



```

*****
*   ADMIRAL QUATTRO 100   *
*   =====               *
*****

```

```

=====
----  SPIELBESCHREIBUNG  ----
=====

```

GEWINNPLAN:

Symbole					Gewinn	PF.Gewinn	
3-BAR	3-BAR	3-BAR	3-BAR	=	100	-	
2-BAR	2-BAR	2-BAR	2-BAR	=	100	-	
1-BAR	1-BAR	1-BAR	1-BAR	=	100	-	
GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	=	20	100	
PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	=	20	100	
APFEL	APFEL	APFEL	APFEL	=	20	100	
MELONE	MELONE	MELONE	MELONE	=	20	100	
KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	=	20	100	
BIRNE	BIRNE	BIRNE	BIRNE	=	20	100	
ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	=	10	100	
STERN	STERN	STERN	STERN	=	10	100	
ORANGE	ORANGE	ORANGE	ORANGE	=	10	-	
ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	=	10	-	
--	3-BAR	3-BAR	3-BAR	--	=	50	-
--	2-BAR	2-BAR	2-BAR	--	=	50	-
--	1-BAR	1-BAR	1-BAR	--	=	50	-
--	GLOCKE	GLOCKE	GLOCKE	--	=	10	50
--	PFLAUME	PFLAUME	PFLAUME	--	=	10	50
--	APFEL	APFEL	APFEL	--	=	10	50
--	MELONE	MELONE	MELONE	--	=	10	50
--	KIRSCH	KIRSCH	KIRSCH	--	=	10	50
--	BIRNE	BIRNE	BIRNE	--	=	10	50
--	ANY-BAR	ANY-BAR	ANY-BAR	--	=	4	50
--	STERN	STERN	STERN	--	=	4	50
--	ORANGE	ORANGE	ORANGE	--	=	4	-
--	ZITRONE	ZITRONE	ZITRONE	--	=	4	-
KIRSCH	KIRSCH	"ODER"	KIRSCH	KIRSCH	=	4	-
KIRSCH	--	--	--	KIRSCH	=	4	-
KIRSCH	--	"ODER"	--	KIRSCH	=	2	-

RUHESTAND:

Spiellampen blinken. SPIEL-Tasten sind unbeleuchtet. Muenzeinwurf ist moeslich.

SPIELBEGINN:

Nach Einwurf einer Muenze ist das Geraet spielbereit. Die Spiellampen werden geloescht. Der Walzenlauf erfolgt automatisch.

WALZENLAUF:

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

HOLD-FEATURE:

Das HOLD-FEATURE wird vom Geraet zufaellig aktiviert. Es besinnt das Feld HOLD-FEATURE und die beiden START-Tasten zu blinken. Die Felder unterhalb der Walzen die eine guenstige Haltemoeglichkeit anbieten werden beleuchtet. Die restlichen Walzenfelder blinken. Die Walzen, deren Felder blinken, werden durch Betaetigen einer der beiden START-Tasten nochmals gedreht. Wuerde dieses Drehen der Walzen eine Gewinnaussicht zerstoenen, blinkt zusaetzlich die RISIKO-Taste. In diesem speziellen Fall bewirkt das Druecken einer der beiden START-Tasten eine Gewinnannahme. Die Walzen bleiben stehen. In diesem Fall muss man die RISIKO-Taste druecken um die Walzen laufen zu lassen.

STEP-FEATURE:

Das STEP-FEATURE wird vom Geraet zufaellig aktiviert. Es besinnt das Feld STEP-FEATURE und die beiden START-Tasten zu blinken. Eines der Walzenfelder blinkt die restlichen Felder sind beleuchtet. 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 auf eine Gewinnkombination gestellt.

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 anzuendet. Diese drehen sich im Uhrzeigersinn und bleiben nach cirka zwei bis drei Umdrehungen stehen. Leuchtet das Feld STOP im Pfeilkreis wird fuer die weitere Gewinnauswertung der im Pfeilkreis angefuehrte Betrag verwendet.

