

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 1 AF

FAVORIT

Inhaltsverzeichnis

FEATURE SYSTEME

RISIKO

GESCHICLICHKEIT

SONDERSPIEL

Globale Steuerung

KREDIT SPEICHER

EXCHANGE

SPEZIELLE BUCHHALTUNG

SPEZIELLE FUNKTIONE

MASCHINEN IDENTITÄT

INITIALISIEREN

TEST PROGRAMM:

Tilt Archiv

Test Funktions Übersicht:

1. Konstante

2. Elektronische Zähler

3. Hardware-Test

4. Drucker

Multiplex Fehler

PROM VERSION DEFINITION

TEST FUNKTIONE:

Nachprüfung von Walzen-
Synchronisation und 'Dis-
abling' von te-Synchroni-
sation bei kleine Synchroni-
sationsfehler

MANIPULATION

COMPU – GAME SERVICE – MANUAL

FAVORIT

SIDE 2 AF

FEATURE SYSTEME

WIEDERSTART:

Die Walzen bleiben auf zwei gleichen Symbole stehen, und nach Aktivierung von 'Start/Stop' Taste startet die Walze mit dem fehlenden Symbol wieder.

STEP:

Die Walzen bleiben auf eine Kombination, die keine Gewinn gibt, stehen, und nach Aktivierung von 'Start/Stop' Taste 'steppen' die Walzen zu einem Gewinn.

SHUFFLE:

Die Walzen bleiben auf 3 x 'Shuffle' stehen, und das Licht blitzt in den 'Shuffle-Wins' Säule. Wenn das Licht stehenbleibt, kann die angegebene Zahl von 'Shuffle-Features' mit Aktivierung der 'Start/Stop' Taste angefangen werden, dann starten die Walzen für eine neue Kombination wieder, aber ohne sekventielle Stop und mit zufälliger Richtung.

Die Gewinne werden im 'Risiko-Display' summiert.

SPEZIAL-BONUS:

Wenn der Feature ausgelöst wird, blitzt das Licht in den Feldern für eine kurze Weile. Der Gewinn des Feldes wird direkt zum 'Risiko-Display' überführt.

Der Feature kann von einen 'BAR' auf die Walzen unter 'BAR Feature' ausgelöst werden.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 3 AF

EVEN DOUBLE:

Bei jedem Gewinn wird 'Even/Double' ausgeführt bevor Einleitung von dem eigentlichen 'RISIKO-Spiel'.

('Even/Double' wird aber nicht auf 'Max-Gewinn' ausgeführt).

BAR FEATURE:

Der Feature besteht darin, dass wenn das 'BAR-Feld' leuchtet und zur selben Zeit ein "BAR-Symbol" auf einer der Walzen ist, wird "SPEZIAL-BONUS" Feature gegeben.

Solange dieser Feature aktiv ist, wird es in ungefähr jeden 10. Spiel 'angeboten'. Dass der Feature angeboten wird, wird dabei gezeigt, dass der 'BAR-Feld' ein paar Mal während des Walzenlaufes blitzt, und danach permanent einschaltet, bis das Spiel vorbei ist.

Der Feature wird in ungefähr jeden 10. Spiel angeboten, aber gibt erst "SPEZIAL-BONUS" nach ungefähr 40 Spiele.

Der Feature wird als ein normaler Tafel Gewinn ausgelöst; im Moment der Auslösung ist der Gewinn immer "Bonus"; aber dass die Auslösung stattfindet kann man nicht auf die Maschine sehen (wird nicht angeboten).

Der Feature ist aktiv bis die definierte Gewinnsumme ausgezahlt ist (via "SPEZIAL-BONUS").

COMPU – GAME SERVICE – MANUAL

FAVORIT

SIDE 4 AF

RISIKO

Wenn ein Gewinn erricht worden ist, wird gambling angeboten;
'RISIKO'.

Folgende Tasten sind aktiv:

RISIKO: Man spielt 'double or nothing' von dem ganzen Gewinn.

1/2 RISIKO: Man spielt 'double or nothing' von der Hälfte des
Gewinnes.

1/2 Risiko wird nur angeboten bei Gewinne, die
folgendes sind:

- a) kleiner als die Hälfte des 'Max-Gewinnes'
- b) grösser als 1

AUSZAHLEN: Normale 'Geschiclichkeit' bevor auszahlung.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 5 AF

GESCHICLICHEIT

Taste soll bedient werden, während 'STOP' leuchtet.

