

# Spielanleitung

## QUADRO QUIZ

Hier können Sie Ihr Wissen testen!  
Wählen Sie sich Ihren Fragenkomplex aus!

S p o r t

A l l g e m e i n

U n t e r h a l t u n g

oder E x p e r t e n f r a g e n

(eine Mischung aus den drei oben stehenden  
Kategorien!)

Pro Credit bekommt der Spieler 10.000 Punkte.  
Diese kann er wahlweise einsetzen (1.000 setzen / alles setzen / 10.000 setzen).

## Dip-Schalter-Stellungen

Dip-Schalter 1	off	Spielbetrieb
Dip-Schalter 1	on	Eingabebetrieb
Dip-Schalter 2 und 3		keine Funktion
Dip-Schalter 4	on	Batterie für den Speicher eingeschaltet
Dip-Schalter 4	off	Batterie für den Speicher abgeschaltet

Ist die Batterie abgeschaltet und das Gerät ausgeschaltet, sind alle Daten (Werbeschrift, Credits gespielt, Werbeton usw.) gelöscht.

### Eingabebetrieb (Dip-Schalter 1 auf on - Gerät einschalten)

Auf dem Bildschirm erscheint:

GERAEUSCH OPTION	YES (NO)
ANTWORT OPTION	YES (NO)
20 MUENZE OPTION	1 (X)
35 MUENZE OPTION	3 (X)
50 MUENZE OPTION	5 (X)
BETAETIGE TASTE	
A DENN OPTION	
B ZUM AENDERN OPTION	
C ZUM AENDERN WERBUNG	
D ZURUECK ZUM SPIEL	
CREDITS GESPIELT	0

### Programmiervorgang

Mit Taste A die zu verändernde Zeile wählen.

Mit Taste B Option verändern.

"Geräusch Option" - Werbeton ein- oder ausschalten.

"Antwort Option" - "No" Antworten werden nur als falsch oder richtig bezeichnet

"Yes" mit Hinweis, welche Antwort richtig gewesen wäre

"20 Münze Option" - Einstellung 1 oder 2 Credite pro Münze

"35 Münze Option" - keine Funktion

"50 Münze Option" - keine Funktion

Mit Taste C Werbeschrift-Modus aufrufen.

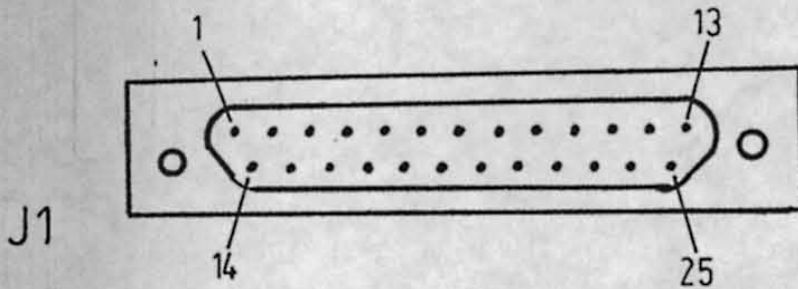
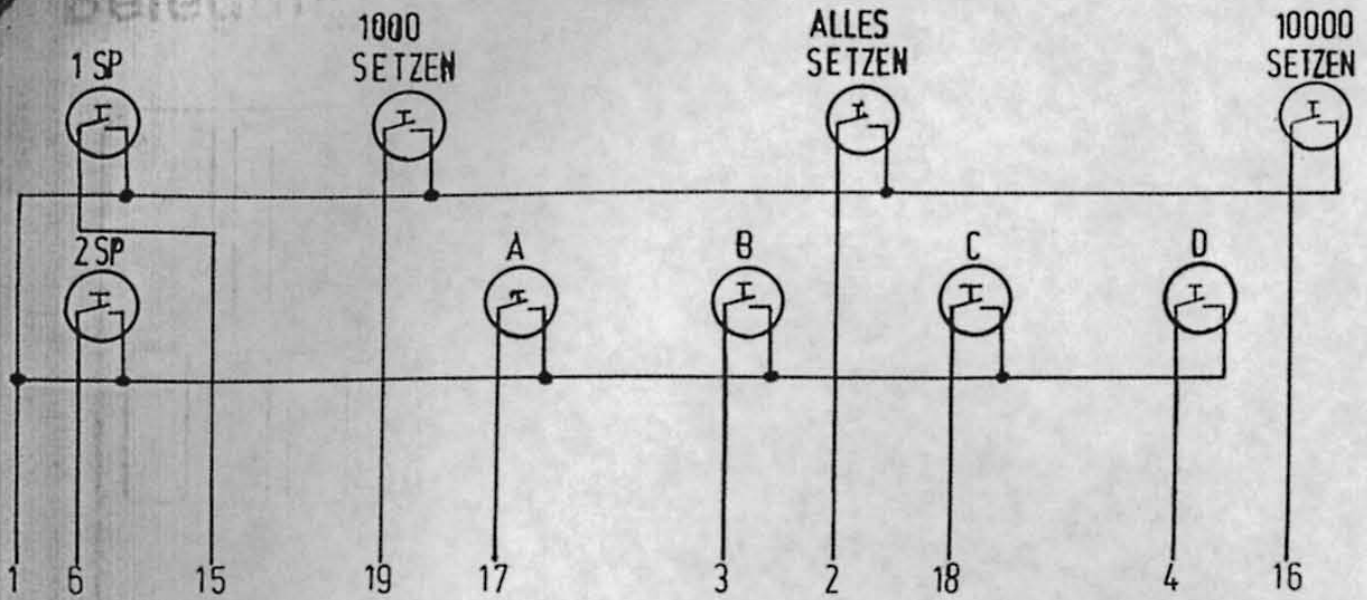
Auf dem Bildschirm erscheint:

```
DATEN EINGEBEN
????MERKUR????
??MUENZSPIEL??
?QUADRO??QUIZ?
```

#### BETAETIGE

```
A----CURSOR LINKS
B----CURSOR RECHTS
C----BUCHSTABE OBEN
D----BUCHSTABE UNTEN
P2---EINGABE SPEICHERN
```

Zur Übernahme aller programmierten Werte Dip-Schalter 1 auf off (Spielbetrieb) zurückschalten und anschließend Taste D drücken.