GO-STOP-FEATURE:

Wurde ein Gewinn erzielt, wird der angefuehrte Betrag am Gewinndisplay angezeigt. Es besinnen die Felder GO-STOP abwechselnd zu blinken (nicht bei Hoechstgewinn 100 Franken). Es blinken saemtliche Bedienungstasten. Betaetigt man eine der 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. Waren jedoch schon fuenfzig oder mehr Punkte am Gewinndisplay angezeigt, wird der Betrag auf 100 Punkte erhoeht, und es besinnt das Geschicklichkeitsspiel. Leuchtet die STOP-Lampe wird der am Display angezeigte Betrag geloescht. Waren fuenfzig Punkte schon ueberschritten, wird der angezeigte Betrag um die Differenz auf einhundert Punkte vermindert. Anschliessend besinnt das Geschicklichkeitsspiel.

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 gestoept, wird das Gewinndisplay seloescht und das Spiel ist beendet.

Wurde richtig gestoept (STOP-Feld leuchtet), 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 seloescht.

```
=====
-----  HARDWARE  -----
=====
```

```
1 Wandgemaese 28
1 Spezial Decoder CPU 3
1 Walzenwerk
1 1 Franken Muenzpruefer
1 24v Hopper
1 MPU01 Elektronik mit Output-Teil
3 Mechanische Zaehlwerke
```

BEDIENUNGSELEMENTE:

```
2 Tasten:  START-STOP
           FEATURE           links und rechts unten
           NEHMEN

1 Taste:   RISIKO
           CASH              rechts oben

1 Taste:   TEST              oben am Geraet

1 Schluesselschalter: Buchhaltung
```

DISPLAY:

```

+-----+ Einsatz
 /
 /
 /
 /
(8) (888) (88) - Bonus
```

```

=====
----- SERVICE -----
=====

```

HARDWARE-FEHLER:

Sollte nach dem Einschalten der Maschine am Display einer der unten angeführten Fehlercodes lesbar, bzw. der Fehlercode akustisch wahrnehmbar sein (z.B. Code 2 ist 2 mal piepsen, kurze Pause usw.), so liegt ein Hardwarefehler vor. In diesem Fall ist die Platine zur Reparatur zu geben, wobei unbedingt der beobachtete Fehlercode anzusehen ist.

FEHLERCODES:

- 1...Kein Interrupt
- 2...Ram Fehler

TILTFEHLER:

Der Code E3 und ein Alarmton wird bei grösserer Erschütterung des Gerätes aussgegeben.

HOPPERFEHLER:

Wird während einer Auszahlung der Hopper leer, blinkt am Display der Code E5 und ein Alarmton wird aussgegeben. Mit Hilfe des Schlüsselschalters kann man den Alarm ausschalten und man gelangt in das Buchhaltungsprogramm (Hopperfüllen). Durch Druecken der Testtaste wird der Alarm beendet und man kann den Hopperfüllen. Die eingeworfenen Muenzen werden am Display angezeigt(Register 5).

TESTPROGRAMM:

Registerschalter bei offenem Geräet einschalten. Es erscheint fuer ca. 3 Sekunden der Code E4 am Display. Während dieser Zeit kann man durch Betaetigen der Testtaste in das Testprogramm gelangen. Das Display zeigt an allen Stellen die Nummer 8 an. Durch Betaetigen der RISIKO-Taste Laufen die Walzen. Nach zweimaligem Lauf muessen die 3-BAR Symbole auf der Gewinnlinie erscheinen. Mit den beiden START-Tasten kann man saemtliche im Geräet verwendeten Aussaenge testen. Am Display wird die Lampennummer angezeigt. Das Testprogramm wird beendet durch Ausschalten des Registerschalters.

BUCHHALTUNG:

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

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

2. Registerbank (nur bei geoffneten Gerat zusaendlich).
Das Feld innerhalb des Pfeilkreises wird beleuchtet

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

Die Registerbank 1 und 2 sind unabhaengig und koennen getrennt behandelt werden.

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

Mit Hilfe der linken START-Taste kann man das angezeigte Register loeschen.

Die RISIKO-Taste wird fuer Sonderfunktionen verwendet.

