

**MERKUR**  
Schießsportgerät  
für Einzelschützen  
und Turniere

Offizielles Turniergerät

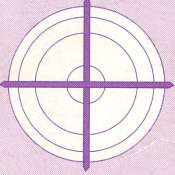
**MERKUR**

SPORT & SPIEL



**Ergänzung**

VERSION F4

**KIMME**  **KORN**



*Ergänzung zum*  
***Service Manual***

**KIMME + KORN**

**Ergänzung zum Service Manual KIMME+KORN, Version F4  
Copyright 1993 by adp Gauselmann GmbH, Lübbecke**

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten!

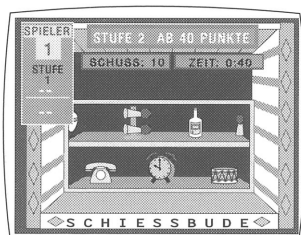
Druck: Offsetdruckerei L. Sertl, Spenge 12/93

Das Betriebsprogramm für Kimme+Korn ist mit der Version F4 wesentlich erweitert und modifiziert worden. Das bestehende Service Manual für die Programmversion F2 hat weiterhin Gültigkeit, wird jedoch um diese Beschreibung ergänzt. Aus der unten aufgeführten Liste können Sie ersehen welches Feature in welcher Beschreibung erläutert wird.

Die wesentliche Neuerung bei Version F4 sind zwei neue Spielvarianten, somit stehen für das Gerät Kimme+Korn 6 Spielvarianten auf einem Spiel- und Speichermodul zur Verfügung. Verhelfen Sie Kimme+Korn zu noch mehr Attraktivität und tauschen Ihr vorhandenes Spiel- und Speichmodul aus.

Änderung/Ergänzung	Service-Manual	Ergänzung
Spielsystem "Schiessbude"		<input checked="" type="checkbox"/>
Spielsystem "Sterneschiessen"		<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Service</b>		
Gewehr	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Testspiel	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Freispielquote	<input checked="" type="checkbox"/>	
Werbispiel	<input checked="" type="checkbox"/>	
Datum/Zeit	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Kennziffern	<input checked="" type="checkbox"/>	
Tontest	<input checked="" type="checkbox"/>	
Top Ten	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ausdruck	<input checked="" type="checkbox"/>	
Krediteinstellung		<input checked="" type="checkbox"/>
Ticket		<input checked="" type="checkbox"/>
Übungszeit		<input checked="" type="checkbox"/>
Einstellungen Sterneschiessen		<input checked="" type="checkbox"/>
Einstellungen Schiessbude		<input checked="" type="checkbox"/>

**SCHIESSBUDE**



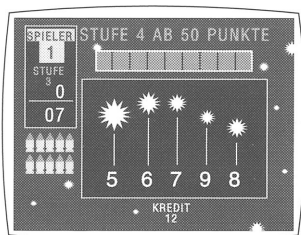
Zwei, auf dem Bildschirm übereinander angeordnete Laufbänder befördern verschiedene Gegenstände. Es muß versucht werden diese zu treffen, je nach Symbol wird eine bestimmte Ringezahl gegeben.

Wird das Patronensymbol getroffen, werden zusätzliche Schüsse gegeben. Beim Treffen des Weckers verlängert sich die Spielzeit um 10 Sekunden. Jeder Treffer wird akustisch untermalt. Das Spiel erstreckt sich max. über 5 Stufen. Wird die in Stufe 5 nötige Punktzahl erreicht, erhält der Spieler ein Freispiel.

Bei ausreichender Ringezahl kann sich der Spieler am Spielende in die Top-Ten-Liste für die Schiessbude eintragen.

Im Serviceprogramm können Voreinstellungen für die Trefferlautstärke, die nötigen Punkte für jede Stufe sowie die Anzahl der Schüsse und der Zeit für jede Stufe, getätigt werden.

