

MONTAGE

Geräte mit Barcrest-Schnittstelle

Spielgeräte, die über eine Schnittstelle zum Barcrest-Jackpot verfügen, werden ausschließlich über das mitgelieferte Kabel mit der AgentMyst verbunden. Dazu wird der 25-pol. SUB-D Stecker auf die MPU vom Spielgerät und die graue 4-pol. Buchse in die Schnittstelle 1 der AgentMyst gesteckt. Zusätzlich muss bei Spielgeräten mit MPU4 die blaue Buchse mit dem entsprechenden Gegenstück vom Spielmodul verbunden werden.

Geräte ohne Barcrest-Schnittstelle

Spielgeräte, die nicht über eine solche Barcrest-Schnittstelle, aber über einen Einsatz- oder Spielzähler verfügen, können über die Schnittstelle 4 und 9 am Jackpot betrieben werden. Diese Installation sollte aber auf jeden Fall von einem versierten Techniker übernommen werden, da hierfür ein Kabel mit offenen Enden von der AgentMyst zum Münzprüfer und zum Zähler gezogen und verbunden werden muss. Dazu wird die Schnittstelle 4 parallel zum Zähler angeschlossen, wobei ab V1.3 auf die richtige Polarität und auf die korrekte Stellung des Jumper 15 zu achten ist. Zusätzlich ist die Schnittstelle 9 mit dem Münzprüfer zu verbinden: Beim Anschluss an einen C450, G40 oder G13 wird die Leitung 1 (Signalpegel) mit Masse und beim Anschluss an den C435 mit dem „COMA“-Pin des Münzprüfers verbunden. In beiden Fällen ist die Leitung 2 (Münzsignal) mit dem entsprechenden Münzsignal des Münzprüfers und die Leitung 4 (Masse) mit der Masse des Münzprüfers zu verbinden. Die Leitung 3 (Münzsperrle) wird mit der zugehörigen Münzsperrleitung des Münzprüfers oder der Gesamtsperre verbunden. Da die Anzahl der Leitungen zum C435-Münzprüfer variieren kann, orientiert man sich am besten an dem fehlenden Kontakt (s. Anschluss G435 Kodierstift). Auf jeden Fall sollte die Stellung der DIP-Schalter überprüft werden, um einen korrekten Betrieb zu gewährleisten.

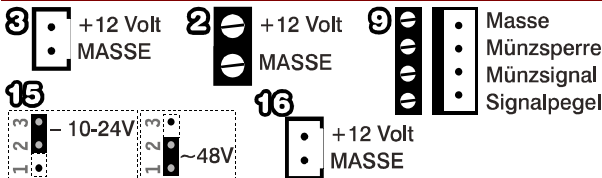
Stromversorgung

Sollte die AgentMyst keine Stromversorgung über die Barcrest-Schnittstelle erhalten, muss die AgentMyst über die Schnittstelle 2 oder 3 mit +12V und Masse verbunden werden.

Toplight-Anschluss

Es kann eine 12-Volt-Lampe (z.B. Toplight) angeschlossen werden, die bei gewonnenem Jackpot blinkt.

ANSCHLÜSSE



Anschluss C435, Mars-111, Mars-126 u.ä.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
-	Münze 5	Annahme Spannung (COMA Signalpegel)	Münze 1	Kodierstift	Münze 2	Münze 3	-	Münze 4	Münzsperrle 4	+12 Volt (+12 Volt)	Masse (Masse)	Münzsperrle 3	Münzsperrle 2	Münzsperrle 1	Münzsperrle 5	-	-	-	-	-

Anschluss C450, G40 und kompatible

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Münzsperrle 4	Münzsperrle 5	Münzsperrle 2	Münzsperrle 6	-	Gesamtsperre (Münzsperrle)	Münze 4	Masse (Masse und Signalpegel)	Münze 6	Münze 2	Münze 5	Münze 3	Münze 1	Münzsperrle 3	Münzsperrle 1	+12 Volt (+12 Volt)