Erklaerung zu *a*:

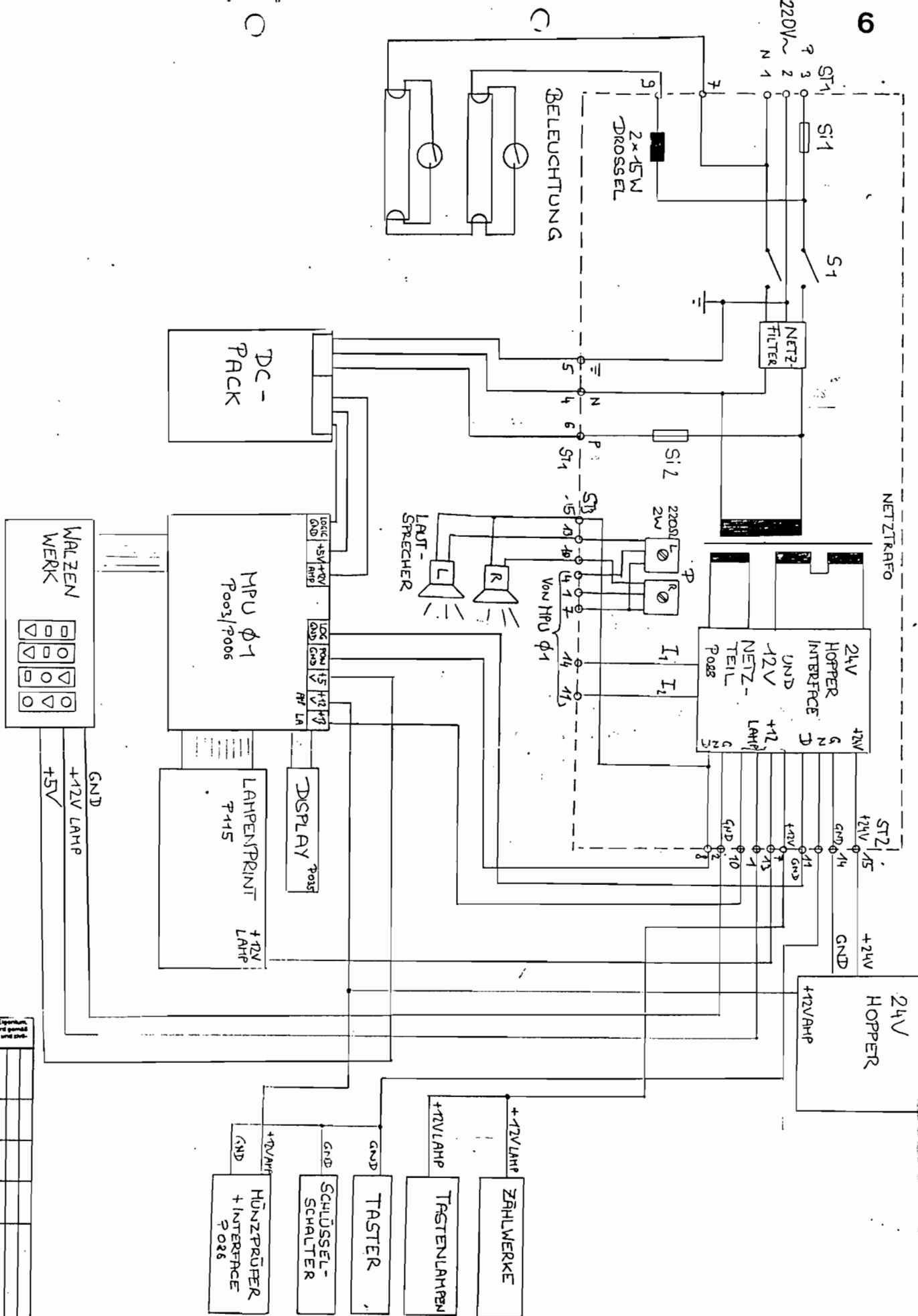
Hopperfuellen ist ueber den Muenzpruefer bei geschlossenen Gerat moeslich.

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 angezeigt.

