

ADMIRAL TAKE OFF 100

ab CTO 1

ADMIRAL

TAKE - OFF 100

=====

ADMIRAL TAKE - OFF 100

=====

GEWINNPLAN :

Symbole					Gewinn Pf. Gewinn	
3 - ADM	3 - ADM	3 - ADM	3 - ADM	=	100	---
2 - ADM	2 - ADM	2 - ADM	2 - ADM	=	100	---
1 - ADM	1 - ADM	1 - ADM	1 - ADM	=	100	---
GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	=	20	MYSTERY WIN
PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	=	20	MYSTERY WIN
APFEL	APFEL	APFEL	APFEL	=	20	MYSTERY WIN
MELONE	MELONE	MELONE	MELONE	=	20	MYSTERY WIN
KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	=	20	---
BIRNE	BIRNE	BIRNE	BIRNE	=	20	MYSTERY WIN
ANY-ADM	ANY-ADM	ANY-ADM	ANY-ADM	=	10	MYSTERY WIN
STERN	STERN	STERN	STERN	=	10	100
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	=	10+MYSTERY WIN	
ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	=	10+MYSTERY WIN	
--	3 - ADM	3 - ADM	3 - ADM	--	=	40 MYSTERY WIN
--	2 - ADM	2 - ADM	2 - ADM	--	=	40 MYSTERY WIN
--	1 - ADM	1 - ADM	1 - ADM	--	=	40 MYSTERY WIN
--	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	--	=	10 MYSTERY WIN
--	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	--	=	10 MYSTERY WIN
--	APFEL	APFEL	APFEL	--	=	10 MYSTERY WIN
--	MELONE	MELONE	MELONE	--	=	10 MYSTERY WIN
--	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	--	=	10 ---
--	BIRNE	BIRNE	BIRNE	--	=	10 MYSTERY WIN
--	ANY-ADM	ANY-ADM	ANY-ADM	--	=	4 MYSTERY WIN
--	STERN	STERN	STERN	--	=	4 50
--	STERN	STERN	STERN	--	=	4 100(On-Line)
--	ORANGE	ORANGE	ORANGE	--	=	4+MYSTERY WIN
--	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	--	=	4+MYSTERY WIN
KIRSCH	KIRSCH	"ODER"	KIRSCH	KIRSCH	=	4 ---
KIRSCH	---		--	KIRSCH	=	4 ---
KIRSCH		"ODER"		KIRSCH	=	2 ---

=====

SPIELANLEITUNG

=====

Ruhestand :

Die Spiellampen blinken, die Bedienungselemente sind unbeleuchtet, Muenzeinwurf ist moeglich.

Spielbeginn :

Nach Einwurf einer Muenze werden die Spiellampen geloescht und die Walzen starten automatisch.

Walzenlauf :

Die Walzen beginnen sich zu drehen und bleiben nach ca. 2 - 3 Sekunden stehen.

Step - Feature

Das Step - Feature wird fallweise vom Geraet angeboten. Die Walzen drehen sich schrittweise nach oben und unten, bis sich der Spieler eine naheliegende Gewinnkombination auswaehlt und die Walzen mit der zugehoerigen blinkenden **Halten - Taste** stoppt. Falls der Spieler nicht innerhalb von 60 sec. den angebotenen Step-Feature annimmt, stoppt das Geraet automatisch.

Gewinnmoeglichkeiten :Pfeil - Feature :

Ergibt sich durch den Walzenlauf eine Symbolkombination, die zu einem Pfeillauf fuehrt (siehe Gewinnplan) beginnen mehrere Pfeile zu blinken und die beiden **Start - Tasten** leuchten. Durch Betaetigen einer der **Start - Tasten** werden zunaechst ein oder mehrere Pfeile angezundet. Diese drehen sich im Uhrzeigersinn und bleiben nach ca. zwei bis drei Umdrehungen stehen. Leuchtet das Feld Stop im Pfeilkreis, wahr der Pfeillauf erfolgreich.