Start-Feld: Zufällig damit eine Zahl von Steppe zwischen 4 und
7 übrig sind.

Step Zeiten:

- 1. Loop = 0,16 sek.
- 2. -"- = 0,20 sek.
- 3. -"- = 0,32 sek.

(Alles zusammengenommen werden mit 100 Loop fortge-
setzt mit derselben Schwindigkeit als in 3. Loop)

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 6 AF

SONDERSPIEL

Ist nur in Version '20'+

"Sonderspiele"-Funktion:

Zahl von Sonderspiele wir im "RISIKO"-Display gezeigt; (abweicht von normalen Risiko-Display dabei dass wenn 'Sonderspiel' aktiv ist, wechselt der Display zwischen "Zahl" und "So").

Startzählung bei jeder Start.

Solange "Sonderspiel" aktiv ist, werden Gewinne in jeden Spiel gegeben; Durchschnitt = 9.

Man kan nur auf den letzten Spiel in einer 'Sonderspiel-Serie' 'gamblen'.

Erreichung von "Sonderspiele":

Wenn 'Gambling' mit 20 (Max) als Einsatz unternommen wird, wird folgendes gegeben:

Bei positivem Ausfall: 5 Stück 'Sonderspiele' + Gewinn = 1

Bei negativem Ausfall: Nichts

Bei Gewinn = "3 x BAR" werden direkt 20 Stück Sonderspiele gegeben + Gewinn = 1.

Bei Gewinn = "3 x 7" werden direkt 5 Stück Sonderspiele gegeben + Gewinn = 1.

Bei nachfolgende Gambling wird folgendes gegeben:

Bei positivem Ausfall: Zahl von Sonderspiele wird verdoppelt.

Bei negativem Ausfall: Sowohl Sonderspiele als Gewinn sind verloren.

Max Zahl von Sonderspiele = 20.

COMPU – GAME SERVICE – MANUAL

FAVORIT

SIDE 7 AF

GLOBALE STEUERUNG

Berechnung von Auszahlungs%/Erzeugen von Tabelle ist speziell mit Rücksicht auf 'Even/Double'.

Das Even Double Porzent ist im Basic-Programm 'TABLE OB' definiert und wird in 'TBLxxx OI' enthalten. Alle Gewinne (ausgenommen von Bonus und Max) sind mit diesem Prozent erhöht.

GESCHICLICHEIT: Alles, die auf Geschiclicheit verloren wird, wird auf unsichtbare Banken verteilt, und wird deshalb später ausbezahlt (wird im 'Spezial-Buchhaltung' aufdatiert).

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 8 AF

EXCHANGE (nur spezielle Version von 25)

Extra Coin - Eingang mit "Wechsel-Funktion":

Einwurf von 5 Sfrc. gibt direkt 4 Münzen ausbezahlt und 1 Spiel.
Die 4 Münzen werden nicht im Buchhaltung aufdatiert oder auf mechanische Zähler gezählt; aber sie werden im 'Hopper-Defizit' mitgerechnet.

Der 5 Sfrc. Einwurf ist von separaten 'Münzsperre' gesteuert, normalerweise arbeitet die 5 Sfrc. Münzsperre in Parallele mit Standard-Münzsperre (jedoch ist sie immer geschlossen, wenn das Hopper-Defizit 200 überschreitet).

Connectoranschlüsse:

5 Sfrc. coin input:

Input T0-0; Terminal XF13; ('Rot/Gelb' Leitung für "Coin-acceptor").

5 Sfrc. coin-lock output: Terminal YB5; mit Diode bit 2.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 9 AF

KREDIT-SPEICHER

"Kredit Speicher" ist nur im Version 'Sonderspiel'.
Eingeworfene Münzen werden auf den "Gewinn-Display" gespeichert;
Spiel wird angefangen mit dem 'Stop-Start' switch.
Ein Spiel wird normalerweise mit "Geschiclichkeit" abgeschlossen,
und danach wird ein eventuellen Gewinn zur 'Kredit' zusammenge-
zählt, die dann 'displayed' wird.

Sowohl 'Gewinn' als auch 'Kredit' werden im selben Display 'dis-
played' nach folgender Regel:

Kredit wird 'displayed' bei Einwurf. Bei Start wird Kredit abge-
zählt und 'displayed'. Danach wird ein Spiel normalerweise abge-
wickelt, was 'Display-Gewinn' betrifft, Kredit wird nicht 'dis-
played' bevor "Geschichlicheit" abgeschlossen ist.

