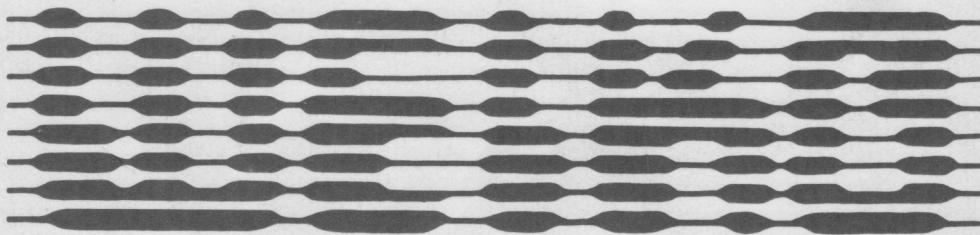


FLIPP FOTO

TYP: K 340 E



WEIKO APPARATEBAU, WEISSENFELS & KONRAD OHG
Rastatter Straße 45, D-75 Karlsruhe 51, Telefon (07 21) 88 57 46

Flipp Foto

Typ: K 340 E



WEIKO APPARATEBAU, WEISSENFELS & KONRAD OHG
Rastatter Straße 45, D-75 Karlsruhe 51, Telefon 107 211 88 57 46

Sehr geehrter Kunde,

wir freuen uns sehr, daß auch Sie sich für unser FLIPP-FOTO-Gerät Typ K 340 E entschieden haben und wir wünschen Ihnen damit viel Erfolg.

Wenn Sie einen "müden" Platz wieder beleben wollen, ist ein FLIPP-FOTO schon der richtige Partner.

Sie sollten aber auch den Flipper gleichzeitig überprüfen und im Testprogramm abfragen, ob das Verhältnis der Freispiele zur Gesamtspielezahl in Ordnung ist.

Als Richtwert gelten allgemein ca. 33 % Freispiele. Die Anzahl der Freispiele sollte nicht unter 30 % und nicht über 40 % liegen.

Falsche Gummiringe verändern das gesamte Spielgeschehen eines Flippers. Achten Sie deshalb darauf, daß Sie nur Original-Ersatzteile verwenden. Bei verhärteten Gummiringen den gesamten Satz gleichzeitig austauschen.

Sehr wichtig ist es, daß der Flipper richtig in der Waage steht. Die Kugel rollt nur dann maximal, wenn die schiefe Ebene richtig eingestellt ist.

Auch bei der Montage des FLIPP-FOTO-Gerätes gibt es Feinheiten zu beachten.

Jeder Aufstellplatz muß individuell behandelt werden. Die Bilderausgabe in einer Spielhalle ist zwangsläufig größer, als bei der Stammkundschaft in einem Gasthaus.

Das Regulieren der "vorgegebenen Freispiele" auf der REPLAY-Anzeige im FLIPP-FOTO geschieht durch Herausnehmen oder Hinzufügen einer Nocke auf der Programmscheibe (siehe Nr. (5) auf Plan A). Jede Nocke = 10 "Freispiele".

Als weitere Belebung auf dem Aufstellplatz bieten wir als Zusatzprogramm eine "Bilderwand" an. Es empfehlen sich "Foto-Wettbewerbe" durchzuführen. Der Gewinner wird prämiert, z.B. mit einem Bierseidel in dessen Deckel das Gewinnerfoto mit wenigen Handgriffen deponiert wird. Der Bierseidel ist ebenfalls über uns erhältlich.

Für Spielhallen haben wir besondere Empfehlungen. Bitte fordern Sie diese gegebenenfalls bei uns an.

Die Einbauanleitungen für die einzelnen Flippertypen finden Sie einige Seiten weiter. Sollten Sie darüberhinaus noch Fragen haben, bitte schreiben Sie uns an, wir werden Ihnen immer behilflich sein.

Technische Anleitung

Aufstellung:

Das Gerät soll nur in trockenen Räumen aufgestellt werden. Extreme Kälte oder Wärme unbedingt vermeiden. Nach Einbauanleitung (je nach Flipper-Fabrikat) sorgfältig anschließen.

Inbetriebnahme und Prüfstufen:

Flipper einschalten. Schalter in FLIPP-FOTO auf "ON". Die Allgemeinbeleuchtung ist damit in Betrieb (= 11 Lampen 6 V). Alle LED sind an (rot-grün-gelb, siehe Prüfprogramm).

REPLAY-Lichtleiste:

Die LED leuchten je nach Speicherwert auf. Beide Mikroschalter (4) am mittleren Anschluß kurz überbrücken: REPLAY-Lichtleiste (6) taktet auf - Programm-Motor läuft an. Überbrückung so lange fortsetzen, bis der letzte Schaltstift den oberen Mikroschalter betätigt.

"GAME OVER LAMP" (Matchlamp) zum Aufleuchten bringen - jetzt blinkt "MÜNZE NACHWERFEN" und das Gongzeichen ertönt. Nach Münzeinwurf löst die Kamera aus.

Wenn das Gongzeichen nicht ertönt, Blinkrelais bei (7) (Lamp-Puls) nachregeln.

Kamera:

Picture-Counter (3) (Bildzähler) zeigt das zu erwartende Bild an. In jeder Film-Cassette (Polaroid SX 70 Film) sind 10 Bilder. Ist die Cassette leer, schaltet die Beleuchtung des FLIPP-FOTO ab, ein Signal zeigt an: "KAMERA LEER, FILM EINLEGEN".

Film-Counter (2) (Filmzähler) zeigt die verbrauchten Film-Cassetten an. Es ist somit vom Aufsteller eine totale Kontrolle über den Filmmaterialverbrauch möglich.