**STERNESCHIESSEN**

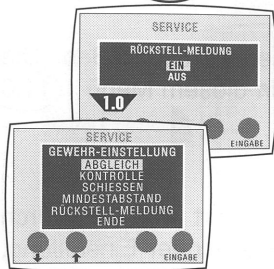


Unterschiedlich große Sterne werden auf dem Bildschirm dargestellt, je nach getroffenem Stern wird eine bestimmte Ringezahl gegeben. Das Spiel erstreckt sich über max. 5 Stufen. Wird die in Stufe 5 nötige Ringezahl erreicht bekommt der Spieler ein Freispiel.

Im Serviceprogramm kann vorgeben werden, wieviel Ringe getroffen werden müssen um die nächste Stufe zu erreichen, ferner kann eine Zeit für jedes Bild vorgegeben werden.

Am Ende des Spieles kann sich der Spieler bei ausreichender Ringezahl in eine Top-Ten-Liste für das Sterneschiessen eintragen

1.9



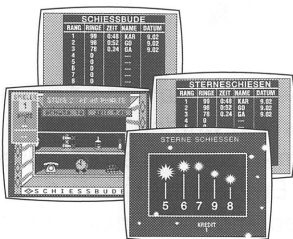
**Gewehr/Gewehreinstellung**

Im Menü 1.0 "Gewehr-Einstellung" ist der Menüpunkt "Rückstell-Meldung" (1.9) hinzugekommen. Hier kann gewählt werden, ob das Gerät eine Meldung auf dem Schirm anzeigen soll falls das Gewehr am Spielende nicht in die Halterung zurückgestellt wurde.

Die Meldung lautet "BITTE DAS GEWEHR ZURÜCKSTELLEN"

**Testspiel**

Im Menü 2.0 "Testspiel" ist neben den bereits vorhandenen Spielen das Testspiel für die "SCHIESSBUDE" (2.A) und das "STERNESCHIESSEN" (2.4A) möglich.

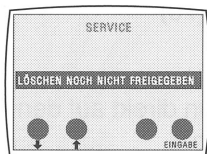
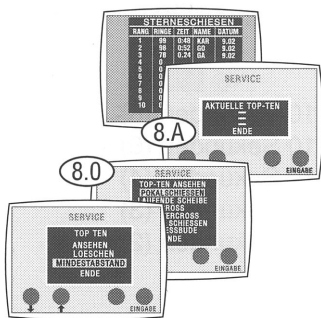


**Datum/Zeit**

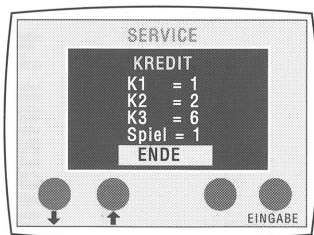
Im Einstellmenü 5.0 für Datum/Zeit ist das Menü für die Umschaltung von Winter- auf Sommerzeit 5.1 entfallen, die Umschaltung erfolgt jetzt automatisch.

**Top Ten**

Im Menü (8.0) ist zusätzlich der Punkt "ANSEHEN" (8.A) aufgenommen worden. Hier werden für jedes Spiel max. 4 Top-Ten-Tabellen, für verschiedene Zeiträume, abgebildet. Mit jedem Löschen wird die aktuelle Tabelle in den Hintergrundspeicher verlagert und kann in diesem Menüpunkt abgerufen werden. Eine Top-Ten-Tabelle kann max. 1x pro Tag gelöscht werden. Wird ein zweiter Versuch unternommen, erscheint die Meldung "LÖSCHEN NOCH NICHT FREIGEGEREN" (8.1A)



10.0



**Krediteinstellung**

Im Menü (10.0) "Kredit" kann die Preisgestaltung beim Kimme+Korn jetzt individuell vorgenommen werden. Mit K1 bis K3 können Sie vorgeben wieviel Kreditimpulse für die jeweilige Münzsorte gegeben werden.

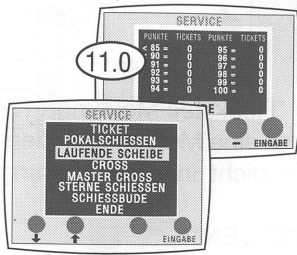
K1 = Münzkanal 1.-DM

K2 = Münzkanal 2.-DM

K3 = Münzkanal 5.-DM

Unter "Spiel" geben Sie vor, wieviel Kreditimpulse für ein Spiel benötigt werden. Bei K1 bis K3 sind Werte zwischen 0-30 möglich, für Spiel kann ein Wert zwischen 1 und 99 gewählt werden.