Bei Gewinnen in den durch "MYSTERY WINS" gekennzeichneten Feldern wird der Gewinn um einen zufaelligen Betrag erhoehrt. Es kann vorkommen, dass Take - Off Punkte auf das **Take Off Risiko - Display** uebertragen werden.

Risikospiel :

Wurde ein Gewinn erzielt, wird der angefuehrte Betrag am **Risikochance - Display** angezeigt. Der Spieler hat nun die Moeglichkeit, mittels einer der beiden **Start - Tasten** den Betrag ganz oder zum Teil schrittweise auf das **Winchance - Display** zu uebertragen. Der vorhandene Restbetrag auf dem **Risikochance - Display** kann nun mit einer der beiden **Risiko - Tasten** weiter riskiert werden. Leuchtet das Feld WIN, war das Risikospiel erfolgreich und der Betrag wird verdoppelt. Bei Hoechstgewinn von 100 Franken pro Spiel wird dieser auf das **Winchance - Display** verbucht und das Geschicklichkeitsspiel aktiviert. Sollten in dieser Phase Wiederstartspiele vorhanden sein, werden diese geloescht.

Leuchtet das andere Gamble-Feature Feld wird der angezeigte Betrag auf dem **Risikochance - Display** geloescht.

Go - up Risiko :

Wird fallweise vom Geraet im Risikospiel aktiviert. Dabei kann ein einmal gewonnener Betrag nicht mehr verloren werden.

Take - Off - Spiel :

In das Take - Off - Spiel gelangt man, in dem man Beträge mittels einer der beiden **Take-Off-Risiko - Tasten** vom **Winchance - Display** auf das **Take-Off-Risiko - Display** uebertraegt. Der maximal moegliche Uebertrag betraegt 10 Punkte. Das Geraet kann noch zufaellig bis zu 10 weiteren Punkten dazu zaehlen. Die Punkte auf dem **Take-Off-Risiko - Display** koennen nun fuer **Wiederstarts** verwendet werden. Das Geschicklichkeitsspiel beginnt erst, wenn der letzte Punkt auf dem **Take-Off - Display** verspielt wurde. Fuer allfaellige Gewinne waehrend dieser Spielphase gelten wiederum die gleichen Bediengungen, mit der Einschraenkung, dass nicht mehr als 100 Punkte auf dem **Winchance - Display** erzielt werden koennen.

Hold - Feature :

Bei aussichtsreichen Gewinnchancen bietet das Geraet eine Haltemoeglichkeit an. Die restlichen Walzen koennen erneut gestartet werden. Diese Haltemoeglichkeit wird nur bei den **Wiederstartspielen** angeboten, wobei der Spieler aber auch auf die Haltemoeglichkeit verzichten kann. Gehaltene Walzen werden durch leuchtende **Halten - Tasten** gekennzeichnet.

Auszahlung :

Es koennen nur Beträge die auf dem **Winchance - Display** stehen ausbezahlt werden. **Wiederstartspiele** koennen nicht mehr zu einer Auszahlung gelangen. . Durch Betaetigen der **Auszahlen - Taste** wird das Geschicklichkeitsspiel aktiviert.

Geschicklichkeitsspiel :

Ein Pfeil dreht sich im Uhrzeigersinn. Verschiedene Bedienungselemente beginnen zu blinken. Der Spieler muss nun versuchen eine der vorhandenen Tasten zu druecken, wenn der Pfeil das **STOP - FELD** beleuchtet. Wurde falsch gestoppt, wird das **Winchance - Display** geloescht und das Spiel ist beendet. Wurde richtig gestoppt (**STOP - Feld** leuchtet), wird der auf dem **Winchance - Display** angezeigte Gewinn direkt ausbezahlt. Wurde durch den Walzenlauf keine Gewinnkombination erzielt oder eine Gewinnaussicht im Risikospiele verloren, wird der Bonus um einen Punkt erhoehrt. Bei Erreichen von 10 Bonuspunkten auf dem **Bonus - Display** wird ein Franken ausbezahlt und das **Bonus - Display** geloescht.

