei "Steps" zur Verfügung; in manchen Fällen, bei denen nicht die vollständige Anzahl der "Steps" verfügbar ist, können diese eingesetzt werden, um die Höchstzahl von drei "Steps" zu gewinnen. "Steps" können jederzeit gelöscht werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt wird.

Gewinne werden abhängig von der Preisanzeige im unteren Sichtfeld in der **GEWINN**-Bank des alphanumerischen Displays in Krediteinheiten angezeigt. Nur der höchste Gewinn erhält einen Preis. Gewinne unter 200 Krediteinheiten können erneut eingesetzt werden.

Das Roulette-Spiel

Mit der Spielfunktion **RISIKO SPIEL** kann der Wert einer beliebigen Walze eines Funktionsgewinns auf maximal 200 Krediteinheiten erhöht werden; diese Funktion wird mit den Tasten **X2 ROT**, **X2 BLAU** und **RISIKO** auf der Hauptbedienkonsole ausgewählt. Gewinne können jederzeit in die **KREDIT**-Bank aufgenommen werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt wird; mit der Taste **START SUPER SPIEL** können Gewinne in den **SUPER METER** übertragen werden.

Die Cup Final-Funktion

Um die Cup Final-Funktion zu starten, werden die Fußballsymbole überschrieben, die in den Öffnungen der drei Hauptwalzen in der Gewinnzeile oder eine Position darüber bzw. darunter angezeigt werden.

Die Fortbewegung auf dem Spielfeld erfolgt mit der Taste **START**, mit der die obere Walze gedreht wird, die wiederum den Spielfortschritt anzeigt. Das Spielfeld besteht aus mehreren quadratischen Feldern, die als Kreditgewinne gesammelt werden können (Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN**) sowie aus Funktionen, mit denen das Spiel beendet oder Krediteinheiten gewonnen werden können.

Der maximal zu erzielende Gewinn beträgt 100 Krediteinheiten. Alle Gewinne können mit der Funktion **RISIKO SPIEL** eingesetzt werden.

Das Super-Spiel

Das Super-Spiel kann nur gespielt werden, wenn genügend Krediteinheiten im **SUPER METER** vorhanden sind. Krediteinheiten können nur in den **SUPER METER** übertragen werden, indem Gewinne aus dem **RISIKO SPIEL** übernommen werden (Taste **START SUPER SPIEL**).

Das Super-Spiel wird durch Drücken der Taste **START SUPER SPIEL** gestartet. Das Preisfeld **SUPERGEWINNE** im oberen Sichtfeld leuchtet auf. Durch erneutes Drücken der Taste **START SUPER SPIEL** wird die Funktion aktiviert und die Hauptwalzen drehen sich. Für jedes Spiel werden vier Krediteinheiten aus dem **SUPER METER** und eine Krediteinheit aus der **KREDIT**-Bank des alphanumerischen Displays entnommen. Für einen Gewinn müssen drei gleiche Symbole in einer der drei möglichen Positionen (Gewinnzeile oder eine Position darüber bzw. darunter) nacheinander auf den Walzen angezeigt werden. Alle sichtbaren Gewinne bis zum Jackpot von 300 Krediteinheiten werden nach dem Preisfeld **SUPERGEWINNE** vergeben. Während des Super-Spiels sind Halteaktionen und "Steps" nicht möglich; Gewinne können nicht wieder eingesetzt werden und werden in den **SUPER METER** übernommen.

Das Super-Spiel kann durch Drücken der Taste **START** jederzeit beendet werden. Hierdurch wird das Preisfeld **SUPERGEWINNE** gelöscht, und das Gerät kehrt zum Standard-Spiel zurück. Krediteinheiten aus dem **SUPER METER** können in die **KREDIT-Bank** des alphanumerischen Displays übertragen werden, indem die Taste **TRANSFER AUF KREDITANZEIGE** gedrückt wird.

KREDITGUTSCHREIBUNG

Mit den DIL-Optionsschaltern (Abschnitt 5) wird festgelegt, welche Arten der Kreditgutschreibung zur Verfügung stehen.

1. Einwerfen von 1 Mark-, 2 Mark- und 5 Mark-Münzen in den Münzeinwurf, wobei eine Krediteinheit 10 Pfennig kostet. Die Kreditgrenze beträgt 1000 Einheiten; danach werden keine weiteren Münzen mehr akzeptiert.
2. Einwerfen von speziellen wiederverwendbaren Token in den Münzeinwurf, wobei jedes Token 100 Krediteinheiten wert ist. Die Kreditgrenze beträgt 1000 Einheiten; danach werden keine weiteren Token mehr akzeptiert.
3. Die Schlüsselkreditgutschreibung ist mit dem **Tokenschlüssel** oder dem **Datenschlüssel** möglich. Wenn diese Schlüssel betätigt werden und die Maschine über keine weiteren Krediteinheiten verfügt, blinken die drei Tasten **HALTEN/STEP**. Durch Drücken einer der Tasten **HALTEN/STEP** wechselt die Maschine in den Schlüsselkredit-Modus, und auf dem alphanumerischen Display erscheint "**0 SCHLUSSCRED**". Mit der linken Taste **HALTEN/STEP** werden Krediteinheiten in Schritten von 10 hinzugefügt, mit der mittleren Taste in Schritten von 100, und mit der rechten Taste **HALTEN/STEP** werden Krediteinheiten in Schritten von 1000 hinzugefügt. Die Kreditgrenze beträgt 2000 Einheiten. Wenn die Schlüssel gedreht sind, kann das angezeigte Kreditguthaben mit der Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gelöscht werden. Die Krediteinheiten werden erst dann tatsächlich hinzugefügt, wenn der Schlüssel in seine Ausgangsstellung gedreht wird.

AUSZAHLUNG

Mit den DIL-Optionsschaltern werden die verfügbaren Auszahlungsarten festgelegt. Nur Kreditguthaben, die in der **KREDIT-Bank** auf dem alphanumerischen Display angezeigt werden, können ausgezahlt oder gelöscht werden.