Buchhaltung:

Zahl von EINWURF & AUSZAHL ist zu 'Spiel' & 'Gewinn' umdefiniert
worden. Sowohl elektronisch als auch mechanisch.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 10 AF

SPEZIELLE BUCHHALTUNG

Die Spezielle Buchhaltung kann nur ausgeschrieben werden via ein Drucker und enthält:

1. Verloren beim "Geschichlicheit":
(wird verteilt, wird später ausbezahlt via RISIKO, 1/2 RISIKO & BAR-FEATURE & EVEN/DOUBLE)
2. Berechnungsgrundlage für 'Auszahlungsquote'
Ein & Aus
3. Totale Buchhaltung: Ein & Aus
4. Zahl von 'Risiko-Lose'; konvertiert zu 'Bonus'; einwirkt auf Auszahlungsquote.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 11 AF

SPEZIELLE FUNKTIONE

Wenn ein Fehler entesteh ('TILT') wird auf den Gewinn Display "Err" gezeigt, gewechselt mit dem eventuellen Betrag, den der Spieler gut hat.

Zur selben Zeit wird die Ursache des Tilts im RISIKO-Display als eine Nummer gezeigt, aber nur wenn die Tür offen steht. Ausserdem werden alle 'TILTS' in einem 'TILT-Archiv' registriert, das nicht gelöscht wird wie den normalen 'Tilt-Zustand' mit power off/on.

Das Tilt-Archiv wird im Test Programm ausgelesen.

Der Hopper kann manuell geleert werden. (Während Auslesung des Test-Programmes).

Mit einem 'MANIPULATIONS'-Funktion ist es möglich eine gewisse Gewinn (und von einem bestimmten Typ) zu erzwingen; siehe "Manipulation".

NB!!!

Gewinne, die auf diese Weise entstanden sind, werden nicht gezählt, weder von mechanische noch Elektronische Zähler.

Dies gilt aber nur das gegenwärtige Spiel; Features, die via Manipulation ausgelösst sind werden in nachfolgendene Spiel gezählt. Features die via Manipulation ausgelösst werden, stört das innere Steuerungssystem!!!!

COMPU – GAME SERVICE – MANUAL

FAVORIT

SIDE 12 AF

MASCHINEN IDENTITÄT

Wenn die Maschine in Game-Over Position steht kann ein "Identitäts-Kode" von der Maschine ausgelesen werden bei gleichzeitige Aktivierung von 'Start/Stop' und 'Risiko'.

Die Auslesung ist in dem selben Format wie 'Buchhaltung';

3 wenigst bedeutenden im 'Risiko-Display'

2 meist bedeutenden im 'Risiko-Display'

Identität wird auch via Drucker ausgeschrieben.

Definition wird direkt im ROM unternommen:

Adresse 7FFFH = 2 wenigst bedeutenden Ziffer für 'Gewinn-Display'

Adresse 7FFEH = 1 meist bedeutenden Ziffer für 'Gewinn-Display'

Adresse 7FFDH = 2 Ziffer für 'Risiko-Display'

Der Prom-Inhalt wird als 2 bcd-Ziffer gezeigt.

Z.B. Prom Inhalt:

7FFDH = 12H

7FFEH = 3H

7FFFH = 45H

Risiko-Display: "12", Gewinn Display: "345".

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 13 AF

INITIALISIEREN

Bedarf für initialisieren zeigt sich dabei, dass die Leuchtdiode "P" auf die Hauptplatine (ist vorüber auf die Platine bei Position 'G') nicht 6 Mal unmittelbar nach Einschaltung der Maschine blinkt.

Die Ursache könnte eine defekte RAM sein oder der RAM-Inhalt ist zerstört oder geändert, was z.B. geschehen kann, wenn die Platine zu lange ohne Strom gewesen ist (Zelle entladet).

Die elektronische Zähler können immernoch abgelesen werden, aber man soll sich ihr Inhalt mit jegliches Recht vorbehalten!!!

Initialisieren wird unternommen, wie folgt:

- A) POWER OFF
- B) TEST SWITCH IN OFF POSITION
- C) "P" SWITCH IN ON POSITION (UP)
- D) POWER ON
- E) Wartet bis die Walzen stehenbleiben
- F) "P" SWITCH OFF (DOWN)

Alles in der Maschine ist jetzt 'reset'.

