

EUROPLAY

25" 28"

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
BEI DER AUFSTELLUNG BEACHTEN	1
ALLGEMEINE HINWEISE	2
FEATURES (MERKMALE)	3
ZUGANG ZU BAUGRUPPEN UND EINSTELLUNGEN	4
EINBAU DER SPIELPLATINE(N)	5
SPANNUNGS/MONITOREINSTELLUNGEN	6
BILDRÖHRENDREHUNG/180° BILDDREHUNG	7
FEATURES KREDITPLATINE	8
BUCHHALTUNG UND PROGRAMMIERUNG	9-10
TESTPROGRAMM	11
SCHALTPLÄNE	12-16
BESTÜCKUNG KREDITPLATINE	17

BEI DER AUFSTELLUNG BEACHTEN

Das vorliegende "SERVICE MANUAL" soll Sie mit der Aufstellung und Wartung des **VIDEO-AUTOMATEN** vertraut machen. Auf den vorderen Seiten sind wichtige Hinweise, Preiseinstellung und Service-Tips für die Aufstellung und Bedienung des Automaten beschrieben.

Für die Service-Tips werden allgemeine Kenntnisse von Mikroprozessoren, TTL-Schaltkreisen und TV-Monitoren vorausgesetzt. Ohne Kenntnisse auf diesen Gebieten sollte keine Reparatur des elektronischen Geräteteils versucht werden. Den Abschluß bilden die Schaltpläne.

Wir bitten Sie, die Hinweise dieses Manuals sorgfältig zu beachten, um zufriedenstellende Funktion des Video-Automaten zu sichern.

Bitte bei der Aufstellung beachten

Transportschäden

Soweit äußerliche Transportschäden erkennbar sind, müssen diese sofort beanstandet, auf einem Transportschein festgehalten und vom Anlieferer (Spediteur, Bundesbahn, etc.) bestätigt werden.

D e r H e r s t e l l e r h a f t e t n i c h t f ü r T r a n s p o r t -
s c h ä d e n !

Netzspannung

Das Gerät ist für die auf dem Typenschild angegebene Netzspannung eingestellt.

Gemäß VDE-Vorschrift ist das Gerät mit Schutzleiteranschluß versehen und nur für trockene Räume bestimmt.

ALLGEMEINE HINWEISE

Vor Reparatur Netzspannung ausschalten

Bei Überwachung und Erprobung: Spannung führende Teile nicht berühren!
Auch bei ausgeschaltetem Gerät kann der Monitor noch gefährliche Spannungen führen.

Achtung, Hochspannung!

Am Anodenanschluß der Bildröhre liegen etwa 20 000 Volt.

Sicherungen nur durch solche mit gleichen Werten ersetzen!

Eine durchgebrannte Sicherung signalisiert Überlastung eines Bauteils. Wenn die Sicherung durch eine höherwertige ersetzt wird, kann ernsthafter Schaden verursacht werden.

Bauteile nur durch Original-Ersatzteile ersetzen!

Niemals gedruckte Schaltungen oder Verbindungen bei eingeschaltetem Gerät entfernen.

Maße

25" Monitor

Höhe	1790 mm	Breite	660 mm	Tiefe	850 mm	Gewicht	110 kg
------	---------	--------	--------	-------	--------	---------	--------

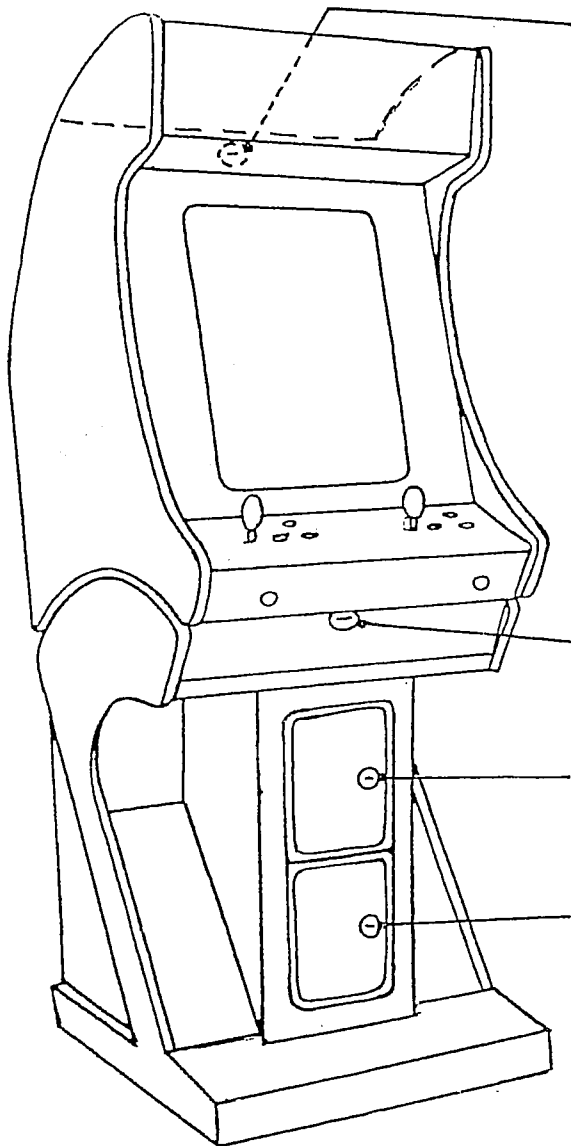
28" Monitor

Höhe	1980 mm	Breite	740 mm	Tiefe	860 mm	Gewicht	140 kg
------	---------	--------	--------	-------	--------	---------	--------

FEATURES (MERKMALE)