Die Belichtung (1) muß je nach den Raumverhältnissen eingestellt werden (hell-dunkel).

Kamera prüfen: siehe Prüfprogramm

Blitz-Gerät:

Die Ladezeit für den Blitz beträgt ca. 2 Minuten. Zur Kontrolle den Blitz nach vorne herausziehen. Ladelampe muß aufleuchten.

Blitz prüfen: siehe Prüfprogramm

Wichtig:

Beim Funktionstest des FLIPP-FOTO empfehlen wir, den Prüfstecker (3) herauszunehmen. Sie setzen damit die Kamera außer Funktion und sparen somit Filmmaterial.

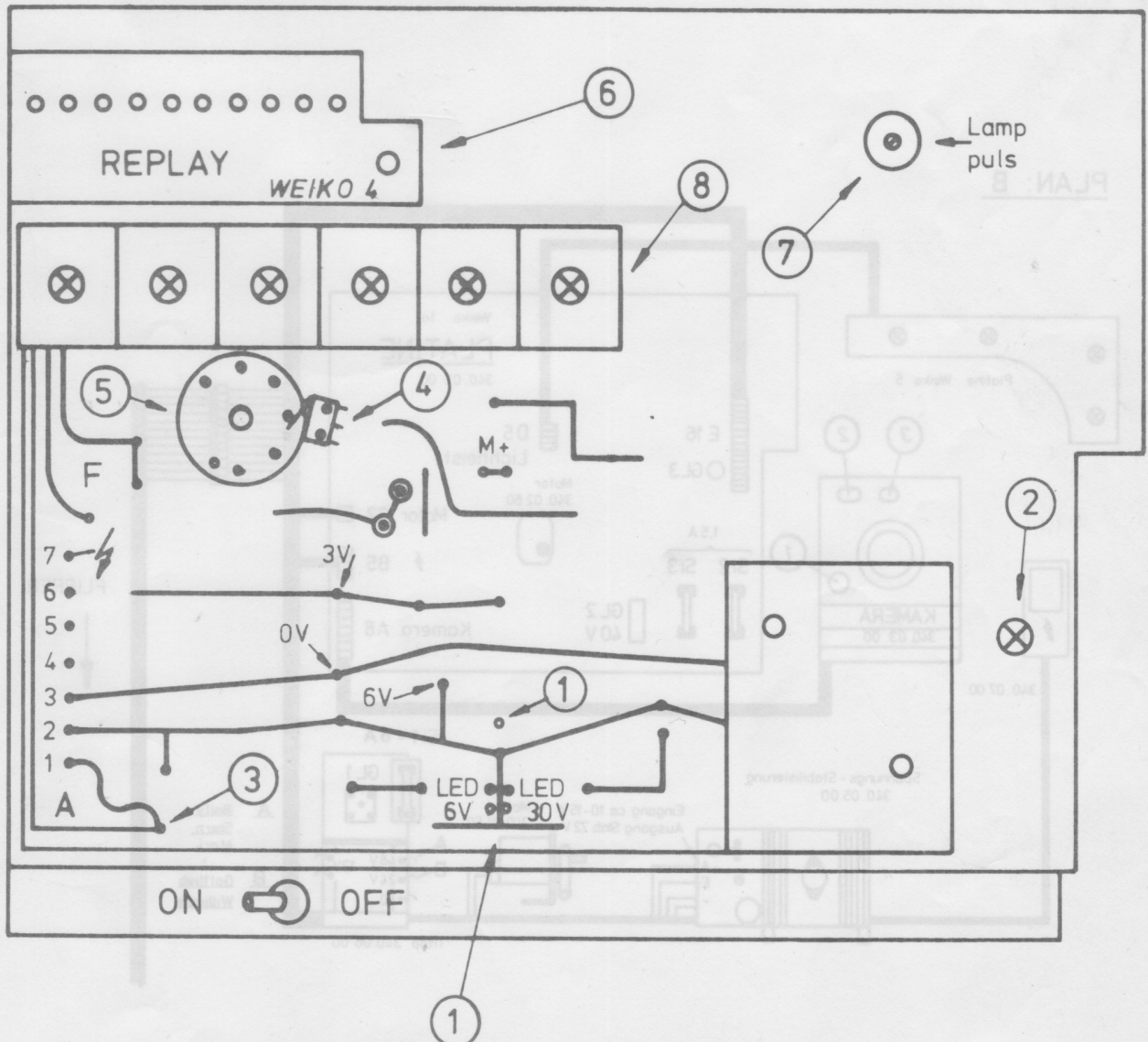
FLIPP-FOTO PRÜFPROGRAMM

PLAN: B

PLAN: A

STROMVERSORGUNG FÜR:	SPANNUNG:	LED	SICHERUNG-LAGE:
PLATINENSTEUERUNG STELLMOTOR	CA. 30 V =	ROT	(3) 1,5 A
KAMERA	6 V =	GRÜN	RÜCKSEITE PLATINE
BLITZ	3 V =	GELB	
ALLG. BELEUCHTUNG	6 V =	(2) LAMP	SPANNUNGSREGLER

