

CASINO STRIP

# C A S I N O S T R I P

## INSTALLAZIONE E FUNZIONAMENTO GENERALE

Durante il trasporto il meccanismo interno del lettore laser è tenuto fermo da una vite di posizionamento. Questa vite deve essere rimossa prima dell'uso dello stesso. (Vd.Pg.5 del manuale relativo al Disc Player). Questa vite deve essere rimessa al proprio posto prima che la macchina venga spostata per considerevoli distanze.

Il meccanismo dell'apparecchio potrebbe venire danneggiato qualora questa precauzione non venisse osservata.

La lente presente nell'apparecchio è coperta da un cappuccio protettivo. Quest'ultimo deve essere rimosso prima del funzionamento. (Vd.Pg.5 del manuale relativo al Disc Player)

IN QUESTO APPARECCHIO VIENE USATO UN LETTORE LASER (PIONEER LD-V1000) ES È PERTANTO NECESSARIO PROCEDERE ALL'INSTALLAZIONE COME SEGUE:

- 1) Dopo avere aperto il mobile nella parte posteriore ed avere effettuato un controllo visivo generale estrarre il cavo di alimentazione e collegarlo a 220 Volt
- 2) Accendere l'apparecchio ed eventualmente accendere il lettore con il pulsante "POWER" (di solito è già acceso). Il led rosso vicino al pulsante POWER deve essere acceso.
- 3) Premere il pulsante REJECT OPEN. Si nota che il coperchio viene sbloccato automaticamente alzandosi di 1 cm. circa. Solo ora sollevare il coperchio con la mano esercitando una lieve trazione verso l'alto. La procedura di apertura del coperchio cambia se il disco è inserito e sta girando.  
In questo caso dopo avere premuto il pulsante "REJECT OPEN" attendere circa 3 secondi e premere ancora una volta.
- 4) Rimuovere la vite di bloccaggio sulla destra e togliere il cappuccio di gomma sulla lente
- 5) Estrarre il disco dalla busta e appoggiarlo sul piatto (il "SIDE 2" deve essere verso il basso).
- 6) Richiudere il coperchio premendo fino in fondo (come era in origine).

7) Spegner e l'apparecchio e riaccendere dopo 2 secondi, attendere 10 secondi circa per dar modo al Player di mettersi in moto.

Successivamente nel monitor superiore apparirà l'immagine registrata ne disco.

Ora l'apparecchio è in condizione di accettare crediti e dare il gioco.

Prima di iniziare il gioco è opportuno conoscere e controllare la programmazione della macchina.

All'interno dello sportello gettoniera c'è un pulsante (TEST). Premendo 1 volta, lo schermo del monito inferiore presenta la contabilità:

- Totale monete introdotte ( FIXED )

- Parziali monete introdotte ( VAR )

- Totale partite giocate

A) Premendo ancora il pulsante "TEST" si ritorna al gioco normale.

B) Premendo il pulsante " SELECT" si azzerà il contatore parziale delle monete introdotte.

C) Premendo il pulsante "PLAY", sullo schermo viene vizualizzato l'elenco delle possibili programmazioni e l'attuale programmazione. Vd. El.pag. Seg."OPZIONI".

## PROGRAMMAZIONE

### SETTAGGI DI SERIE

A meno che non abbiate fatto espressa richiesta il gioco vi perverrà con le seguenti programmazioni:

1. Coppia di otto (eight) come risultato minimo per la vincita.
2. Film-gioco 'R' (Game movie is 'R' rated).
3. Il gioco ha un Jolly (Joker).
4. Un solo gioco per moneta/gettone. Questa programmazione riguarda la scheda logica e deve essere sempre 1 COIN = 1 CREDIT.  
Per variare il costo partita con eventuali abbuoni consultare la programmazione del "CCU" (COIN CONTROL UNIT) posizionato vicino alle gettoniere
5. Tempo stabilito tra una partita e la successiva è di 15 secondi.

### SISTEMA DI CONTEGGIO

Per visualizzare il sistema di conteggio del gioco e le varie opzioni suindicate (1,2,3,4 e 5) occorre andare al TEST mode.

Per far apparire il TEST mode schiacciare il pulsante TEST mode

Quest'ultimo è situato all'interno della porta anteriore.

### TEST MODE

Il TEST mode comprende due schermi

Lo schermo (screen) 1. visualizza il sistema di conteggio (contabilità).

Lo schermo n. 2 le diverse opzioni che si possono selezionare.

### SCREEN 1

Giocchi eseguiti (Games Played)

Indica il numero complessivo delle partite giocate. Questo numero è diverso dal totale dei punti raggiunti.

Gettoni/Monete (Coins in)

FIXED: accumula tutti i gettoni giocati dal giorno in cui la macchina viene consegnata.  
VAR: anch'esso accumula tutti i gettoni giocati, ma può essere azzerato dall'Operatore.  
Per azzerare premere il tasto STAND.