1. Durch Drücken der Taste **AUSGABE TOKEN** werden 100 Krediteinheiten in Form von wiederverwendbaren Token ausgezahlt. Restliche Krediteinheiten werden in der **KREDIT-Bank** auf dem alphanumerischen Display angezeigt.
2. Die Schlüsselkreditlöschung erfolgt mit dem **Tokenschlüssel** oder dem **Datenschlüssel**. Durch Drehen eines Schlüssels werden alle Krediteinheiten in der **KREDIT-Bank** gelöscht; die gelöschte Menge wird auf dem alphanumerischen Display angezeigt. Mit dieser Funktion können die Gewinne an den Bediener ausgezahlt werden; sie kann auch verwendet werden, um im Vorführmodus alle Eingaben in der Maschine zu löschen.

Wenn für die Maschine die Tokenauszahlung gewählt wurde, muß das Tokenrohr ausreichend gefüllt sein. Die Tokennachfüll-Leuchtanzeige (**TT-Leuchtanzeige**) leuchtet auf, falls keine oder nicht genügend Token im Rohr vorhanden sind. Wird bei geschlossenen Türen der **Tokenschlüssel** oder der **Datenschlüssel** gedreht, wechselt die Maschine in den **Tokennachfüll-Modus**, und auf dem alphanumerischen Display erscheint die Meldung "**NACHFÜLLEN**". Das Rohr kann nun über den Münzeinwurf mit Token aufgefüllt werden, ohne daß Krediteinheiten gespeichert werden. Die aufgefüllte Menge wird auf dem alphanumerischen Display angezeigt.

ZÄHLUNG

Das elektromechanische Zählwerk

Die aufleuchtenden elektromechanischen Zähler (50 V Wechselspannung) befinden sich hinter der Frontseite der Maschine. Es gibt insgesamt vier mechanische Zähler mit Einheiten zu je 10 Pfennig.

1. **IN:** Zeigt den Gesamtwert der Krediteinheiten in der Maschine an. Beinhaltet Bareinzahlung, Token und Schlüsselkrediteinheiten.
2. **OUT:** Zeigt den Gesamtwert der ausgezahlten Gewinne an. Beinhaltet Tokenauszahlung und Schlüsselkreditlöschung.
3. **REFILL:** Zeigt den Gesamtwert der Token an, die der Maschine im Nachfüll-Modus zugeführt wurden.
4. **VTP:** Zeigt den Gesamtwert der auf der Maschine gespielten Krediteinheiten an.

Das elektronische Zählwerk

Die elektronischen Zähler können mit dem **Datenschlüssel** oder dem **Token Schlüssel** angezeigt werden. Sie verwenden Einheiten zu je 10 Pfennig.

Der **Token Schlüssel** zeigt nur die Zählung des letzten Ereignisses an. Das heißt, daß lediglich die letzten Operationen auf der Maschine angezeigt werden können.

- Durch Drehen des **Token Schlüssel** bei offenen Türen wird die Zählung des letzten Ereignisses eingegeben; auf dem alphanumerischen Display erscheint "**EREIG AUFRUF**". Mit der Taste **START** wird die zuletzt aufgezeichnete Tokennachfüllung, die letzte Tokenauszahlung, der letzte Schlüsselkredit und die letzte Schlüsselkreditlöschung angezeigt (dabei werden nur die Zähler angezeigt, die für den aktuellen Betriebsmodus relevant sind). Die Zählung des letzten Ereignisses kann auf Null gesetzt werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** für fünf Sekunden gedrückt gehalten wird.

- Wenn der **Token Schlüssel** bei geschlossenen Türen gedreht wird, muß die Taste **START** gedrückt werden, um die Zählung des letzten Ereignisses zu aktivieren.

Mit dem **Datenschlüssel** können die letzten Buchhaltungszählerstände angezeigt werden. Die Maschine speichert sowohl kurzfristige als auch langfristige Zählerstände.

- Durch Drücken des **Datenschlüssel** bei einer offenen Tür wird die Buchhaltungszählung veranlaßt; das alphanumerische Display zeigt "**ZÄHLUNG**" an. Mit der Taste **START** werden zunächst die kurzfristigen Zähler und anschließend die langfristigen Zähler angezeigt. Sie enthalten dieselben Informationen wie die mechanischen Zähler (**IN**, **OUT**, **REFILL** und **VTP**). Außerdem wird der Gesamtwert der Schlüsselkredite, der Gesamtwert der Schlüsselkreditlöschung, der Zielprozentsatz, der erreichte Prozentsatz und die Abweichung vom gewünschten Prozentsatz (in Einheiten zu je 10 Pfennig) ausgegeben. Die kurzfristigen Zähler können gelöscht werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** für fünf Sekunden gedrückt gehalten wird; die langfristigen Zähler können nicht gelöscht werden.

- Wenn der **Datenschlüssel** bei geschlossenen Türen gedreht wird, muß die Taste **START** gedrückt werden, um die Buchhaltungszählung zu aktivieren.

2. INITIALISIERUNG BEIM EINSCHALTEN

Beim Einschalten führt die Maschine standardmäßig eine Initialisierungsphase durch. Zunächst drehen sich alle Walzen, und das alphanumerische Display zeigt den 11 Zeichen umfassenden EPROM-Identifizierungscode an. (Dieser Code ist bei jedem Schriftwechsel zu dieser Maschine stets anzugeben).

Nachdem die Walzen gestoppt wurden, zeigt das alphanumerische Display 4 Zeichensätze an; das Display kann beliebig lange angezeigt werden, indem eine der Tasten gedrückt gehalten wird. Die Zeichen stehen für den aktuellen Betriebsmodus der Maschine. Sie haben die folgende Bedeutung (von links nach rechts):-

- Der erste Zeichensatz steht für die Kosten pro eingezahlter Krediteinheit (in Einheiten zu je 10 Pfennig).
- Der zweite Zeichensatz steht für die aktiven Kreditgutschreibungsoptionen:
 - C = Barzahlung akzeptiert
 - T = Token akzeptiert
 - K = Schlüsselkrediteinheiten
- Der dritte Zeichensatz steht für den Höchstgewinn pro Spiel (in Krediteinheiten).
- Der vierte Zeichensatz steht für die aktiven Auszahlungsoptionen:
 - T = Tokenauszahlung
 - K = Schlüsselkreditlöschung

Wenn die Anzeige z.B. "1 CT 300 T" lautet, hat die Maschine einen Spielpreis von 10 Pfennig, akzeptiert ausschließlich Barzahlung oder Token als Krediteinheiten, hat einen Jackpot von 300 Krediteinheiten und zahlt nur Token aus.