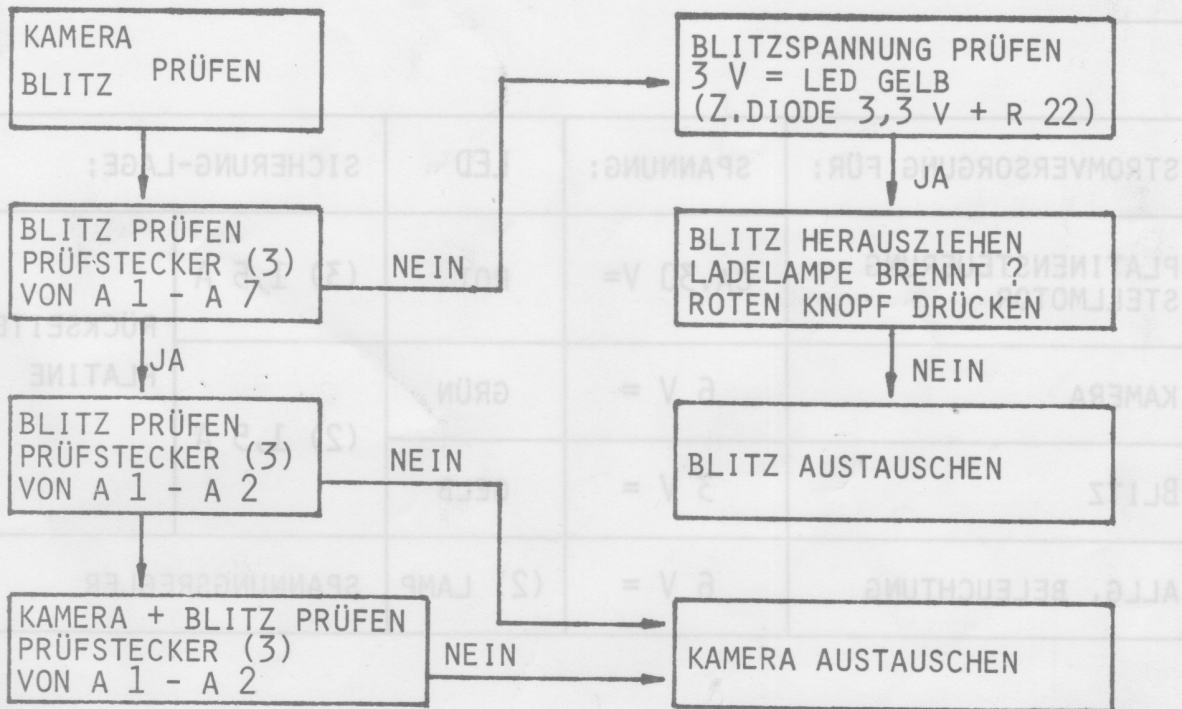
PLAN: A



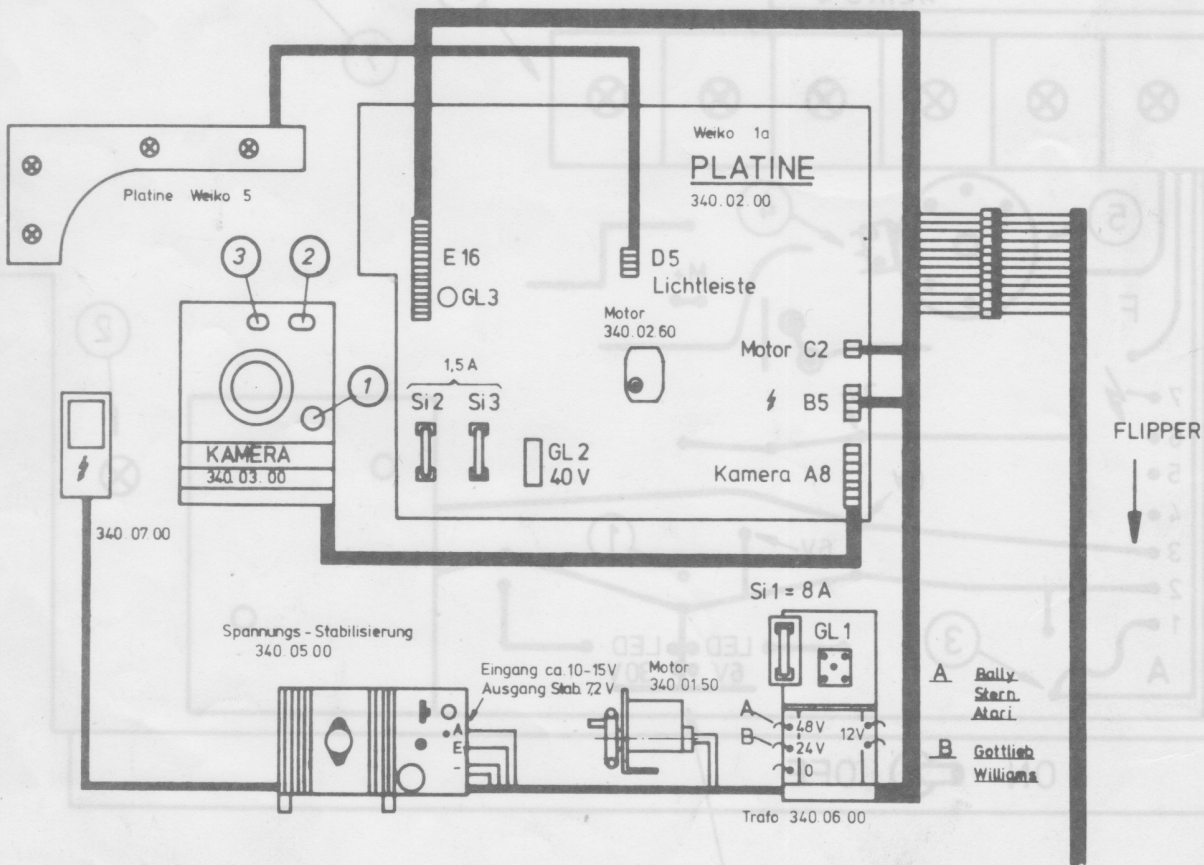
PLAN: B

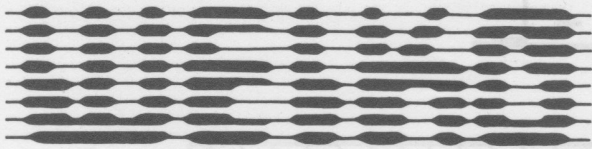
FLIPP-FOTO-PROFPROGRAMM

STROMVERSORGUNG NACH ANGABE ÜBERPRÜFEN:



PLAN: B





WEIKO APPARATEBAU, WEISSENFELS & KONRAD OHG
Rastatter Straße 45, D-75 Karlsruhe 51, Telefon (07 21) 88 57 46

EINBAUANLEITUNG

für „ BALLY “ – und „ STERN “ – FLIPPER

Mechanik :

Holzunterlage „ 1 “ bündig auflegen und mit 4 Senkholzschrauben festschrauben. Durch vorgebohrtes Langloch mit \varnothing 14mm Bohrer Loch in Light-Box durchbohren.

