

MERKUR

Mystery - JACKPOT

Version **F3**



UMSCHALTBARE JACKPOT-GRENZE
MAX. 5000 PUNKTE



ZUSÄTZLICHES ANZEIGEMODUL
MÖGLICH



UMSCHALTBAR ALS
SCHAUFENSTERFUNKTION

Technische Dokumentation



JACKPOT-DATEN AM FUNGAME
AUSDRUCKEN



**GAUSELMANN
GRUPPE**
DIE SPIELMACHER

Stand 09.11.99

Eine Information des adp Merkur Service

Allgemeine Funktion

Der MYSTERY JACKPOT ist eine externe Jackpoteinrichtung.

An den MERKUR-MYSTERY-JACKPOT können Sie **max. 10 Unterhaltungs-Spiel-Geräte** anschliessen.

Möchten Sie eine zusätzliche parallellaufende, synchrone Anzeige im Jackpot-System installieren, so können Sie entweder einen zweiten Mystery-Jackpot installieren und diesen mit dem Service-Testgerät umschalten, oder das sogenannte Schaufenster-Display einsetzen (siehe nächste Seite).

Funktionsweise

Jackpot auffüllen

Durch jedes kreditierte Spiel eines der angeschlossenen Geräte wird ein bestimmter Betrag auf den Jackpot gebucht. Ermittelt wird dieser Betrag aus einem **einstellbaren Vordergrundfaktor** und dem getätigten **Einsatz**.



Jackpot auslösen

Erreicht der Jackpot eine **zufällige Auslösepunktezah**, wird der Jackpotgewinn ausgelöst und die Punktezah vom Display (ohne Nachkommastellen) dem **auslösenden Gerät** gutgeschrieben. Der Jackpotgewinn wird am Spielgerät optisch und akustisch signalisiert.



Startpunktzah

Nach einer Auslösung, -der Gewinn wurde einem Spielgerät zugewiesen - wird der Jackpot auf eine zufällige neue Startpunktzah für die nächste Spielrunde gesetzt.

Der neue Startwert wird aus dem **Hintergrundspeicher** auf die Anzeige gebucht.



Jackpot Werkseinstellung

Vordergrundfaktor:	3%
Hintergrundfaktor:	7%
Jackpot Obergrenze:	1000 Punkte
Startwert:	200 bis 950 Punkte

Die **Gesamt-Quote** resultiert aus der **Spielgeräte-Quote** und der eingestellten **Jackpot-Quote**.

Beispiel:

Auszahlquote des Spielgerätes 84%.
Mit der Werkseinstellung 7%+3%
erhöht sich die Gesamt-Quote auf
94%.

Beim Öffnen eines adp-FUNGAMES, erfolgt bei zu hoch eingestellter Quote, ein Warnhinweis.- Das Spielgeräte-Programm muss die Funktion „Warnhinweis“ unterstützen.

Beispiel:

- Aufruf Serviceprogramm
- F_QUOT (Warnhinweis)

Technische Daten Mystery Jackpot

Maße und Gewicht:

Höhe:	43,8 cm
Breite	149,7 cm
Tiefe ges.	22,0 cm

Elektrische Werte

primär	Netzspannung:	230 Volt
	Netzfrequenz:	50-Hertz

sekundär	5V; 12V; 24V; 40V
-----------------	-------------------

Beleuchtung

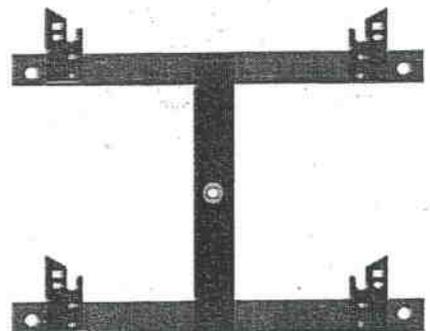
Glassockellampen	6V /2 Watt
Leuchtstoffröhre	36 Watt
Signallampen	24V / 5W