Wenn keine Tasten gedrückt werden, beendet die Maschine die Initialisierungsphase mit einem akustischen Signal.

(Hinweis: Wenn sich die Maschine im Tokenauszahlungs-Modus befindet und das Auszahlungsrohr leer ist, wird in einer Warnmeldung angezeigt, daß Token nachgefüllt werden müssen; auf dem alphanumerischen Display erscheint in diesem Fall "TOKEN NACHFULL".)

3. VORFÜHRMODUS

Der Vorführmodus kann bei offenen Türen gestartet werden. Nach der Initialisierungsphase kann durch Drücken einer Taste auf der Hauptbedienkonsole der Vorführmodus mit kontinuierlichem Kredit aufgerufen werden.

Im Vorführmodus kann ein Spieler sowohl die Eingabe von Gewinnen als auch die Aktivierung von Funktionen veranlassen. Die Walzen können vorwärtsbewegt werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt gehalten wird, während die betreffende Taste **HALTEN/STEP** gedrückt wird; sie können zurückgedreht werden, indem die Taste **X2 ROT** gedrückt gehalten wird, während die jeweilige Taste **HALTEN/STEP** gedrückt wird. Nach dieser Funktion bleiben die Walzen automatisch in dieser Position, so daß die Eingabe bzw. Aktivierung eines Gewinns oder einer Funktion aufgezeichnet wird, wenn die Taste **START** gedrückt wird.

Nudges können erzwungen werden, indem vor dem Einsetzen einer Krediteinheit die Taste **RISIKO** einmal für einen Nudge, zweimal für zwei Nudges etc. gedrückt wird. Die erzwungenen Nudges stehen zur Verfügung, nachdem der Kredit eingesetzt wurde.

Wenn die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt bleibt, während die Taste **START** gedrückt wird, um einen Kredit einzusetzen, aktiviert die Maschine einen Zufallswalzensgewinn. Wenn die Taste **X2 ROT** gedrückt gehalten wird, während die Taste **START** gedrückt wird, wird eine Spielablauffunktion aktiviert.

Im Vorführmodus werden die Zähler nicht aktualisiert, und die Auszahlungen werden simuliert. Die Maschine akzeptiert alle erlaubten Münzen. Wird sie während fünf Minuten nicht bedient, werden die Kredite gelöscht, und die Maschine wechselt in den Attraktions-Modus. Der Vorführmodus kann wieder aufgerufen werden, indem eine Taste auf der Hauptbedienkonsole gedrückt wird.

4. TEST-MODUS

Der Test-Modus ist nur bei offener Geräterückwand verfügbar. Nach der Initialisierungsphase kann das Testprogramm durch Drücken des Schalters **TEST** (im Gehäuse) aufgerufen werden.

Jeder Test verfügt über einen eigenen Namen und eine spezifische Identifizierungsnummer, die auf dem alphanumerischen Display angezeigt wird. Mit der Taste **START** wechselt die Maschine zwischen den verschiedenen Optionen des Testmenüs; durch Drücken der Taste **START SUPER SPIEL** wird der Test aktiviert.

1.1 MUNZ EIN TEST

Mit diesem Test kann der Münzmechanismus überprüft werden. Dabei werden Münzannahme und -weiterleitung getestet.

1. Zu Beginn des Tests erscheint auf dem alphanumerischen Display "**ANNAHME 0**". Die Münzeinwurfleuchteanzeige leuchtet auf.

2. Werfen Sie die betreffenden Münzen ein (5 Mark, 2 Mark, 1 Mark und Token). Auf dem alphanumerischen Display wird der Wert der einzelnen akzeptierten Münzen sowie der Gesamtwert der Kredite für diese Sitzung angezeigt (in Einheiten zu je 10 Pfennig).

3. Die Token müssen an das Auszahlungsrohr auf der Rückseite der Maschine weitergeleitet werden; die Münzen müssen in die Geldkassette geleitet werden, die über die Vordertür zugänglich ist.

4. Wenn die Taste **RISIKO** gedrückt wird, akzeptiert der Münzmechanismus keine Münzen mehr. Auf dem alphanumerischen Display erscheint "**KEINE MUNZANNAHM**" und die Münzeinwurfleuchteanzeige erlischt. Wenn diese Taste erneut gedrückt wird, akzeptiert die Maschine wieder Münzen.

5. Mit **START** kann der Test beendet werden.

1.2 AUSZAHLUNGSTEST

Dieser Test ist nur bei Maschinen mit Tokenauszahlungsoption verfügbar und überprüft die Funktion des Token-Solenoids.

1. Zu Beginn dieses Tests erscheint auf dem alphanumerischen Display "**10DM TOKEN 0**", d.h. die Maschine hat noch keine Token ausgezahlt, die Funktion ist jedoch aktiviert.

2. Durch Drücken der Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** wird das Token-Solenoid einmal aktiviert und entläßt Token in das Rohr. Bei jeder Aktivierung des Solenoids wird auf dem alphanumerischen Display der Tokenwert angezeigt (in Einheiten zu je 10 Pfennig), der bei dieser Testsitzung ausgezahlt werden muß. Wenn keine Token im Rohr vorhanden sind, wird das Solenoid trotzdem aktiviert, und das alphanumerische Display zeigt den entsprechenden Wert an.

3. Wenn die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt gehalten wird, wird das Solenoid kontinuierliche aktiviert, und das alphanumerische Display zeigt den entsprechenden Wert an.

4. Darüber hinaus kann auch die Funktion des Tokenstandsensors überprüft werden. Wenn der Sensorschalter betätigt wird, wird das Solenoid aktiviert..

5. Mit **START** kann der Test beendet werden.

2.1 WALZENTEST

Mit diesem Test wird die Funktion der Walzen, Walzenmotoren und Fotozellen überprüft.

1. Zu Beginn des Tests drehen sich alle Walzen und auf dem alphanumerischen Display erscheint "**DREHTEST**", d.h. die Maschine überprüft die allgemeine Funktion der Walzen. Wenn keine Störungen festgestellt werden, stoppen die Walzen in Position 1 (Jackpot in Gewinnzeile, Nummer 12 auf oberer Walze). Auf dem alphanumerischen Display erscheint "**DREHTEST OK**".