Holzunterlage „ 1a “ bündig auflegen (Ausparung nach innen) und mit 3 Senkholzschrauben befestigen.

FLIPP-FOTO aufsetzen, Kabelbaum (A) zur Light-Box durchführen, danach FLIPP-FOTO ausrichten und mit 4 Holzschrauben an roter Markierung befestigen.

Transportsicherung der Kamera lösen (rote Schraube entfernen).

Elektrik :

(B) Beigelegter Kabelbaum mit Lüsterklemme verbinden (gleiche Farben).

Game-over-Relais :

(C) 2 Drähte viol+viol. an Game-over-Lamp anlöten.

Stromversorgung : 48 V ~

(D) 2 Drähte rot+rot an Gleichrichter (1+2) anlöten (AC) und den losen Draht (rot) im FLIPP-FOTO an der Klemmleiste „48 V Bally“ anklemmen.

Spiegel einstellen :

(E) Zusatzkontakt auf dem rechten Flipperknopf mit beigefügten 2 langen Schrauben befestigen.

Jack Pot :

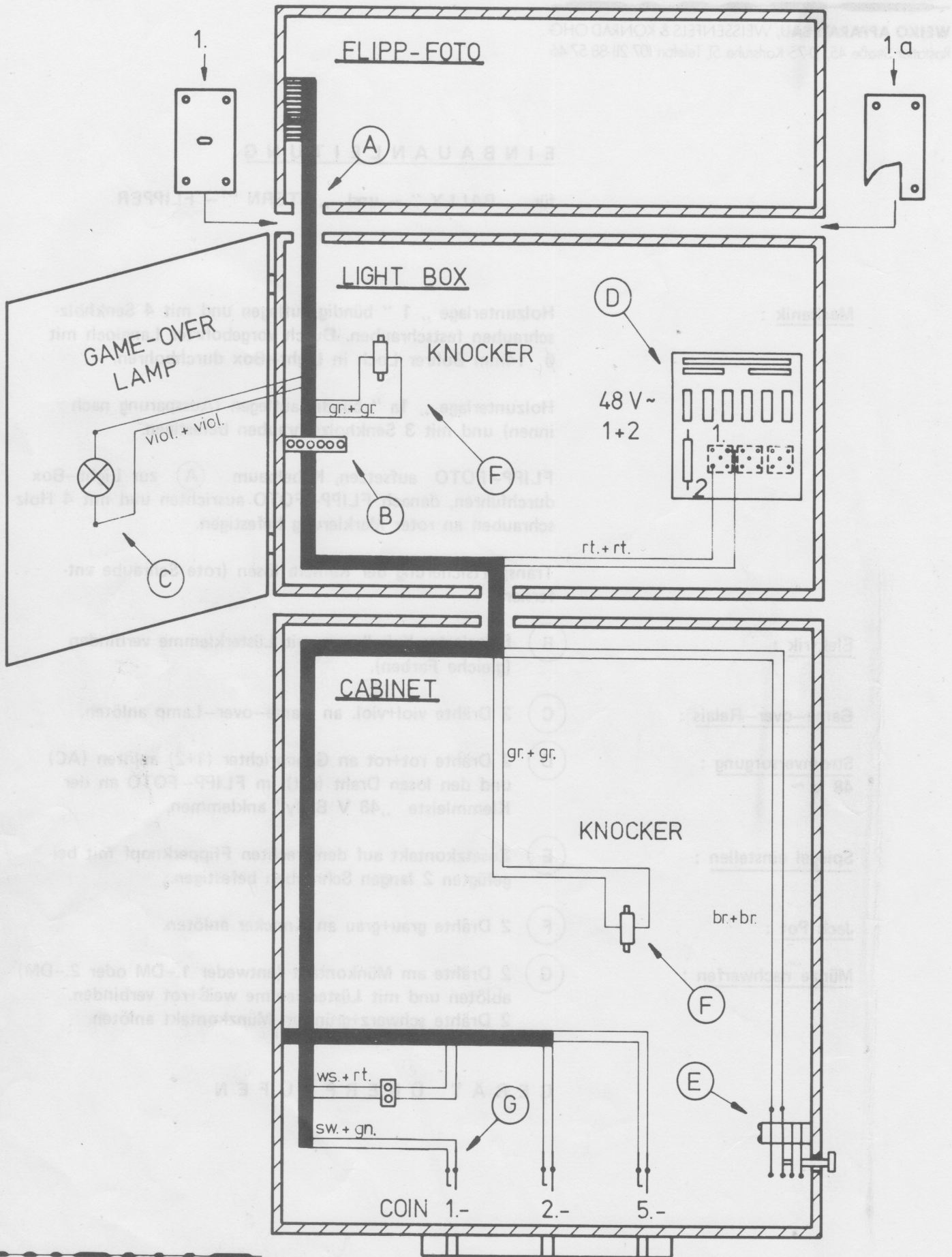
(F) 2 Drähte grau+grau an Klocker anlöten.