Sicherungen im Gerät

2 x Netzsicherung	3,15 A träge
Netzteilsicherung	8 A träge

Mystery Jackpot und Aufhängekreuz

- Aufhängekreuz an einer stabilen Wand mit Wasserwaage ausrichten, Befestigungslöcher anzeichnen und mit Bohrmaschine bohren.
- Aufhängekreuz ausrichten und mit ausreichend belastbaren Dübelschrauben befestigen.
- Netzkabel aus der Netzanschlusseinheit entnehmen
- Jackpot aufhängen und mit der Arretierung sichern

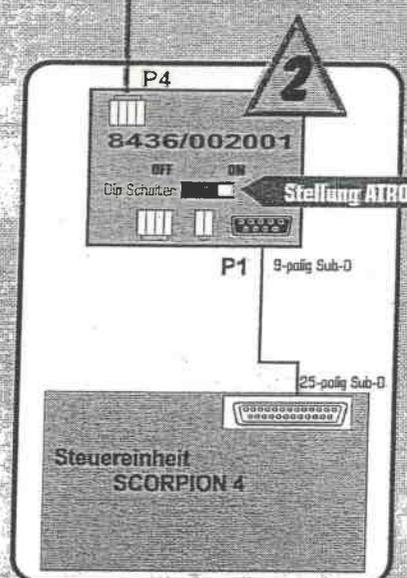
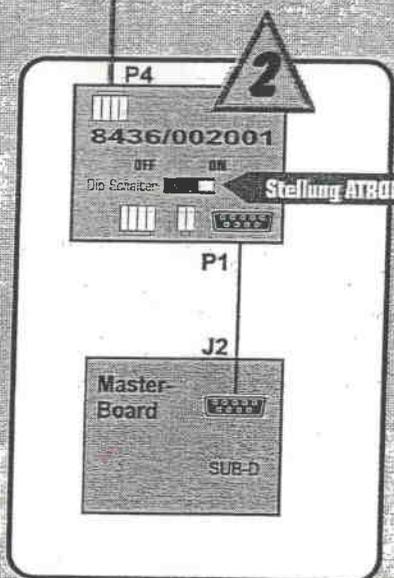
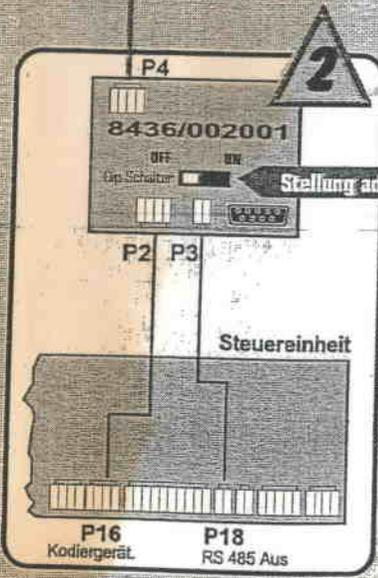


Mystery Jackpot

PROGRAMM-
VERSION **F2/F3**



Schaufenster-Display



ADP	
Gerät	anschliessbar ab Version
Allfred	F1
Asterix de luxe	F2
Captain Cook	F1
Funny Land Wand	F2
Funny Land Table	F2
Fun Poker	F4
Las Vegas	F1
Super XXL	F1

ATRONIC	
Gerät	anschliessbar ab Version
Taj Mahal	M-VTD-A-G-MD-SPIL
Sphinx	M-SPH-A-E-MC-SPIL
Volcano	M-VTD-A-G-MD-SPIL

MAZOOMA	
Gerät	anschliessbar ab Version
Valhalla	2.0
Werner	0.4

...und alle neuen Fun Games

...siehe Betriebsanleitung

...und alle neuen Fun Games

Kennummer einstellen!

Menü F88 „0“ – deaktiviert

Menü SETUP „0“ –

Menü „0“ –

Platinen

Allgemeine Informationen : * Werkseinstellung

Ab Programmversion F2

- Vordergrund-Faktor 1% bis 10% 3%*
 - Hintergrund-Faktor 1% bis 10% 7%*
 - 1. Startwert nach Int. 200-850 oder 200-4950 200 Punkte*
 - Jackpot-Obergrenze 1000 oder 5000 Punkte 1000 Punkte*
- Das MERKUR-Schaufenster-Display kann optional eingesetzt werden.
- Die Jackpotquote (Hinter- plus Vordergrund-Faktor) kann dem Fungame-Ausdruck zugefügt werden. **Nur wenn Fungame-Programme dieses unterstützen.**

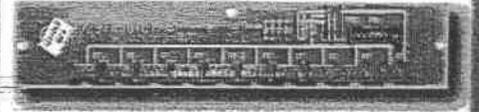
• Ein **zweiter Mystery-Jackpot** kann mit dem Service-Testgerät als Anzeige-modul konfiguriert werden.