- Drehbare Bildröhre
- Einschubsystem frontseitig (einfaches Wechseln der Spielplatten)
- "Jamma" Standard-Interface (Spielplattenanschluß)
- Adapter für 2 und 4 Spielplatten (Option)
- Elektronischer Münzprüfer
- 180° Bilddrehung über Schalter
- Kreditplatine individuelle Preiseinstellung
- Hantarex-Monitor
- Hantarex-Stromversorgung 15A
- Display (5 V Spannungsanzeige)
- Lenkradkit für 25" Monitor (Option)
- Auswertung mit "NSM DATA-PRINT"

ZUGANG ZU BAUGRUPPEN UND EINSTELLUNGEN



Einstellungen:

- Fokussierung
- Helligkeit
- Kontrast
- Farbe

Spannungsversorgung
Kreditplatine
Monitoreinstellungen
Bildröhrendrehung
180° Bilddrehung

Elektronischer Münzprüfer

Kasse

EINBAU DER SPIELPLATINE(N)

1. Gerät öffnen Abb. 1

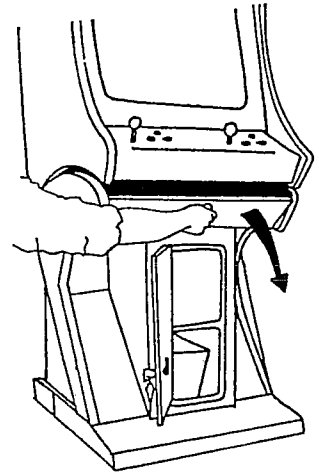


Abb. 1

2. Verriegelung links und rechts vom Bedienungspanel öffnen Abb. 2 und Einschub nach vorne ziehen Abb. 3

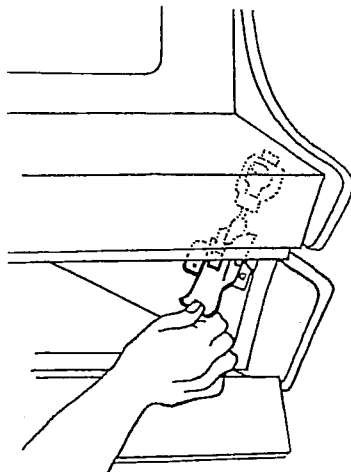


Abb. 2

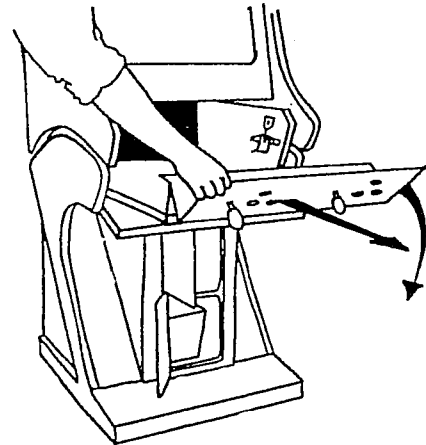


Abb. 3

3. Spielplatine in vorgesehene Halterung einsetzen Abb. 4

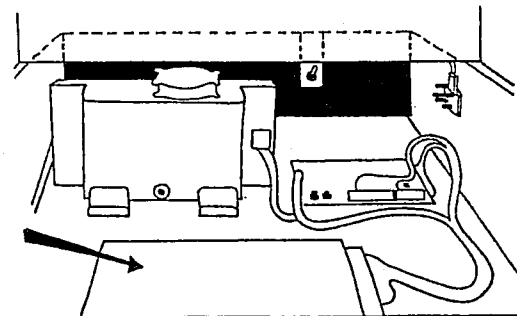


Abb. 4

SPANNUNGS-/ MONITOREINSTELLUNGEN

Das Display auf der Kreditplatine zeigt die 5V-Betriebsspannung für die Spielplatinen an. Mit dem Potentiometer (Abb. 5) kann die Betriebsspannung eingestellt werden.

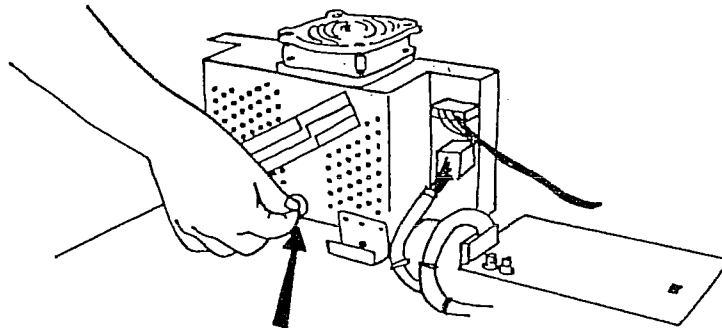


Abb. 5

Mit den Potentiometern an der rechten Gehäusewand Abb. 6 kann die Bildfrequenz, Bildlage und Bildamplitude horizontal und vertikal eingestellt werden.

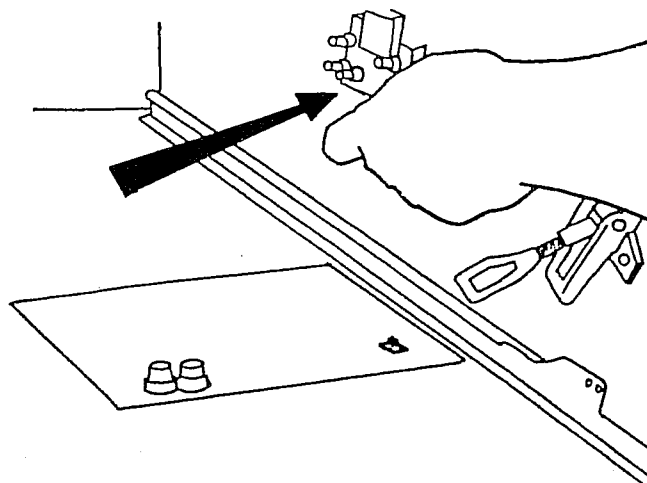


Abb. 6

BILDRÖHRENDREHUNG / 180° BILDDREHUNG

Bildröhre um 90° drehen

Bildröhre mit Holzrahmen nach vorne ziehen Abb. 7 und in die gewünschte Position drehen Abb. 8