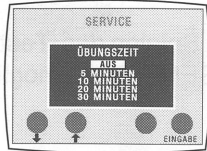
Sehen wir uns den Einstellvorgang am Beispiel der Werkseinstellung an. Die Einstellung für K1 ist 1, für K2 ist 2 und für K3 ist 6. Die Einstellung für "Spiel" ist 1. Bei dieser Einstellung wird dem Spieler für den Einwurf 1.-DM ein Spiel, für den Einwurf einer 2.-DM-Münze zwei Spiele und für den Einwurf einer 5.-DM-Münze 6 Spiele gegeben.



**Ticket**

Das Gerät bietet die Möglichkeit einen Ticket-Dispenser anzuschließen. Die Einstellung der Werte für die Ausgabe der Tickets kann in diesem Menü (11.0) getrennt für jedes Spiel, vorgenommen werden.

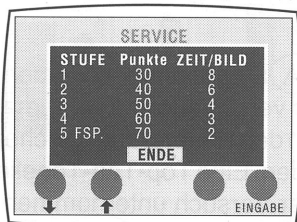
12.0



**Übungszeit**

In diesem Menü (12.0) kann eine Übungszeit programmiert werden. Durch Zuschaltung eines Schlüsselschalters besteht, bei entsprechender Einstellung, die Möglichkeit dem Spieler eine Übungszeit zwischen 5 und 30 Minuten bereitzustellen.

13.0



**Sterneschiessen**

Im Einstellmenü (13.0) für das Sterneschiessen können die Punktezahl und die Zeit für jedes Bild, individuell für jeden Aufstellplatz programmiert werden. Während des Spiels muß der Spieler in jeder -max. fünf- Stufe die eingestellte Punktezahl erzielen, um die nächste Stufe zu erreichen. Erreicht er in Stufe 5 die eingestellte Punktezahl, wird ein Freispiel gewonnen. Neben der Punktezahl kann zusätzlich vorgegeben werden, wieviel Spielzeit pro Stufe zur Verfügung steht.

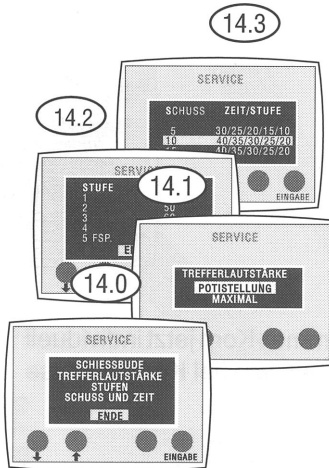
Die Werte können in folgenden Abstufungen vorgegeben werden, der in ( ) angegeben Wert ist die Werkseinstellung:

Stufe 1	zwischen	10 - 80 Punkte (30)	und	1 - 10 Sekunden (8)
Stufe 2		10 - 89 Punkte (40)		1 - 10 Sekunden (6)
Stufe 3		10 - 89 Punkte (50)		1 - 10 Sekunden (4)
Stufe 4		10 - 89 Punkte (60)		1 - 10 Sekunden (3)
Stufe 5		60 - 90 Punkte (70)		1 - 10 Sekunden (2)

**Schiessbude**

Auch für das Spiel Schiessbude können direkt auf den Aufstellplatz abgestimmte Voreinstellungen programmiert werden.

Im Einstellmenü (14.0) für das Spiel Schiessbude können sind folgende Vorgaben möglich, der in ( ) angegebene Wert ist die Werkseinstellung:



**Treffерlautstärke (14.1)**

Potistellung oder max. Lautstärke

**Stufen (14.2)**

Stufe 1	zwischen	10 - 200 Punkte (40)
Stufe 2		10 - 200 Punkte (50)
Stufe 3		10 - 200 Punkte (60)
Stufe 4		10 - 200 Punkte (70)
Stufe 5		10 - 200 Punkte (80)