ACHTUNG: Gesamt-Auszahl-Quote = Vordergrund-Faktor + Hintergrund-Faktor + Spielgeräte-Quote

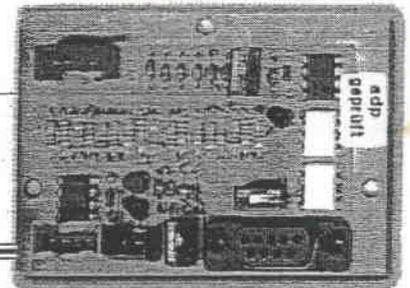
Beim Öffnen eines FUNGAMES, erfolgt bei zu hoch eingestellter Quote, ein Warnhinweis. Das Spielgeräte-Programm muss die Funktion „Warnhinweis“ unterstützen.

Verteilerplatine Jackpot Bestell.Nr.: 6002 8755

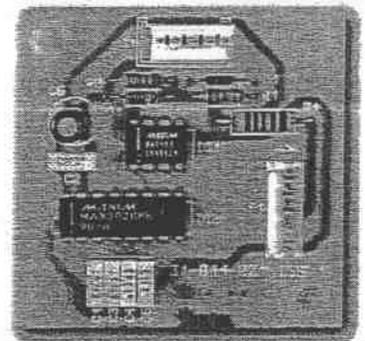
Ausführung: Lang



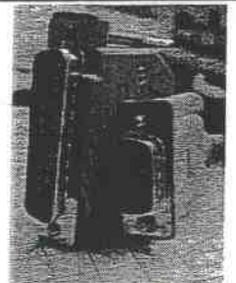
Geräte Anschlussplatine Bestell.Nr.: 6003 1750



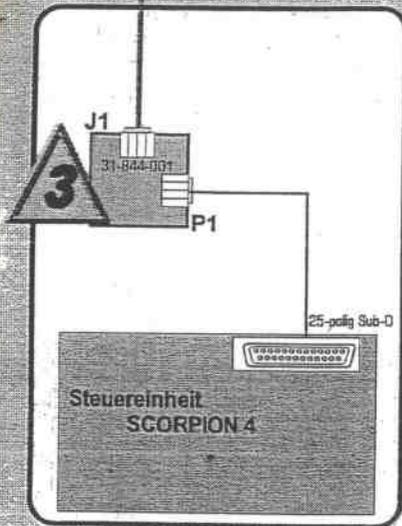
Geräte Anschlussplatine Bestell.Nr.: 5500 2738



Verbindungskabel SUB-D Bestell.Nr.: 5001 1784



9-polig auf 25-polig



Die Funktionen beider Platinen sind identisch.

Bitte benutzen Sie diese Platine nur ersatzweise, die Störstrahl-Sicherheit ist nicht gegeben.

BELL FRUIT

Gerät	anschliessbar ab Version
Crazy Fruits	alle

...und alle neuen Fun Games

Menü „0“ - deaktiviert

Ausdruck JACKPOT

Datenausdruck

Die Abbildung zeigt den Standardausdruck (Ereignisse im Ausdruck „AUS“).

Möchten Sie die Protokoll-Daten gleichzeitig mit ausdrucken, so müssen Sie vor dem Ausdruck mit dem Service-Testgerät den Ausdruck umstellen.