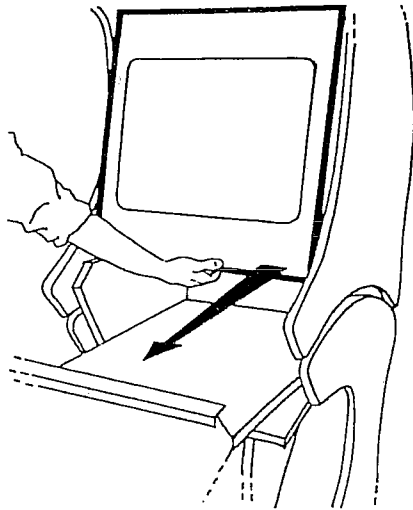


Abb. 7

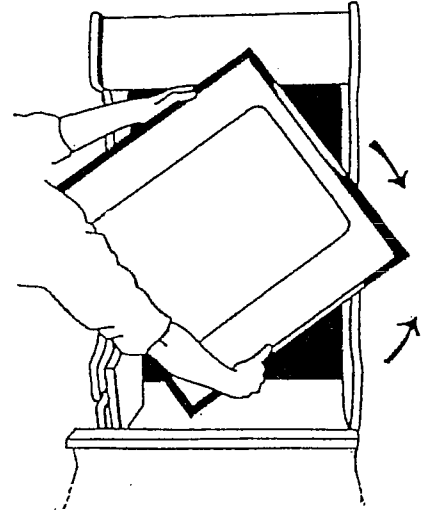


Abb. 8

180° Bilddrehung

Mit dem Schalter Abb. 9 kann das Bild um 180° gedreht werden.

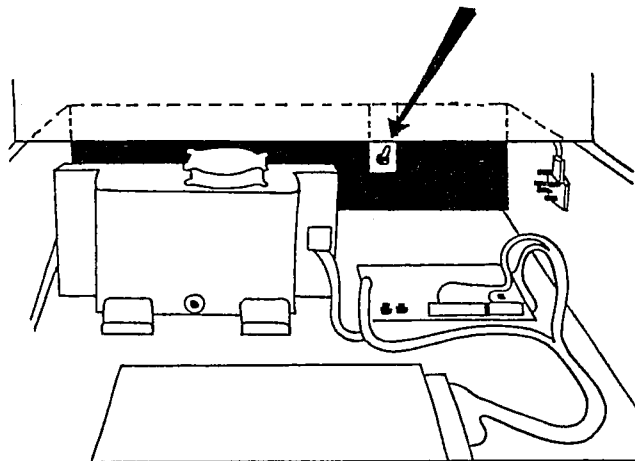


Abb. 9

FEATURES KREDITPLATINE

- Kreditspiel
- Zeitspiel
- Manipulationsschutz gegen Störsignale
- Akustisches Warnsignal
- Münzprüfer Selbstdiagnosesystem
- Programmierung der Kredite
- Programmierung der Zeiteinheiten
- Indirekte Umwertung
- Statistik und Buchhaltungsdaten
- Für Münzprüfer von Azkoyen, NRI, Coin-Controls, Mars, Mecanique geeignet
- Testroutine mit Fehleranzeige
- Lautstärkereglер

BUCHHALTUNGSDATEN / PROGRAMMIERUNG

Das Testprogramm ermöglicht das Auslesen der Statistik und Buchhaltungsdaten. Durch Drücken der Test-Taste (rote Taste) auf der Kreditplatine (Abb. 10) gelangt man in den Testmodus, im Display erscheint Testschritt 01. Weiterschalten in den nächsten Testschritt durch zweimaliges Drücken der Test-Taste.

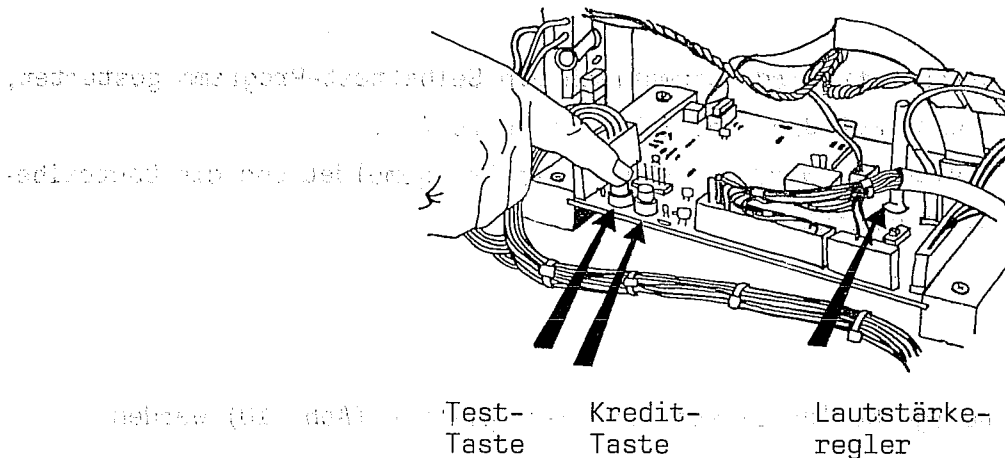


Abb. 10

Löschen der Buchhaltungsdaten

Im Testschritt 15 nochmals die Test-Taste drücken, es wird der Kasseneinhalt im Display angezeigt.

Nach gleichzeitigen Drücken der beiden Startknöpfe auf dem Steuerpult werden die Buchhaltungsdaten (Testschritt 11-15) gelöscht.

Mit Testschritt 16 werden die Gesamtkredite gelöscht (Handhabung wie Testschritt 15).

