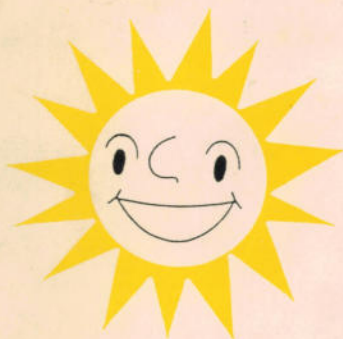
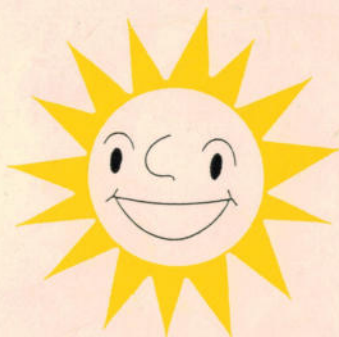


*Back
Gammon*



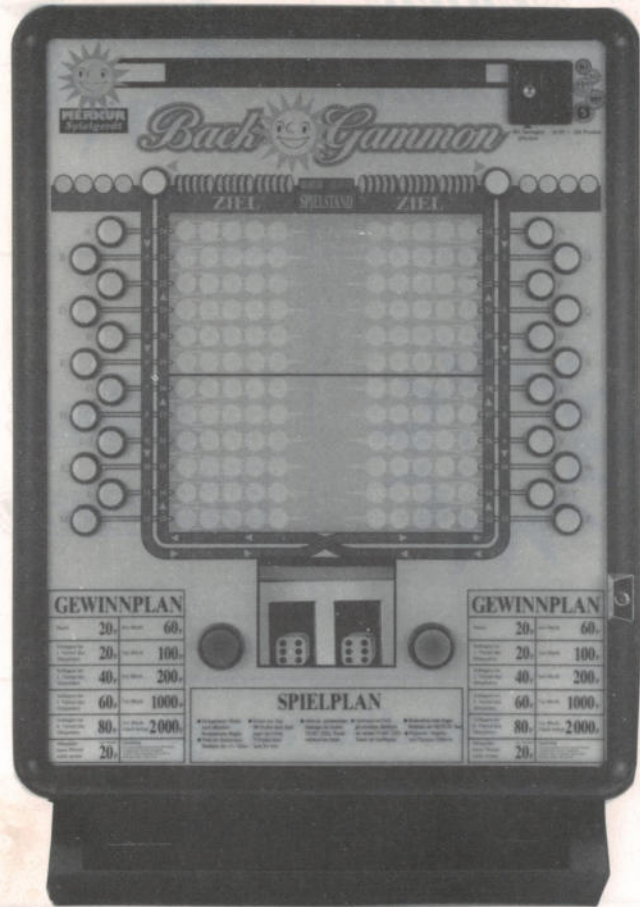
*Back
Gammon*

**Bedienungs-
Handbuch**



Copyright 1991 by adp-automaten GmbH, Lübbecke

Druck: Offsetdruckerei L. Sertl, Spenge 02/91



Technische Daten.....	4
Aufstellhinweise.....	5
Spielsystem.....	6
Einsatz-Gewinnpunkte.....	7

EIN SPIEL AM GERÄT

Das Gerät wird aufgestellt.....	8
Spiel zu zweit.....	10
Kein Kredit.....	10
Nachmünzen.....	11
Kredit umbuchen.....	11
Wie wird gesetzt?.....	12
Steine ins Ziel setzen.....	14
Siegpunkte.....	16
Highscore.....	18

Tastenbelegung vor dem Spiel.....	20
Tastenbelegung im Spiel.....	22
Spielmodus ändern.....	24
Einstellmöglichkeiten.....	26
Fehlerüberwachung.....	28
Der Selbsttest.....	29
Das Service-Testgerät.....	30
Der Tastentest.....	32
Fehlerspeicher.....	33
Ersatzteilliste.....	37

MERKUR Backgammon ist ein Spielgerät der neuen Generation - nicht nur in technischer Hinsicht. Durch sein Spielsystem erschließt es sich neues Spielpublikum und somit neue Aufstellplätze.

Eines der ältesten und beliebtesten Gesellschaftsspiele ist in diesem Gerät in nahezu perfekter Weise elektronisch umgesetzt worden.

Die hohe Bedienerfreundlichkeit durch sein spielführendes Spielsystem sowie eingblendeter Texte - in Klarschrift - helfen dem Spielgast, schnell Gefallen am MERKUR Backgammon zu gewinnen.

Im Gegensatz zum Original-Brettspiel werden nicht unbedingt zwei Personen zum Spielen von Backgammon benötigt, das Gerät überläßt dem Spielgast die Entscheidung, ob er gegen den Computer spielen möchte oder ob zu zweit am Gerät Backgammon gespielt werden soll.

Zur Technik:

- neue Steuereinheit
- ausgelagerte Leistungselektronik
- neue Münzanlage
- elektronischer Münzprüfer

Elektrische Werte:	Netzspannung	220 Volt
	Netzfrequenz	50 Hertz
	Leistungsaufnahme	150 W max.

Beleuchtung:	Glassockellampen	6 V/2 Watt
--------------	------------------	------------

Sicherungen:

2 Netzsicherungen	für 220 V	3,15 A mittelträge
1 Netzteilsicherung	für 40 V	4 A mittelträge Zoll

Achtung !!

Defekte Sicherungen dürfen nur durch solche mit gleichen Werten ersetzt werden!

Sämtliche Sicherungen müssen Sicherungen nach IEC-Norm sein.

Erkennbar durch sichtbaren Sicherungsdraht!

Abmessungen:	Höhe:	86,0 cm	Breite:	59,5 cm
	Tiefe:	30,0 cm	Gewicht:	44,5 kg.

Aufstellhinweise

Das Gerät darf nur in trockenen Räumen an einer VDE-gerecht installierten Schutzkontakt-Steckdose betrieben werden.

Vor Anschluß des Gerätes Netzspannung prüfen! Das Gerät ist für eine Wechselspannung von 220 V ausgelegt.

Vor der Ausführung von Reparaturen Gerät vom Netz trennen!

Wird das Gerät an einem Ständer oder an der Wand befestigt, so ist es mit einer Mittelschraube zu sichern.

Displays

Zum besseren Verständnis des Backgammon-Spieles stellen Sie bitte das entsprechende Display mit den Spielregeln auf das Gerät (eingestellte Betriebsart - pro Spiel oder pro Zug - beachten!)

Copyright

des Programminhaltes (Eigentum) liegt ausschließlich beim Hersteller. Auch bei Reparaturen gilt Geheimhaltungsschutz des Programminhaltes.

Zubehör

Spielpläne für den "pro Spiel-Modus"

Displays mit Spielregeln für den "pro Spiel"- und "pro Zug"-Modus

MERKUR Backgammon ist ein Spiel nach den offiziellen Backgammon-Regeln.

Vor Spielbeginn kann gewählt werden, ob 2 Spieler gegeneinander oder ein Spieler gegen den Computer spielen möchte. In dieser Beschreibung wird zu zweit am Gerät gespielt.

Jeder Spieler hat 15 Steine (Startaufstellung wird vom Gerät vorgegeben, es ist die offizielle Startaufstellung vom Backgammon-Spiel). Er muß versuchen, diese in das Ziel zu bringen. Die zu setzende Augenzahl wird über zwei Würfel (Kartenwender) ermittelt.

Ist ein Feld durch einen gegnerischen Block (mind. 2 Steine) besetzt, kann auf dieses Feld kein eigener Stein gesetzt werden.

Einzeln stehende Steine des Gegners können geschlagen werden und man beginnt mit diesem Stein von neuem ab der Startposition.

Sind die eigenen Steine besser postiert als die gegnerischen, kann dem Mitspieler "Doppeln" angeboten werden. Die Kartenwender laufen auf eine entsprechende Position, und über die beleuchteten Tasten kann "Doppeln" angenommen werden oder nicht.

Wird "nein" gewählt, ist das Spiel verloren. Das Angebot zum "Doppeln" erfolgt wechselseitig und ist bis max. 64fach möglich. Ein irrtümlich ausgeführter Zug kann über die Tastenfunktion "Retour" zurückgenommen werden.

Je nach Höhe des Sieges und der eingestellten Spielvariante werden am Spielende die Siegpunkte vergeben.

Einfacher Sieg

Gegnerischer Spieler hat mindestens einen Stein ins Ziel gesetzt.

Gammon Sieg

Gegnerischer Spieler hat noch alle 15 Steine im Spiel.

Backgammon Sieg

Gegnerischer Spieler hat noch alle 15 Steine im Spiel, wobei sich mindestens ein Stein im 1. Viertel seiner Spielfläche befinden muß.

Kreditpunkte bei Geldeinwurf

Einstellung halber Preis: 10 Pf gleich 200 Punkte
voller Preis: 10 Pf gleich 100 Punkte

MERKUR Backgammon bietet die Möglichkeit, über Tastenfunktionen oder Dip-Schalter zwei Spielvarianten einzustellen.

- Spieleinsatz pro Spiel
- Spieleinsatz pro Zug

Spielvariante "pro Spiel"

Einsatz: 1500 Punkte beim Spiel für zwei (je Spieler)
2000 Punkte beim Spiel gegen den Computer

Auf jedem Kreditpunktespeicher müssen beim Spiel für zwei mindestens 1500 Punkte vorrätig sein. Punkte können mit den beiden "Ziel-Tasten" zwischen den beiden Speichern umgebucht werden.

Gewinn: 1000 Punkte bei einem einfachen Sieg
2000 Punkte bei einem Gammon Sieg
3000 Punkte bei einem Backgammon Sieg

Spielvariante "pro Zug"

Einsatz: 75 Punkte (pro Zug, pro Spieler) beim Spiel für zwei
100 Punkte (pro Zug) beim Spiel gegen den Computer

Gewinn: 40 Punkte pro gegnerischen Stein bei einfachem Sieg
80 Punkte pro gegnerischen Stein bei Gammon Sieg
120 Punkte pro gegnerischen Stein bei Backgammon Sieg

Highscore

Ein Eintrag in die Highscore-Liste kann nur nach einem Spiel gegen den Computer erfolgen, dabei müssen mindestens 30 Punkte erreicht werden.

Der Eintrag kann über die 24 Spielfeld-Tasten gewählt und mit der grünen Taste bestätigt werden.

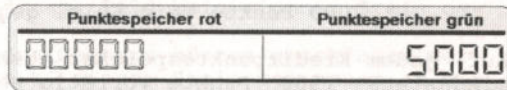
Die Punktezahl ermittelt sich aus der Position der gegnerischen Steine (1 - 24) multipliziert mit der Sieghöhe (Anzeige im Display "Spielstand").

Das Gerät wird aufgestellt

Die Punktespeicher zeigen "0" und die Kartenwender stehen auf der neutralen Rückseite.

- Gerätevoreinstellung: Pro Zug-Modus; voller Preis; deutsch

Das Gerät wird z.B. mit einer 5,00-DM-Münze gemünzt und 5000 Punkte gegeben.



Der grüne Punktespeicher zeigt diese an.

Kartenwender beginnen zu laufen und bleiben auf der angezeigten Position stehen.



In die DOT-Matrix wird ein Text eingeblendet.