Anschluss G13, C220 und kompatible

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Masse (Masse und Signalpegel)	+12 Volt (+12 Volt)	Münze 5	Münze 6	-	Gesamtsperre (Münzsperrle)	Münze 1	Münze 2	Münze 3	Münze 4

EINSTELLUNGEN

Kodierschalter

Mit dem Kodierschalter wird die ID eingestellt, mit der sich die AgentMyst am Mystery-Jackpot anmeldet. Alle Geräte, die angeschlossen sind, müssen eine unterschiedliche ID besitzen, sonst kollidieren Nachrichten und die Anmeldung sowie Aufbuchung schlägt fehl. Die 0 steht für die ID 10.

DIP-Schalterbank 1

DIP	Funktion	ON	OFF
1	Münzprüfersperre	Low-aktiv	High-aktiv
2	Länge Münzimpuls	80ms	100ms

Bei G13 ist die Münzsperrle high-aktiv, bei C435 low-aktiv und bei C450 variabel, d.h. hier muss nachgemessen werden.

DIP 3	DIP 4	Elektromechanische Zähler
OFF	OFF	zählt jedes Spiel, unabhängig vom Einsatz
ON	OFF	zählt jeden verspielten Einsatz von 5 Ct/10 Pf
OFF	ON	zählt jeden fünften verspielten Einsatz
ON	ON	zählt jeden zehnten verspielten Einsatz

DIP-Schalterbank 2

DIP 1	DIP 2	Wertigkeit des Münzsignals
OFF	OFF	1,- € / 2,- DM / 20 Punkte
ON	OFF	50 Ct / 1,- DM / 10 Punkte
OFF	ON	2,50 € / 5,- DM / 50 Punkte
ON	ON	5,- € / Token / 100 Punkte

Über die DIP-Schalterbank 2 wird die Wertigkeit des Impulses zum Münzprüfer festgelegt. Bei einer hohen Wertigkeit kann der Jackpotgewinn schnell aufgebucht werden, jedoch gehen Punkte unterhalb dieser Wertigkeit beim Ausschalten verloren, da diese eben nicht aufbuchbar sind. Bei einer geringen Wertigkeit ist das Verhalten genau umgekehrt. Daher empfehlen wir, die Wertigkeit auf 20 Punkte einzustellen, da dies einen guten Kompromiss darstellt. Werden über den Jackpot jedoch Gewinne bis zu 10.000 Punkten ausgelöst, kann es empfehlenswerter sein, eine höhere Wertigkeit zu verwenden, da die Aufbuchung im Extremfall bis zu 6 Minuten dauern kann. In jeden Fall muss die eingestellte Wertigkeit äquivalent zum Münzwert des Münzprüfers sein.

BESONDERHEITEN

Kommunikation zum Jackpot und rote LED

Im Betrieb sollte die rote LED in kurzen, unregelmäßigen Abständen durch ein „Wechselblinker“ ihren Zustand ändern. Bleibt dies für länger als 30 Sekunden aus, stimmt etwas nicht mit der Verbindung zum Jackpot. Leuchtet sie von Anfang an durchgehend, findet überhaupt keine Übertragung statt.

Aufbuchung über den Münzprüfer

Bei Spielgeräten, die über den Münzprüfer und Zähler angeschlossen sind, kann die Aufbuchung zum Gerät überprüft werden. Solange die AgentMyst noch nicht am Mystery-Jackpot angemeldet ist, schickt sie bei jedem Tastendruck einen Impuls zum Münzprüfer. Dabei ist auf die Münzannahmebereitschaft des Spielgerätes und die Stellung von DIP 1.1 zu achten. Um sicher zu gehen, dass die AgentMyst nicht angemeldet ist, muss die Schnittstelle 13 offen sein und das Gerät aus- und wieder eingeschaltet werden. Eingehende Spielezähler-Impulse werden von der grünen LED angezeigt.