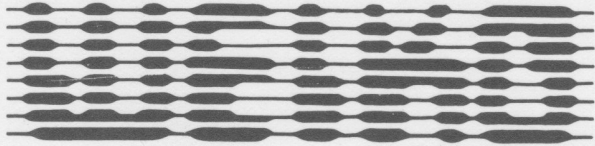
Münze nachwerfen :

(G) 2 Drähte am Münkontakt (entweder 1.-DM oder 2.-DM) ablöten und mit Lüsterklemme weiß+rot verbinden.
2 Drähte schwarz+grün am Münkontakt anlöten.

GERÄT ÜBERPRÜFEN

Bally + Stern - E





WEIKO APPARATEBAU, WEISSENFELS & KONRAD OHG
Rastatter Straße 45, D-75 Karlsruhe 51, Telefon (07 21) 88 57 46

EINBAUANLEITUNG

für „GOTTLIEB“-FLIPPER

Mechanik :

Holzunterlage „1a“ mit der Light-Box bündig auflegen (Ausparung nach außen) und mit 3 Senkholzschrauben festziehen.

Holzunterlage „1“ ebenfalls bündig auflegen, mit 4 Senkholzschrauben festziehen und mit Bohrer \varnothing 14mm in Langlochmitte durchbohren.

FLIPP-FOTO aufsetzen, Kabelbaum (A) zur Light-Box durchführen, danach FLIPP-FOTO ausrichten und mit den 4 beigelegten Holzschrauben an roter Markierung befestigen.

Transportsicherung der Kamera lösen (rote Schrauben entfernen).

Elektrik :

(B) Beigelegter Kabelbaum mit Lüsterklemme verbinden (gleiche Farben).

Game-over-Relais :

(C) 2 Drähte viol+viol. an Game-over-Lamp anlöten.

Stromversorgung :

(D) 2 Drähte rot+rot am Gleichrichter (1+2) anlöten (AC) und den losen Draht (rot) im FLIPP-FOTO an der Klemmleiste „24 V Gottlieb“ anklemmen.

Spiegel einstellen :

(E) Zusatzkontakt auf den rechten Flipperknopf mit beigefügten 2 langen Holzschrauben befestigen.

Jack Pot :

(F) 2 Drähte grau+grau am Klocker anlöten.

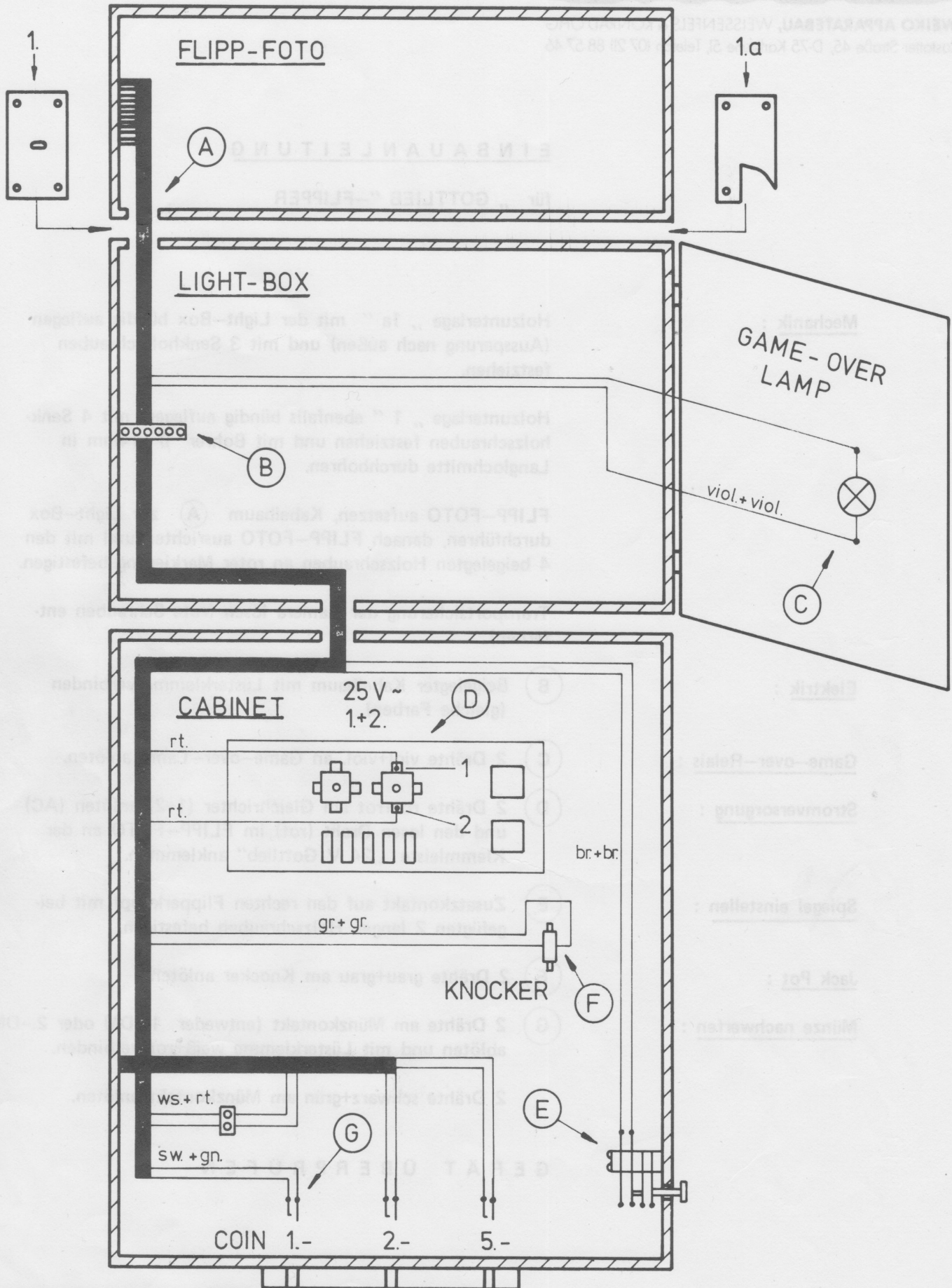
Münze nachwerfen :