PREMERE (PRESS)

TEST BUTTON (Tasto)

RETURN TO GAME - Il gioco tornerà al display di partenza.

SELECT BUTTON

ZERO VAR METER - Il contatore VAR tornerà a zero.

PLAY BUTTON

NEXT SCREEN (Schermo successivo) - apparirà lo schermo n.2.

OPTION SCREEN (Schermo del selezionamento)

SELECT BUTTON

Sposta la sbarra cursore verso l'opzione desiderata

PLAY BUTTON

Fissa l'opzione desiderata.

TEST BUTTON

Ritorno al display di partenza.

OPZIONI

LOWEST WINNER (Punteggio minimo consentito)

Controlla la frequenza delle vincite.

La vincita può essere programmata per coppia di

- fanti (Jack),

\* - otto (Eight)

- qualsiasi coppia (Any pair)

SILENT DEMO

Controlla il suono nella fase precedente al gioco

NO- suono attivato

YES- suono disattivato

"X" (completo)

YES- Film (Movie) "X"

"R" (Rimane 1 pezzo)

\* \* YES- Filmato "R"

"PG" (Rimane 2 pezzi)

YES- Filmato "PG"

NO JOKER (niente jolly)

YES- niente jolly nel gioco

\* NO- jolly inserito nel gioco

2 PLAYS PER COIN

(2 partite per gettoni)

YES- Due partite per gettone

\* NO- Una partita per gettone

1 MIN TIME OUT- YES }  
(1 minuto tempo massimo)

3 MIN TIME OUT- NO }

Il giocatore ha un minuto per inserire il gettone moneta e continuare.

1 MIN TIME OUT- NO }

3 MIN TIME OUT- YES }

Il giocatore ha 3 minuti per inserire il gettone e continuare



1 MIN TIME OUT-	YES
3 MIN TIME OUT-	YES
1 MIN TIME OUT-	NO
3 MIN TIME OUT-	NO

\*

Il giocatore ha 15 secondi per inserire il gettone e continuare.

\* Programmazione consigliata.

\*\* Programmazione consigliata e imposta per normativa di Legge sulla pornografia.  
Il fornitore declina ogni responsabilità.

#### DIPSWITCH SETTINGS (presentazione del Dipswitch/Levetta sulla scheda CPU)

Questo dispositivo è situato sul pannello stampato del circuito del gioco.

Esso ha 4 interruttori separati che possono venire accesi (ON) o spenti (OFF).  
Gli interruttori 1,2 e 3 non vengono utilizzati e dovrebbero essere tenuti nella posizione off.

L'interruttore N°4 controlla la memoria del gioco. Quest'ultima è indispensabile per il mantenimento delle registrazioni e per l'alimentazione della batteria nel caso di mancanza di corrente.

Per conservare la memoria, l'interruttore N°4 DEVE SEMPRE essere tenuto nella posizione ON.

#### ATTENZIONE

Se l'interruttore N°4 è nella posizione OFF il gioco non conserverà la memoria in caso di spegnimento.

Se lo schermo della contabilità dovesse presentare dei numeri strani è possibile che la batteria debba essere ricaricata.

Qualora ciò dovesse accadere seguire le seguenti istruzioni NELL'ORDINE sottoelencato dopodichè il gioco dovrebbe tornare alla normalità.

1. Spegnete il gioco.
2. Portate il Dipswitch (interruttore) N°4 alla posizione OFF.
3. Accendere il gioco.
4. Portare il Dipswitch N°4 alla posizione ON.
5. Controllare e riprogrammare le opzioni del gioco come consigliato e imposto.

E' importante controllare sempre che la programmazione consigliata sia mantenuta nella memoria. Ogni volta che si interviene sull'apparecchio visualizzare la pagina "OPZIONI" entrando in Test e se necessario riprogrammare operando come descritto sopra ai punti 1,2,3,4,5.

- COSTO PARTITA -

Si consiglia di usare la programmazione effettuata con le monete da 200 e 500 L. che è la seguente:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ON	ON		ON	ON	ON	ON	ON		ON				ON	ON	ON	ON	ON
		OFF						OFF		OFF	OFF	OFF					

Risultato 200 L. = 1CREDITO      500 L. = 3 CREDITI

In caso si desideri usare un gettone al posto delle 2 monete previste è necessario usare solo la gettoniera di destra (quella che ora è da 500 L.) e programmare gli Switch gettoniere come segue:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ON	ON		ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON				ON	ON	ON	ON	ON
		OFF								OFF	OFF	OFF					