- im Pro-Zug-Modus

"SIE KOENNEN AN DIESEM GERAET GEGEN DEN COMPUTER ODER ZU " \\
 "ZWEIT SPIELEN. FUER EIN SPIEL GEGEN DEN COMPUTER BUCHEN " \\
 "SIE DEN KREDIT MITTELS DER BELEUCHTETEN TASTEN AUF DIE SEITE " \\
 "AUF DER SIE SPIELEN WOLLEN. FUER EIN SPIEL ZU ZWEIT BENOETIGEN " \\
 "SIE KREDIT AUF BEIDEN SPEICHERN. BEIM SPIEL GEGEN DEN COMPUTER " \\
 "BENOETIGEN SIE PRO WURF 100 PUNKTE. BEIM SPIEL ZU ZWEIT BENOETIGEN " \\
 "SIE PRO WURF 75 PUNKTE " \

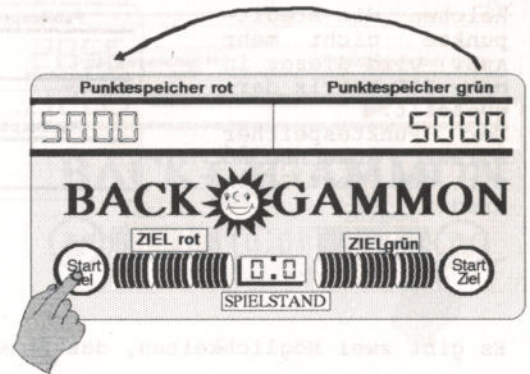
- im Pro-Spiel-Modus

"SIE KOENNEN AN DIESEM GERAET GEGEN DEN COMPUTER ODER ZU " \\
 "ZWEIT SPIELEN. FUER EIN SPIEL GEGEN DEN COMPUTER BUCHEN " \\
 "SIE DEN KREDIT MITTELS DER BELEUCHTETEN TASTEN AUF DIE " \\
 "SEITE AUF DER SIE SPIELEN WOLLEN. FUER EIN SPIEL BENOETIGEN " \\
 "SIE 2000 PUNKTE. FUER EIN SPIEL ZU ZWEIT BENOETIGEN SIE " \\
 "1500 PUNKTE AUF JEDEM SPEICHER."

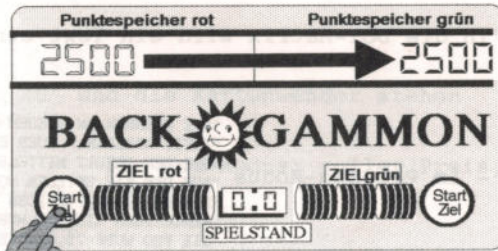
Drücken Sie nun die Taste "Würfeln" (grüne Taste), so spielen Sie mit den grünen Spielsteinen gegen den Computer.

Möchten Sie mit den roten Spielsteinen gegen den Computer spielen, so müssen Sie die Punkte zum roten Punktespeicher umbuchen.

Drücken Sie die rote "Start/Ziel"-Taste so lange, bis alle Punkte auf die rote Seite gebucht sind. Drücken Sie "Würfeln", und Sie spielen mit den roten Steinen gegen den Computer.



Spiel zu zweit



Buchen Sie auf beide Seiten einen Kredit.

- Start-/Ziel-Taste drücken -



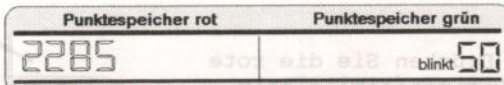
Kartenwender zeigen

Somit haben Sie sich für das Spiel für zwei entschieden, und mit dem Drücken einer "Würfel"-Taste beginnt das Spiel.

Kein Kredit

Reichen die Kreditpunkte nicht mehr aus, wird dieses in der DOT-Matrix dargestellt.

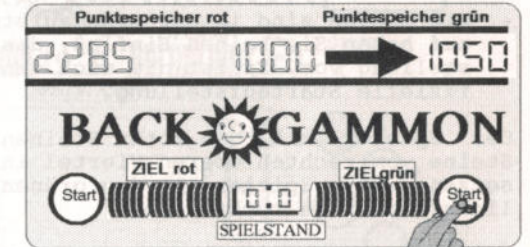
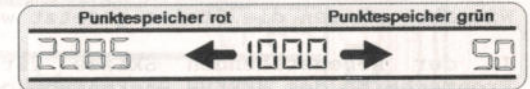
Der Punktespeicher blinkt abwechselnd mit dem Text "Kein Kredit".



Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel fortzusetzen.

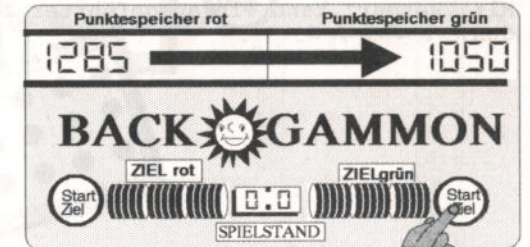
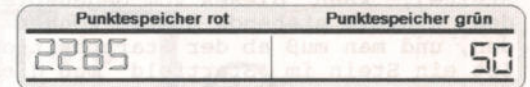
1. Nachmünzen

Wird das Gerät durch Münzeinwurf nachgemünzt, so erscheint die Punktezahl in der Mitte der DOT-Matrix, und Sie werden aufgefordert, die Punkte mit den "Start/Ziel"-Tasten zuzuordnen. Nachdem die Punkte vom mittleren Speicher umgebucht sind und beide Speicher somit ausreichend Punkte zeigen, kann das Spiel fortgesetzt werden.



2. Umbuchen

Die zweite Möglichkeit besteht darin, Punkte vom roten Speicher umzubuchen - z.B. 1000 Punkte -



WICHTIG!

Ihr Mitspieler muß einverstanden sein!

Drücken Sie die grüne "Start/Ziel"-Taste und buchen Sie so viel Punkte wie nötig auf den grünen Punktespeicher.

Wir wissen nun, wie Kreditpunkte umgebucht und die Auswahl zwischen dem "Spiel gegen den Computer" oder für das "Spiel zu zweit" getroffen werden kann. Wie aber müssen die Steine gesetzt werden?

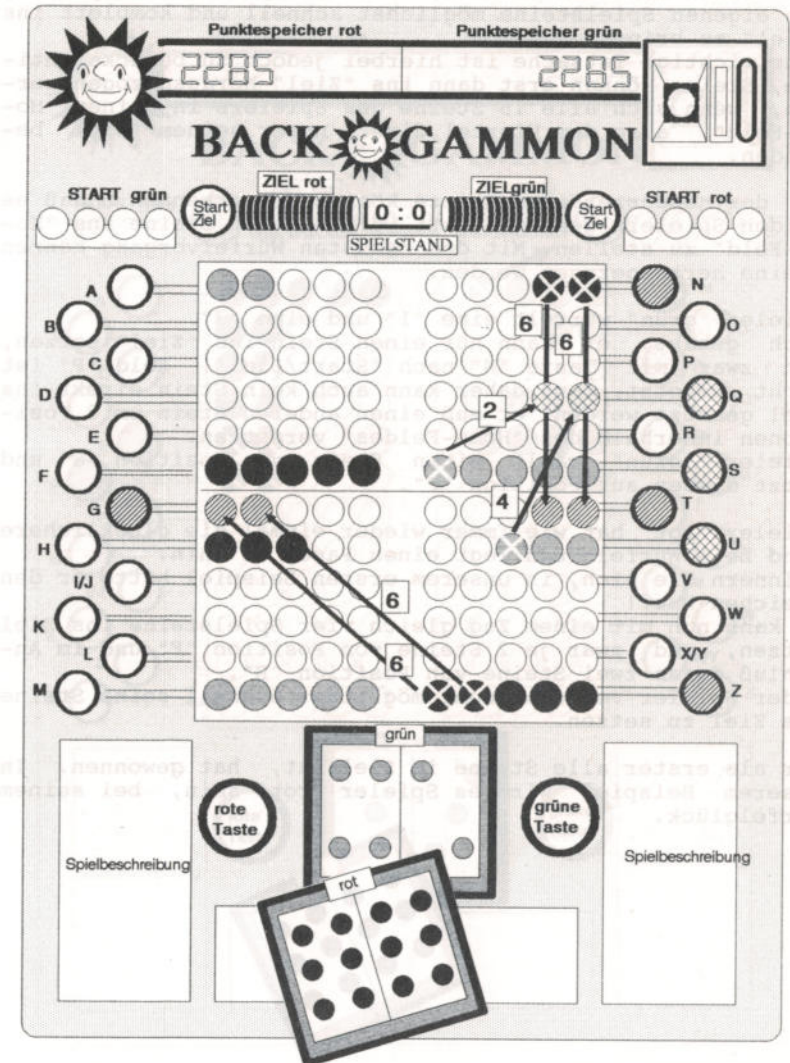
In der nebenstehenden Skizze ist die Gesamtansicht der Frontscheibe des MERKUR Backgammon gezeigt.

- die Steine sind in der Grundaufstellung postiert. Darauf haben Sie keinen Einfluß, das Gerät gibt diese Aufstellung vor. Es ist die nach den Backgammon-Regeln offizielle Startaufstellung.

Der Spieler mit den roten Steinen muß versuchen, seine Steine vom rechten oberen Viertel ins Ziel (links oben) zu setzen, der Spieler mit den grünen Steinen umgekehrt von links oben nach rechts oben.

Nehmen wir an, Spieler "grün" beginnt zu setzen und die Kartenwender zeigen "4" und "2" Augen, so setzt er z.B. einen Stein mit der Taste "U" auf Position "Q" und den zweiten Stein mit der Taste "S" auf Position "Q". Spieler "grün" hat seine zwei Steine gesetzt, und nun "würfelt" Spieler "rot", nehmen wir an, er hat besonderes Würfelglück und würfelt einen Pasch "6". Pasch bedeutet, er kann vier Steine setzen (Kommentare werden in der DOT-Matrix angegeben). Er setzt je zwei Steine mit der Taste "N" nach "T" und mit der Taste "Z" nach "G".

Spielsteine können immer nur auf freie Felder gesetzt werden. Ist ein Feld durch einen Block besetzt (mindestens 2 Steine), kann dieses vom Gegenspieler nicht benutzt werden. Einzelne stehende Steine können jedoch geschlagen werden, und man muß ab der Startposition von neuem beginnen. Ist ein Stein im "Startfeld" muß dieser, bevor ein anderer Stein gesetzt wird, zunächst ins Spiel gebracht werden. Mit "Retour" kann ein ausgeführter Zug zurückgenommen werden.



Wie schon mehrfach erwähnt, ist es das Ziel des Spieles, die eigenen Spielsteine möglichst schnell und komplett ins "Ziel" zu bringen.