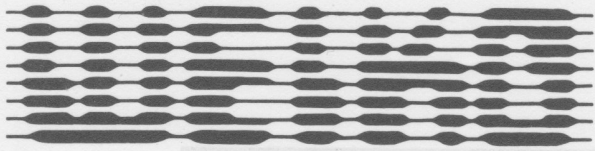
(G) 2 Drähte am Münzkontakt (entweder 1.--DM oder 2.--DM) ablöten und mit Lüsterklemme weiß+rot verbinden.

2 Drähte schwarz+grün am Münzkontakt anlöten.

GERÄT ÜBERPRÜFEN

Gottlieb-E





WEIKO APPARATEBAU, WEISSENFELS & KONRAD OHG
Rastatter Straße 45, D-75 Karlsruhe 51, Telefon (07 21) 88 57 46

EINBAUANLEITUNG

für „ WILLIAMS “ – FLIPPER

Mechanik :

Beiliegende Holzunterlagen mit Langloch als Schablone verwenden, bündig auf die linke Light-Box Seite auflegen, in Langlochmitte mit \varnothing 14mm Bohrer durchbohren.

FLIPP-FOTO aufsetzen, Kabelbaum (A) zur Light-Box durchführen, danach FLIPP-FOTO ausrichten und mit den 4 beigelegten Holzschrauben an roter Markierung festschrauben.

Transportsicherung der Kamera lösen (rote Schraube entfernen).

Elektrik :

(B) Beigelegter Kabelbaum mit Lüsterklemme verbinden (gleiche Farben).

Game-over-Relais :

(C) 1 Draht viol. an Match-Lamp anlöten, mitgelieferter Elko 100 μ F ebenfalls an der Match-Lamp anlöten. Danach den zweiten viol. Draht an den Elko anlöten.

Stromversorgung : 25 V ~

(D) 2 Drähte rot+rot an Gleichrichter (1+2) anlöten (AC).

Spiegel einstellen :

(E) Zusatzkontakt auf dem rechten Flipperknopf mit beigelegten 2 langen Schrauben befestigen.

Jack Pot :

(F) 2 Drähte grau+grau am Klocker anlöten.

Münze nachwerfen :

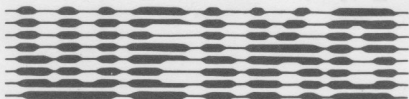
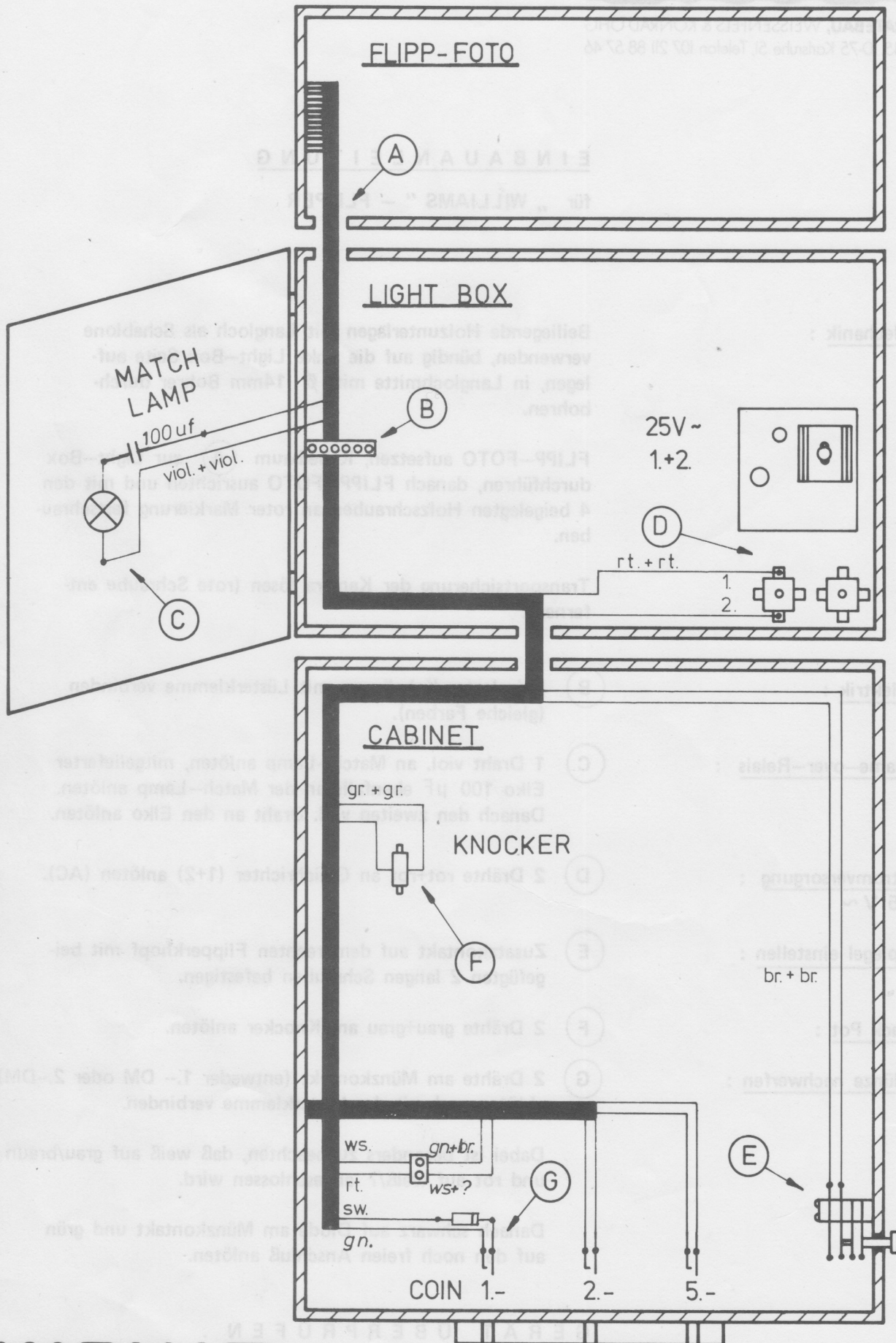
(G) 2 Drähte am Münzkontakt (entweder 1.-- DM oder 2.--DM) ablöten und mit der Lüsterklemme verbinden.