2. Durch Drücken einer der Tasten **HALTEN/STEP** werden die entsprechenden Walzen (Walzen A, B oder C) einmal zurückgesetzt. Mit der Taste **X2 ROT** wird die obere Walze (Walze D) einmal nach links gesetzt.

3. Wenn während der Weiterbewegung der Walzen die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt gehalten wird, wechselt die Bewegungsrichtung.

4. Wenn eine der Tasten für die Weiterbewegung gedrückt gehalten wird, wird die entsprechende Walze kontinuierlich weiterbewegt; wenn mehrere Tasten gedrückt gehalten werden, werden alle betreffenden Walzen gleichzeitig weiterbewegt.

5. Mit **START** kann der Test beendet werden.

3.1 LAMPENTEST

Mit diesem Test können die Verdrahtung überprüft und defekte Glühbirnen ermittelt werden.

1. Jede Leuchtanzeige hat eine Nummer, die mit derjenigen in der Leuchtanzeigenmatrix (siehe Seite 15) übereinstimmt. Zu Beginn des Tests erscheint auf dem alphanumerischen Display "**LAMP 49**" mit der Nummer der Leuchtanzeige für die Zählerbeleuchtung.

2. Durch wiederholtes Drücken der linken Taste **HALTEN/STEP** wechselt die Maschine von der Leuchtanzeige für die Zählerbeleuchtung zu denjenigen für die Tastenbedienkonsole, das untere Sichtfeld, die Walzen und das obere Sichtfeld und endet mit der Leuchtanzeige für den Münzeinwurf. Das alphanumerische Display zeigt die Nummer der jeweils aktivierten Leuchtanzeige.

3. Mit der Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** wechselt die Richtung, in der die Leuchtanzeigen überprüft werden.

4. Durch Drücken der mittleren Taste **HALTEN/STEP** wird ein automatischer Leuchtanzigendurchlauf aktiviert: Wenn diese Taste erneut gedrückt wird, wird der automatische Durchlauf deaktiviert.

5. Mit der Taste **START SUPER SPIEL** leuchten alle Leuchtanzeigen mit der halben Lichtstärke. Das alphanumerische Display zeigt "**ALLE LAMPEN EIN**". Erneutes Drücken dieser Taste deaktiviert alle Leuchtanzeigen.

6. Mit **START** kann der Test beendet werden.

4.1 EINGANGSTEST

Mit diesem Test kann die Funktion aller Schalter der Maschine überprüft werden.

1. Jeder Schaltereingang hat eine Nummer, die mit derjenigen in der Eingangsmatrix (siehe Seite 16) übereinstimmt. Zu Beginn des Tests erscheint auf dem alphanumerischen Display "**EING 287 AUS**", d.h. der zuletzt aktivierte Schalter (in diesem Fall die Taste **START SUPER SPIEL**) steht nicht zur Verfügung. Das alphanumerische Display zeigt die Nummer aller aktivierten Schalter und ihren Status an (Ein oder Aus).

2. Überprüfen Sie die Funktion aller Tasten (einschließlich **TRANSFER AUF KREDITANZEIGE** und **AUSGABE TOKEN**), die Sensoren für den Tokenstand, den Besitzerschlüssel und den Kellnerschlüssel. Die Türverriegelungsschalter dürfen nicht überprüft werden, da hierdurch die Maschine zurückgesetzt wird.

3. Indem die Taste **START** gedrückt gehalten wird, kann der Test beendet werden.

5.1 LED-TEST

Mit diesem Test wird die Funktion der drei LED-Anzeigen und der zugehörigen Hardware überprüft.

1. Jeder Abschnitt der **SUPER METER** und der **TRANSFER SUMME**-Anzeige hat eine Nummer, die mit der in der LED-Matrix (siehe Seite 17) übereinstimmt. Die Nummern für die Abschnitte **Super TOR**-Anzeige entsprechen den Nummern 320-327 in der Ausgangsmatrix (siehe Seite 16). Zu Beginn des Tests zeigt das alphanumerische Display "**MARKNUMMERN**" an, die **SUPER METER**-Anzeige zeigt "**3210**", die **TRANSFER SUMME**-Anzeige "**654**", und die **Super TOR**-Anzeige zeigt "**98**" an.

2. Wenn die Taste **START SUPER SPIEL** gedrückt wird, leuchten alle LED-Anzeigenabschnitte auf. Wenn diese Taste erneut gedrückt wird, erlöschen alle Abschnitte mit Ausnahme des ersten Abschnitts der **SUPER METER**-Anzeige. Das alphanumerische Display zeigt nun "**LED 128**".

3. Durch einmaliges Drücken der Taste **HALTEN/STEP** leuchten die Abschnitte einzeln auf, und das alphanumerische Display zeigt ihre jeweilige Nummer.

4. Wenn die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt wird, wechselt die Durchlaufrichtung der Abschnitte.

5. Durch Drücken der mittleren Taste **HALTEN/STEP** wird ein automatischer Durchlauf durch der Abschnitte durchgeführt. Erneutes Drücken dieser Taste beendet den automatischen Durchlauf.

6. Mit **START** kann der Test beendet werden.

5.2 VFD-TEST

Mit diesem Test kann das **alphanumerische Display** überprüft werden.

1. Zu Beginn des Tests wechselt die Anzeige zwischen "0000000000000000" und "ZEICHEN 30H" (wobei 30H die Zeichennummer für 0 ist).
2. Wenn die linke Taste **HALTEN/STEP** gedrückt wird, durchläuft das alphanumerische Display seine Testsequenz; dabei werden abwechselnd Reihen mit den Zeichen, die es erzeugen kann, und die betreffende Zeichennummer angezeigt.
3. Durch Drücken der Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** wird die Testsequenz in der umgekehrten Reihenfolge durchlaufen.
4. Durch einmaliges Drücken der mittleren Taste **HALTEN/STEP** wird der automatische Durchlauf aktiviert. Wenn diese Taste erneut gedrückt wird, wird der automatische Durchlauf beendet.
5. Mit **START** kann der Test beendet werden.

5.3 PROZENTEINST

Mit diesem Test kann die Einstellung des Auszahlungsprozentsatzes für die Maschine angezeigt werden; außerdem kann die Funktion der Optionsschalter 1.5 bis 1.8 (zur Änderung des Auszahlungsprozentsatzes der Maschine, siehe Abschnitt 6) überprüft werden.