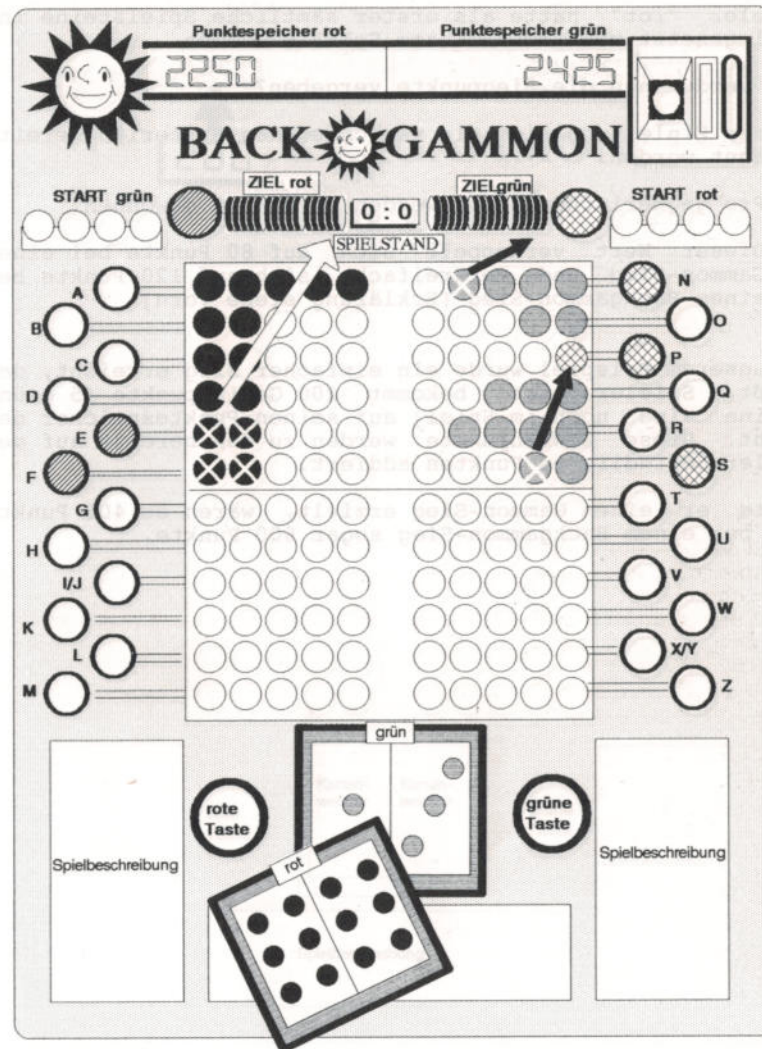
Eine wichtige Tatsache ist hierbei jedoch zu berücksichtigen, Steine können erst dann ins "Ziel" herausgezogen werden, wenn sich alle 15 Steine des Spielers in seinem "Home-Feld", also dem Viertel direkt unter seinem "Ziel" befinden.

In der nebenstehenden Skizze können Sie erkennen, daß es beiden Spielern gelungen ist, die eigenen Steine ins "Home-Feld" zu stellen. Mit dem nächsten Würfelvorgang können Steine herausgezogen werden.

Spieler "grün" würfelt eine "1" und eine "3". Pech gehabt, er kann nur einen Stein ins "Ziel" setzen, und zwar mit Taste "N" nach "Start/Ziel". Feld "P" ist nicht besetzt, und daher kann auch kein Stein direkt ins Ziel gesetzt werden, er muß einen anderen Stein um 3 Positionen innerhalb des "Home-Feldes" versetzen. Spieler "grün" wählt einen Stein von Position "S" und setzt diesen auf Position "P".

Spieler "rot" hat wie immer wieder einmal die glücklichere Hand beim Würfeln und legt einen Pasch "6" hin. Erinnern Sie sich, in unserem ersten Beispiel hatte er den gleichen Wurf! Er kann nun mit einem Zug gleich vier Spielsteine ins Ziel setzen, und zwar je 2 Steine von Position "F" und im Anschluß daran zwei Steine von Position "E". Jeder Spieler versucht nun, möglichst schnell seine Steine ins Ziel zu setzen.

Wer als erster alle Steine im Ziel hat, hat gewonnen. In unserem Beispiel wird es Spieler "rot" sein, bei seinem Würfelglück.



Siegpunkte

Spieler "rot" hatte als erster sämtliche Spielsteine ins Ziel gesetzt und damit dieses Spiel gewonnen.

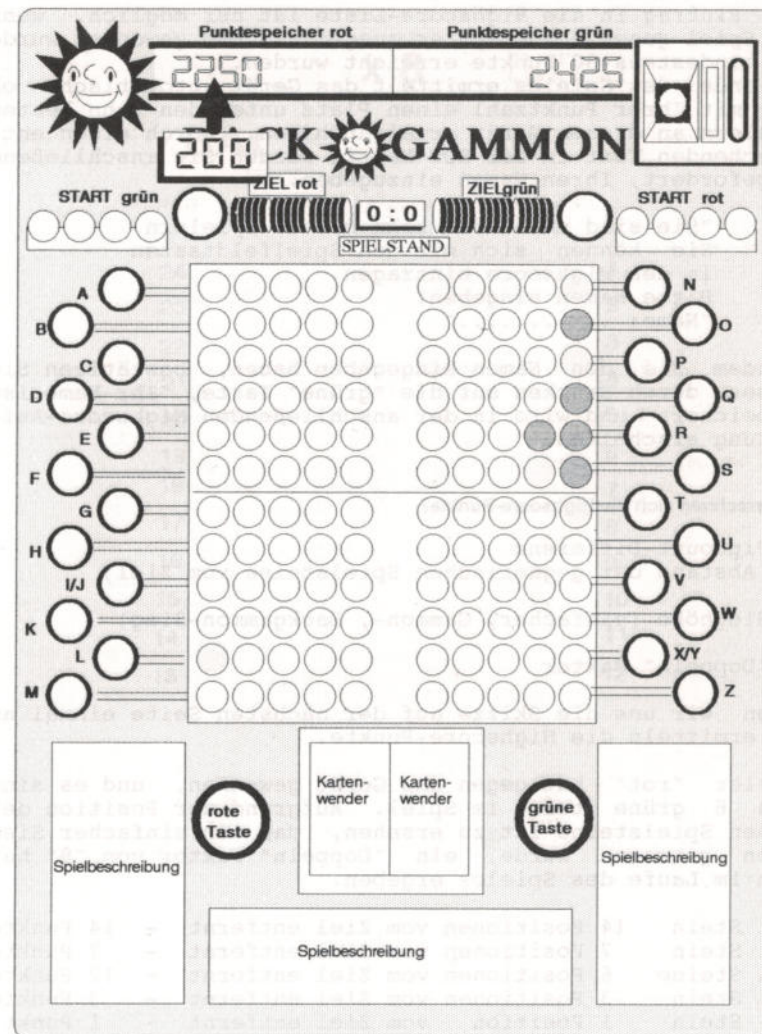
Wie werden nun die Siegpunkte vergeben?

In der Einleitung sind die verschiedenen Kriterien bereits erwähnt worden.

- Pro gegnerischen Stein werden 40 Punkte gewonnen.
- Dieser Wert verdoppelt sich auf 80 Punkte bei einem Gammon-Sieg und verdreifacht sich auf 120 Punkte bei einem Backgammon-Sieg (Erklärung siehe vorn).

In unserem Beispiel wurde ein einfacher Sieg erreicht, das heißt, Spieler "rot" bekommt 200 Gewinnpunkte (5 grüne Steine sind noch im Spiel) auf seinen Punktespeicher gebucht. Diese Gewinnpunkte werden zu den bereits auf dem Zähler befindlichen Punkten addiert.

Hätte er einen Gammon-Sieg erzielt, wären es 400 Punkte und bei einem Backgammon-Sieg sogar 600 Punkte.



Highscore

Ein Eintrag in die Highscore-Liste ist nur möglich, wenn ein Spiel gegen den Computer ausgeführt und gewonnen wurde und mindestens 30 Punkte erreicht wurden. Am Ende des Spieles ermittelt das Gerät automatisch, ob Sie mit Ihrer Punktzahl einen Platz unter den zehn besten Spielern an diesem Gerät erreicht haben. Durch einen entsprechenden Text in der DOT-Matrix werden Sie anschließend aufgefordert, Ihren Namen einzugeben.

"Sie sind unter den zehn besten Spielern.
 Sie können sich mit den Spielfeldtasten
 in den Highscore eintragen.
 Bitte Namen eingeben!
 "Name:"

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, bestätigen Sie dieses durch Drücken auf die "grüne" Taste, Ihr Name ist gespeichert und wird in der anschließenden Highscore-Auflistung erscheinen.

Wie errechnen sich die Highscore-Punkte?

1. Pipcount-Differenz
 (Abstand der gegnerischen Spielsteine vom Ziel)
2. Sieghöhe (einfacher, Gammon-, Backgammon-Sieg)
3. "Doppeln" Faktor

Sehen wir uns die Skizze auf der nächsten Seite einmal an und ermitteln die Highscore-Punkte.

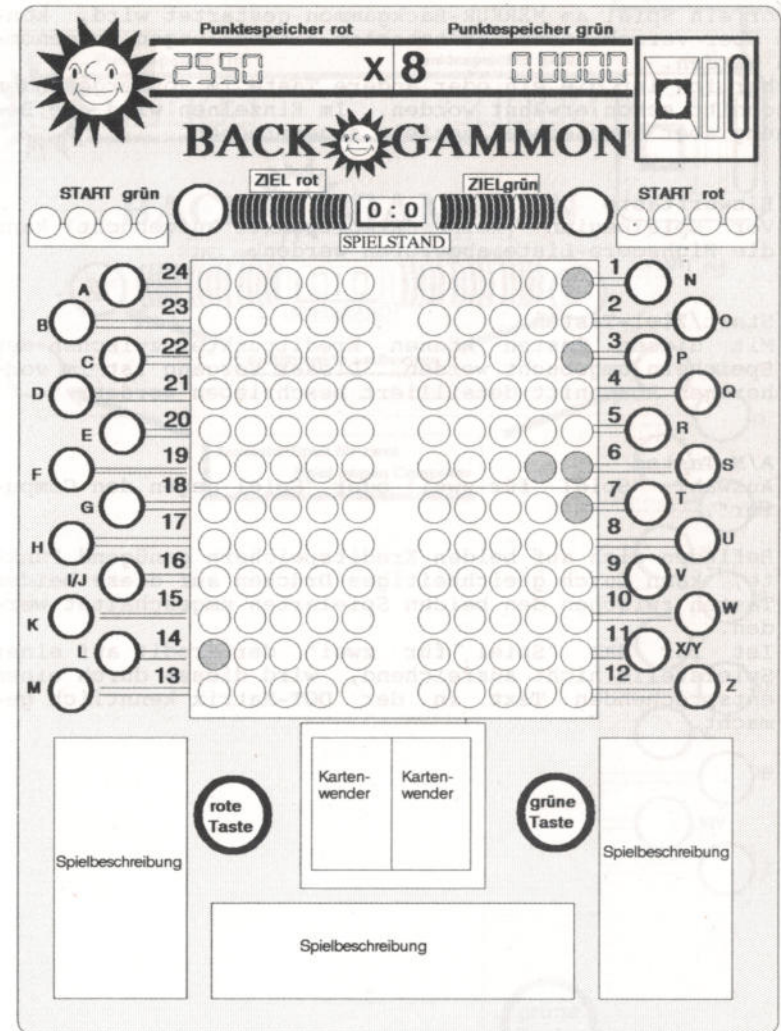
Spieler "rot" hat gegen das Gerät gewonnen, und es sind noch 6 grüne Steine im Spiel. Aufgrund der Position der grünen Spielsteine ist zu ersehen, daß ein einfacher Sieg davon getragen wurde, ein "Doppeln" Faktor von "8" hat sich im Laufe des Spieles ergeben.