Programmierung

Falls die Werkseinstellung geändert werden soll, ist wie im folgenden Beispiel zu verfahren.

Beispiel: Geräte-Nr. einstellen

- Test-Taste drücken; Testschritt 01 wird angezeigt.
- Nochmaliges Drücken der Test-Taste: Geräte-Nr. xxxxx wird angezeigt.
- Mit dem Startknopf Spieler 1 kann die Zahl (Geräte-Nr.) erhöht und mit dem Startknopf Spieler 2 erniedrigt werden.
- Durch Drücken der Test-Taste wird die neue Einstellung gespeichert und automatisch in den nächsten Testschritt weiterschaltet.

BUCHHALTUNGSDATEN / PROGRAMMIERUNG

Hinweis:

Alle Testschritte können wie im Beispiel beschrieben geändert werden.
Durch gleichzeitiges Betätigen der Startknöpfe für Spieler 1 und Spieler 2 wird die Anzeige auf Null gesetzt.

Nach dem letzten Testschritt wird automatisch ein Selbsttest-Programm gestartet, welches die Schaltkreise auf der Kreditplatine überprüft.

Ein fehlerhafter Schaltkreis wird mit einem Piep-Ton gemeldet und die Bauteilbezeichnung im Display angezeigt.

Servicekredite

Mit der Kredit-Taste (gelbe Taste) auf der Kreditplatine (Abb. 10) werden Kredite aufaddiert.

Lautstärkereglung

Die Lautstärke kann mit dem Potentiometer auf der Kreditplatine (Abb. 10) eingestellt werden.

Auswertung mit NSM DATA PRINT

Auswerten:

- Videogerät ausschalten
- Kassentür öffnen und Standardstecker vom DATA PRINT in die Steckbuchse an der Kassentür einstecken.
- Videogerät einschalten, die Daten werden übertragen und mit einem Piep-Ton bestätigt.
- Je nach Einstellung des DATA PRINT's werden die Daten automatisch ausgedruckt und/oder gespeichert.

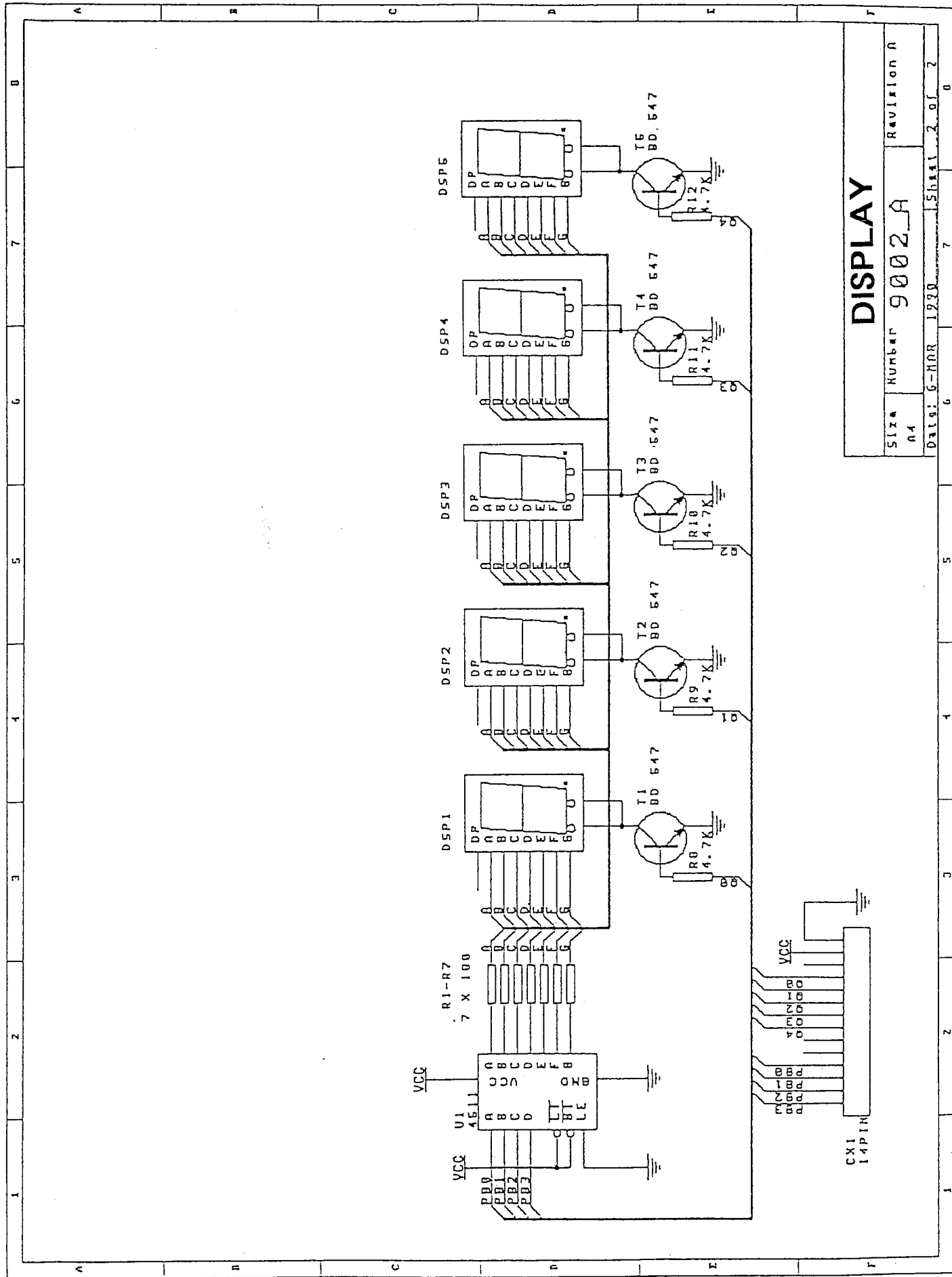
Hinweis:

Nach Auswertung mit DATA PRINT werden die gesamten Buchhaltungsdaten (Testschritt 11-16) automatisch gelöscht.