**Schuss und Zeit (14.3)**

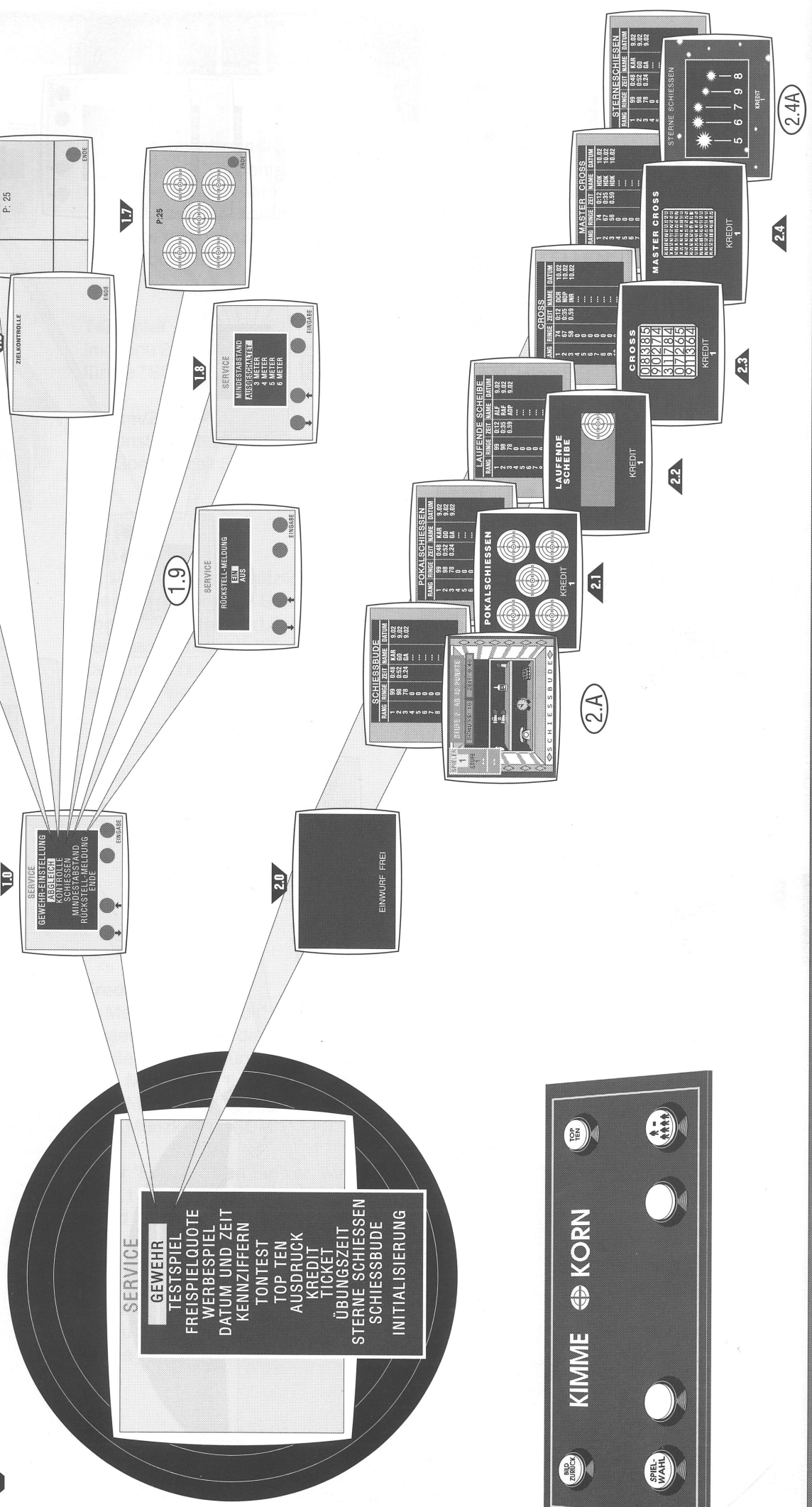
5 Schuss	30 Sek. Stufe 1	
	25 Sek. Stufe 2	
	20 Sek. Stufe 3	
	15 Sek. Stufe 4	
	10 Sek. Stufe 5	
10 Schuss	40 Sek. Stufe 1	15 Schuss
	35 Sek. Stufe 2	40 Sek. Stufe 2
	30 Sek. Stufe 3	35 Sek. Stufe 3
	25 Sek. Stufe 4	30 Sek. Stufe 4
	20 Sek. Stufe 5	25 Sek. Stufe 5
		20 Sek. Stufe 5

# KIMME + KORN Programmversion F4

Ergänzung der Einstellprogramme  
Neu!