STELLA	11.00
JACKPOT	F3 D
SERIEN NR.:	2029

AUSDRUCK NR.:	001
AUSLESUNG VOM:	16.02.98 10:57
LETZTE AUSLESUNG:	00.00.00 00:00

STATISTIKDATEN	
EIN_GES	9068
JAK_GES	1781
VOR_GRU	5%
HIN_GRU	10%
VOR_SUM	349
HIN_SUM	536

UHG_NR	01

JACKPOTAUSLOESUNGEN:	
EIN_GES	2221
1.AULS.	1000 PUNKTE
16.02.1998	08:09

Gesamteinsätze aller angeschlossenen Geräte
Gesamtsumme aller Jackpotauszahlungen
Aktueller Vordergrundfaktor
Aktueller Hintergrundfaktor
Aktuelle Vordergrundsomme
Aktuelle Hintergrundsomme

Spielgerät mit Kennnummer 01

Gesamteinsätze dieses Gerätes
Jackpotauslösung durch dieses Gerät
mit Datum und Summe, bis max. 20 Einträge

Datenausdruck „Protokolldaten“

Die nebenstehende Abbildung zeigt den Ausdruck „Protokolldaten“.

Hierzu muß mit dem Servicetestgerät vor einem Ausdruck "Ereignisse im Ausdruck" auf "AN" gestellt werden.

PROTOKOLLDATEN
KOMUNIKATIONS- STOERUNG
UHG NR 01
AUSFALL-0
16.02.1998 11:41
NO ANS: 16

Jackpot-Daten am adp-Fungame ausdrucken

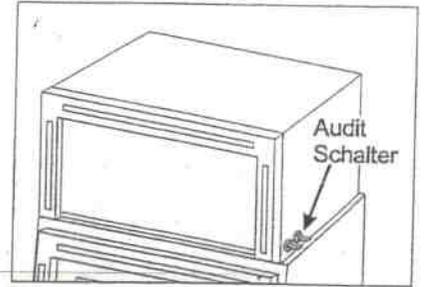
JACKPOT	
GEWINN :	0
EINGESTELLT :	10%

Im **Menü 89** des adp-Fungames können Sie festlegen, ob die Daten (Jackpotquote und dem Fungame zugewiesenen Jackpotpunkte) am Fungame mit ausgedruckt werden

Fungames ATRONIC

Software

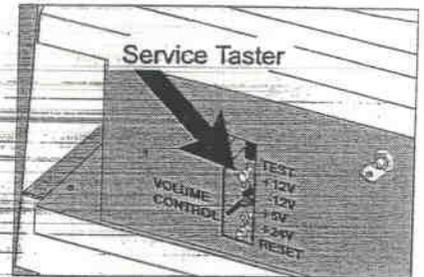
Im Audit-Menü (Schlüsselschalter betätigen) wird die Softwareversion eingblendet.
Die Auflistung zeigt die aktuellen Versionen der momentan adaptierbaren Atronic-Geräte.



VOLCANO Island	M-VTD-A-G-MB-SPIL
SPHINX	M-SPH-A-E-MB-SPIL
TAJ MAHAL	M-VTD-A-G-MB-SPIL

Software

Alle Softwarekomponenten, Mainssoftware, Graphiksoftware, Paytable und Security Gal, müssen jackpotfähig sein.



Einstellungen

- Tür öffnen
- Mit dem grünen Service Taster das Service-Menü aufrufen
- MENU-SETUP aufrufen

Kennnummer vergeben

- Menü MAS/JACKPOT PROGRAMMING aufrufen
- Nummer zwischen 1 und 9 vergeben Einstellung "0" deaktiviert die Jackpotfunktion
- Änderungen mit SAVE CHANGES bestätigen

Wichtig !!

Jede Nummer darf nur einmal vergeben werden.