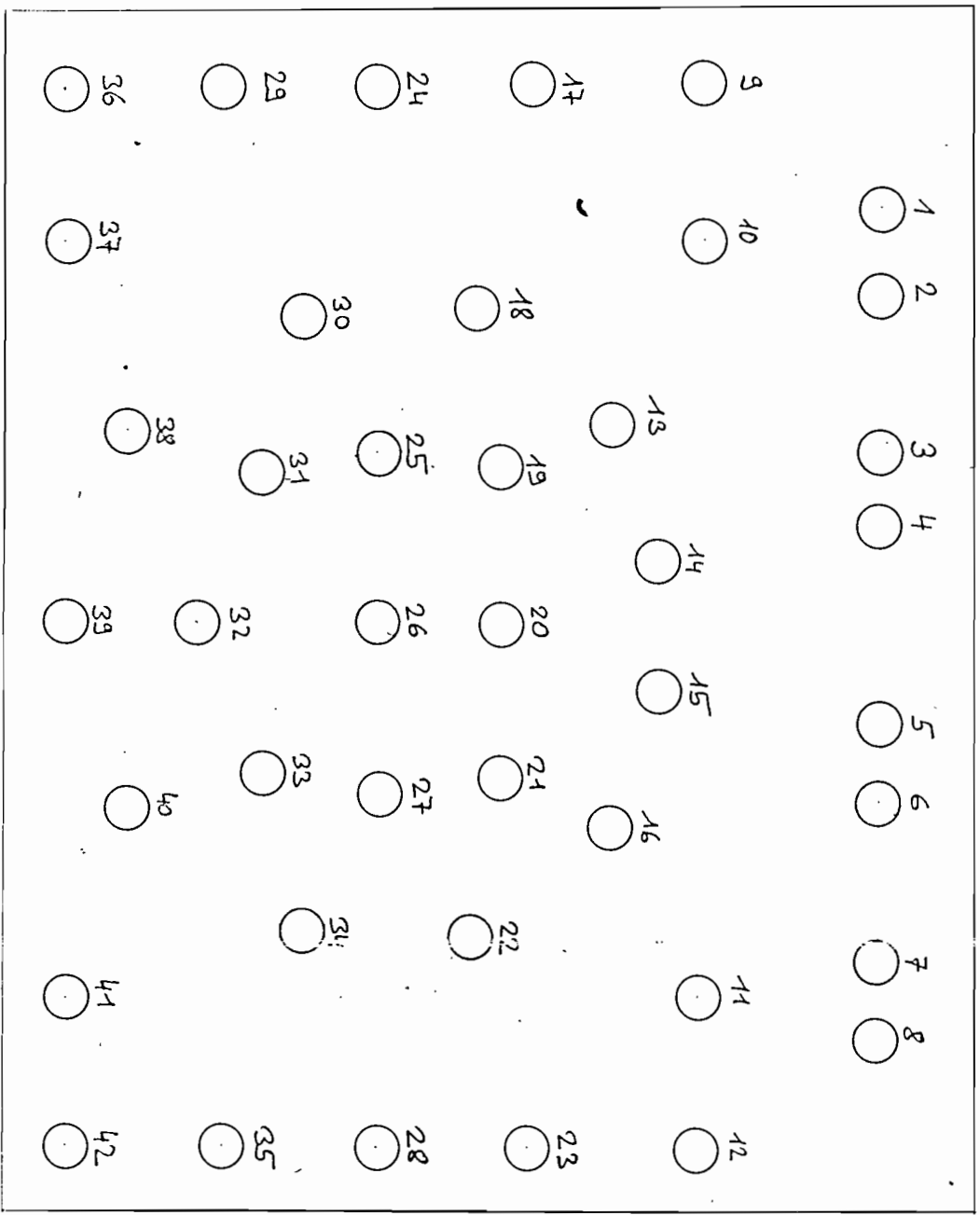


Diese Zeichnung ist unser geistiges Eigentum. Unbefugte Vervielfältigung durch Dritte wird gemäß den gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.

		NOVOMATIC	
Arzt Nr.		Arzt Nr.	
Design		Modell	
Material		Material	
Hersteller		Hersteller	
Früherer Hersteller		Hersteller	
Arzt Nr.		Hersteller	
Arzt Nr.		Hersteller	
Arzt Nr.		Hersteller	