1. Bei deaktivierten Optionsschaltern 1.5 bis 1.8 zeigt das alphanumerische Display zu Testbeginn die Meldung "**PROZENTSATZ 78**" an, d.h. für die Maschine wurde der Standardauszahlungswert von 78 % eingestellt.
2. Wenn der Status eines Optionsschalters geändert wird, wird auch der Wert für den Zielauszahlungsprozentsatz geändert; alle Änderungen werden sofort auf dem alphanumerischen Display angezeigt.
3. Mit **START** kann der Test beendet werden.

5.4 ALARM PROT

Hierbei handelt es sich weniger um einen Test als um eine Funktion, mit der eventuell aufgetretene Alarme angezeigt werden können.

1. Wenn die Maschine keine Alarme gespeichert hat, erscheint beim Aufrufen der Funktion auf dem alphanumerischen Display "**ALARM PROT LEER**".
2. Wenn die Maschine Alarme gespeichert hat, zeigt das alphanumerische Display beim Aufrufen der Funktion den zuletzt aufgetretenen Alarm ("**AL**") und die Anzahl der seitdem gespielten Spiele ("**VOR**") an. Außerdem werden Name und Code des aufgezeichneten Alarms angezeigt (siehe Abschnitt 7).
3. Wenn mehrere Alarme aufgetreten sind, werden sie im Speicher der Maschine gespeichert (dabei können die letzten zehn Alarme gespeichert werden, Punkte 0-9). Mit der Taste **START SUPER SPIEL** wird ein Durchlauf durch die aufgezeichneten Alarme in chronologischer Reihenfolge durchgeführt.

Wenn auf dem alphanumerischen Display z.B. abwechselnd "**AL 0 VOR 47**" und "**2.2 WALZ B FOTO 1**" erscheint, wurden seit dem letzten Alarm 47 Spiele gespielt; die Fehlerursache lag in einer defekten Fotozelle auf Walze B.

4. Das Alarmprotokoll kann gelöscht werden, indem die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** während fünf Sekunden gedrückt gehalten wird. Während dieses Zeitraums zählt das alphanumerische Display mit der Anzeige "**LOSCHUNG IN 5**" von 5 bis 1 und zeigt anschließend "**CLEARED**" an. Das Alarmprotokoll wurde vollständig gelöscht, und das alphanumerische Display zeigt "**ALARM LOG EMPTY**".

5. Mit **START** kann die Funktion beendet werden.

6.1 ZÄHLERTEST

Dieser Test kann nur bei eingestecktem und gedrehtem **Datenschlüssel** durchgeführt werden. Außerdem muß die Fronttür der Maschine geöffnet sein. Mit dem Zählertest kann die Funktion der vier elektromechanischen Zähler überprüft werden.

1. Zu Beginn des Tests erscheint auf dem alphanumerischen Display "**WEITER UM 1**", d.h. alle elektromechanischen Zähler müssen einmal weiterbewegt worden sein. Die Zählerbeleuchtung ist aktiviert.

2. Durch wiederholtes Drücken der Taste **START SUPER SPIEL** werden die Zähler weiterbewegt. Wenn diese Taste ein zweites Mal gedrückt wird, wird der automatische Durchlauf beendet. Auf dem alphanumerischen Display wird die Anzahl der in den Zählern registrierten Einheiten angegeben.

3. Mit **START** kann der Test beendet werden.

8.1 KLANGBEISPIEL

Mit diesem Test können die in der Maschine gespeicherten Klangbeispiele für den Spielbetrieb überprüft werden.

1. Zu Beginn des Tests zeigt das alphanumerische Display "**STZ 0 BEISP 1**", d.h. den Identifizierungscode für das erste gespeicherte Klangbeispiel.

2. Durch Drücken der linken Taste **HALTEN/STEP** wechselt die Maschine zwischen den gespeicherten Klangbeispielen; wenn die Taste **KORRIGIEREN/NEHMEN** gedrückt wird, werden die Klangbeispiele in der umgekehrten Reihenfolge durchlaufen. Mit der Taste **RISIKO** wird jeder Klang einmal gespielt.

3. Mit der Taste **START SUPER SPIEL** wird ein Klang wiederholt gespielt. Durch erneutes Drücken dieser Taste wird diese Funktion deaktiviert.

4. Mit **START** kann der Test beendet werden.

5. DIL-OPTIONSSCHALTER

Die DIL-Optionsschalter befinden sich auf der MPU4 auf der Maschinenrückseite; sie bestehen aus zwei getrennten Schalterreihen (1 und 2) mit je acht Schaltern. Änderungen an diesen Schaltern müssen bei ausgeschalteter Maschine vorgenommen werden. Die Schaltereinstellungen lauten folgendermaßen:-

DIL 1	EIN	AUS
Schalter 1	Tokenkredit deaktiviert	Tokenkredit aktiviert
Schalter 2	Tokenauszahlung deaktiviert	Tokenauszahlung aktiviert
Schalter 3	Schlüsselkredit aktiviert	Schlüsselkredit deaktiviert
Schalter 4	Schlüsselauszahlung aktiviert	Schlüsselauszahlung deaktiviert
Schalter 5	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)
Schalter 6	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)
Schalter 7	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)
Schalter 8	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)	Auszahlungsprozentsatz ersetzen (siehe Abschnitt 6)

DIL 2	EIN	AUS
Schalter 1	Nicht belegt	Nicht belegt
Schalter 2	Nicht belegt	Nicht belegt
Schalter 3	Nur Amusement-Spiel (keine Auszahlung)	Auszahlung aktiviert
Schalter 4	Bonuskredite (5 Mark=60 Krediteinheiten)	Normale Kredite (5 Mark = 50 Krediteinheiten)
Schalter 5	Attraktionsklangsignal deaktiviert	Attraktionsklangsignal aktiviert
Schalter 6	Münzalarm deaktiviert	Münzalarm aktiviert
Schalter 7	Nicht belegt	Nicht belegt
Schalter 8	Nicht belegt	Nicht belegt

BESCHREIBUNG DER OPTIONSSCHALTER

DIL 1.1

Ist dieser Schalter eingeschaltet, akzeptiert die Maschine keine Token.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, akzeptiert die Maschine Token für die Kreditaufnahme.