Auslesung von Zähler trotz RAM oder RAM-Check Summe Fehler:

- A) POWER OFF
- B) "P"-SWITCH IN ON POSITION (UP)
- C) POWER ON

Das TEST-Programm ist jetzt zugänglich auf normaler Weise einschliesslich Zähler-Auslesung.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 14 AF

NB: "P" SWITCH DARF NICHT IN OFF POSITION GESETZT WERDEN, INDEM ES INITIALISIEREN VERURSACHT.

TEST PROGRAMM

Test switch on:

Falls eine oder mehrere Sachen 'TILT' mitgeführt hat, wird das TILT-Archiv im RISIKO-Display ausgelest. (Wenn mehrere 'TILTS' registriert sind, werden sie im Turnus ausgelesen).

TILT'S:

- 01 = Walze 1 Synchronisierung verloren
- 02 = Walze 2 Synchronisierung verloren
- 03 = Walze 3 Synchronisierung verloren
- 10 = Hopper leer
- 11 = Hopper Switch aktiv zu lange
- 20 = Coin Switch aktiv zu lang

Die ausgeleste Nummer sind identisch mit denen, die auf den RISIKO-Display ergaben, als der TILT entstand. (Nur ist die Auslesung von mehreren Walzen, die zur selben Zeit die Synchronisation verloren haben summiert; z.B. Walze 1 und 3 wird als "4" gezeigt).

Wenn der 'Manipulations-Switch' während dieser Auslesung aktiviert wird, wird das 'TILT-Archiv' gelöscht.

Wenn der 'RIGHT-Switch' ("Stop/Start") wieder aktiviert wird, der BONUS Display wird 1-2-3-4 zählen, wo jede Zahl folgenden Funktionsübersicht entspricht:

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 13 AF

- 1: Konstanten, Änderung und Kontrolle
- 2: Auslesung und 'reset' von elektronische Zähler
- 3: Hardware-Test Programm
- 4: Ausschreibung von Buchhaltung auf Drucker;
(Übersicht 4 wird nur gezeigt wenn Drucker eingeschaltet ist)
(Bei Aktivierung des 'Manipulations-Switch' während Ausschreibung, wird "Debug-information" auch ausgeschrieben; der Switch wird aktiv gehalten bis der Drucker stehenbleibt; der Drucker setzt fort, wenn der Switch losgelassen wird).

Bei Aktivierung des 'LEFT-Switch' ("Auszahlen") der Hopper kann starten (für Leerung).

Der erwünschte Funktion wird dabei eingeleitet den 'RIGHT-Switch' ("Stop/Start") zu aktivieren, während der erwünschte Funktions-Nummer angezeigt wird.

KONSTANTE:

(Test Übersicht Nr. 1)

Auf den BONUS-Display wird die Nummer des Konstantes gezeigt.

Mit den 'RIGHT-Switch' ("Stop/Start") kann man zwischen den verschiedenen Konstanten steppen.

Wenn der 'Manipulations-Switch' aktiviert wird, wird der Inhalt in dem betreffenden Zähler 'reset' werden.

KONSTANT NUMMER:

- 1: 'Game-Over' Licht-Intensität. (Eingestellt von der Fabrik= 0). Einstellung von Pause nach 'Game-Over' zu "Game-Over-Flash" beginnt; und Pause nach jedem Durchlauf von Game-over Sequenz.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 14 AF

Inhalt:	Game-Over Pause:	Sequenz Pause:
=0 :	10 sek.	0 sek.
=1 :	15 sek.	5 sek.
=2 :	30 sek.	10 sek.
=3 :	kein Game-Over flash	

2 : Wird nicht benutzt.

ELEKTRONISCHE ZÄHLER

(Test Übersicht Nr. 2)

Auf den BONUS Display wird die Nummer des Zählers gezeigt.

Der Inhalt des Zählers wird auf 5 Segment-Anzeigen gezeigt:

- die 3 wenigst bedeutenden Ziffer im GEWINN Display
- die 2 bedeutenden Ziffer im RISIKO Display

Mit dem 'RIGHT Switch' ("Start/Stop") kann man zwischen den verschiedenen Zähler steppen.

Wenn der 'Manipulations-Switch' aktiviert wird, wird der Inhalt in dem betreffenden Zähler 'reset' werden.