BLOCKSCHALTBILD
 ADMIRAL QUATTRO

Zeichnungs-Nr.:
 Blatt: 1



31

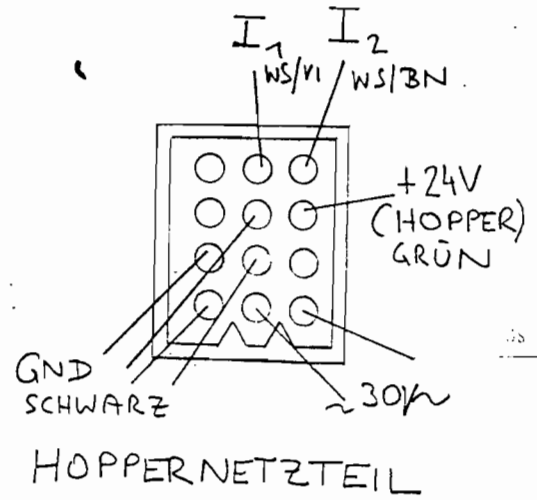
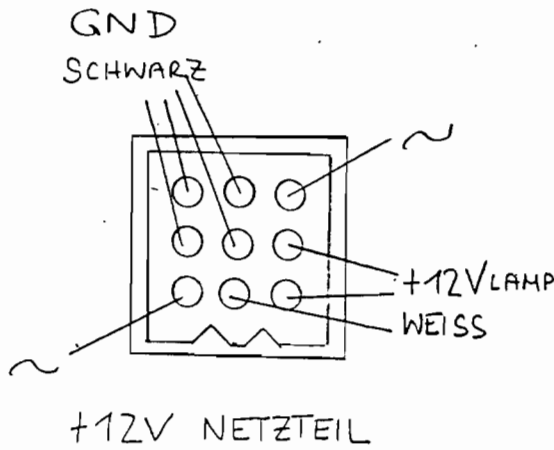
LAHPE NR.	VG-LEISTE	IC NR.	PIN NR.
1,2	3a	69	15
3,4	4a	70	12
5,6	5a	70	11
7,8	6a	70	10
9,10	2a	69	16
11,12	6c	70	16
13	11c	72	14
14,15	12a	71	11
16	16c	73	12
17,24	2c	69	13
18	7a	71	16
19	11a	71	12
20	12c	72	12
21	16a	72	11
22	17c	74	16
23,28	5c	69	10
25	10c	72	16
26	13a	71	10
27	15c	73	14
29	1a	X	BOX 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

Diese Zeichnung ist unser geistiges Eigentum. Unbefugte Verwendung durch Dritte wird gemäß den gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.

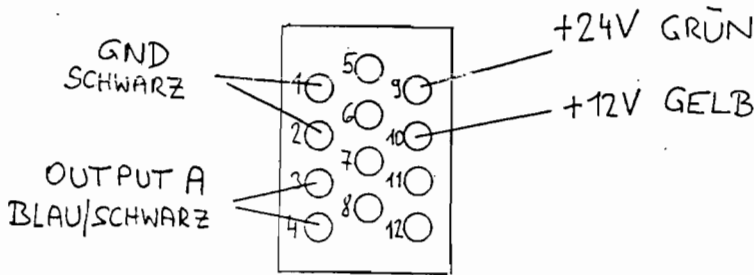
Arbeits-Mittel	Datum	Name	Arbeits-Nr.	Arbeits-Nr.
Übertrager:				
Fertigungsbezeichnung:				
Menge in mm				
Material-Nr.				
Zeichnungs-Nr.				
Arbeits-Nr.				