- 1 Stein	14 Positionen vom Ziel entfernt	- 14 Punkte
- 1 Stein	7 Positionen vom Ziel entfernt	- 7 Punkte
- 2 Steine	6 Positionen vom Ziel entfernt	- 12 Punkte
- 1 Stein	3 Positionen vom Ziel entfernt	- 3 Punkte
- 1 Stein	1 Position vom Ziel entfernt	- 1 Punkt

		37 Punkte

37 Punkte x einfacher Sieg x 8 (Doppeln) = 296 Punkte

296 Punkte würden in die Highscore-Liste eingetragen.



Tastenbelegung vor dem Spiel

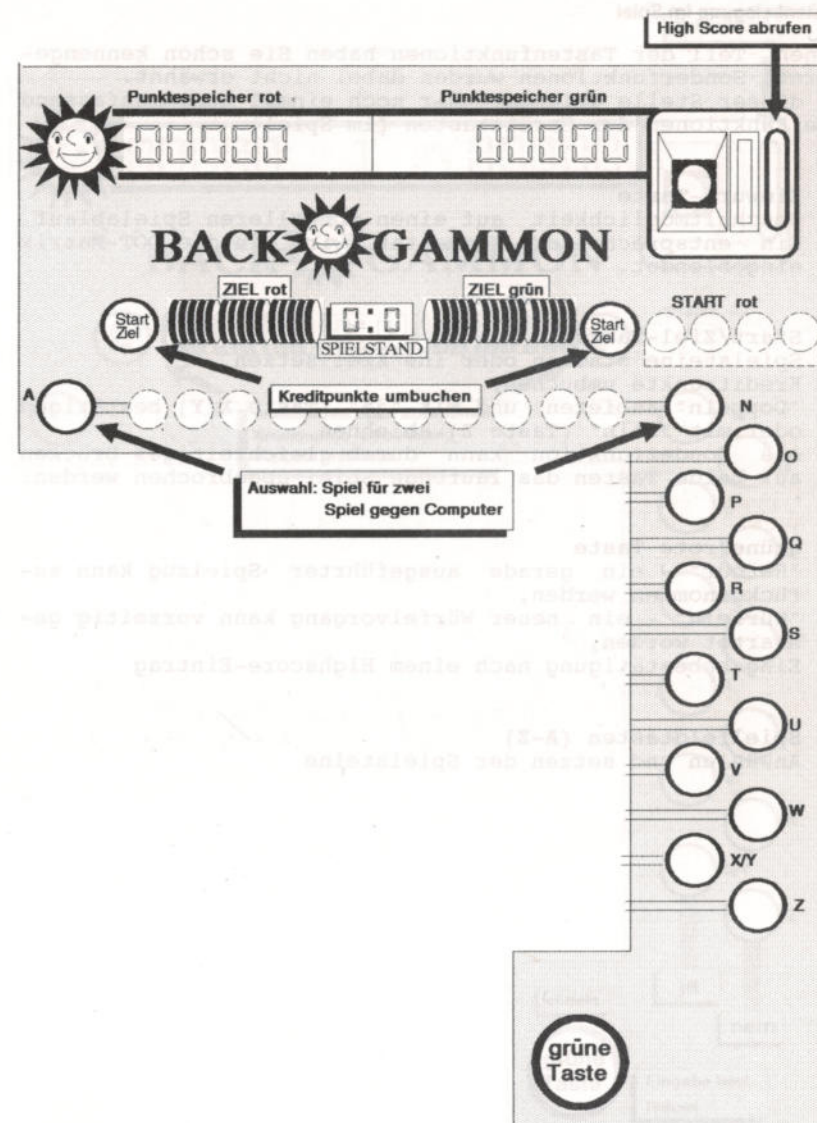
Bevor ein Spiel am MERKUR-Backgammon gestartet wird, können über verschiedene Gerätetasten Einstellungen vorgenommen werden.

Sicherlich ist die ein oder andere Taste im vorhergehenden Abschnitt schon erwähnt worden. Im Einzelnen wird die Belegung aber noch einmal gezielt angesprochen.

- **Einwurf-taste**
Vor Spielbeginn (keine Kreditpunkte aufgebucht) kann die Highscore-Liste abgerufen werden.
- **Start/Ziel-Tasten**
Mit diesen Tasten können Kreditpunkte zwischen den Speichern umgebucht werden. Dieser Vorgang ist im vorherigen Abschnitt detailliert beschrieben worden.
- **A/N-Tasten**
Auswahl "Spiel für zwei" oder "Spiel gegen den Computer".

Befinden sich auf beiden Kreditspeichern genügend Punkte, kann durch gleichzeitiges Drücken auf diese beiden Tasten zwischen den beiden Spielarten umgeschaltet werden.

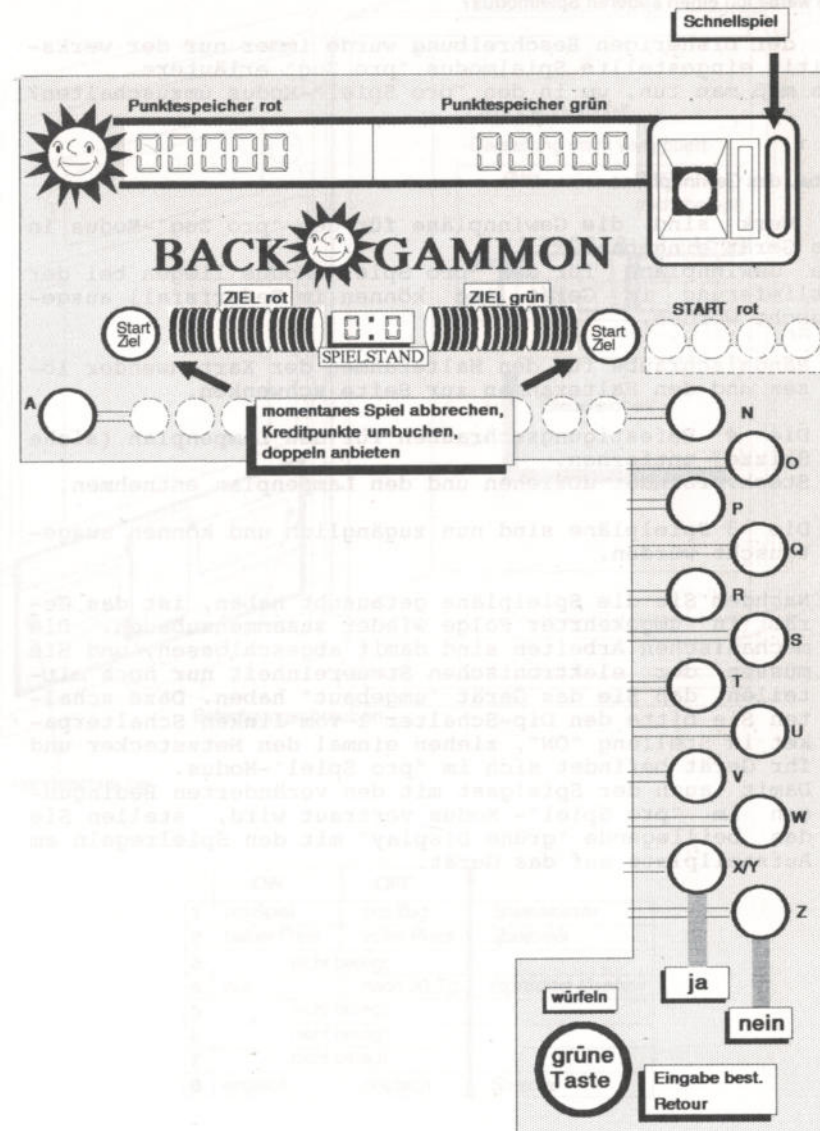
Ist für das "Spiel für zwei" der Kredit auf einer Spielstelle nicht ausreichend, wird dieses durch einen entsprechenden Text in der DOT-Matrix kenntlich gemacht.



Tastenbelegung im Spiel

Einen Teil der Tastenfunktionen haben Sie schon kennengelernt, Sonderfunktionen wurden dabei nicht erwähnt. An dieser Stelle erläutern wir noch einmal zusammenfassend die Funktionen der Gerätetasten (im Spiel).

- **Einwurf-Taste**
Umschaltmöglichkeit auf einen schnelleren Spielablauf. Ein entsprechender Kommentar wird in die DOT-Matrix eingeblendet.
- **Start/Ziel-Tasten**
Spielsteine starten oder ins Ziel setzen, Kreditpunkte umbuchen, "Doppeln" anbieten und mit "ja" (Taste X/Y) bestätigen oder mit "nein" (Taste Z) ablehnen. Als Sonderfunktion kann durch gleichzeitiges Drücken auf beide Tasten das laufende Spiel abgebrochen werden.
- **grüne/rote Taste**
"Retour" - ein gerade ausgeführter Spielzug kann zurückgenommen werden,
"Würfeln" - ein neuer Würfelvorgang kann vorzeitig gestartet werden,
Eingabebestätigung nach einem Highscore-Eintrag
- **Spielfeldtasten (A-Z)**
Anwählen und setzen der Spielsteine



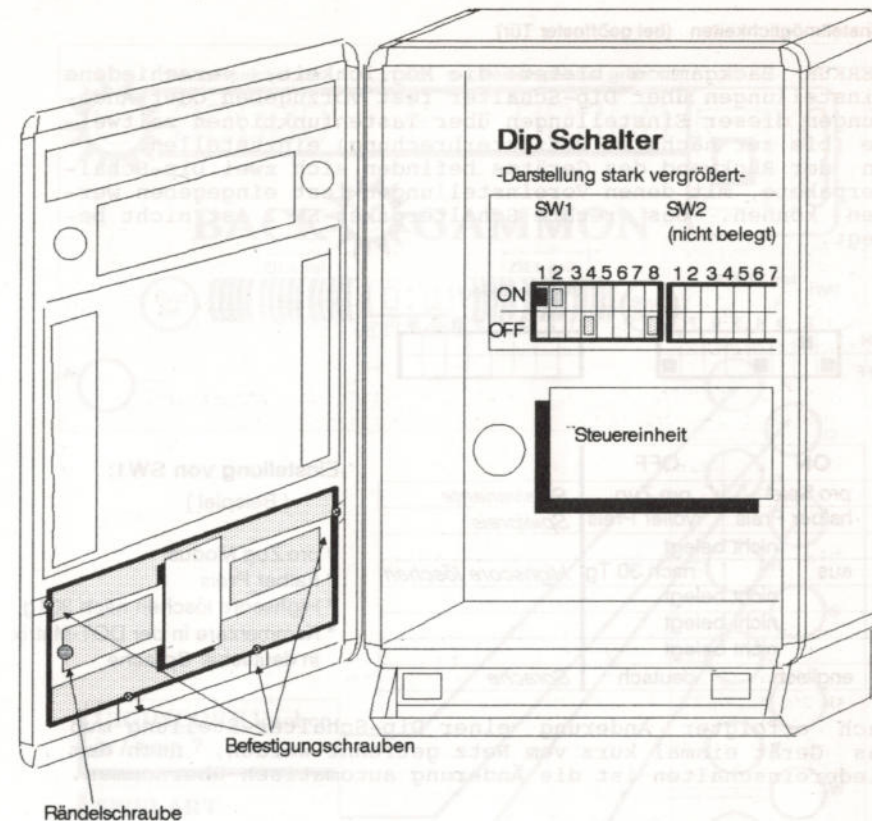
Wie wähle ich einen anderen Spielmodus?

In der bisherigen Beschreibung wurde immer nur der werksseitig eingestellte Spielmodus "pro Zug" erläutert. Was muß man tun, um in den "pro Spiel"-Modus umzuschalten?

Umbau des Gewinnplanes

Ab Werk sind die Gewinnpläne für den "pro Zug"-Modus in das Gerät eingebaut. Die Gewinnpläne für den "pro Spiel"-Modus liegen bei der Auslieferung im Gerät und können im Bedarfsfall ausgetauscht werden.