Dabei ist besonders zu beachten, daß weiß auf grau/braun und rot auf weiß/? angeschlossen wird.

Danach schwarz auf Diode am Münzkontakt und grün auf den noch freien Anschluß anlöten.

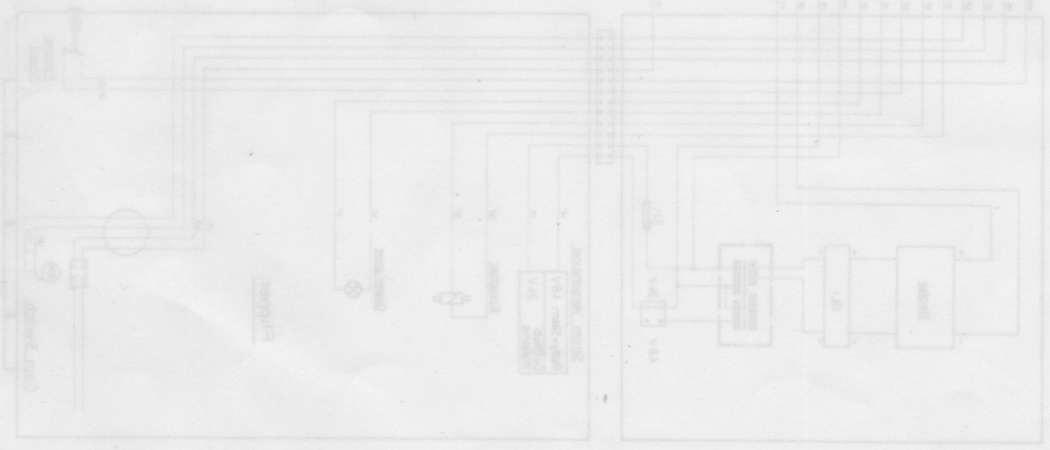
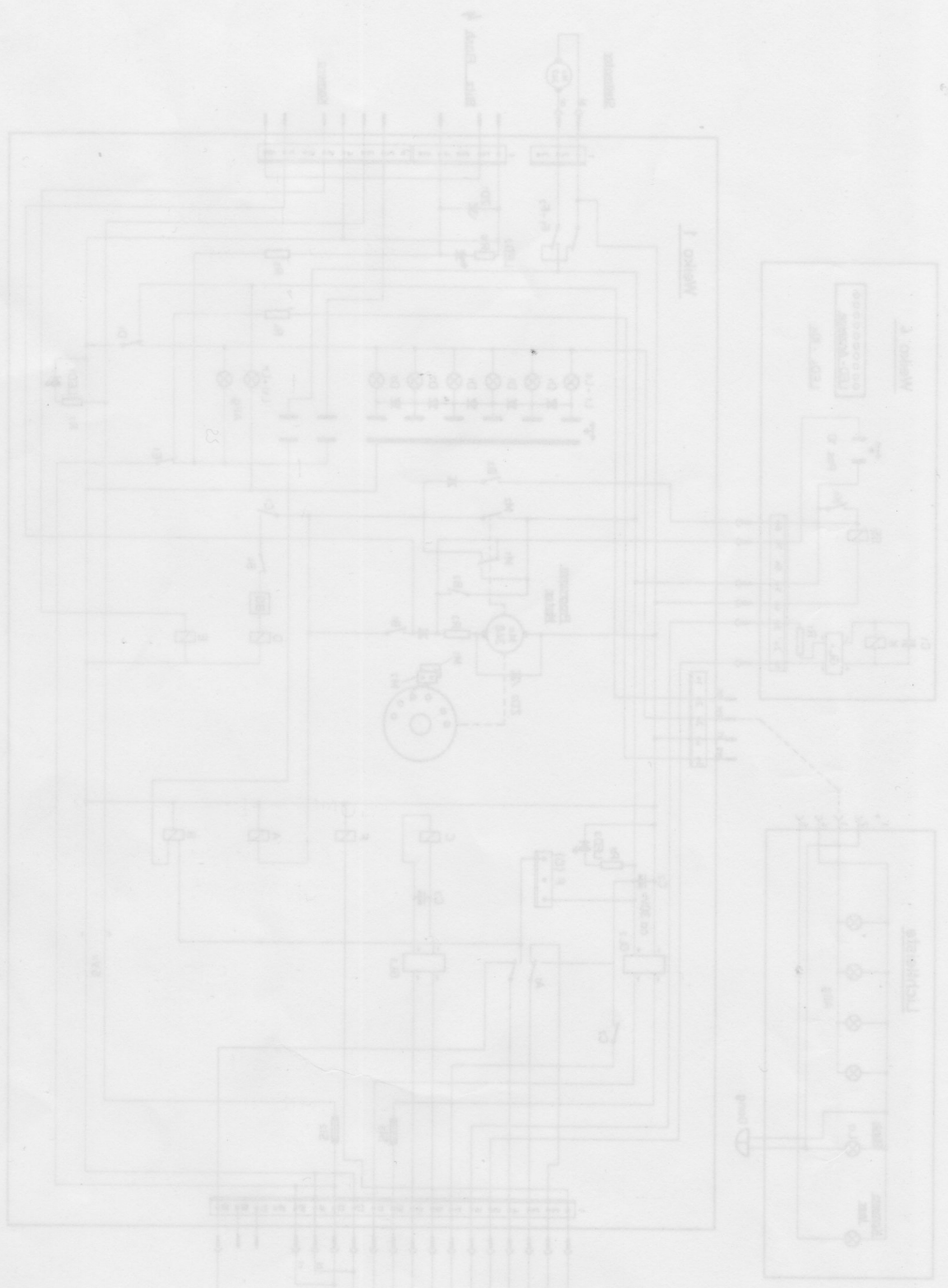
GERÄT ÜBERPRÜFEN .