1.9 (2.4A) (2.A)

Im Bedienungshandbuch beschrieben

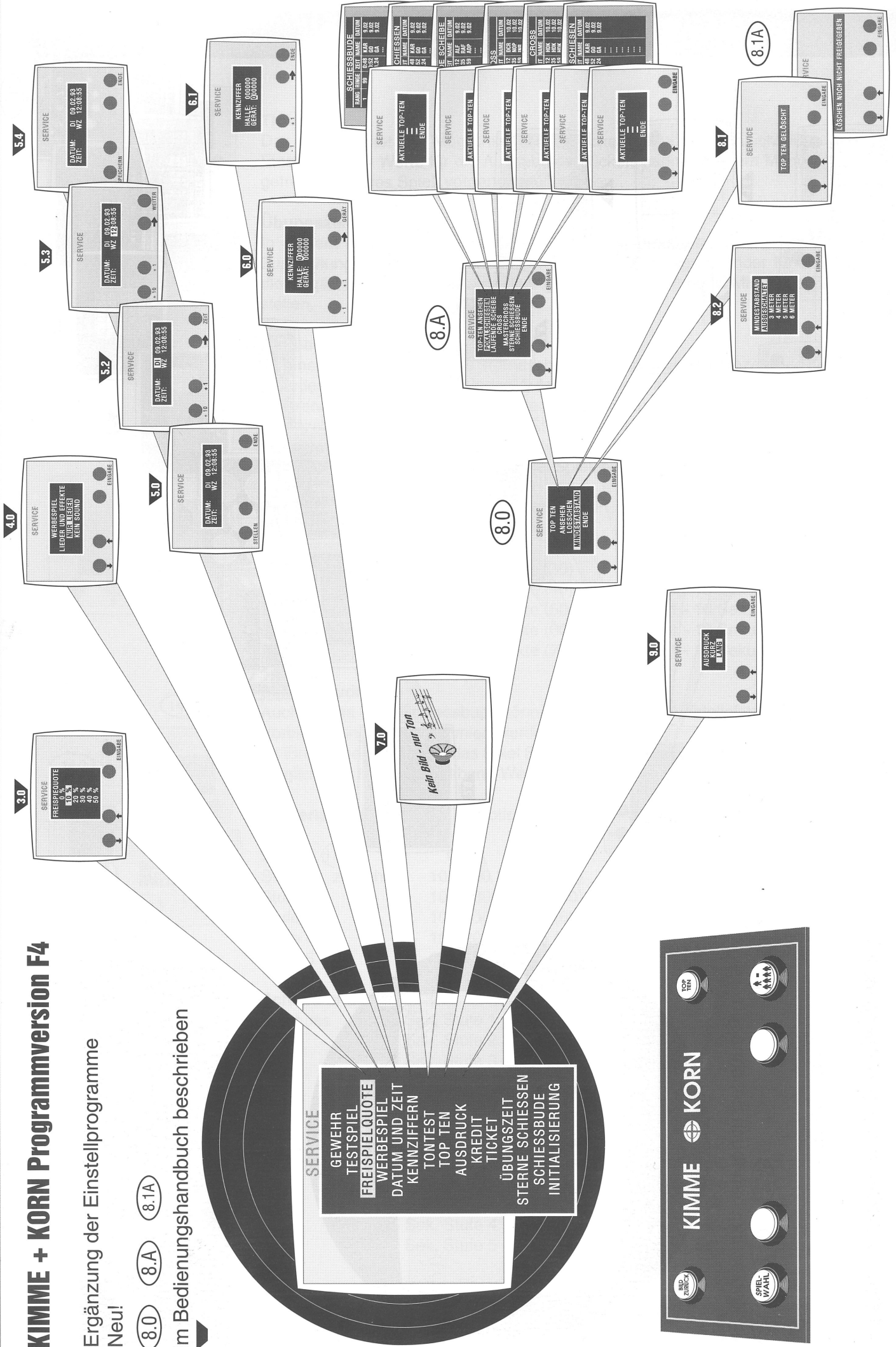


# KIMME + KORN Programmversion F4

Ergänzung der Einstellprogramme  
Neu!