Risultato 1 gettone = 2 Crediti

IMPORTANTE RICORDARE SEMPRE

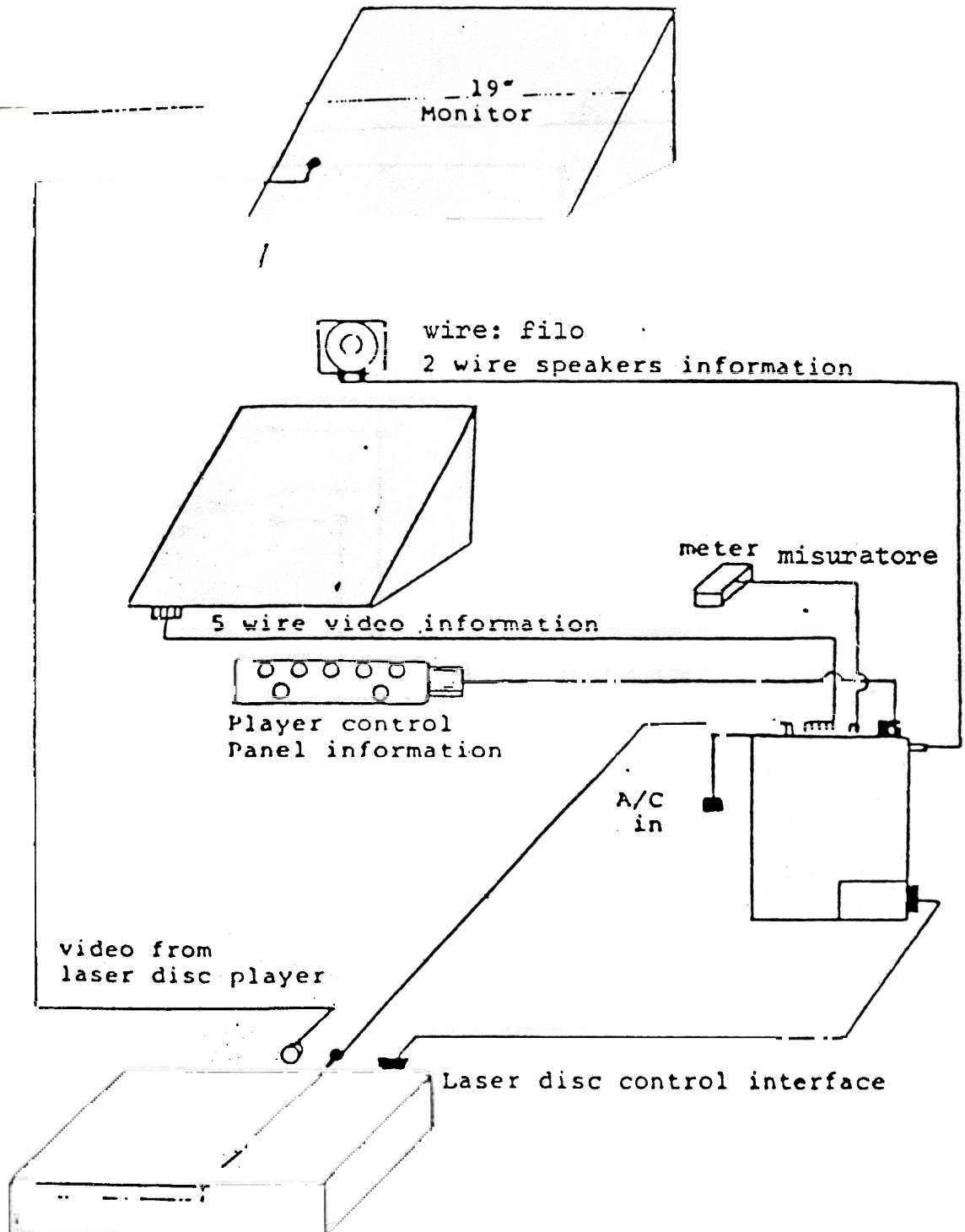
PRIMA DI EFFETTUARE TRASPORTI LUNGHI O COMUNQUE TORTUOSI BLOCCARE IL LETTORE DEL DISCO CON L'APPOSITA VITE IN DOTAZIONE.

PROCEDURA:

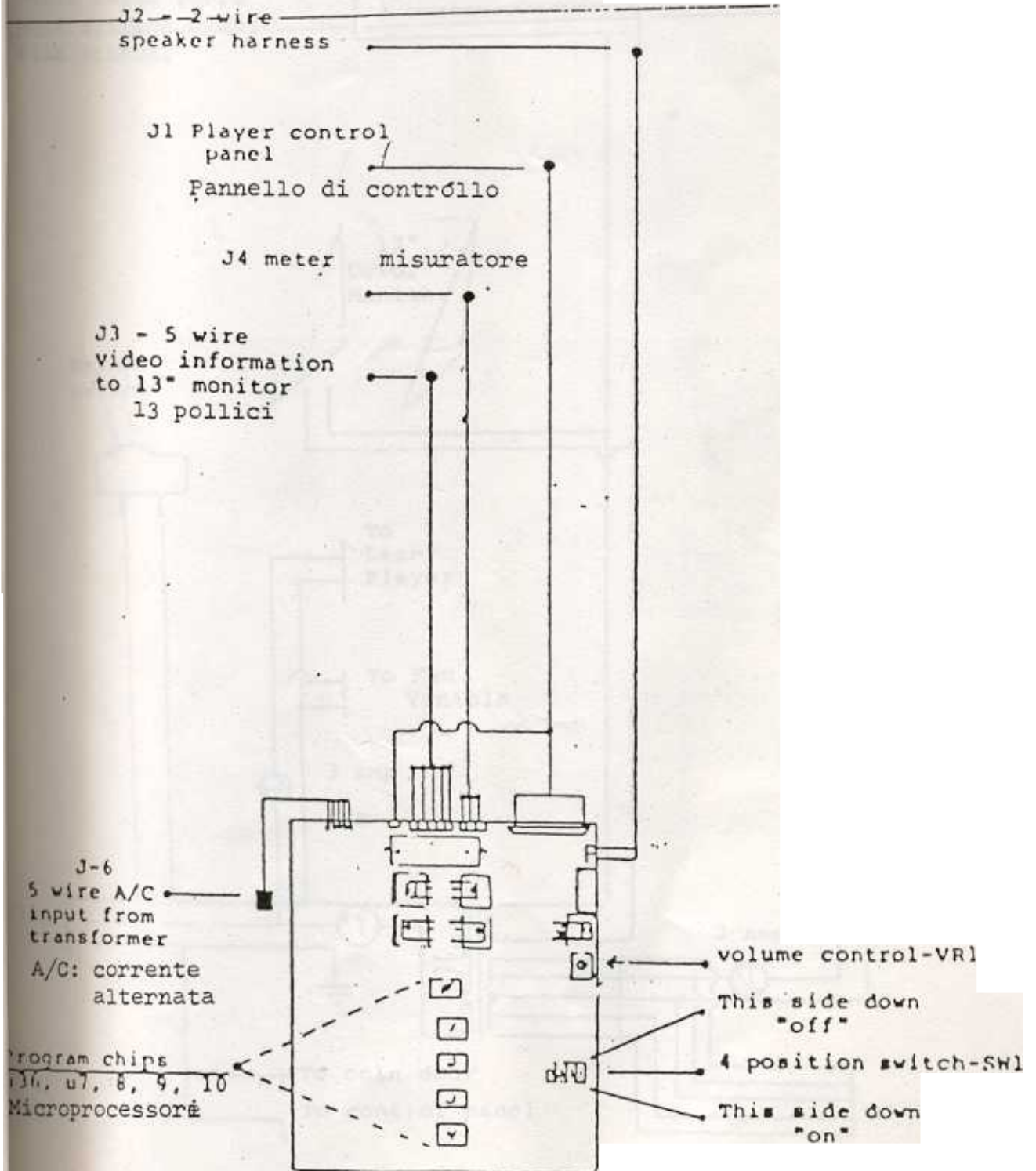
- 1) CON L'APPARECCHIO ACCESO PREMERE IL PULSANTE "REJECT OPEN" SUL LETTORE.
- 2) DOPO QUALCHE SECONDO PREMERE ANCORA IL PULSANTE, IL COPERCHIO SI ALZA DI 1 CM CIRCA.
- 3) SOLLEVARE CON LA MANO IL COPERCHIO ESERCITANDO UNA LIEVE TRAZIONE VERSO L'ALTO.
- 4) ASPORTARE IL DISCO DAL PIATTO E METTERLO SUBITO NELL'APPOSITA BUSTA PER EVITARE DI DANNEGGIARLO.
- 5) SULLA DESTRA RISPETTO AL CENTRO SI NOTA LA LENTE CHE LEGGE IL DISCO.  
E' MOLTO DELICATA E NON DEVE ESSERE TOCCATA CON ATTREZZI O ALTRI OGGETTI. SI POTRA' PULIRLA CON MATERIALI NON ABRASIVI (ESEMPIO COTONE).  
PIU' A DESTRA SI NOTA LA SEDE PER FISSARE LA VITE DI BLOCCAGGIO.
- 6) NELL'ATTO DELLA INSTALLAZIONE DOVRA' ESSERE RIMOSSA COME DA ISTRUZIONI.



FUNCTIONAL LOGIC DIAGRAM



P/C Board Controls  
and Connections



A/C DISTRIBUTION

A/C line cord ground must be connected to assure proper game operation and to prevent P/C board damage.

Assicurarsi collegamento massa terra onde evitare danni alla scheda.