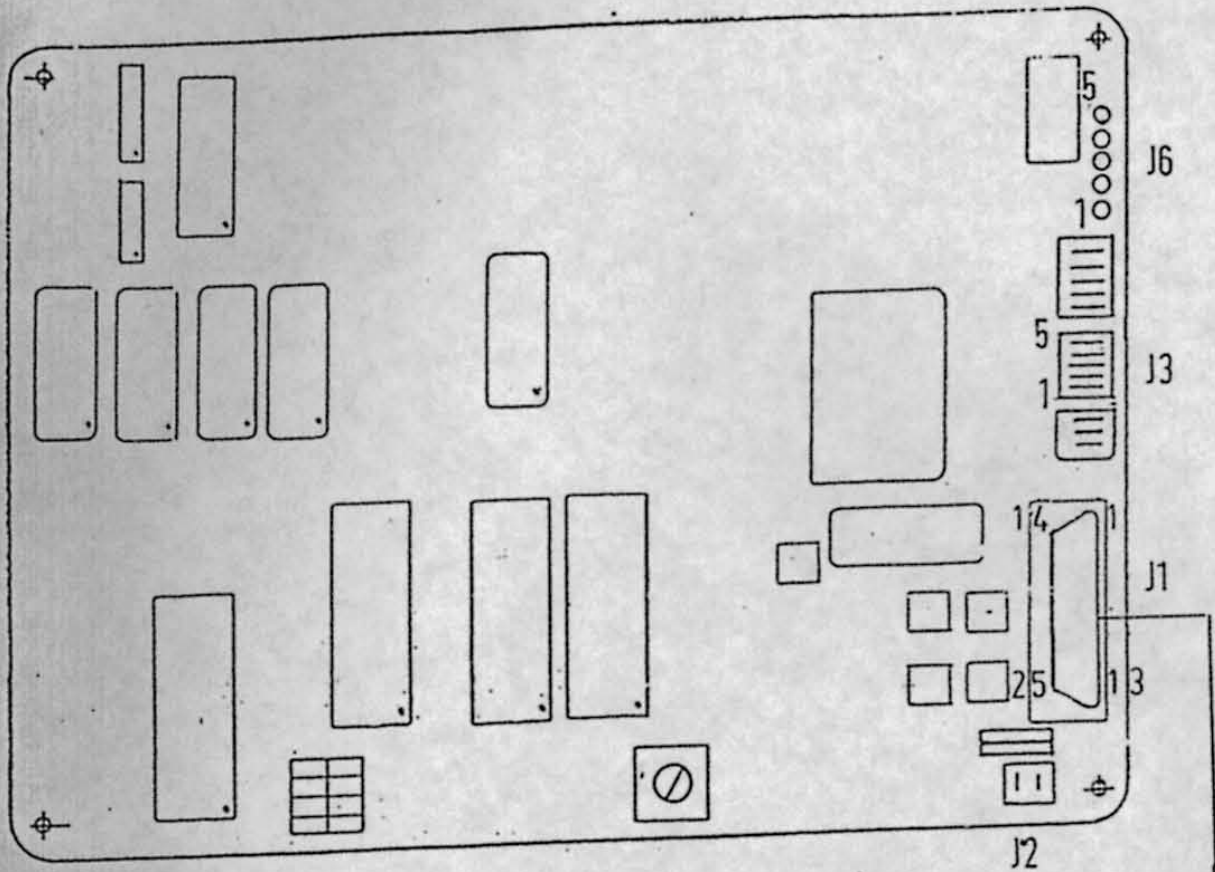


Kontakt 14 und 20 sind Münzung, low - aktiv und müssen gebrückt werden

Zur Adaptierung Original-Stecker verwenden oder Kabel direkt anlöten!



# Belegung CPU-Platine



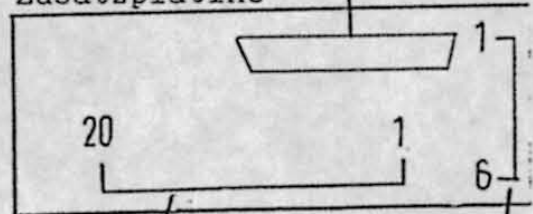
## STECKERBELEGUNG DER PLATINE

J 6  
 PIN 1 +5V  
 PIN 2 GND  
 PIN 3 frei  
 PIN 4 +12V

J 3  
 PIN 1 GND  
 PIN 2 ROT  
 PIN 3 BLAU  
 PIN 4 GRÜN  
 PIN 5 SYNC.

J 2  
 PIN 1 Lautsprecher  
 PIN 2

## Zusatzplatine



1 unten  
 2 Zs.1  
 3 hoch  
 5 Aktion2  
 6 Spieler2  
 7 rechts  
 9 Münzausgang

1 frei  
 2 GND  
 3 Münzausgang  
 4 links  
 5 Spieler1  
 6 Aktion1

# Quadro Quiz