Williams-E



№ п/п	№ позиции	Наименование	Единица измерения	Количество
1	1	ЛТМ-5000	шт.	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



Funktionsablauf „FLIPP – FOTO“ Typ: K 340 E

1. REPLAYSPEICHER
KNOCKER:
K-RELAIS
GR. + GR. → LÜSTERKLEMME → STECKER 5 + 6 →
(WEIKO 1) STECKER 1 + 3 (WEIKO 4) → R 1 →
GL 4 → K RELAIS – FÄLLT DURCH C 1 VERZÖGERNT
AB
2. SCHRITTSCHALTER:
SS.
PLUS → K 1 → SS – BRINGT EIN WEITERES LED (1-10)
BEI POS. 10: PLUS → SCHLEIFER → STECKER 7 →
R 3 → PROGRAMM-MOTOR → MINUS. SPANNUNG WIRD
DURCH ZD 2 AUF 22 VOLT BEGRENZT.
3. PROGRAMM-MOTOR:
MOTOR LÄUFT AN – M 1 FÄLLT AB.
SELBSTHALTUNG: PLUS → M 1 → R 3 → MOTOR →
MINUS. MOTOR LÄUFT WEITER ZUM NÄCHSTEN SCHALT-
STIFT. M 1 SCHALTET UM. PLUS → M 1 → DIODE →
B 3 → STECKER 8 → (WEIKO 4) → SS → MINUS.
SCHLEIFER (SS) GEHT AUS POS. 10 NACH 1
(LED 1 BLINKT). MOTOR STEHT. SCHLEIFER
(PROGRAMMSCHEIBE) BRINGT NÄCHSTE LAMPE →
(GRÜNER PFEIL).
VORGANG WIEDERHOLT SICH BIS ZUM LETZTEN
GRÜNEN PFEIL – L 6. M 2 – SCHALTET: PLUS →
M 2 → RELAIS → MINUS. DOPPELKONTAKT A 1 SCHALTET
UM (MÜNZE NACHWERFEN).
4. GAME-OVER-LAMP:
MATCH-LAMP
C- RELAIS
V I. + VI. → LÜSTERKLEMME → STECKER 8 + 9 →
GL 3 → RELAIS.
PLUS → C 1 → B 4 → BG → (BLINKGEBER)
D RELAIS → MINUS.
5. SPIEGEL EINSTELLEN:
F-RELAIS
PLUS → C 2 → STECKER 7 → BR. → LÜSTERKLEMME →
FLIPPERKNOPF (ZUSATZKONTAKT) → LÜSTERKLEMME →
BR. → STECKER 1 → F-RELAIS → MINUS.
PLUS → F 2 → STECKER 2 → STELLMOTOR → STECKER 1 →
MINUS. F RELAIS FÄLLT AB. DYNAMISCHE BREMSE
ERFOLGT ÜBER F 1 + F 2.
6. FOTO-BEREITSCHAFT:
D-RELAIS
D-RELAIS PULSIERT. BRINGT ÜBER D 1 ABWECHSELND
LAMPEN L 1 BIS L 6 UND ALLGEMEINBELEUCHTUNG UND
L 10 + L 11 (MÜNZE NACHWERFEN) WEITER NACH
STECKER 2 → LICHTLEISTE L 12 MIT GONG.

7. MÜNZE NACHWERFEN: A 1 (DOPPELKONTAKT) IST UMGELEGT.
PLUS A 1 → STECKER 3 → LÜSTERKLEMME → GN →
MÜNZKONTAKT → SW. → LÜSTERKLEMME → STECKER 4 →
A 1 → B RELAIS → MINUS (POLRELAIS).

8. PROGRAMM-MOTOR: PLUS → B 1 → DIODE → R 3 → MOTOR → MINUS.
MOTOR LÄUFT: SCHLEIFER GEHT VON LAMPE 6 ZUM
NÄCHSTEN KONTAKT: PLUS 6 V → STECKER 2 →
BRINGT KAMERA + BLITZ.
WEITEREN KONTAKT: PLUS → B RELAIS WIRD ZURÜCK-
GESETZT. MOTOR LÄUFT ZUM NÄCHSTEN SCHALTSTIFT.
ABLAUF IST BEENDET.

5 DM

FOTO DIREKTZUGRIFF: ZUSATZKABEL IN STECKER F. ERMÖGLICHT FOTO
DIREKTZUGRIFF.
PLUS NACH B-RELAIS