8.0 8.A 8.1A

Im Bedienungshandbuch beschrieben



**KIMME** **KORN**

TOP TEN  
 WAPL  
 WAPL  
 WAPL  
 WAPL

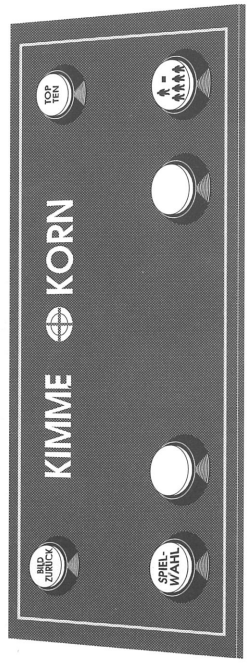
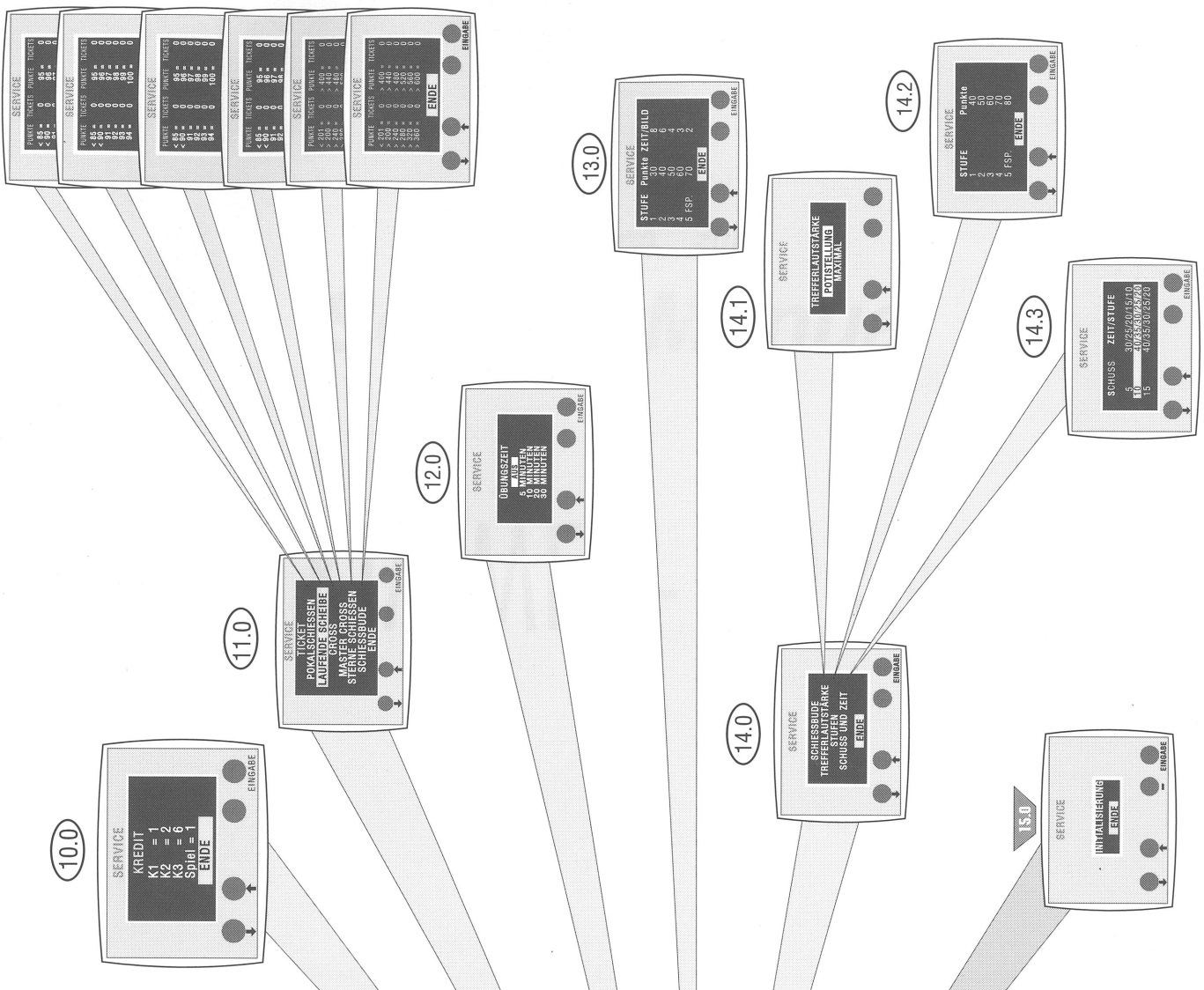
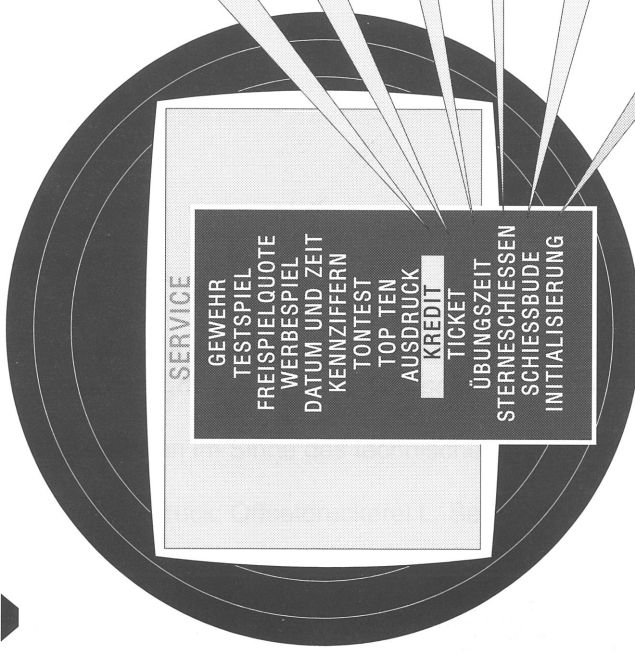