TESTPROGRAMM

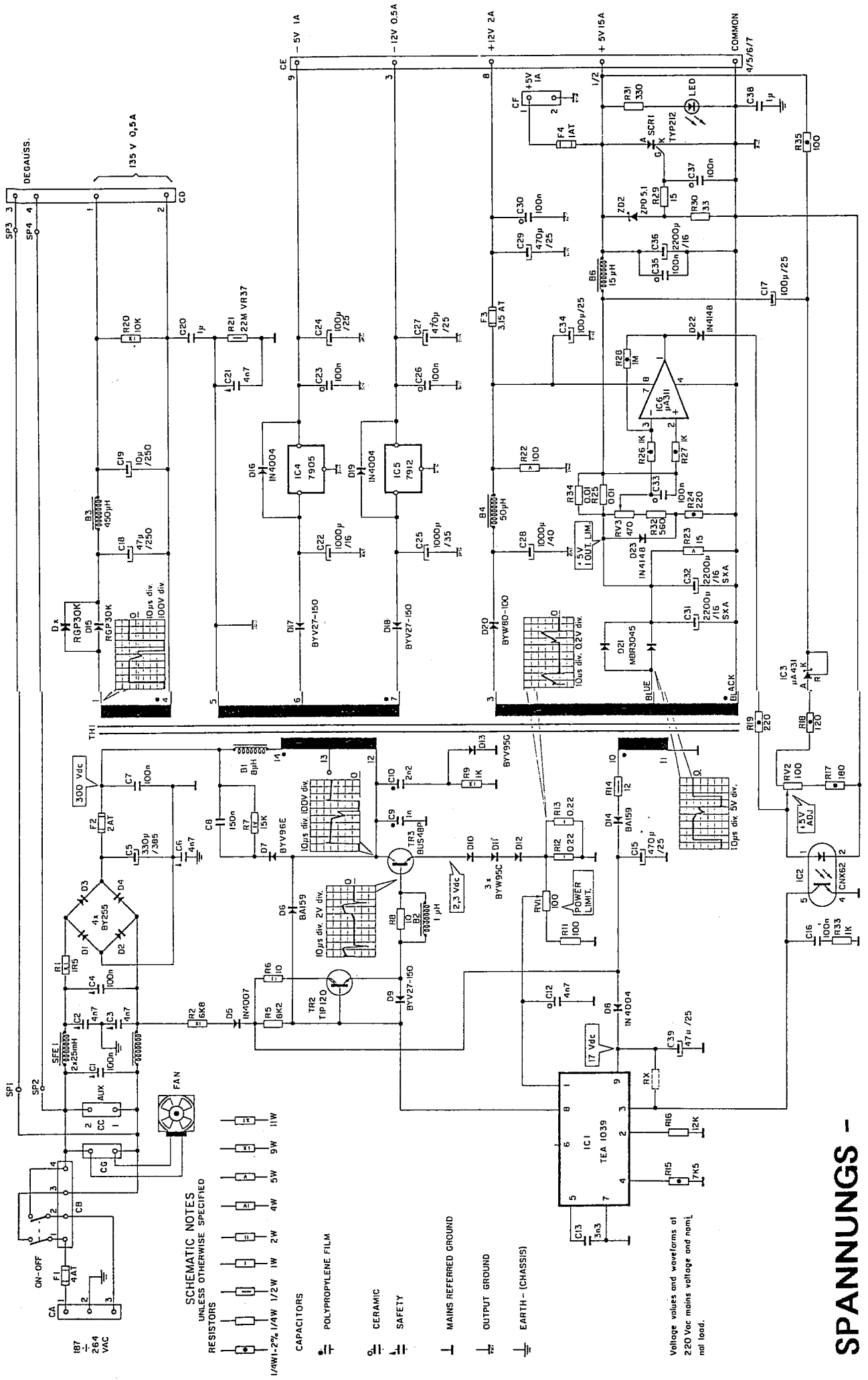
Testschritt	Bezeichnung	Werkseinstellung
01	Gerätenummer	0
02	Aufstellplatznummer	0
11	Kasse (Anzahl 1,- DM Münzen)	
12	Kasse (Anzahl 2,- DM Münzen)	
13	Kasse (Anzahl 5,- DM Münzen)	
14	Nicht benutzt	
15	Kasse gesamt in DM	
16	Anzahl der Gesamtkredite	
21	Geldwert für Münzkanal 1	1
22	Geldwert für Münzkanal 2	2
23	Geldwert für Münzkanal 3	5
24	Geldwert für Münzkanal 4	
30	Kreditmodus 0 = Kreditanzeige im Monitor 2 = zusätzliche Kreditanzeige im Display (wenn zwei Spiel- platinen eingebaut)	0
	Zeitmodus 1 = volle Zeiteinheiten für beide Spieler	
* (siehe Hinweis)	3 = Halbierung der Zeitein- heiten, wenn 2 Spieler	
31	Kreditimpulslänge in 1/100 Sek.	10
32	Basis der Zeiteinheit 100 = 1 Sekunde	100
33	Zeiteinheiten pro Kredit	60
41	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 51)	1
51	Geldwert in DM	1
42	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 52)	3
52	Geldwert in DM	2
43	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 53)	7
53	Geldwert in DM	5
44	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 54)	0
54	Geldwert in DM	0
45	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 55)	0
55	Geldwert in DM	0
46	Anzahl d. Kredite (f. Geldwert in Testschritt 56)	0
56	Geldwert in DM	0

*** Hinweis:** Über ein akustisches Signal in drei Stufen wird dem Spieler mitgeteilt, daß die Zeiteinheiten bald abgelaufen sind.
Ein Piep-Ton 30 Sek., zwei Töne 20 Sek. und drei Töne 10 Sek. vor Ablauf der Spielzeit.