Auszahlquote ändern

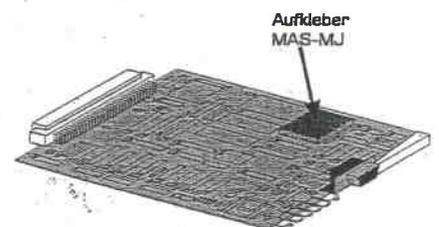
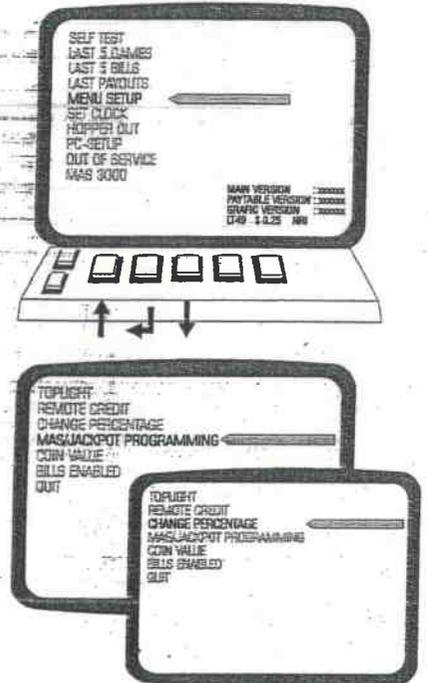
- Menü CHANGE PERCENTAGE aufrufen
- Quote auswählen
- Änderungen mit SAVE CHANGES bestätigen

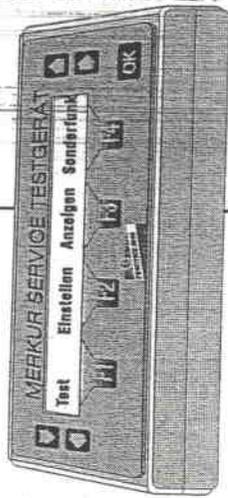
Voraussetzungen

Neben der aktuellen Software müssen Atronic-Geräte zum Betrieb am Mystery-Jackpot mit einem passenden Master-Board ausgerüstet sein.

Hardware

Neueste Version des Masterboards, erkennbar am Aufkleber auf dem Prozessor (Masterboard): "MAS-MJ"





F1 Alle Lamp
F2 Display
F3 Tontest

F1 Test alle Lamp
F2
F3
F4 Pause

F1 Test Display
F2
F3
F4 Pause

F1 Melodie
F2 Knack

F1 Zeit/Datum
F2 Jackpot
F3 Ausdrucken

F1 JP-Vordergrund
F2 JP-Hintergrund
F3 Jackpot Start,
F4 Werbelicht
><

F1 Test
F2 Einstellen
F3
F4 Sonderfunktion

F1 Initialisieren

Initialisieren
Alle Werte werde auf Werkseinstellung zurückgesetzt.

Aufruf der Testprogramme
Lampen, LEDs sowie die Soundplatte.

Uhrzeit und Datum einstellen

Vordergrundfaktor einstellen
Einstellbar: 1% bis 10%
Werkseinstellung: 3%.

Hintergrundfaktor einstellen
Einstellbar: 1% bis 10%
Werkseinstellung: 7%.

Startwert einstellen
Einstellbar: 200,00 Pkt. bis Maximal Wert
Werkseinstellung: 200,00 Pkt.

Werbelicht einstellen
Einstellbar: Ein/Aus
Werkseinstellung: Ein.

Jackpot Obergrenze einstellen
Einstellbar: 1000,00 / 5000,00
Werkseinstellung: 1000,00

Anzeige Jackpot (Betriebsmonde)
Einstellbar: Normalbetrieb / Anzeigebetrieb
Werkseinstellung: Normalbetrieb

Ausdruck wählen
Einstellbar: Ereignisse im Ausdruck AN/AUS
Werkseinstellung: AUS

Beispiel: Werkseinstellung
Vom Spiel-Einsatz werden 3% auf den Vordergrund- und 7% auf den Hintergrundspeicher gebucht.
Der Hintergrundfaktor sollte immer größer als der Vordergrundfaktor eingestellt werden. Nach einer JP-Auslösung wird aus dem Hintergrundspeicher ein neuer Startwert gesetzt.

Der einstellbare Startwert ist nur das erste mal nach einer Initialisierung wirksam.

Ist die Jackpot Obergrenze auf 5000 Punkte eingestellt - Auslösungen kommen nicht so häufig - kann der Startwert auf maxl 4950 Punkte (nach einer Initialisierung) eingestellt werden.
Bei der Werkseinstellung bis maximal 950 Pkt.

Anzeigebetrieb bedeutet: Ein zweiter Jackpot kann als "reine" Anzeige im Schaufenster betrieben werden.

Ereignisse AN: Zusätzliche Protokoll-Daten.