LAHPEPRINT
ADHIAL QUATTRO

HOPPERINTERFACE PLATINE

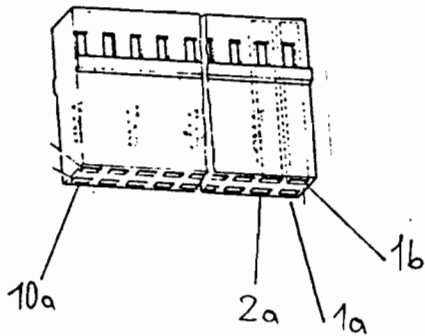


HOPPER SOCKEL



PINBELEGUNG

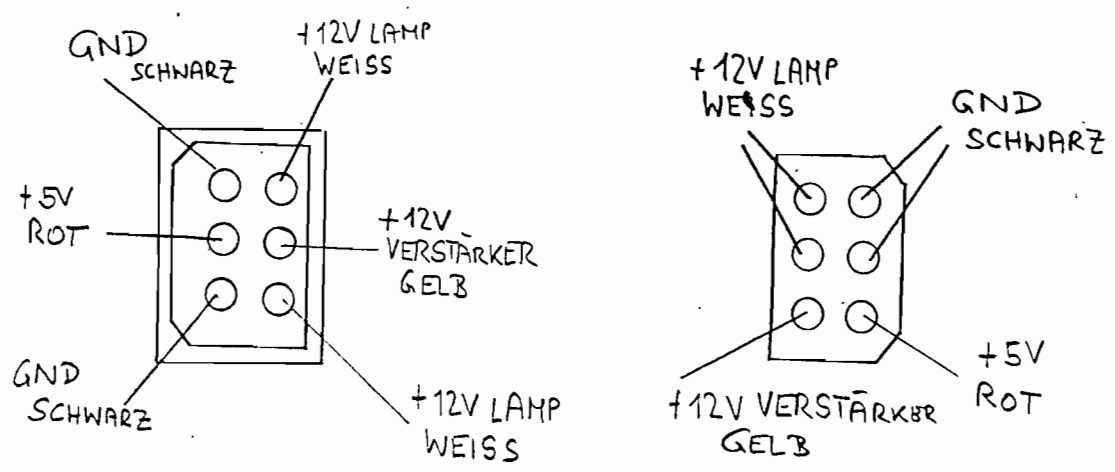
20 POLIGES BUCHSENGEHÄUSE



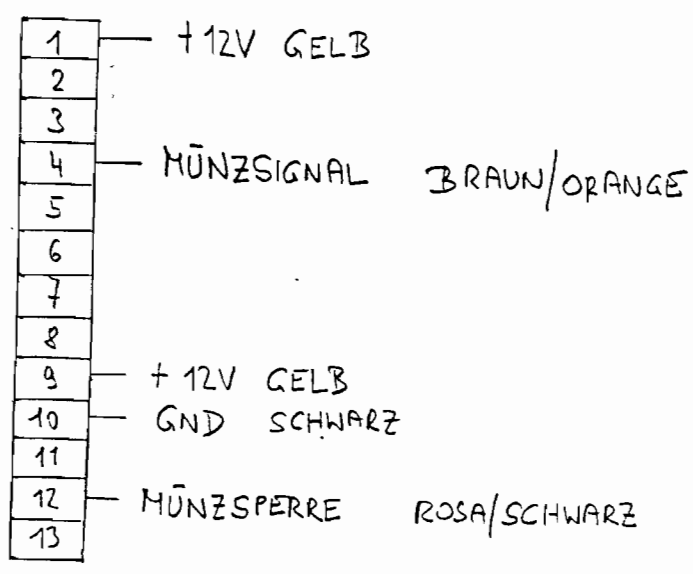
PIN	Color	Function
1b	ROT / WEISS	(LED/BN)
3a	ROSA / WEISS	(D3)
3b	GELB / WEISS	(D2)
4a	BRAUN / WEISS	(D1)
4b	GRAU / WEISS	(Dφ)
9b	ORANGE / WEISS	(C)
2a	SCHWARZ / WEISS	(EN)
10a	BLAU / WEISS	(B)
10b	GRÜN / WEISS	(A)
5b	SCHWARZ	(GND)

Diese Zeichnung ist unser geistiges Eigentum. Unbefugte Verwendung durch Dritte wird gemäß den gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.