DISPLAY

Size	Number	Revision
A4	9002_A	0
Date: 6-MAR 1990		Sheet 2 of 2

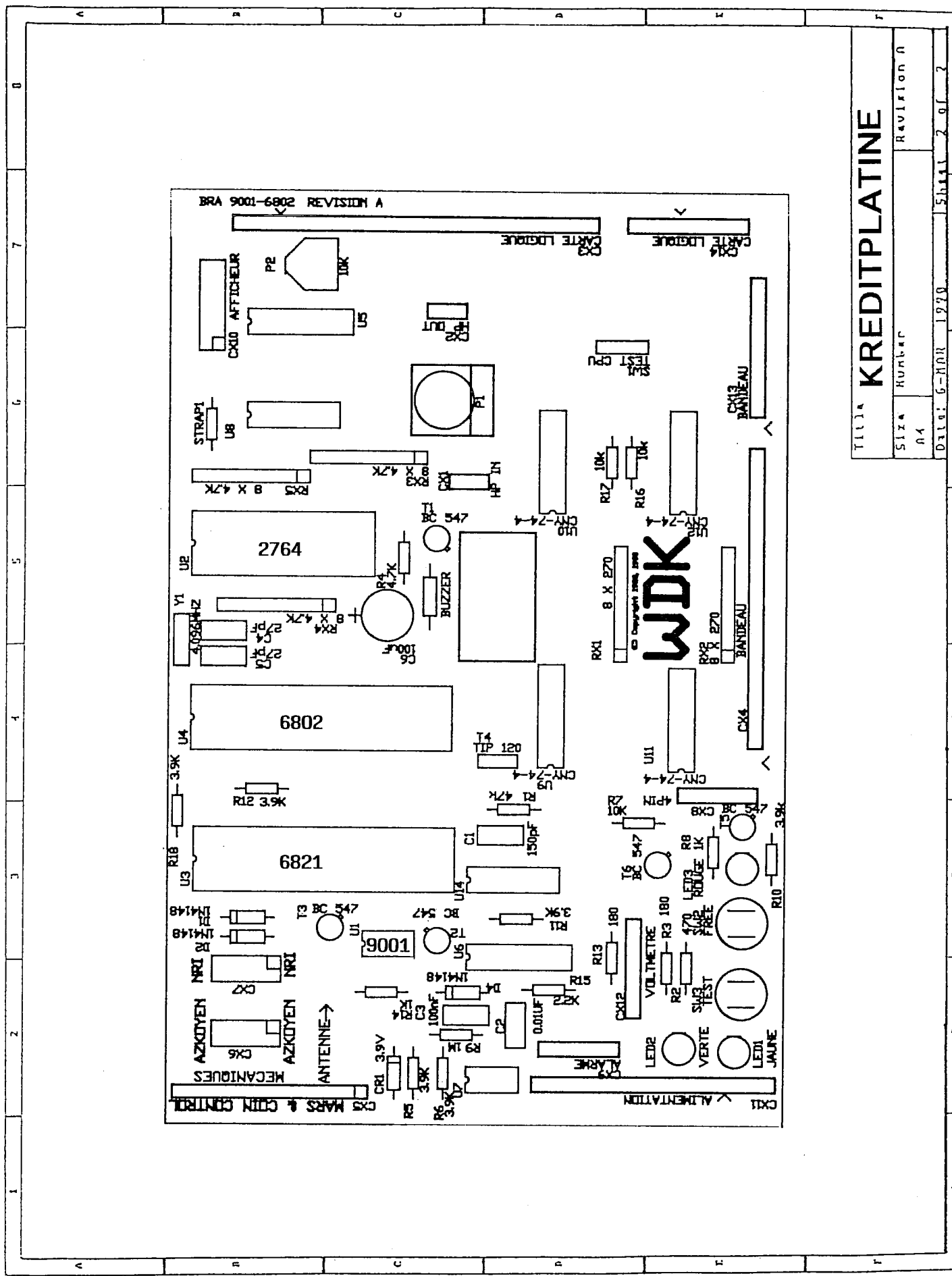


SCHEMATIC NOTES
UNLESS OTHERWISE SPECIFIED

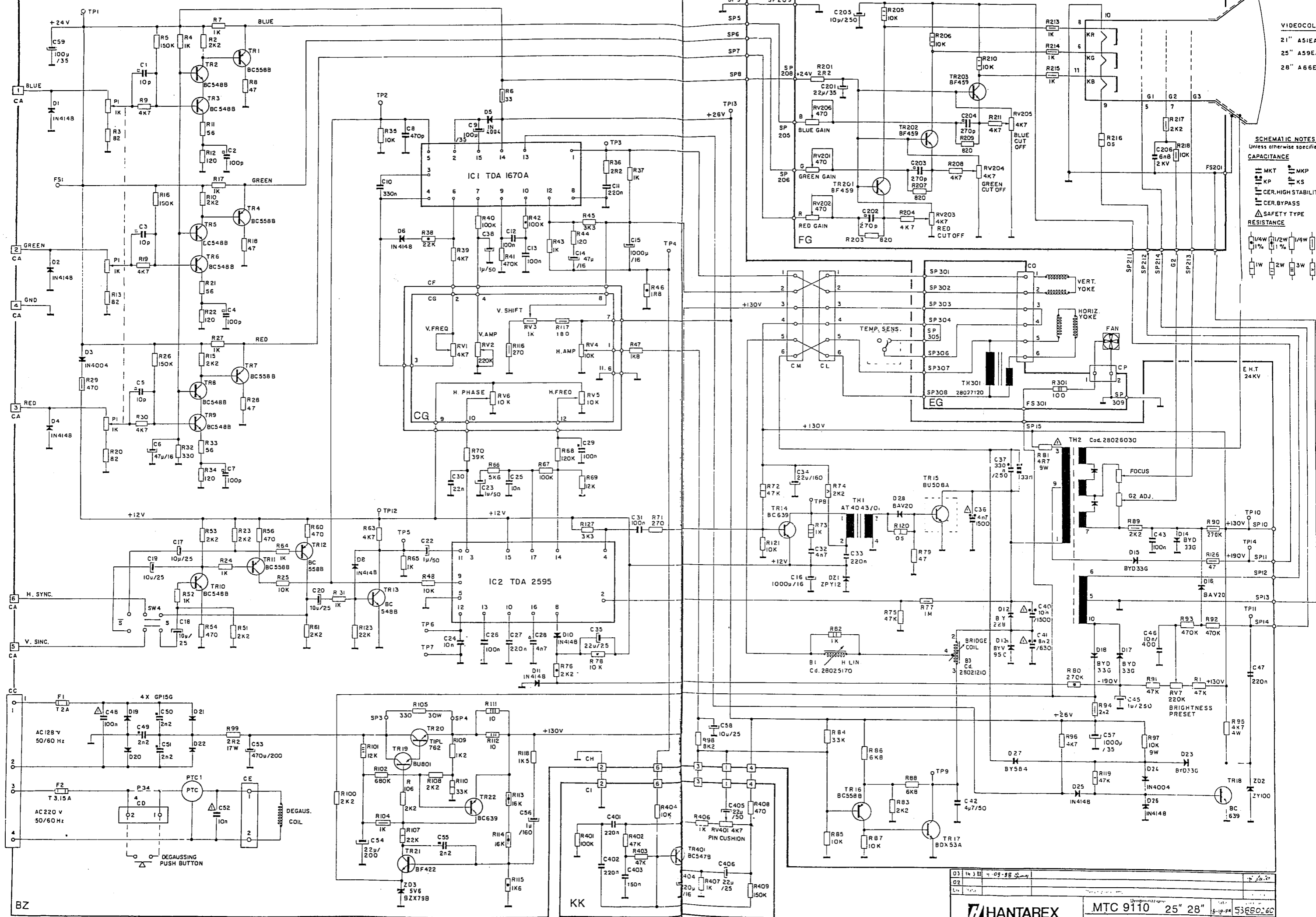
- RESISTORS
- 1/4W/1-2% 1/4W 1/2W 1W 2W 4W 5W 5W 11W
- CAPACITORS
- POLYPROPYLENE FILM
- CERAMIC
- SAFETY
- MAINS REFERRED GROUND
- OUTPUT GROUND
- EARTH - (CHASSIS)

Voltage values and waveforms at 220 Vac mains voltage and noml. no. load.