DIL 1.2

Ist dieser Schalter eingeschaltet, zahlt die Maschine keine Token aus.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, zahlt die Maschine Token aus, wenn die Taste **AUSGABE TOKEN** gedrückt wird.

DIL 1.3

Ist dieser Schalter eingeschaltet, können mit dem **Datenschlüssel** oder dem **Tokenschlüssel** Kredite aufgenommen werden.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, können mit den Schlüsseln keine Kredite hinzugefügt werden.

DIL 1.4

Ist dieser Schalter eingeschaltet, können mit dem **Datenschlüssel** oder dem **Tokenschlüssel** Kredite in der Maschine gelöscht werden.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, können mit den Schlüsseln keine Kredite in der Maschine gelöscht werden.

DIL 1.5, DIL 1.6, DIL 1.7, DIL 1.8

Mit diesen Schaltern wird der Auszahlungsprozentsatz für die Maschine eingestellt (siehe Abschnitt 6).

DIL 2.3

Ist dieser Schalter eingeschaltet, befindet sich die im Amusement-Modus. Dies bedeutet, daß keine Gewinne ausgezahlt werden und daß das Spiel solange fortgesetzt wird, bis alle Krediteinheiten aufgebraucht wurden (Krediteinheiten können mit dem **Datenschlüssel** oder dem **Tokenschlüssel** gelöscht werden, diese Operation wird aber nicht gezählt).

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, zahlt die Maschine entsprechend den Einstellungen der DIL-Schalter 1.2 und 1.4 Gewinne aus.

DIL 2.4 (nur verfügbar wenn DIL 2.3 auf ON)

Ist dieser Schalter eingeschaltet, gibt die Maschine im Amusement-Modus Bonuskredite. 5 Mark ergeben 60 Krediteinheiten.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, gibt die Maschine für alle Münzen Krediteinheiten aus (eine Krediteinheit kostet 10 Pfennig).

DIL 2.5

Ist dieser Schalter eingeschaltet, erzeugt die Maschine im Attraktions-Modus keine Klangsignale.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, erzeugt die Maschine im Attraktions-Modus Klangsignale mit verringerter Lautstärke.

DIL 2.6

Ist dieser Schalter eingeschaltet, ignoriert die Maschine alle Alarme für den Münzmechanismus.

Ist dieser Schalter ausgeschaltet, gibt die Maschine einen Alarm aus, wenn der Münzmechanismus manipuliert wird. Dies stellt eine Sicherheitsfunktion gegen unzulässige Manipulationen am Mechanismus dar.

6. EINSTELLUNG DES AUSZAHLUNGSPROZENTSATZES

Der Zielauszahlungsprozentsatz der Maschine kann geändert werden, indem die DIL-Schalter 1.5, 1.6, 1.7 und 1.8 entsprechend der folgenden Tabelle eingestellt werden:-

Ziel	DIL 1.8	DIL 1.7	DIL 1.6	DIL 1.5
78% Standard	Aus	Aus	Aus	Aus
70%	Aus	Aus	Aus	Ein
72%	Aus	Aus	Ein	Aus
74%	Aus	Aus	Ein	Ein
76%	Aus	Ein	Aus	Aus
78%	Aus	Ein	Aus	Ein
80%	Aus	Ein	Ein	Aus
82%	Aus	Ein	Ein	Ein
84%	Ein	Aus	Aus	Aus
86%	Ein	Aus	Aus	Ein
88%	Ein	Aus	Ein	Aus
90%	Ein	Aus	Ein	Ein
92%	Ein	Ein	Aus	Aus
94%	Ein	Ein	Aus	Ein
96%	Ein	Ein	Ein	Aus
98%	Ein	Ein	Ein	Ein

7. ALARMCODES

Die Maschine verfügt über drei Alarmarten:-

1. Der **Warnungsstatus** wird als **"WARNUNG"** auf dem alphanumerischen Display angezeigt; gleichzeitig ertönt ein akustisches Signal. Dieser Status wird für ungefähr zehn Sekunden beibehalten; danach wird der Alarm automatisch gelöscht, und die Maschine wird zurückgesetzt. Wenn eine der Türen geöffnet ist, wird der Alarm nicht automatisch gelöscht; die Maschine kann zurückgesetzt werden, indem eine Taste gedrückt wird.

2. Der Alarmstatus wird als **"FEHLFUNKTION"** auf dem alphanumerischen Display angezeigt; gleichzeitig ertönt ein akustisches Signal. Dieser Status wird für ungefähr 30 Sekunden beibehalten; danach wird der Alarm automatisch gelöscht, und die Maschine wird zurückgesetzt. Wenn eine der Türen geöffnet ist, wird der Alarm nicht automatisch gelöscht; die Maschine kann zurückgesetzt werden, indem eine Taste gedrückt wird.

3. Der Status bei **unzulässigen Manipulationen** wird aktiviert, wenn die Maschine wiederholte Versuche einer unzulässigen Manipulation erkennt. Er wird als **"HALT 999"** auf dem alphanumerischen Displays angezeigt. Dieser Status wird für ungefähr 5 Minuten angezeigt; während dieses Zeitraums zählt das alphanumerische Display von 999 bis 0. Wenn die Maschine vor Ablauf des Countdowns zurückgesetzt wird, wird der Alarm beibehalten, und der Countdown beginnt erneut bei 999. Nach Ablauf des Countdowns wird die Maschine automatisch zurückgesetzt.