Schnittstelle 1 und DIP-Schalter inaktiv

Sobald die AgentMyst ein Kommando über die Barcrest-Schnittstelle empfängt, ist aus Sicherheitsgründen die Unterstützung der Schnittstellen 4 und 9 deaktiviert. Des weiteren haben die Stellungen der DIP-Schalter keine Bewandnis mehr.

Aufbuchung über Spielzähler

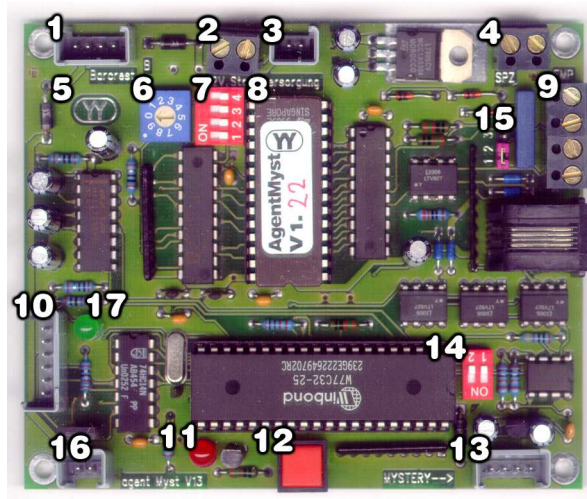
Stehen die DIP-Schalter 3 und 4 der Bank 1 auf OFF, wird bei jedem Impuls / Spiel ein doppelter Einsatz zum Mystery-Jackpot geschickt. Hintergrund: Nicht jeder Spieler tätigt den selben Einsatz und so wird eine Mischkalkulation erreicht.

Aufbuchung über Barcrest-Jackpot

Stellen Sie sich, dass die Jackpottfunktion am Spielgerät mit MPU4 aktiviert ist (SW1.3). Spiele mit einem ein- bis fünffachen Einsatz erhöhen den Jackpot in gleicher Wertigkeit. Da bei einem höheren Einsatz die Auszahlquote sprunghaft ansteigt, wird hier nur ein zweifacher Einsatz aufgebucht.

Kabel zum Mystery-Jackpot

Sollte das vierpolige Anschlusskabel vom Spielgerät zum Mystery-Jackpot oder ein weiteres Anschlusskabel für MPU4 und MPU5 benötigt werden, können diese bei Fa. double you ☎ (040) 6571841 als Zubehör bezogen werden.



- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 Barcrest-Schnittstelle | 9 Münzprüfer-Schnittstelle |
| 2 +12V/GND Anschluss | 10 Expansionsport |
| 3 +12V/GND Anschluss | 11 LED rot |
| 4 Spielezähler-Schnittstelle | 12 Testtaster |
| 5 Barcrest-Schnittstelle (nur Platine V1.2) | 13 Mystery-Jackpot-Schnittstelle |
| 6 Kodierschalter für ID | 14 DIP-Schalterbank 2 |
| 7 DIP-Schalterbank 1 | 15 Jumper |
| 8 Software-Eprom | 16 Toplight Anschluss |
| | 17 LED grün |

Lieferumfang (Bitte sofort überprüfen)

- AgentMyst
- Anschlusskabel MPU4 und MPU5

© Copyright 2003 double you GmbH | Vervielfältigung oder Veränderung nicht gestattet | Alle Rechte vorbehalten / all rights reserved

Haftung Für eine fehlerhafte Handhabung seitens des Kunden und daraus resultierende Platinen- bzw. Geräteschäden übernehmen wir keine Haftung. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der «double you hard- / software developments GmbH».



double you

luruper chaussee 125, haus 8 süd, 22761 hamburg

tel. (040) 6 57 18 41 fax (040) 6 57 18 54

www.double-you.de e-mail info@double-you.de

Alle genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Firmen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Stand: Oktober 2003

AgentMyst

Universaladapter zum Mystery-Jackpot
software v1.2

bedienungsanleitung