# KIMME + KORN Programmversion F4

Ergänzung der Einstellprogramme  
Neu!

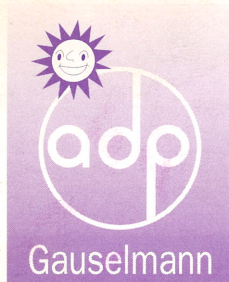
- 10.0
- 11.0
- 12.0
- 13.0
- 14.0
- 14.1
- 14.2
- 14.3

Im Bedienungshandbuch beschrieben









adp Gauselmann GmbH  
Eichendorffstr. 16-24  
32339 Espelkamp

Telefon 05772 / 49-0  
Telefax 05772 / 49165

### **Anschriften**

*Hausanschrift:* Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke  
*Merkur Service:* Postfach 1133 • 32291 Lübbecke  
*Teiledienst:* Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

### **Telefon**

*Technische Information:* 05741 / 273273  
05741 / 273277  
05741 / 273361  
*Servicetelefon ab 16.00 Uhr über* 05741 / 273273

### **Teiledienst:**

*Bestellungen Teile und Zubehör* 05741 / 273281  
*Bestellungen AT und Baugruppen* 05741 / 273282

### **Zentrale:**

05741 / 273-0

### **Telefax**

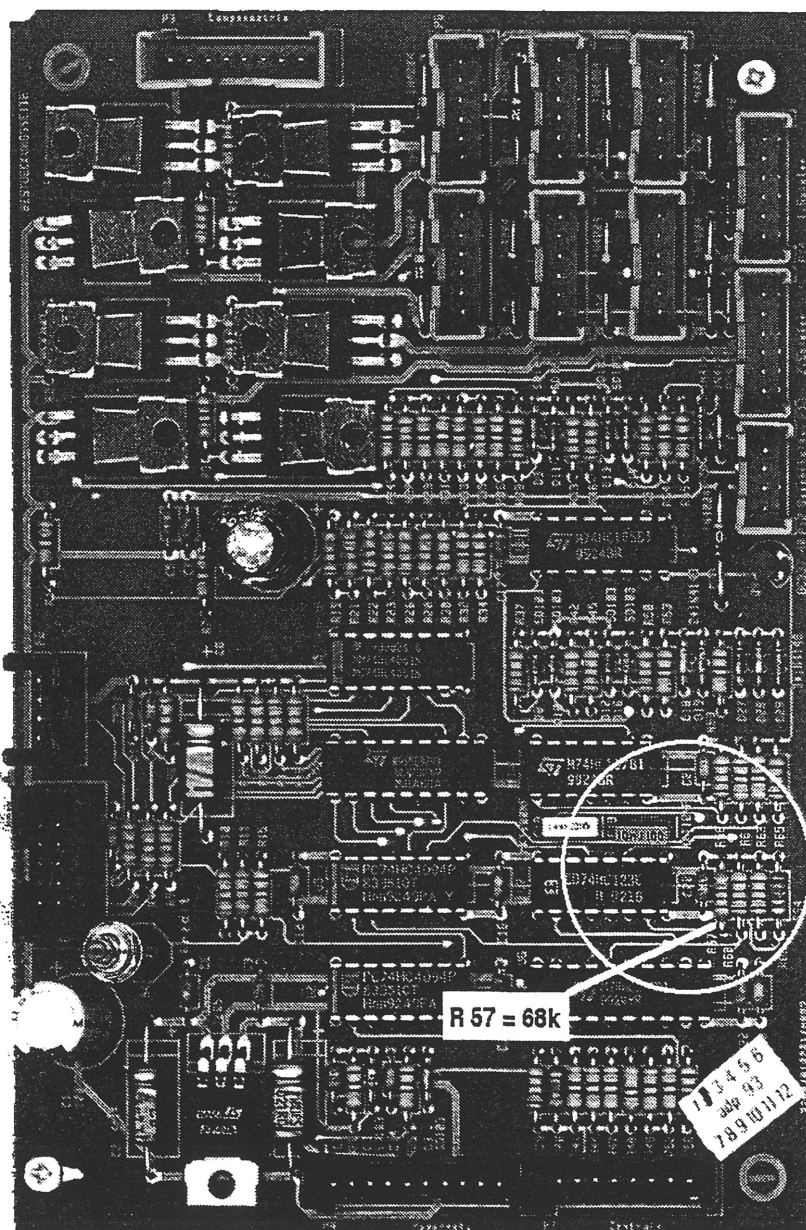
*Technische Information:* 05741 / 273104  
*Bestellungen Teiledienst:* 05741 / 273288  
*Zentrale:* 05741 / 273108

## Programm F4 für KIMME+KORN

Für das Spielgerät Kimme+Korn steht mit F4 ein neues Betriebsprogramm zur Verfügung, das um 2 atraktive Spielvarianten "Schiessbude" und "Sterne Schiessen" erweitert wurde. Ein Aufrüsten auf den Stand F4 ist ohne Aufwand möglich, da das Programm einsatzbereit mit einem Spiel- und Speichermodul ausgeliefert wird. Die auszutauschende Platine befindet sich auf dem Einschub in der Konsole.

### Änderung bei Spielgeräten mit der Seriennummer kleiner **2201/00756**

Bei diesen Spielgeräten, die Seriennummer befindet sich auf der Rückseite der Konsole bzw. dem Bildschirmständer, wurde eine Tastenplatine mit dem Index 2200/010201/M002 eingesetzt. Der Widerstand R57, in der Grafik ist die Position gekennzeichnet, muß einen Wert von 68K aufweisen. Ist dieses nicht der Fall, kann es zu Fehlfunktionen der Tasten in Verbindung mit dem neuen Programm F4 kommen.



**Bitte beachten!**

**Tip aus der Praxis!**  
Vor dem Ausbau der Platine,  
Stecker kennzeichnen.

Platinen-Index  
2200/010201/M002