Jeder Alarm verfügt über einen Code, der auf dem alphanumerischen Display angezeigt wird. Die Alarmcodes lauten folgendermaßen:-

Alarmcode	Beschreibung
1.0 MUNZMECH ZD	Münzannahmeimpuls zu dicht aufeinander
1.0 MUNZMECH AN	Akzeptierte Münze hat sich während Münzannahmeimpuls geändert
1.0 MUNZMECH ZV	Mehrere gleichzeitige Münzannahmeimpulse
1.0 MUNZMECH AL	Alarmanforderung durch Münzmechanismus
1.0 UNGULT MUNZ	Alle Münzen gesperrt
1.0 MUNZMECH BLO	Münzsortiermechanismus blockiert
1.5 TOKEN MUNZ ZL	Tokenannahmeimpuls zu lang
1.1 1DM MUNZ ZL	Annahmeimpuls für 1 Mark-Münze zu lang
1.2 2DM MUNZ ZL	Annahmeimpuls für 2 Mark-Münze zu lang
1.3 5DM MUNZ ZL	Annahmeimpuls für 5 Mark-Münze zu lang
1.5 TOKEN MUNZ ZK	Tokenannahmeimpuls zu kurz
1.1 1DM MUNZ ZK	Annahmeimpuls für 1 Mark-Münze zu kurz
1.2 2DM MUNZ ZK	Annahmeimpuls für 2 Mark-Münze zu kurz
1.3 5DM MUNZ ZK	Annahmeimpuls für 5 Mark-Münze zu kurz
2.1 WALZ A FOTO 0	Walze A Fotozellenmarkierung nicht sichtbar (meist defekte Walze)
2.2 WALZ B FOTO 0	Walze B Fotozellenmarkierung nicht sichtbar (meist defekte Walze)
2.3 WALZ C FOTO 0	Walze C Fotozellenmarkierung nicht sichtbar (meist defekte Walze)
2.4 WALZ D FOTO 0	Walze D Fotozellenmarkierung nicht sichtbar (meist defekte Walze)
2.1 WALZ A FOTO 1	Walze A Fotozelle immer sichtbar (meist defekte Fotozelle)
2.2 WALZ B FOTO 1	Walze B Fotozelle immer sichtbar (meist defekte Fotozelle)
2.3 WALZ C FOTO 1	Walze C Fotozelle immer sichtbar (meist defekte Fotozelle)
2.4 WALZ D FOTO 1	Walze D Fotozelle immer sichtbar (meist defekte Fotozelle)
1.7 AUSZAHLFACH	Auszahlungsfach nicht angeschlossen
1.7 AUSZAHLLOPT	Ungültige Einstellungen der Auszahlungsoptionsschalter
5.1 IRQ ZU LANG	Unzulässige Manipulation von Software/versuchte unzulässige Manipulation
5.4 HARDWARE IRQ	Unzulässige Manipulation von Hardware/versuchte unzulässige Manipulation
5.1 SOFTWARE IRQ	Unzulässige Manipulation von Software/versuchte unzulässige Manipulation
9.0 ALARM AUS	Maschine vor Beendigung des Alarms ausgeschaltet
5.2 BEZEICHNER	Inkorrekter Sicherheits-Chip
5.1 STAP RUNAWAY	Unzulässige Manipulation von Software/versuchte unzulässige Manipulation

5.1 STAP ZU GROSS	Unzulässige Manipulation von Software/versuchte unzulässige Manipulation
4.2 MPU LOSCH	Warnung: Alle gespeicherten Daten wurden gelöscht
4.5 PROZENT XX	Warnung: Zielauszahlungsprozentsatz wurde geändert
5.1 CONFIG AUS	Software-Fehler

8. TECHNISCHE DATEN

MAXIMALE HÖHE: 1690 mm

BREITE: 690 mm

MAXIMALE TIEFE: 650 mm

MAXIMALES GEWICHT: 110 kg

BETRIEBSSPANNUNG 220 V Wechselspannung

MACHINE	CUP FINAL	CABINET	GERMAN VIVA EUROPA	DATE	05.12.94
LAMPS		NEW MACHINE		B*	A.B.R.

* - Doublet lamps
 ** - Triplet lamps

000	001	002	003	004	005	006	007
REEL A UPPER	REEL B UPPER	REEL C UPPER	REEL D UPPER	GEWONNEN	VERLOREN	RISIKO	SPIEL
008	009	010	011	012	013	014	015
REEL A MIDDLE	REEL B MIDDLE	REEL C MIDDLE	REEL D LOWER	X12 7	X6 5.6	X4 3.10.11	1
016	017	018	019	020	021	022	023
REEL A LOWER	REEL B LOWER	REEL C LOWER	7	10	3	5	12
024	025	026	027	028	029	030	031
KORRIGIEREN (NEHMEN BUTTON)	HALTEN BUTTON A	HALTEN BUTTON B	2	6	11	4	8
032	033	034	035	036	037	038	039
HALTEN BUTTON C	X2 ROT BUTTON	X2 SCHWARZ BUTTON	9	EINSTIEG CUP FINAL	EINSTIEG CUP FINAL	1 STEP	2 STEPS
040	041	042	043	044	045	046	047
RISIKO BUTTON	START SUPER SPIEL BUTTON	START BUTTON	SUPERGEWINNE			TRANSFER + SUMME	3 STEPS
048	049	050	051	052	053	054	055
TRANSFER AUF KREDITANZEIGE BUTTON	+ E-M METER ILLUMINATION	AUZAHLEN BUTTON	SUPERGEWINNE		SUPERGEWINNE		
056	057	058	059	060	061	062	063
COIN ENTRY BEZEL	EINWURF	ELFMETER	PLATZVERWEIS	FOUL	ZWEIKAMPF GEWONNEN	FREISTOSS (PLUS 4 FELDER)	SPIELER VERLETZT
064	065	066	067	068	069	070	071
REEL GLASS AWARDS (Left)	REEL GLASS AWARDS	REEL GLASS AWARDS	REEL GLASS AWARDS	REEL GLASS AWARDS (Right)			
072	073	074	075	076	077	078	079
	11 LIGHT	* FLOODLIGHTS LEFT & RIGHT FRONT POS	* FLOODLIGHTS LEFT & RIGHT 2nd TO FRONT POS	ANSTOSS	4	ZWEIKAMPF	8
080	081	082	083	084	085	086	087
BALLVERLUST	12	MANAGER ENTSCHEIDUNG	16	SUPERPASS	20	24	ZWEIKAMPF
088	089	090	091	092	093	094	095
28	32	BALLVERLUST	SCHUSS CHANCE	36	MANAGER ENTSCHEIDUNG	TRAUMPASS	40
096	097	098	099	100	101	102	103
HALBZEIT	SCHUSS CHANCE	ZWEIKAMPF	44	MANAGER ENTSCHEIDUNG	48	SCHUSS CHANCE	52
104	105	106	107	108	109	110	111
ZWEIKAMPF	56	DIREKTER FREISTOSS	60	MANAGER ENTSCHEIDUNG	ABSEITS	64	68
112	113	114	115	116	117	118	119
ZWEIKAMPF	80	SPIELLENDE		ERSATZPIELER	* FLOODLIGHTS LEFT & RIGHT 2nd TO BACK POS	* FLOODLIGHTS LEFT & RIGHT BACK POS	* FLOODLIGHTS LEFT & RIGHT OF 100 JACKPOT
120	121	122	123	124	125	126	127
PFOSTEN (+ ball)	* TOR	GEHALTEN (+ ball)	100 JACKPOT LEFT DIGIT	100 JACKPOT MIDDLE DIGIT	100 JACKPOT RIGHT DIGIT	ROTE KARTE	GELBE KARTE

MACHINE	CUP FINAL	CABINET	GERMAN VISA ESPAÑA	DATE	10.01.84
NEW MACHINE				BY	A.B.R.