SPANNUNGSVERSORGUNG MPU

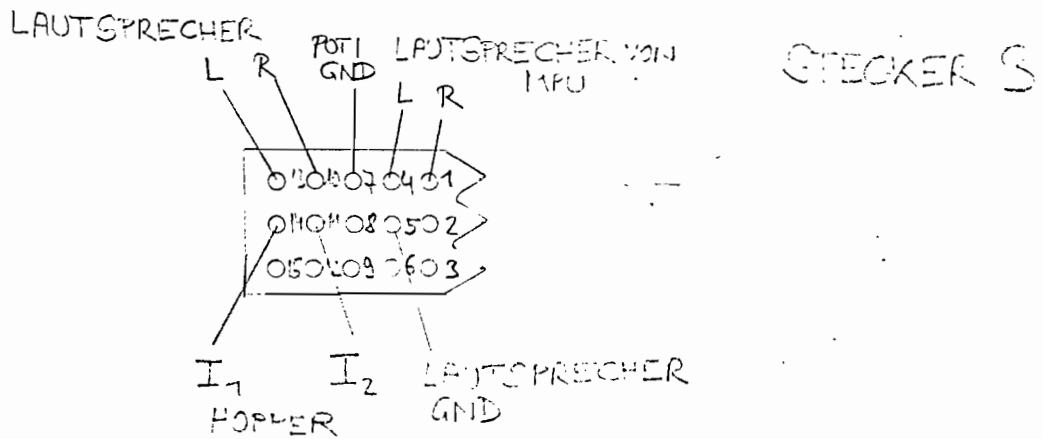
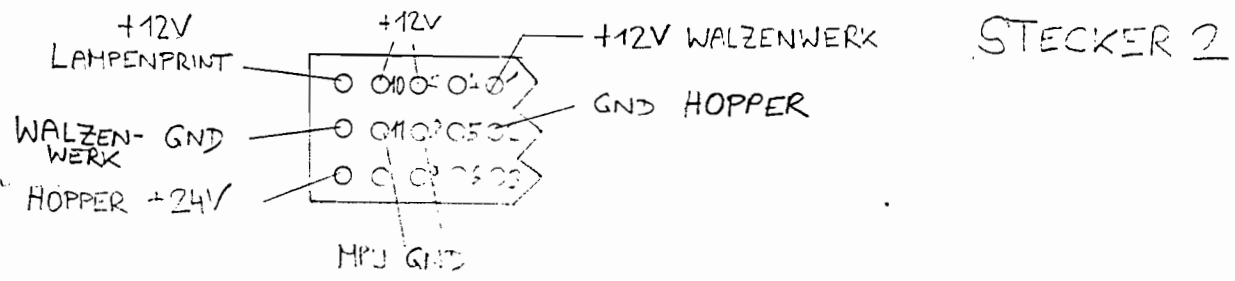
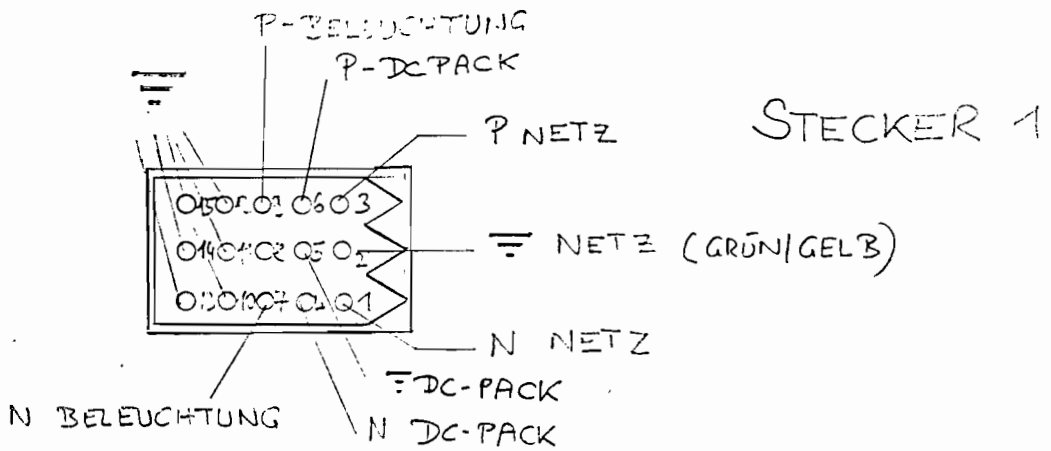
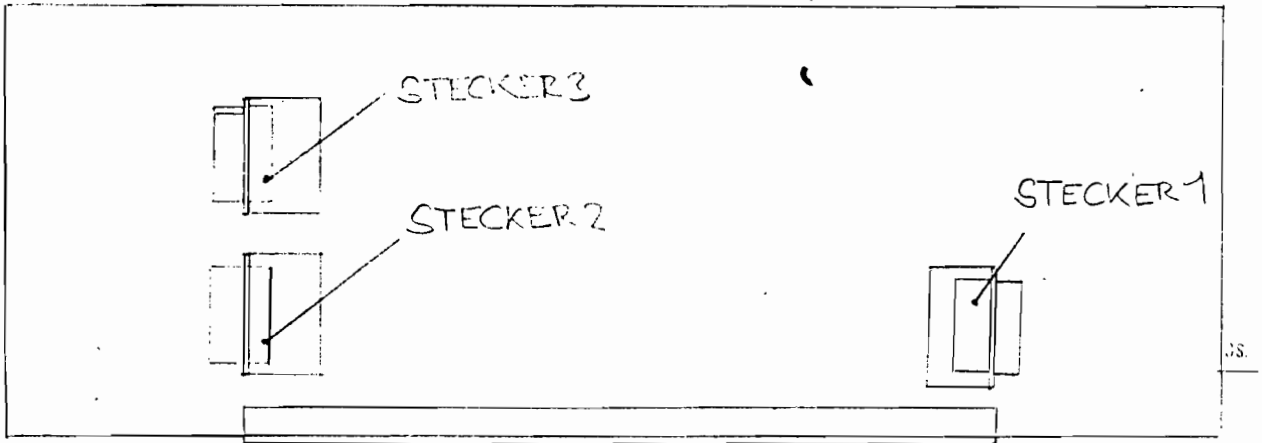