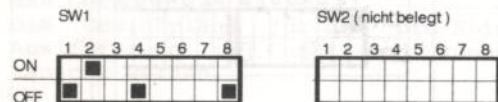
- Rändelschraube für den Halterahmen der Kartenwender lösen und den Halterahmen zur Seite schwenken.
- Die 4 Befestigungsschrauben für den Lampenplan (siehe Skizze) entfernen. Steckverbinder abziehen und den Lampenplan entnehmen.
- Die 3 Spielpläne sind nun zugänglich und können ausgetauscht werden.
- Nachdem Sie die Spielpläne getauscht haben, ist das Gerät in umgekehrter Folge wieder zusammenzubauen. Die mechanischen Arbeiten sind damit abgeschlossen, und Sie müssen der elektronischen Steuereinheit nur noch mitteilen, daß Sie das Gerät "umgebaut" haben. Dazu schalten Sie bitte den Dip-Schalter 1 vom linken Schalterpaket in Stellung "ON", ziehen einmal den Netzstecker und Ihr Gerät befindet sich im "pro Spiel"-Modus. Damit auch der Spielgast mit den veränderten Bedingungen im "pro Spiel"-Modus vertraut wird, stellen Sie das beiliegende "grüne Display" mit den Spielregeln am Aufstellplatz auf das Gerät.



	ON	OFF	
1	pro Spiel	pro Zug	<i>Spielvariante</i>
2	halber Preis	voller Preis	<i>Spielpreis</i>
3	nicht belegt		
4	aus	nach 30 Tg.	<i>Highscore löschen</i>
5	nicht belegt		
6	nicht belegt		
7	nicht belegt		
8	englisch	deutsch	<i>Sprache</i>

Einstellmöglichkeiten (bei geöffneter Tür)

MERKUR Backgammon bietet die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen über Dip-Schalter fest vorzugeben oder Änderungen dieser Einstellungen über Tastenfunktionen zeitweise (bis zur nächsten Netzunterbrechung) einzustellen. An der Rückwand des Gerätes befinden sich zwei Dip-Schalterpakete, mit denen Voreinstellungen fest eingegeben werden können. Das rechte Schalterpaket SW 2 ist nicht belegt.



	ON	OFF	
1	pro Spiel	pro Zug	<i>Spielvariante</i>
2	halber Preis	voller Preis	<i>Spielpreis</i>
3	nicht belegt		
4	aus	nach 30 Tg	<i>Highscore löschen</i>
5	nicht belegt		
6	nicht belegt		
7	nicht belegt		
8	englisch	deutsch	<i>Sprache</i>

Einstellung von SW1:

(Beispiel)

- * pro Zug Modus
- * halber Preis
- * Highscore löschen nach 30Tg.
- * Kommentare in der DOT-Matrix in deutscher Sprache

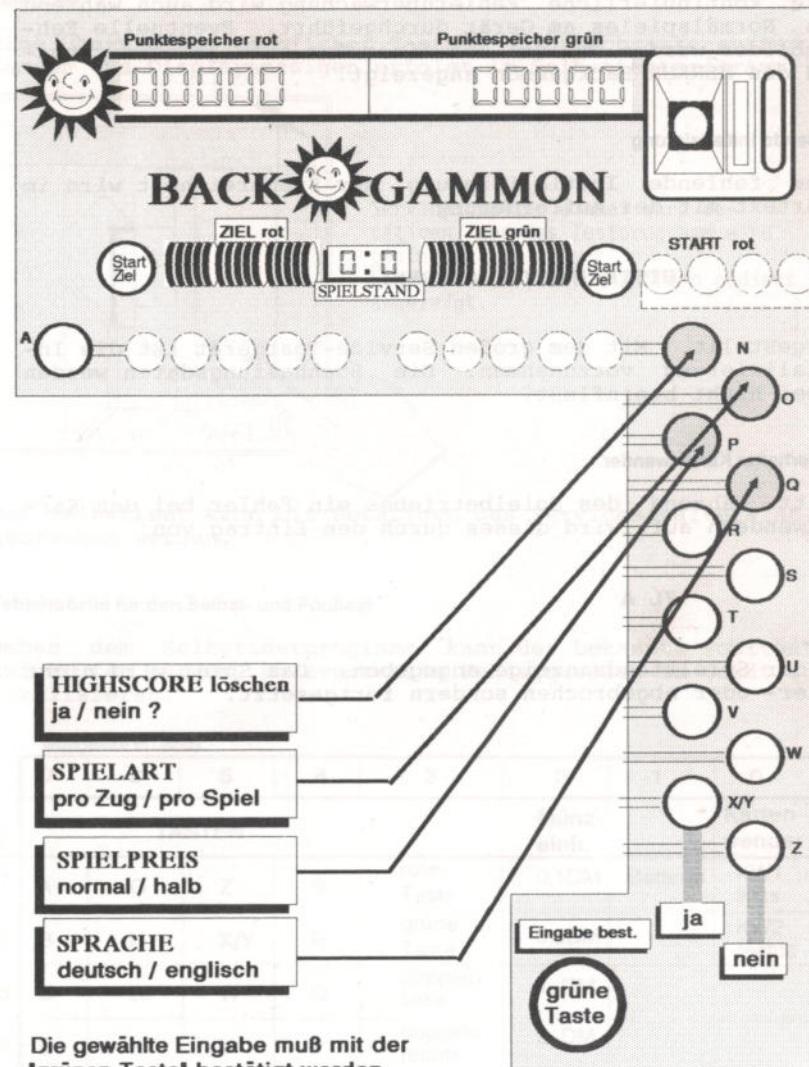
Nach erfolgter Änderung einer Dip-Schalter-Stellung muß das Gerät einmal kurz vom Netz getrennt werden, nach dem Wiedereinschalten ist die Änderung automatisch übernommen.

Einstellen über Tasten

Neben der festen Einstellung können mit den Spielplan-Tasten "N, O, P und Q" verschiedene Einstellungen (bis zur nächsten Netzunterbrechung) vorgenommen werden.

Taste "N"	Highscore löschen	ja (X/Y) / nein (Z)
Taste "O"	Spielart	pro Zug / pro Spiel
Taste "P"	Spielpreis	normal / halb
Taste "Q"	Sprache	deutsch / englisch

Geänderte Eingaben müssen mit der "grünen Taste" bestätigt werden.



Die gewählte Eingabe muß mit der "grünen Taste" bestätigt werden.

Eine kontinuierliche Fehlerüberwachung wird auch während des Normalspieles am Gerät durchgeführt. Eventuelle Fehlerbilder werden codiert auf einer der Anzeigeneinrichtungen des MERKUR Backgammon angezeigt.

Fehlende Initialisierung

Eine fehlende Initialisierung der Steuereinheit wird im Klartext mit der Aufforderung

BITTE INITIALISIEREN!

dargestellt. Mit dem großen Service-Testgerät ist die Initialisierung vorzunehmen. Die Buchhaltungsdaten werden dabei nicht beeinflusst.

Fehlerhafter Kartenwender

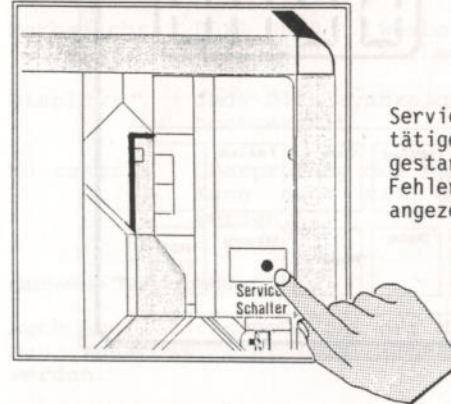
Tritt während des Spielbetriebes ein Fehler bei den Kartenwendern auf, wird dieses durch den Eintrag von

FL A

in der Spielstandsanzeige angegeben. Das Spiel wird nicht unter- oder abgebrochen sondern fortgesetzt.

Selbsttest

Eine Überprüfung sämtlicher Tasten, Lichtschrankensystem, Lampen und Displayanzeigen erfolgt im Selbsttestprogramm.



Serviceschalter einmal kurz betätigen, und das Testprogramm wird gestartet. Fehler werden, durch Ziffern codiert, angezeigt.

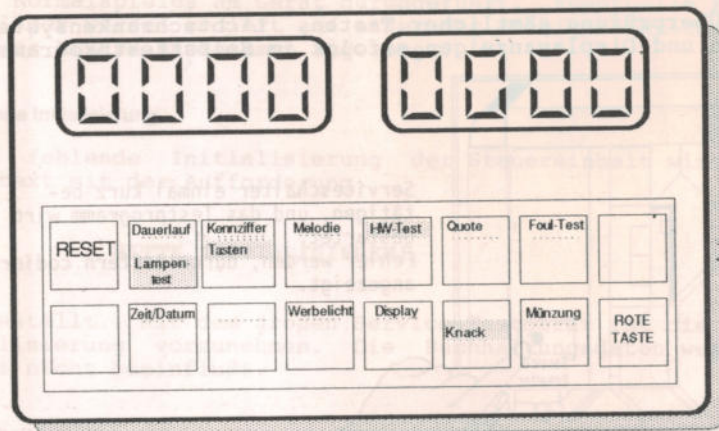
Der Selbsttest kann mit Betätigen des Serviceschalters abgebrochen werden.

Fehlertabelle für den Selbst- und Foultest

Neben dem Selbsttestprogramm kann der bekannte Foultest aufgerufen werden, um eventuelle Fehlerquellen im Gerät zu lokalisieren.

		Anzeigestelle im Display							
		7	6	5	4	3	2	1	0
Wert	TASTEN						Münz-einh.	Karten-wender	
	1	A	G	Z	S	rote Taste	0,1DM	Batterie	KW1 links
2	B	H	X/Y	R	grüne Taste	0,5DM		KW2 rechts	
3	C	I/J	W	Q	doppeln links	1.-DM			
4	D	K	V	P	doppeln rechts	2.-DM			
5	E	L	U	O	Taste Einwurf	5.-DM			
6	F	M	T	N					

Tastenbelegung des Service-Testgerätes bei MERKUR BACKGAMMON



Dauerlauf: Das Gerät führt einen automatischen Spielablauf durch.
Zum Dauerlaufbetrieb ist kein Zusatzgerät notwendig.
Nach dem Aufruf erfolgt die Anzeige von 0F00 0000 im Testgeräte-Display.
Abgebrochen wird das Dauerlaufprogramm mit dem Serviceschalter.

Kennziffern: Wie bei adp-Produkten bekannt, können auch bei MERKUR Backgammon in der gleichen Weise zwei Kennziffern eingegeben werden.

Melodie: Abruf der Melodien

HW-Test: siehe nächste Seite

Quote: Abruf der Auszahlquote in den bekannten 10.000er Schritten

Foul-Test: Testprogramm für die Lichtschranken und Tasten, Fehler werden codiert angezeigt.
Tabelle siehe vorhergehende Seite.
Lichtschrankenfehler bleiben gespeichert und können abgerufen werden.
Siehe weiter hinten "Gespeicherte Lichtschrankenfehler".

Zeit/Datum: Abruf der Uhrzeit und des Datums.
Mit dem 1. Tastendruck wird die Uhrzeit angezeigt, mit dem nächsten Tastendruck das Datum.

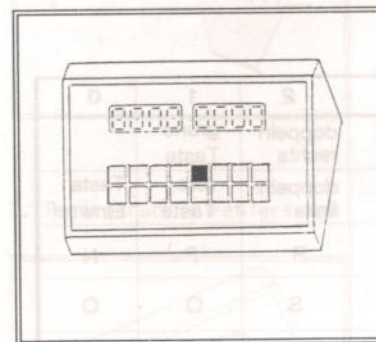
Werbelicht: 00F1 0000 Werbelicht eingeschaltet
00F0 0000 Werbelicht ausgeschaltet

Display: Jede Displayanzeige wird nacheinander von 0-8 hochgezählt.