INPUTS

256	257	258	259	260	261	262	263
TOKEN LEVEL SENSOR			COIN HANDLING LINK				FRONT DOOR SWITCH
264	265	266	267	268	269	270	271
272	273	274	275	276	277	278	279
START BUTTON	TRANSFER AUF KREDITANZEIGE BUTTON		AUSZAHLEN BUTTON	DATENSCHLUSSEL	TEST SWITCH	TOKENSCHLUSSEL	BACK DOOR SWITCH
280	281	282	283	284	285	286	287
KORRIGIEREN /NEHMEN BUTTON	HALTEN BUTTON A	HALTEN BUTTON B	HALTEN BUTTON C	X2 ROT BUTTON	X2 SCHWARZ BUTTON	RISIKO BUTTON	START SUPER SPIEL BUTTON
288	289	290	291	292	293	294	295
296	297	298	299	300	301	302	303
	ALARM	COIN JAM		50m COIN INPUT	20m COIN INPUT	10m COIN INPUT	TOKEN INPUT
304	305	306	307	308	309	310	311
				PERCENTAGE SETTING 2s	PERCENTAGE SETTING 4s	PERCENTAGE SETTING 8s	PERCENTAGE SETTING 16s
312	313	314	315	316	317	318	319
ENABLE MPU CLEAR			INHIBIT O.C.D		INHIBIT COIN ALARM		SINGLE CREDIT COIN ENTRY

BUTTON 1 KORRIGIEREN /NEHMEN	BUTTON 2 HALTEN	BUTTON 3 HALTEN	BUTTON 4 HALTEN	BUTTON 5 X2 ROT	BUTTON 6 X2 SCHWARZ	BUTTON 7 RISIKO	BUTTON 8 START SUPER SPIEL	BUTTON 9 START

OUTPUTS

320	321	322	323	324	325	326	327
AUXILIARY LED DRIVER BOARD				AUXILIARY LED DRIVER BOARD			
328	329	330	331	332	333	334	335
COIN ENABLE			TOKEN ENABLE				
336	337	338	339	340	341	342	343
344	345	346	347	348	349	350	351
		TOKEN SOLENOID	VTP METER	REFILL METER	OUT METER	IN METER	NAME PANEL (5 lamps in series)

MACHINE	SUP FINAL	CABINET	GERMAN VIVA ESPANA	DATE	09.11.84
NEW MACHINE				By	A.B.R.

128	129	130	131	132	133	134	135
SUPERMETER 1's SEGMENT A	SUPERMETER 1's SEGMENT B	SUPERMETER 1's SEGMENT C	SUPERMETER 1's SEGMENT D	SUPERMETER 1's SEGMENT E	SUPERMETER 1's SEGMENT F	SUPERMETER 1's SEGMENT G	SUPERMETER 1's SEGMENT DP
136	137	138	139	140	141	142	143
SUPERMETER 10's SEGMENT A	SUPERMETER 10's SEGMENT B	SUPERMETER 10's SEGMENT C	SUPERMETER 10's SEGMENT D	SUPERMETER 10's SEGMENT E	SUPERMETER 10's SEGMENT F	SUPERMETER 10's SEGMENT G	SUPERMETER 10's SEGMENT DP
144	145	146	147	148	149	150	151
SUPERMETER 100's SEGMENT A	SUPERMETER 100's SEGMENT B	SUPERMETER 100's SEGMENT C	SUPERMETER 100's SEGMENT D	SUPERMETER 100's SEGMENT E	SUPERMETER 100's SEGMENT F	SUPERMETER 100's SEGMENT G	SUPERMETER 100's SEGMENT DP
152	153	154	155	156	157	158	159
SUPERMETER 1000's SEGMENT A	SUPERMETER 1000's SEGMENT B	SUPERMETER 1000's SEGMENT C	SUPERMETER 1000's SEGMENT D	SUPERMETER 1000's SEGMENT E	SUPERMETER 1000's SEGMENT F	SUPERMETER 1000's SEGMENT G	SUPERMETER 1000's SEGMENT DP
160	161	162	163	164	165	166	167
TRANSFER SUMME 1's SEGMENT A	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT B	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT C	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT D	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT E	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT F	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT G	TRANSFER SUMME 1's SEGMENT DP
168	169	170	171	172	173	174	175
TRANSFER SUMME 10's SEGMENT A	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT B	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT C	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT D	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT E	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT F	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT G	TRANSFER SUMME 10's SEGMENT DP
176	177	178	179	180	181	182	183
TRANSFER SUMME 100's SEGMENT A	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT B	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT C	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT D	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT E	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT F	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT G	TRANSFER SUMME 100's SEGMENT DP
184	185	186	187	188	189	190	191
192	193	194	195	196	197	198	199
SUPER TOR 1's SEGMENT A	SUPER TOR 1's SEGMENT B	SUPER TOR 1's SEGMENT C	SUPER TOR 1's SEGMENT D	SUPER TOR 1's SEGMENT E	SUPER TOR 1's SEGMENT F	SUPER TOR 1's SEGMENT G	SUPER TOR 1's SEGMENT DP
200	201	202	203	204	205	206	207
SUPER TOR 10's SEGMENT A	SUPER TOR 10's SEGMENT B	SUPER TOR 10's SEGMENT C	SUPER TOR 10's SEGMENT D	SUPER TOR 10's SEGMENT E	SUPER TOR 10's SEGMENT F	SUPER TOR 10's SEGMENT G	SUPER TOR 10's SEGMENT DP
208	209	210	211	212	213	214	215
216	217	218	219	220	221	222	223
224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255