

TOP TEN



Beschreibung des Gerätes

Bei dem Gerät TOP TEN handelt es sich um ein Gerät, das für den Betrieb von bis zu 10 Videospiele-Systemen geeignet ist.

Im Gehäuseoberteil befindet sich eine beleuchtete TOP-Folie mit 4 Tasten. Mit diesen Tasten kann eines der Videospiele ausgewählt werden und die Spielerzahl bestimmt werden.

Der rechts im Gehäuse befindliche Einschub ist Träger der Videospiele-Systeme. In dem Metallkorb (Schutz vor mechanischen Beschädigungen und Störimpulsen) befindet sich eine Öffnung, die das Wechseln der Spielsysteme ermöglicht.

Nach dem Münzeinwurf erscheint zunächst die Spieltabelle.

Um ein Spiel anzuwählen, muß zunächst die "Spielangebotstaste" betätigt werden. Ist das gewünschte Spiel ausgewählt, wird es mit der linken "Betätigungstaste" quittiert. Mit der "Spielerzahlstaste" kann die Anzahl der Spieler bestimmt werden. Zum Quittieren ist die rechte "Bestätigungstaste" nötig.

Nach Einwurf einer Münze wird ein Zeitspiel gegeben. Die Länge der Zeit ist abhängig von dem Einwurf der Münzen und wird durch einen Zähler sichtbar gemacht (300 \approx 4,5 Min.; die Zeit ist mit den Dip-Schaltpaketten einzustellen.) Ebenso kann mit den Dip-Schaltern eine Bonuszeit eingestellt werden, so daß bei Einwurf mehrerer Münzen die Bonuszeit gegeben wird.

Während und vor Beginn des Spieles kann die Spielerklärung und die Restspielzeit durch Betätigen der Taste "Zeit?" eingeblendet werden. Die Spielzeit wird angehalten.

Durch Drücken der rechten "Betätigungstaste" wird das Spiel dort fortgesetzt, wo es unterbrochen wurde.

Das Spiel kann auch während des Ablaufes gewechselt werden, so daß die Restspielzeit für das neue Spiel gilt.

Die Spielauswahl kann auch vor dem Münzeinwurf getroffen werden. Durch Nachmünzen ist es möglich, die Spielzeit zu verlängern.

20 Sekunden, bevor die Spielzeit abgelaufen ist, ertönt ein akustisches Signal und das Spiel wird unterbrochen. Jetzt kann nachgemünzt werden, um die Spielzeit zu verlängern.

Warnung

Alle Dip-Schalter dürfen nur im spannungslosen Zustand geschaltet werden.

Spieleinstellung

Dip-Schalter

		G	H
Musik	An	ON	*
	Aus	OFF	
Selbsttest/Spiel			
Spiel			OFF *
Selbsttest (Buchhaltung)			ON

Selbsttest (Buchhaltung)

Wird der Selbsttest aufgerufen (Dip-Schalter H auf ON), so erscheint nach dem Einschalten des Gerätes der IC-Test (alle ROM's und RAM's werden getestet). Um einen Defekt an den Dip-Schaltern festzustellen, werden danach alle Dip-Schalterstellungen auf dem Bildschirm dargestellt.

Unter den Dip-Schalterstellungen befindet sich der Satz "TO ENTER BOOKKEEPING PRESS ENTER". Betätigt man die linke "Betätigungstaste", wird nach 10 Sek. das **Buchhaltungsprogramm** aufgerufen. Auf dem Bildschirm erscheint die Liste der Spieler und wieviel Kredite pro Spiel eingelöst wurden.

Wird der Dip-Schalter H jetzt auf OFF gestellt, so wird nach ca. 10 Sek. der Spielbetrieb eingeleitet.

Löschen des Buchhaltungsprogrammes

Um das Buchhaltungsprogramm wieder zu löschen, ist wie folgt vorzugehen:

1. Gerät spannungslos schalten.
2. A 12 (Service) an den Stecker des Funkentstöradapters auf "Masse" legen.
3. Gerät wieder einschalten; auf dem Bildschirm erscheint:

TO RESET THE BOOKKEEPING
PRESS RESET

TO ENTER SELFTEST
PRESS ENTER

4. Jetzt muß innerhalb von 10 Sek. A 24 (Reset) an den Stecker des Funkentstöradapters kurz mit "Masse" verbunden werden, um die Buchhaltung auf "Null" zu setzen. Dadurch springt das Programm automatisch in den IC-Test.
5. Gerät wieder ausschalten und die Verbindung zwischen A 12 (Service) und "Masse" trennen.
6. Gerät einschalten. Nach 10 Sek. beginnt der normale Spielbetrieb.