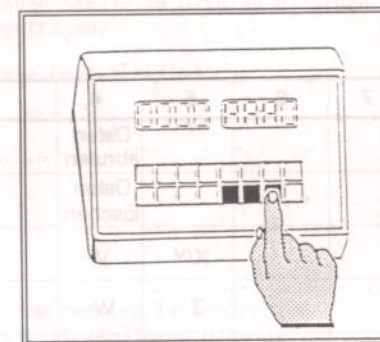
Münzung: Überprüfung des Münzweges.
Kann auch mit der Einwurf-Taste aufgerufen werden.

Hardware - Testprogramm

Auch bei Backgammon ist der Hardware-Test verriegelt und muß zunächst über die Einstellung 0000 AAA0 entriegelt werden.



Taste HW-Test drücken



Danach mit den gekennzeichneten Tasten das "A" einstellen.

Überprüft werden: Die Lampen und LED's.
Die Tasten (siehe nächste Seite) und ein Knackimpuls (Münzung) kann auf den Lautsprecher gegeben werden.

Neu im Hardware-Testprogramm

- Der Tastentest -

In diesem Testschritt kann jede Taste im Gerät gezielt überprüft werden.
Die Matrix zeigt im Klartext den Kommentar

TASTENCODE: xx

und in die beiden mit xx gekennzeichneten Stellen wird der Matrixpunkt der gerade gedrückten Taste eingetragen. Der Eintrag erfolgt parallel im internen Display und im Testgeräte-Display.

Die Tabelle zeigt die Tastenmatrix im Tastentest.

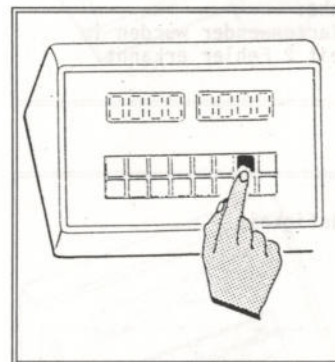
	7	6	5	4	3	2	1	0
1				Daten abrufen		doppeln rechts	grüne Taste	
2				Daten löschen		doppeln links	rote Taste	Taste Einwurf
3			X/Y	V	T	R	P	N
4			Z	W	U	S	Q	O
5			L	I/J	G	E	C	A
6			M	K	H	F	D	B

Gespeicherte Lichtschrankenfehler

Es werden bei diesem Geldspielgerät nicht nur Fehler während des Spieles erkannt, sondern auch abgespeichert.

Wie können die gespeicherten Lichtschrankenfehler abgerufen werden?

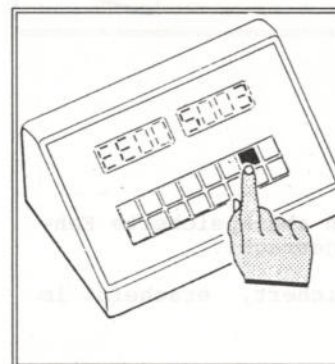
1. Tastendruck = Foultest (momentaner Fehler)



Durch Betätigen der Taste "Foul" wird das Foultestprogramm aufgerufen. Es ertönen zwei kurze Knackimpulse im Lautsprecher, und die Kartenwender starten für einige Umdrehungen. Würde bei dem ausgeführten Testschritt ein aktueller Fehler erkannt, so wird er an der entsprechenden Stelle im Display blinkend eingetragen.

(siehe Foul-Tabelle)

2. Tastendruck = Fehlersumme

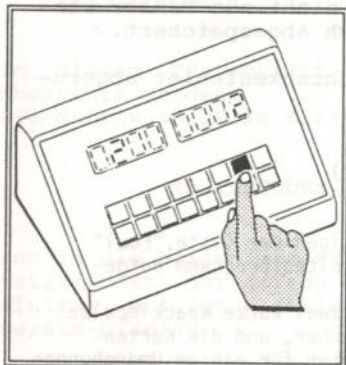


Mit dem zweiten Tastendruck erscheint im linken Display EE00 XXX.

Im rechten Display werden die gespeicherten Fehler blinkend eingetragen.

Beispiel:
2 blinkt = Kartenwender rechts
0 Anzeige = kein Fehler

3. Tastendruck = Fehleranzeige und deren Häufigkeit

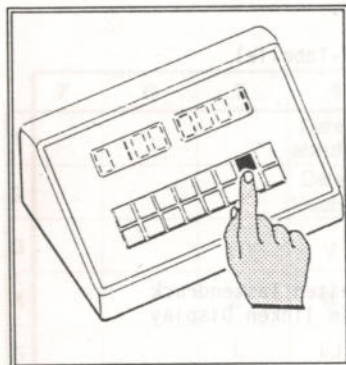


Fehleranzeige (z.B. 2) wird im rechten Display blinkend dargestellt.

Im linken Display erscheint die aufgetretene Häufigkeit des Fehlers (von Null bis 99 möglich).

Beispiel links:
Im rechten Kartenwender wurden im Laufe der Zeit 2 Fehler erkannt.

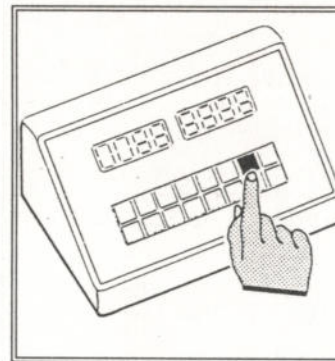
4. Tastendruck = nächster Fehler mit deren Häufigkeit



z.B. Im linken Kartenwender ist 1 x im Laufe der Zeit eine Unregelmäßigkeit aufgetreten.

Mit jedem weiteren Tastendruck werden abgespeicherte Fehler mit ihrer Häufigkeit zur Anzeige gebracht.

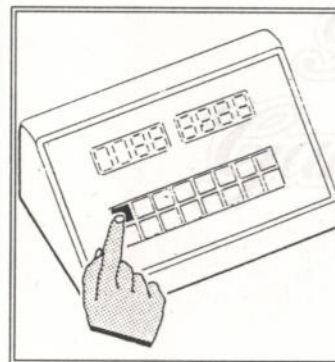
Sind keine weiteren Fehler abgespeichert, erscheint im Display 00 88 88 88.



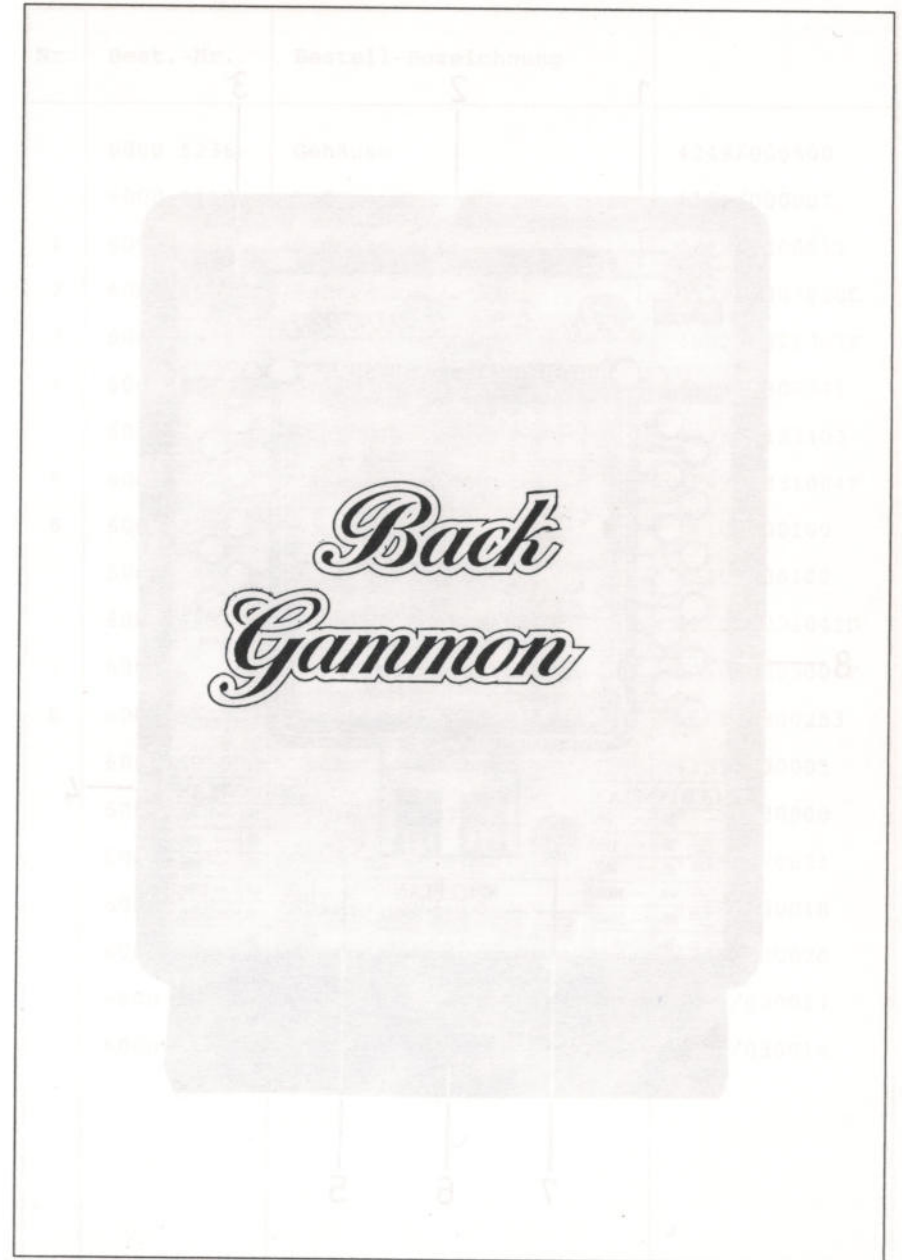
Erscheinen im Display sechs Achten, ist dieses die Warnung, daß der Fehlerspeicher keine weiteren Informationen bereithält.

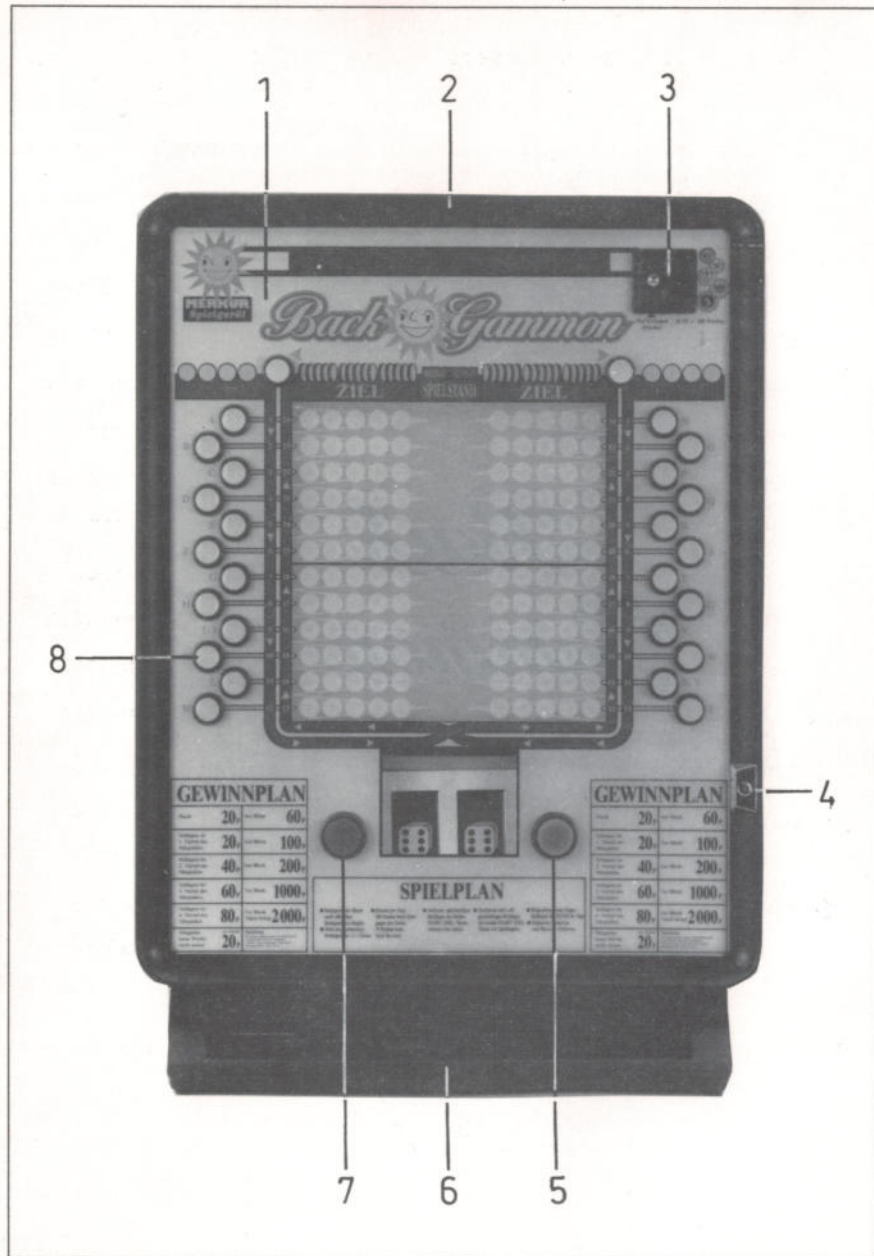
Wird nochmals auf die Taste "Foul" gedrückt, so werden die Fehlerregister gelöscht.