**SPANNUNGS -
VERSORGUNG**



TITRE		KREDITPLATINE	
Size	Number	REVISION 0	
	04	Date: 6-MAR 1970	Sheet 2 of 2



SCHEMATIC NOTES
 Unless otherwise specified

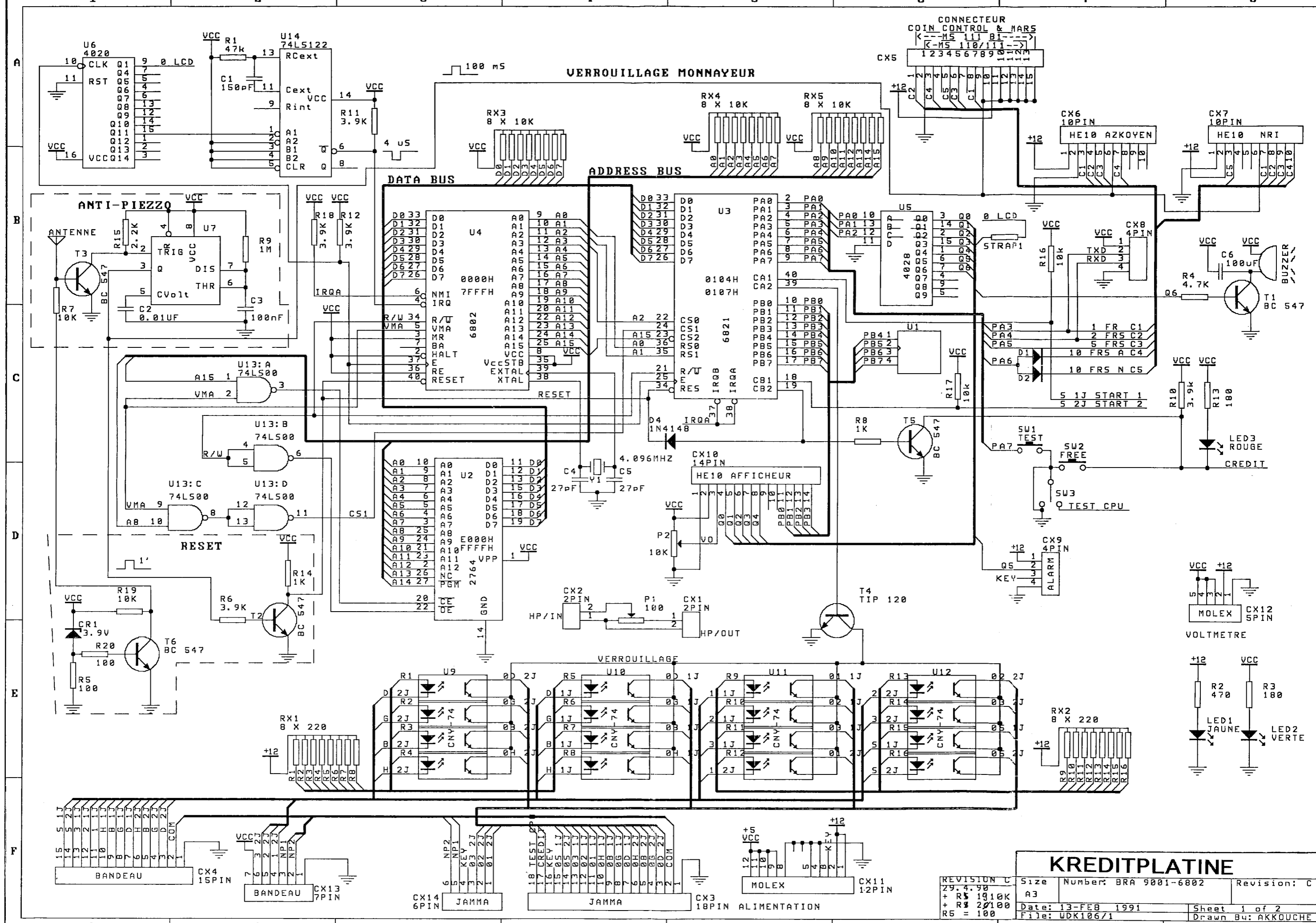
CAPACITANCE

- MKT: MKP
- : KP
- : KS
- ▭: CER. HIGH STABILITY
- ▭: CER. BYPASS

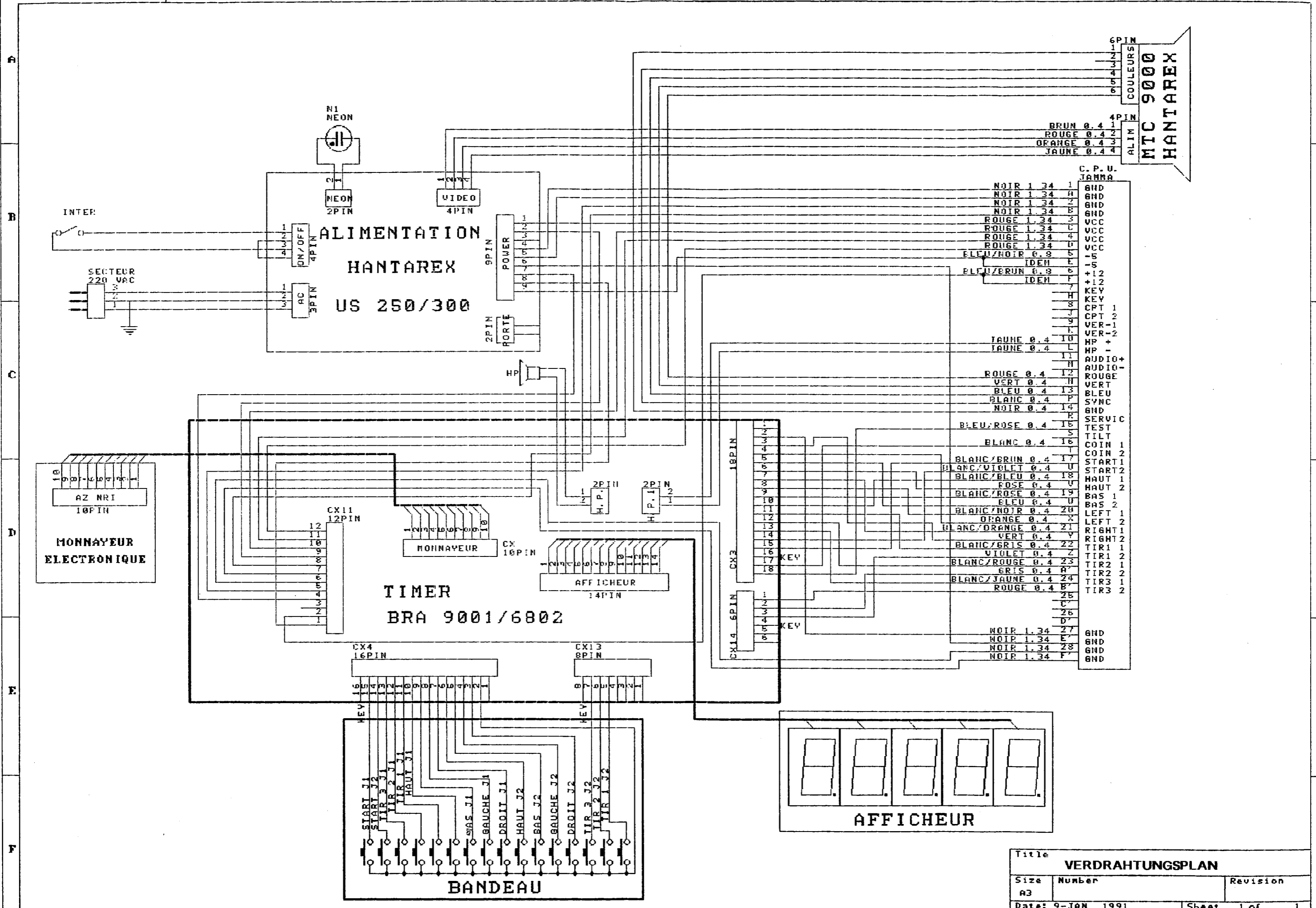
RESISTANCE

- 1/4W 1% 1/2W 1% 1/4W 1/2
- 1W 2W 3W 5W

		MTC 9110 25" 28"	
COLOR MONITOR		UTD 126	



KREDITPLATINE		
REVISION C 29.4.90 + R5 1910K + R8 20100 R5 = 100	Size Number: BRA 9001-6802 Date: 13-FEB 1991 File: WDK106/1	Revision: C Sheet 1 of 2 Drawn By: AKKOUCHE



Title		
VERDRAHTUNGSPLAN		
Size	Number	Revision
A3		
Date: 9-JAN 1991	Sheet 1 of 1	
File: UIRE UDK/1	Drawn By: AKKOUCHE	