=====

HARDWARE

=====

- 1... Wandgehäuse
- 1... Spezial Decoder CPU 1
- 1... Walzenwerk
- 1... Münzprüfer
- 1... 24V Hopper
- 1... MPU 01 Elektronik mit Output - Teil
- 3... mechanische Zählwerke

=====

SERVICEANLEITUNG

=====

E0 Datenfehler:

Spezielle Daten werden vom Gerät ständig auf ihre Richtigkeit überprüft. Ein Datenfehler wird mit dem Code E0 angezeigt. Um diesen Fehler beheben zu können, muss das Gerät in folgender Weise initialisiert werden:

- 1) Türe öffnen
- 2) Tüerschalter drücken und halten
- 3) Schlüsselschalter einschalten und wieder ausschalten
- 4) Tüerschalter auslassen
- 5) Schlüsselschalter einschalten und wieder ausschalten

Dieser Vorgang sollte zuegig durch gefuehrt werden und ist gegebenen Falls zu wiederholen.

E1, E2 Hardware-Fehler:

Sollte nach dem Einschalten der Maschine am Display einer der nachfolgend angeführten Fehlercodes lesbar, bzw. der Fehlercode akustisch hörbar sein (z.B.: Code 2 sind zwei Piepstöne und eine kurze Pause, Code 3 ...), so liegt ein Hardwarefehler vor. In diesem Fall ist die Elektronikbox zur Reparatur zu geben, wobei unbedingt der beobachtete Fehlercode anzugeben ist.

Fehlercodes sind: 1111111.....Kein Interrupt
 2222222.....Ram-Fehler

E3 Tiltfehler:

Wird durch heftige Erschütterungen hervorgerufen.

E4 Testprogramm:

Registerschalter bei offenem Gerät einschalten. Es erscheint fuer ca. 3 Sekunden der Code E4 am Display. Waehrend dieser Zeit kann man durch Betaetigen der **Abdruck - Taste** in das Testprogramm gelangen. Das Display zeigt an allen Stellen die Zshl 8 an. Durch Druecken der **Auszahlen - Taste** beginnen die Walzen zu laufen. Nach zweimaligem Lauf muessen die **3-ADM** Symbole auf der Gewinnlinie liegen. Mit der rechten **Start - Taste** koennen alle Lampen schrittweise getestet werden. Mit der linken **Start - Taste** kann zurueck gegangen werden. Am Display wird die jeweilige Lampennummer angezeigt. Das Testprogramm wird beendet durch Aussschalten des Schlüsselschalters.

E6 Walzenfehler:

0730029

PinNr.	Farbe	Name	Funktion / Tastenplättchen	TREIBER IC			STEUER IC		Bemerkung
				NR.	AUSGANG	EINGANG	NR.	PIN	
1a	rt/gr	Lampe 3	TAKE-OFF / RISIKO (rechts)	57	10	7	45	9	
1c	rt/bl	Lampe 4	HALTEN 1	56	15	2	44	5	
2a	ws/gr	Lampe 2	START/STOP / NEHMEN (rechts)	56	14	3	44	11	
2c	qe/bl	Lampe 5	HALTEN 2	56	13	4	44	6	
3a	qr/sw	Lampe 1	START/STOP / NEHMEN (Links)	55	16	1	43	4	
3c				56	12	5	44	10	
4a	bl/qn	Lampe 6	HALTEN 3	55	15	2	43	5	
4c				56	11	6	44	7	
5a	bl/gr	Lampe 7	HALTEN 4	55	14	3	43	11	
5c				56	10	7	44	9	
6a	ro/qn	Zählwerk 2	OUTPUT	55	13	4	43	6	ZÄHLWERKSTECKER PIN 4
6c	vi/bn	Münzspr. 2		53	2	3	41	12	
7a	rt/gn	Zählwerk 1	EXTERN INPUT	55	12	5	43	10	ZÄHLWERKSTECKER PIN 6
7c	qn/vi	Münzspr. 1		53	7	6	41	6	
8a	qn	Zählwerk 3	INPUT	55	11	6	43	7	ZÄHLWERKSTECKER PIN 3
8c	ws/vi	Hopperfreid		57	16	1	45	4	Netzteileinschubstecker (links-hinten) PIN 14
9a	ws/ro	La.Einw. 2		55	10	7	43	9	
9c	qr	Klingel		57	15	2	45	5	
10a	ro/sw	La.Einw. 1		58	16	1	42	4	
10c	ws/bl	Lampe 22	AUSZÄHLEN	57	14	3	45	11	
11a	or/vi	Lampe 23	TAKE-OFF / RISIKO (Links)	58	15	2	42	5	
11c	ro/bn	La.Einw. 3	15FR	57	13	4	45	6	MÜNZPRÜFERSTECKER PIN 12
12a	ro/rt	La.Einw. 4		58	14	3	42	11	
12c				57	12	5	45	10	
13a				58	13	4	42	6	
13c				57	11	6	45	7	
14a				58	12	5	42	10	
14c	ro/or	Treiber 2		T4	3cx32		45	12	
15a	qe/vi	Treiber 4		54	16	14	41	4	
15c	ws/bn	Hopper 1 M		58	11	6	42	7	Netzteileinschubstecker (links-hinten) PIN 11
16a	vi/sw	Treiber 1		54	2	3	41	11	
16c	ro/gr	Hopper 2 M		58	10	7	42	9	
17a	or/sw	Poti L,R							Netzteileinschubstecker (links-hinten) PIN 7
17c	qn/sw	Treiber 3		53	16	14	41	5	
18a	bn	Antenne							
18c	or/qn	Münzspr. 4		54	7	6	41	7	
19a	ro	Bumper		53	9	11	41	9	
19c	vi/gr	Münzspr. 3		54	9	11	41	10	
20a	bl/sw	Schalter 18	MÜNZSIGNAL HOPPER 1				49	1	HOPPERSTECKER PIN 3
20c	rt/sw	Schalter 19					49	15	
21a	qe/gr	Schalter 20					49	2	
21c	qn/or	Schalter 21					49	14	
22a	ro/vi	Schalter 22	AUSZÄHLEN				49	3	
22c	ro/qe	Schalter 23	EINSATZ				49	13	
23a		Schalter 24					49	4	
23c	bn/sw	Schalter 9	SCHLÜSSELSCHALTER				49	12	
24a	qe/rt	Schalter 3	TAKE-OFF / RISIKO (rechts)				50	1	
24c	ws/or	Schalter 10					48	1	
25a	ws/qe	Schalter 2	START/STOP / NEHMEN (rechts)				50	15	
25c	rt/bn	Schalter 4	HALTEN 1				48	15	
26a	qe/sw	Schalter 1	START/STOP / NEHMEN (Links)				50	2	
26c	ro/bl	Schalter 12	TÜRSCHALTER				48	2	
27a	qe/bn	Schalter 5	HALTEN 2				50	14	
27c	bl/bn	Schalter 17	TILTSCHALTER				48	14	
28a	qn/bn	Schalter 6	HALTEN 3				50	3	
28c	ws/sw	Schalter 8					48	3	
29a	qe/or	Schalter 13	Münze 3 15FR				50	4	MÜNZPRÜFERSTECKER PIN 4
29c	or/bl	Schalter 16	Münze 2				48	4	
30a	or/bn	Schalter 15	Münze 1				50	13	
30c	bn/gr	Schalter 7					48	13	
31a	rt/vi	Schalter 11					50	12	
31c	or/gr	Schalter 14	Münze 4				48	12	
32a	qn/ws	Lautspr.Li	Leitung zum Pot	qn/sw	Leitung zum Lautspr				Netzteileinschubstecker (links-hinten) PIN 4
32c	rt/ws	Lautspr.Re	Leitung zum Pot	rt/sw	Leitung zum Lautspr				Netzteileinschubstecker (links-hinten) PIN 1

NOVOMATIC

Bearb.:
Datum:

ANSCHLUSSBELEGUNG Stecker 64 pol. VG Gerät-Nr.