Zähler Nummer:

1. Einwurf
2. Auszahl
3. Auszahlungsquote
4. Zahl von Spiele in SUPER-PLAY
5. Zahl von Gewinne in SUPER-PLAY

(Berechnung von Auszahlungsquote wird zwischen 2 'unsichtbare' Zähler unternommen, die nur 'reset' werden, wenn der Zähler für Auszahlungsquote reset wird (Nr. 3))

(Deshalb können Winwurf und Auszahl Zähler 'reset' werden einzeln

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 15 AF

nach Bedürfnis, ohne dass es Einfluss gibt auf den Zyklus, worüber der Auszahlungsquote berechnet wird).

HARDWARE TEST

(Test Übersicht Nr. 3)

Auf den BONUS-Display wird die Nummer des Testes gezeigt.

Mit den 'RIGHT-Switch' ("Auszahlen") kann ein Test festgehalten werden, "ständiges Licht oder ähnliches".

1. Test: "Segment-Anzeigen-Test", alle Segment-Anzeigen 0, 1, ...
....9 danach "Walking 8"
2. Test: "Lampen-Test": Alle Lampen werden einer nach dem andern eingeschaltet. Die Nummer der Lampe ist im GEWINN Display gezeigt. (Wenn eine ständige Zahl als 'Nummer' gezeigt wird, siehe dann nachstehend unter 'Multiplex-Fehler'.
(Wenn der 'Manipulations-Switch' aktiviert wird, werden alle Lampen in Nummernfolge eingeschaltet).
3. Test: "Latch-Test": Mechanische Zähler, Hopper-Outputs, Sound und Münzsperre, werden aktiviert.
Die Nummer des Latches wird im GEWINN Display gezeigt.
(Nr. 0-7 = Bits in Latch ohne Dioden)
(Nr. 10-17 = Bits in Latch mit Dioden)
4. Test: "Sound Test": Alle "Sound Effekte" werden gehört; getrennt von einer kurzen Unterbrechung.
Die Nummer des Sound-Effekts werden im GEWINN-Display gezeigt.
5. Test: "Switch Test": Für jede Switch, der aktiviert wird, eine entsprechende Nummer wird im GEWINN Display gezeigt.

Switch Nummer:	Funktion:
0	Exchange Coin-In
1	Stop/Start, links
2	Risiko
3	Super-Play

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 16 AF

4	Auszahlen; "Cash"
10	Manipulations-Switch
13	Stop/Start, rechts
15	Coin-in
102	Tür-Switch
110	Hopper-Switch

(Mögliche Switch-Nummer sind 0 bis 15 und
100 bis 115)

DRUCK VON BUCHHALTUNG

(Test Übersicht Nr. 4)

4: Auslesung von Buchhaltung auf Drucker.

(Bei aktivierung vom 'Manipulations-Switch', wenn der Drucker startet, wird "Debug-Information" auch ausgeschrieben; der Switch soll aktiv sein, bis der Drucker stehenbleibt (nach wenige Linien) Der Drucker setzt fort, wenn der Switch losgelassen wird.

MULTIPLEX-FEHLER

Wenn eine ständige Zahl zwischen 100 und 109 während des Lampen-testes gezeigt wird, gibt es einen inneren Fehler im Lampen-Multiplex Sicherungs-Kreislauf auf der SMC 51 Platine, der während einen "eigen-Test" gefunden ist, der bei jeden Power-up ausgeführt wird. Multiplexing von den Lampen kann nicht eingeleitet werden, da es eine grosse Risiko gibt, die Lampen abzubrennen!!!

Fehler-Displays zwischen 101 und 105 herrührt nur von innere Fehler auf die SMC 51 Platine.

Fehler-Displays zwischen 106 und 109 können teils Fehler auf die SMC 51 Platine sein, teils Fehler auf Lampen-Platinen. Solche Fehler sollen bei manuelle Messungen lokalisiert werden:

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 17 AF

Auf alle LAMPEN-DATEN Linien soll 24vdc gemessen werden (kann auf die SMC 51 Platine auf Collector von Transistor TIP 120 gemessen werden).

Auf alle LAMPEN-SELECT Linien soll zirka 24dc gemessen werden (kann auf die SMC Platine auf MT2 ("collector") von Triac's gemessen werden).