Standard-Zeit (Kein Bonus)

* * * * *

Keine Bonus Zeit

SW1	Dip-Schalter						
	A	B	C	D	E	F	
Alle Dip-Schalter auf "OFF"	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	*

Sekunden pro Kredit

SW2	Dip-Schalter								
	I	J	K	L	M	N	O	P	
Freispiel	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	
4 Min. 50 Sek.	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	*
40 Sek.	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	
30 Sek.	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	
20 Sek.	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	
10 Sek.	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	
4 Min.	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	
3 Min. 50 Sek.	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	
40 Sek.	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	ON	
30 Sek.	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	
20 Sek.	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	ON	ON	
10 Sek.	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	
3 Min.	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	
2 Min. 50 Sek.	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	
40 Sek.	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	ON	
30 Sek.	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	
20 Sek.	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	ON	
10 Sek.	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	
2 Min.	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	ON	

* * * * *

* Vom Werk empfohlen.



Werden 2 Kredite gegeben, wird eine Bonuszeit gegeben.

* * * * *

Bonus-Zeit %

	Bonus %	Total-Zeit	Dip-Schalter					
		= XXXX	A	B	C	D	E	F
Reguläre Zeit 1 Kredit = 300	8 %	650	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF
	17 %	700	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	25 %	750	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	33 %	800	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
	42 %	850	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
Bonus-Zeit 2 Kredite = XXXX	50 %	900	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF
	58 %	950	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF
	67 %	1000	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF
	75 %	1050	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF
	83 %	1100	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF
	92 %	1150	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF
	100 %	1200	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF

Beispiel: Reguläre Zeit 1 Kredit = 300 (3 Min.)

Bonus-Zeit 2 Kredite = 700 (7 Min.)

Dip-Schalter A=OFF, B=OFF, C=OFF, D=ON, E=OFF, F=OFF,
I=OFF, J=OFF, K=OFF, L=ON; M=OFF, N=ON, O=OFF, P=ON

Sekunden pro Kredit

	(Sek.)	Dip-Schalter							
		I	J	K	L	M	N	O	P
4 Min.	(240)	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	ON
3 Min.	50 Sek. (230)	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON
	40 Sek. (220)	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON
	30 Sek. (210)	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
	20 Sek. (200)	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	ON
	10 Sek. (190)	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
3 Min.	(180)	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON
2 Min.	50 Sek. (170)	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON
	40 Sek. (160)	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	ON
	30 Sek. (150)	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON
	20 Sek. (140)	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON
	10 Sek. (130)	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON
2 Min.	(120)	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	ON



Werden 4 Kredite gegeben, wird eine Bonuszeit gegeben.

* * * * *

Bonus-Zeit %

	Bonus %	Total-Zeit		Dip-Schalter					
		= XXXX	A	B	C	D	E	F	
Reguläre Zeit 1 Kredit = 300	8 %	1300	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	
	17 %	1400	ON	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	
	25 %	1500	OFF	ON	ON	OFF	OFF	OFF	
	33 %	1600	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF	
	42 %	1700	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	
Bonus-Zeit 4 Kredite = XXXX	50 %	1800	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	
	58 %	1900	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	
	67 %	2000	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	
	75 %	2100	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	
	83 %	2200	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	
	92 %	2300	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	
	100 %	2400	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	

Beispiel: Reguläre Zeit 1 Kredit = 300 (3 Min.)

Bonus-Zeit 4 Kredite = 1500 (15 Min.)

Dip-Schalter A=OFF, B=ON, C=ON, D=OFF, E=OFF, F=OFF,
I=OFF, J=OFF, K=OFF, L=ON, M=OFF, N=ON, O=OFF, P=OFF

Sekunden pro Kredit

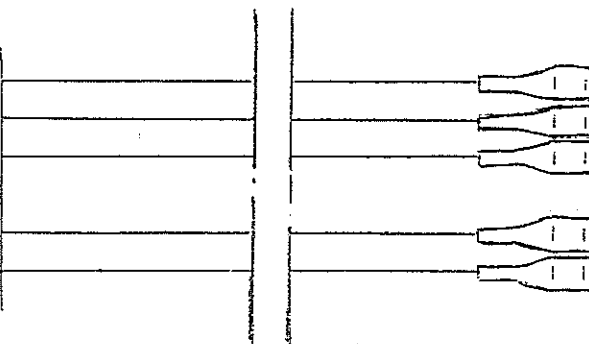
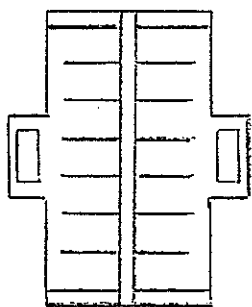
		(Sek.)	Dip-Schalter							
			I	J	K	L	M	N	O	P
4 Min.		(240)	OFF	OFF	ON	OFF	ON	ON	OFF	OFF
3 Min.	50 Sek.	(230)	OFF	ON	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
	40 Sek.	(220)	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	ON	OFF	OFF
	30 Sek.	(210)	OFF	ON	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF
	20 Sek.	(200)	OFF	OFF	ON	ON	OFF	ON	OFF	OFF
	10 Sek.	(190)	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF
3 Min.		(180)	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	ON	OFF	OFF
2 Min.	50 Sek.	(170)	OFF	ON	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	40 Sek.	(160)	OFF	OFF	ON	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	30 Sek.	(150)	OFF	ON	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	20 Sek.	(140)	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
	10 Sek.	(130)	OFF	ON	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF
2 Min.		(120)	OFF	OFF	ON	ON	ON	OFF	OFF	OFF