MÜNZPRÜFER



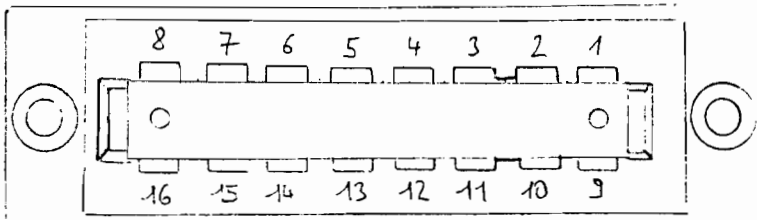
Diese Zeichnung ist unser geistiges Eigentum. Unbefugte Verwendung durch Dritte wird gemäß den gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.

Ändg. Mittel.	Datum	Name	Ändg. Nr.	Änderung			
		Material:	Maßstab:	STECKERBELEGUNGEN ADMIRAL QUATTRO			
		Oberfläche:					
Freimaßtoleranzen:		Maße in mm	Datum	Name	Gerät:	Baugruppe/Lager-Nr.	
			gez. 85 11 20	Mu			
			bearb. - " -	- " -	Zeichnungs-Nr.:		
			gepr.				Blatt v.
Novomatic-Industrie GmbH & Co. KG A-2352 Gumpoldskirchen Tel 02252/62727 Tx 14203							



	Materiell:	Meßstab:	STECKER BELEGUNG			
	Oberfläche:		EINSCHUB ADMIRAL QUATTRO			
Freimaßtoleranzen:	Maße in mm	Datum	Name	Gerät	Beugruppe/Lager-Nr.	
		gez.	850928	Wes		
		bearb.			Zeichnungs-Nr.:	
		gepr.			Blatt v.	
NOVOMATIC <small>Novomatic Industrie GmbH & Co. KG A-7366 Baumgartenstr. 101 922 55-02 737 31 14900</small>						

MC MURDO
STECKER
(FEMALE)
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

Diese Zeichnung ist unser geistiges Eigentum. Unbefugte Verwendung durch Dritte wird gemäß den gesetzlichen Bestimmungen straf- und zivilrechtlich verfolgt.

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

Steckverb.	Farbe	Name	Funktion / Tastenblättchen	Bemerkung
1 a	grün	Lampe 3	RISIKO / CARH	12
1 c		Lampe 4		
2 a	gelb	Lampe 2	START-STOP / FEATURE / NEHMEN	
2 c		Lampe 5		
3 a	gelb	Lampe 1	START-STOP / FEATURE / NEHMEN	
3 c				
4 a		Lampe 6		
4 c				
5 a		Lampe 7		
5 c				
6 a	grün	Zählwerk 2		
6 c		Münzsperre 2		
7 a	grün	Zählwerk 1		
7 c		Münzsperre 1		
8 a	grün	Zählwerk 3		
8 c	weiß	Hopperfreigabe		
9 a		Lampe Einwurf 2		
9 c		Klingel		
10 a	rot	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	weiß	Hopper 1 Motor		
16 a		Treiber 1		
16 c		Hopper 2 Motor		
17 a	weiß	Foti 1, 2	Potentiometer GND	
17 c		Treiber 3		
18 a	brn	Antenne		
18 c		Münzsperre 4		
19 a		Bumper		
19 c		Münzsperre 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	weiß	Schalter 9	SCHLÜSSEL-SCHALTER	
24 a	gelb	Schalter 3	RISIKO / CARH	
24 c		Schalter 10		
25 a	gelb	Schalter 2	START-STOP / FEATURE / NEHMEN	
25 c		Schalter 4		
26 a	gelb	Schalter 1	START-STOP / FEATURE / NEHMEN	
26 c	rot	Schalter 12	TÜRSCHALTER	
27 a		Schalter 5		
27 c	brn	Schalter 17	FILTSCHALTER	
28 a		Schalter 6		
28 c		Schalter 8		
29 a		Schalter 13		
29 c		Schalter 16		
30 a	rot	Schalter 15	MONOSIGNAL 1	
30 c		Schalter 7		
31 a	rot	Schalter 11	ADDRÜCKTASTE	
31 c		Schalter 14		
32 a	weiß	Lautsprecher 1	Laut-	
32 c	weiß	Lautsprecher 2	Laut-	