Bedeutung der ausgeleste Zahl:

- 100: "P" Switch on, Sicherungs-Kreislauf nicht getestet
- 101: 'Watch-dog off' oder 'Lamp disable off' unmittelbar bei Power up.
- 102: 'Watch-dog' nicht off nach 20 sek. mit Impulse
- 103: 'Watch-dog' zu früh on nachdem Impulse ist fertig
- 104: 'Watch-dog' zu spät on nachdem Impulse ist fertig
- 105: 'Watch-dog' nicht on nachdem Impulse wieder angefangen ist.
- 106: 'Lamp disable' nicht off nach 1 sek. mit Impulse
- 107: 'Lamp disable' on nach: "Transistor on circuit enablet" aber kein Transistor on
- 108: 'Lamp disable' nicht on nach: "Transistor on circuit enablet" und alle Transistor on.
- 109: 'Lamp disable' nicht off nach 1 sek. mit Impulse

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 18 AF

VERSION DEFINITION

Version Definition in der Programm - Adresse 7FFAH.

Bit:	HEX val	Funktion
0	1H	Max Gewinn = 20
1	2H	Max Gewinn = 25
2	4H	Max Gewinn =100
3	8H	Max Gewinn = 20 Sonderspiele
4	10H	"Kredit Speicher"
5	20H	"No-reel-run"; ersten Walzenlauf ist entfernt, kurze delays, keine Walzen-Synchronisation-check, kein Sound.
6	40H	"LOG-Druck" Version; Druck pr. 25 Spiele, logget 2500 PROM Adresse 7FFFH definiert 'Intervall-Länge' x 10.
7	80H	Test-Version: (alle Zähler können ausgelest werden, alle Zähler und Banken werden aufdatiert bei 'Manipulierte Spiele').

Nur bit 4-7 können im PROM geändert werden; alle andere Versione fordern re-compilering.

Prom-Inhalt für Standard-Versionen:

Version Gewinn 20	=1H
Version Gewinn 25	=2H
Version Gewinn 100	=4H
Version Gewinn 20-Sonder KREDIT	=18H
Version Gewinn 20-Sonder (geändert im PROM)	=8H

NACHPRÜFUNG VON WALZEN-SYNCHRONISATION

Mit der folgenden Prozedur kann die mechanische Justierung der Opto-Gabel der Walzen kontrolliert werden.

- A) POWER OFF
- B) "P"-SWITCH IN ON POSITION (UP)
- C) POWER ON

Wenn der 'Manipulations-Switch' jetzt aktiviert wird, werden im Gewinn-Display 3 einstellige Zahlen gezeigt, jeden Ziffer weist auf die entsprechende Walze hin. Diese Zahl kann zwischen 3 und 6 sein, und nur die Zahlen 4 und 5 können acceptiert werden.

(Die beste Justierung ist wenn die Zahl bei mehrmaligen Starts zwischen 4 und 5 wechselt). Die Zahlen 3 und 6 können nicht acceptiert werden!

(Wenn die Zahl "0" gezeigt wird, könnte die betreffende Walze nicht synchronisiert werden)

Walzen können wieder-synchronisiert werden, wenn man kurz im Testprogramm eingeht.

Re-synchronisation bei 'kleine' synchronisations-Fehler kann ausser Funktion gesetzt werden bei Aktivierung von einem 'Switch-Eingang':

Switch-Eingang "TO-5" (Connector X, Vorderseite Terminal 8) aktiv verursacht, dass alle 'kleine' synchronisations-Fehler zu 'Fatale geändert werden und werden umgehend registriert.

COMPU - GAME SERVICE - MANUAL

FAVORIT

SIDE 20 AF

MANIPULATION

Manipulations-Switch on

Insert coin: Immernoch manipulations-Switch on.

RIGHT-BUTTON (= "Stop/Start"):

 steppen bis dem gewünschten 'GEWINN-WERT'

 Der Wert des Gewinnes wird im 'GEWINN-DISPLAY' ge-
 zeigt: ("BAR-Feature" wird als 95 displayed).

LEFT-BUTTON (= "Auszahlen"):

 steppen bis dem gewünschten 'GEWINN-TYP'

 (0-12; Gewinn direkt von Walzen oder via Features)
 ("Gewinn-Typ" wird im 'RISIKO-DISPLAY' displayed)

Manipulations-Switch loslassen

Das Spiel wird auf normalerweise angefangen.

(Ein Spiel, das auf diese Weise ergibt ist, ist als 'manipuliert'
registriert, deshalb wird es auf keine Zähler gezählt; auch nicht
auf die 'unsichtbaren')

Die Manipulations-Liste ist im Fil 'FEAZZZ OI' eingeschlossen,
einschliesslich im 'TABLE' Modul.