adp-adapter

adp-adapter	Platinenanschlüsse	adp-adapter	Platinenanschlüsse
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
A4		B4	
A5		B5	
A6	GND	B6	GND
A7	GND	B7	GND
A8	+ 5 V	B8	+ 5 V
A9	+ 5 V	B9	+ 5 V
A10		B10	
A11		B11	
A12		B12	
A13		B13	
A14		B14	
A15		B15	
A16	Münzeingang	B16	
A17	Zs. 6	B17	Zs. 5
A18	Zs. 3	B18	
A19	Zs. 1	B19	
A20	Zs. 4	B20	
A21	Zs. 2	B21	
A22	Zs. 11	B22	
A23		B23	
A24	Zs. 9	B24	
A25	Sp. 2	B25	
A26	I Lautspr. +	B26	I Lautspr. +
A27	GND	B27	
A28	GND	B28	GND
A29		B29	
A30		B30	

Kabelbaum Tasten im TOP — Spieleplatine

Zwischenstecker



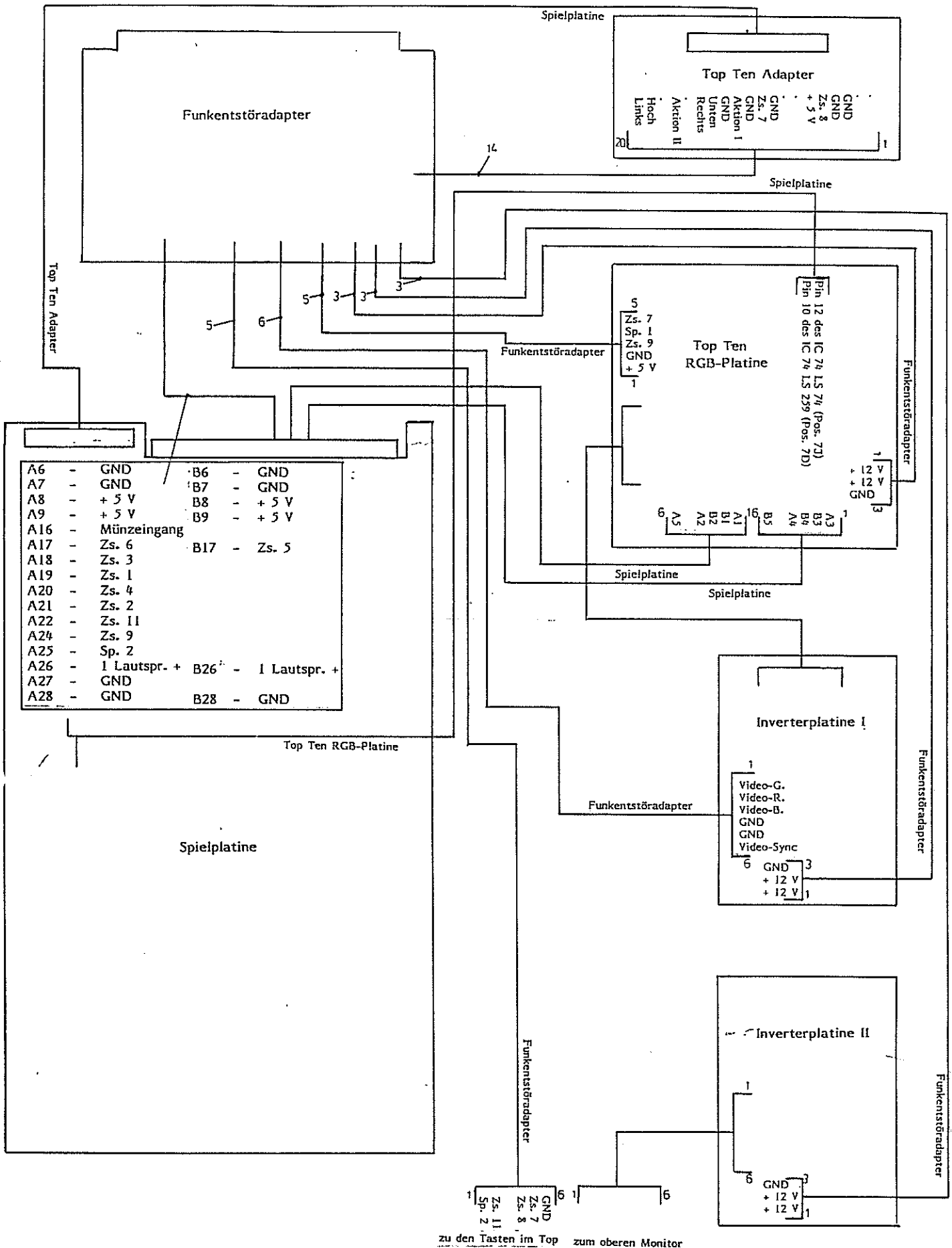
Bedientasten

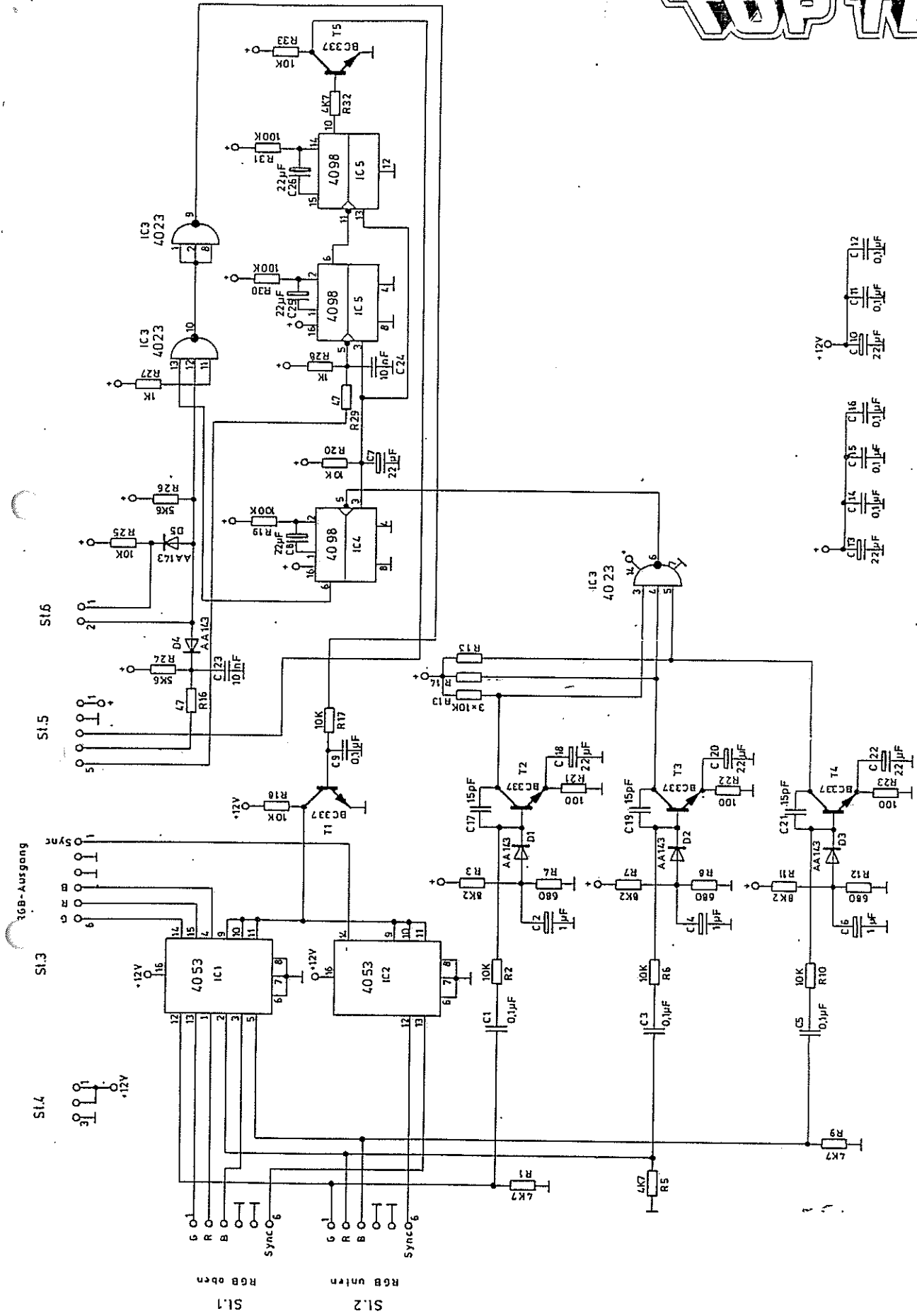
Masse, o.K. links

Spielwahl
o.K. links

Spielerzahl
o.K. rechts

Verdrahtungsplan Top Ten





an je 11C
an je 11C