Gleichzeitig wird das Löschen akustisch gemeldet.

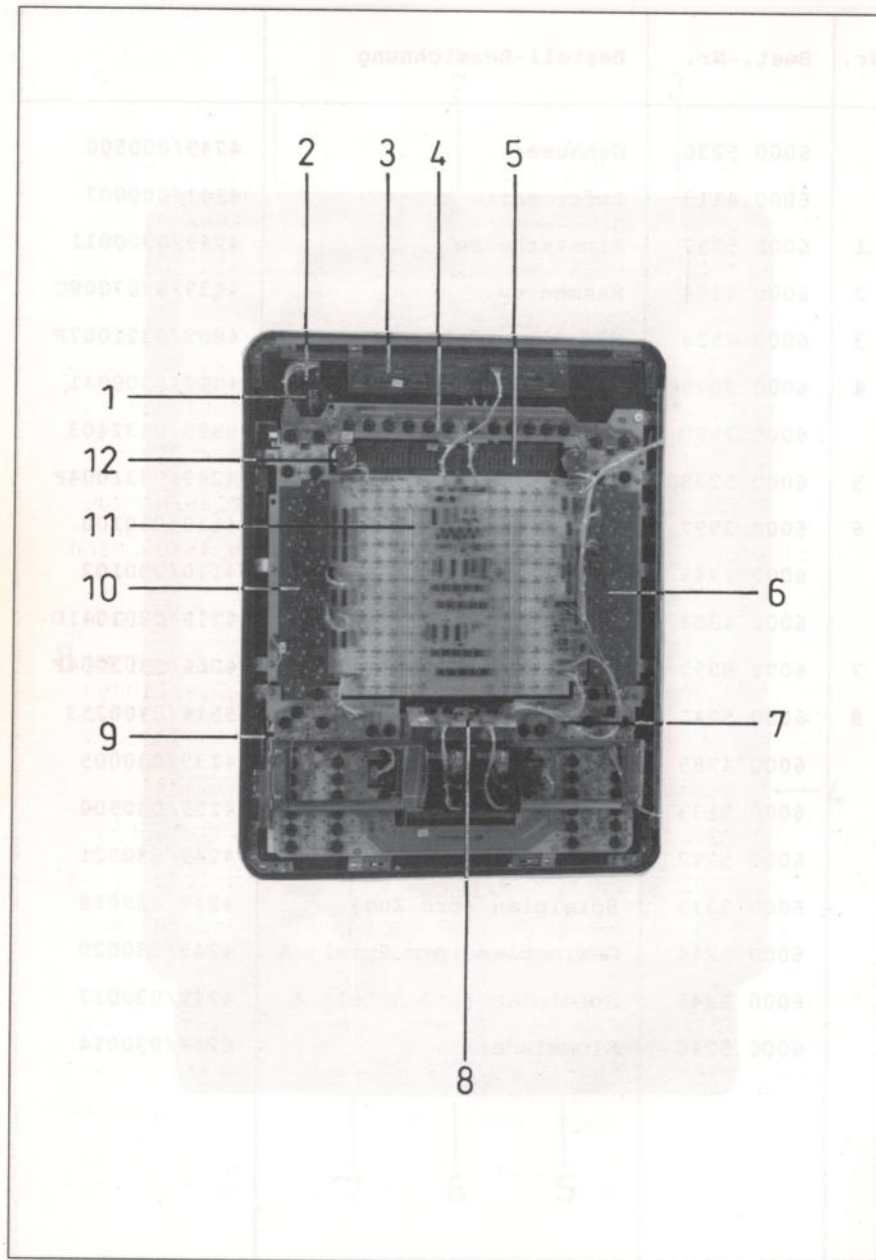


Sollen die Daten erhalten bleiben, so ist in diesem Testschritt die Reset-Taste des Testgerätes oder der Serviceschalter zu betätigen.

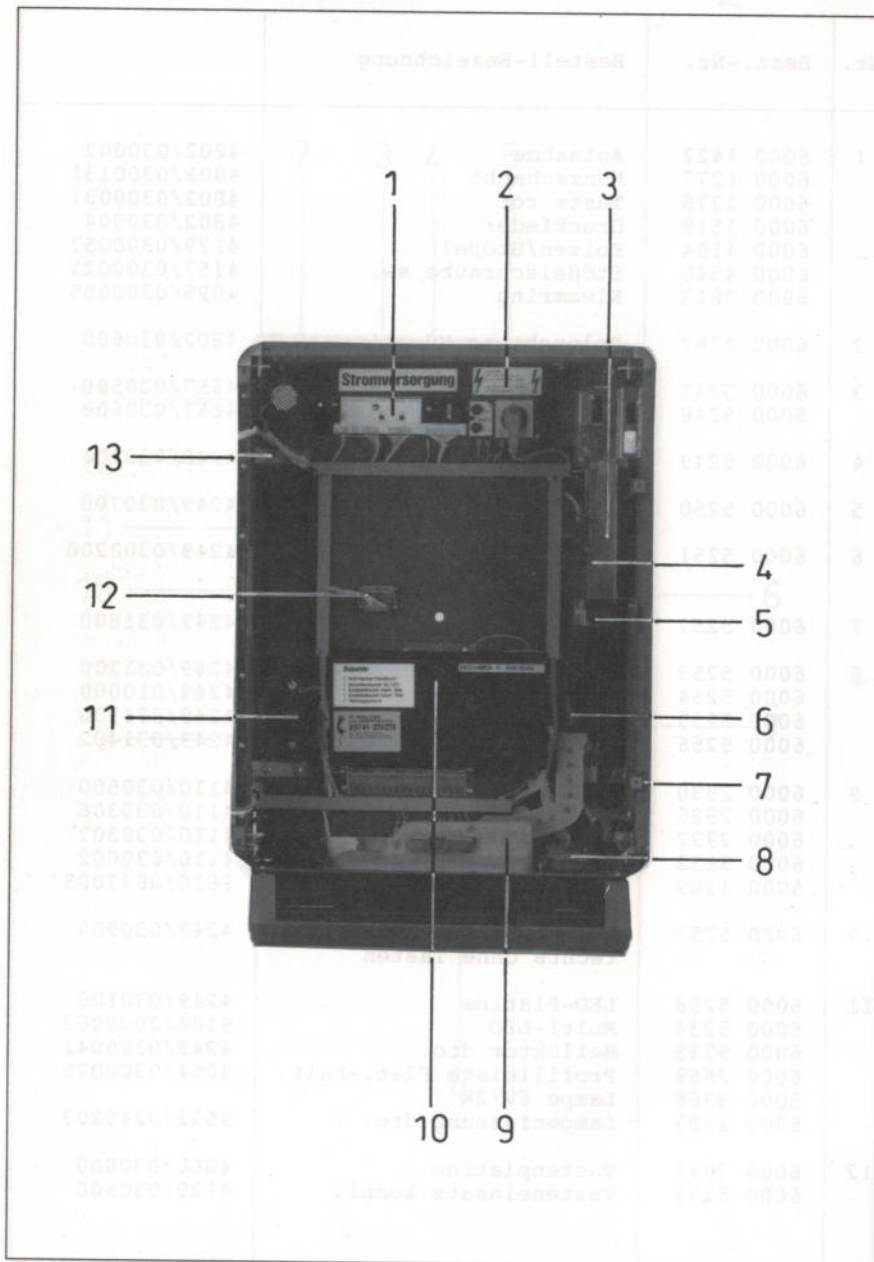




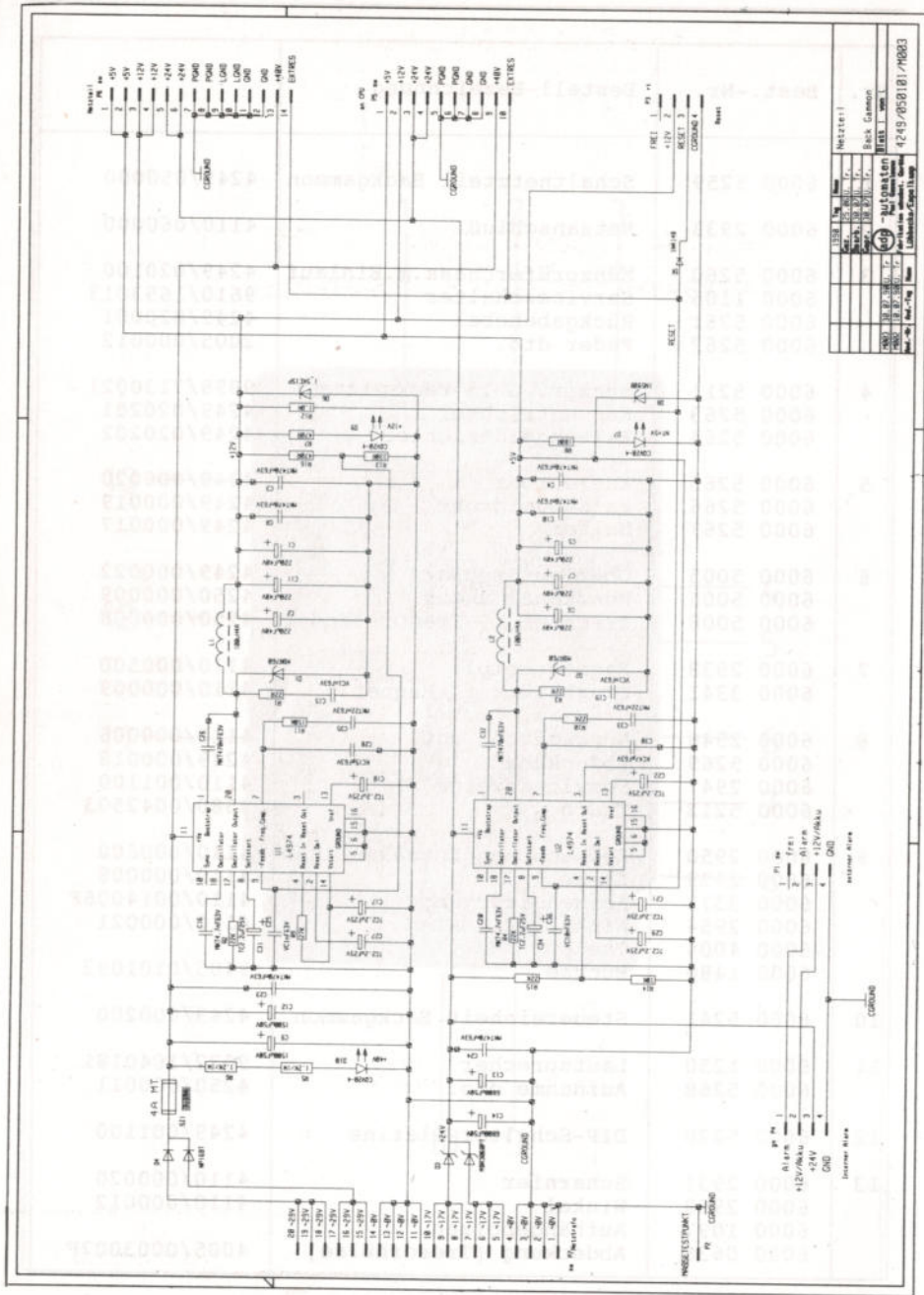
Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
	6000 5236	Gehäuse	4249/000500
	6000 4113	Luftrosette	4141/000007
1	6000 5237	Frontscheibe	4249/0300011
2	6000 4190	Rahmen sw.	4139/0307008C
3	6000 1536	Münzeinwurf kompl.	4802/0321007F
4	6000 3075	Schloßblende	4110/0300041
	6000 2995	Schloß	9895/0132403
5	6000 5238	Taste grün neutral	4249/0331004F
6	6000 2997	Sockel	4110/000100
	6000 2949	Münzführung Sockel	4110/000102
	6000 4384	Scheibe Punktespiel	4110/0001041D
7	6000 0997	Taste rot neutral	4060/0303004F
8	6000 5240	Taste weiß neutral	9614/0900253
	6000 4985	Einsatz weiß dto.	4139/030005
	6000 5133	Tasteneinsatz kompl.	4139/030900
	6000 5242	Gewinnplan (pro Zug)	4249/030021
	6000 5243	Spielplan (pro Zug)	4249/030018
	6000 5244	Gewinnplan (pro Spiel) A	4249/030020
	6000 5245	Spielplan (pro Spiel) A	4249/030017
	6000 5246	Klemmfeder	4249/030014



Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung		
1	6000 1422	Aufnahme	4802/030002	
	6000 1277	Münzschacht	4802/0300131	
	6000 1278	Taste rot	4802/0300031	
	6000 1518	Druckfeder	4802/030004	
	6000 4104	Bolzen/Stößel	4129/0300051	
	6000 4345	Stößelschraube sw.	4157/0300021	
	6000 3813	Klemmring	4095/0300055	
2	6000 0787	Beleuchtung Münzeinwurf	4802/030600	
3	6000 5247	Vielfachanzeige	4657/030500	
	6000 5248	Ansteuerung dto.	4657/030600	
4	6000 5249	Anzeigenplat. Backgammon	4249/030200	
5	6000 5250	Anzeige Spielstand Ziel	4249/030700	
6	6000 5251	Tastenplatine 12fach	4249/0308200	
		links ohne Tasten		
		Gewinnplanplatine		4249/031800
		Aufnahmerahmen solo		4249/031200
8	6000 5253	Anzeigemodul Backgammon	4249/010000	
		Anzeigenbeleuchtung	4249/031700	
		Blende weiß	4249/031402	
		Verriegelung kompl.	4110/030500	
9	6000 2930	Kulisse	4110/030306	
		Kulissenblech	4110/030307	
		Halterung/Gehäuse	4110/030002	
		Mikroschalter	9610/0637003	
		6000 1309		
10	6000 5257	Tastenplatine 12fach	4249/030900	
		rechts ohne Tasten		
11	6000 5258	LED-Platine	4249/030100	
		Multi-LED	9104/2000063	
		Reflektor dto.	4249/0300041	
		Profilleiste Plat.-halt.	4054/0300075	
		5000 3966	Lampe 6V/2W	
		6000 1189	Lampenfassung dto.	9532/0240203
12	6000 3049	Tastenplatine	4060/030800	
		6000 5133	Tasteneinsatz kompl.	4139/030900



Nr.	Best.-Nr.	Bestell-Bezeichnung	
1	6000 5259	Schaltnetzteil Backgammon	4249/050000
2	6000 2933	Netzanschluß	4110/060000
3	6000 5260 6000 1105 6000 5261 6000 5262	Münzprüferchass.m.Einlauf Serviceschalter Rückgabehebel Feder dto.	4249/020100 9610/1693013 4249/020001 2005/000012
4	6000 5211 6000 5263 6000 5264	Münzpr. G 13 Backgammon Kassentrichter Falschgeldtrichter	9898/7130021 4249/020201 4249/020202
5	6000 5265 6000 5266 6000 5267	Kassenrohr Falschgeldrohr Halter	4249/000020 4249/000019 4249/000017
6	6000 5005 6000 5006 6000 5008	Überlauf schwarz Münzkanal unten Trichter f. Tresorständer	4249/000022 4250/000009 4250/000008
7	6000 2938 6000 3341	Magnet kompl. Druckstück f. Magnet	4110/000500 4110/000009
8	6000 2946 6000 5269 6000 2947 6000 5213	Münzschacht rot Abdeckung Serviceanzeige Trafo	4110/000006 4249/000018 4110/001100 9580/0042503
9	6000 2950 6000 2979 6000 3371 6000 2954 5000 4004 6000 1480	Beleuchtung Entnahmerinne Kasse Kassensicherung Winkel für Daten Taster Buchse	4110/000600 4110/000008 4110/0014006F 4110/000021 9405/0101093
10	6000 5241	Steuereinheit Backgammon	4249/000200
11	6000 1250 6000 5268	Lautsprecher Aufnahme dto.	9522/1040181 4250/000011
12	6000 5270	DIP-Schalter-Platine	4249/001100
13	6000 2931 6000 2958 6000 1097 6000 0638	Scharnier Winkel Aufhängebolzen Abdeckung (Tresorhülse)	4110/000020 4110/000012 4005/0003007F

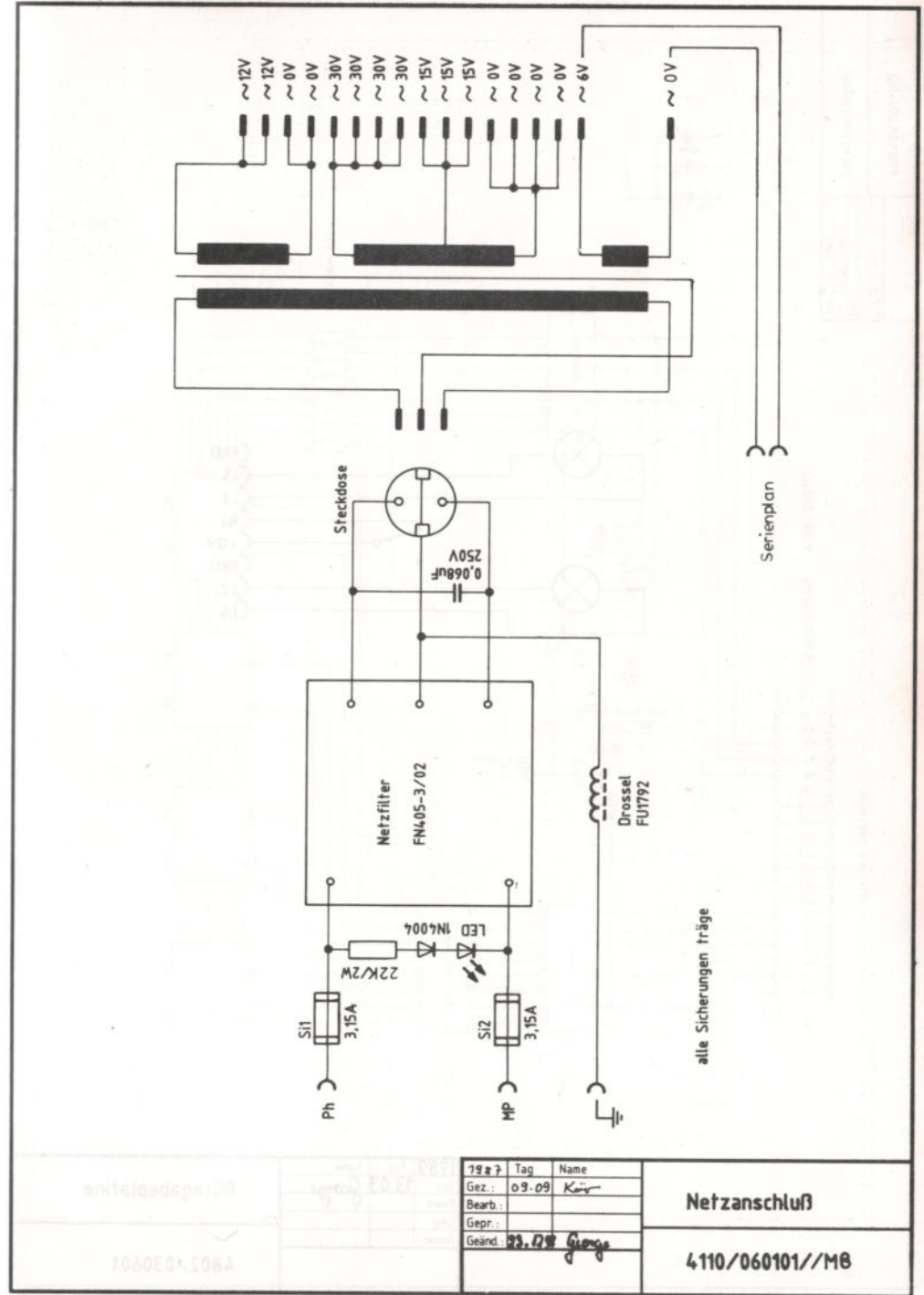


MESSUNG		MESSUNG	
1	15V	1	15V
2	5V	2	5V
3	12V	3	12V
4	24V	4	24V
5	30V	5	30V
6	0V	6	0V
7	15V	7	15V
8	30V	8	30V
9	15V	9	15V
10	0V	10	0V
11	0V	11	0V
12	0V	12	0V
13	0V	13	0V
14	6V	14	6V

MESSUNG		MESSUNG	
1	15V	1	15V
2	5V	2	5V
3	12V	3	12V
4	24V	4	24V
5	30V	5	30V
6	0V	6	0V
7	15V	7	15V
8	30V	8	30V
9	15V	9	15V
10	0V	10	0V
11	0V	11	0V
12	0V	12	0V
13	0V	13	0V
14	6V	14	6V

MESSUNG		MESSUNG	
1	15V	1	15V
2	5V	2	5V
3	12V	3	12V
4	24V	4	24V
5	30V	5	30V
6	0V	6	0V
7	15V	7	15V
8	30V	8	30V
9	15V	9	15V
10	0V	10	0V
11	0V	11	0V
12	0V	12	0V
13	0V	13	0V
14	6V	14	6V

MESSUNG		MESSUNG	
1	15V	1	15V
2	5V	2	5V
3	12V	3	12V
4	24V	4	24V
5	30V	5	30V
6	0V	6	0V
7	15V	7	15V
8	30V	8	30V
9	15V	9	15V
10	0V	10	0V
11	0V	11	0V
12	0V	12	0V
13	0V	13	0V
14	6V	14	6V



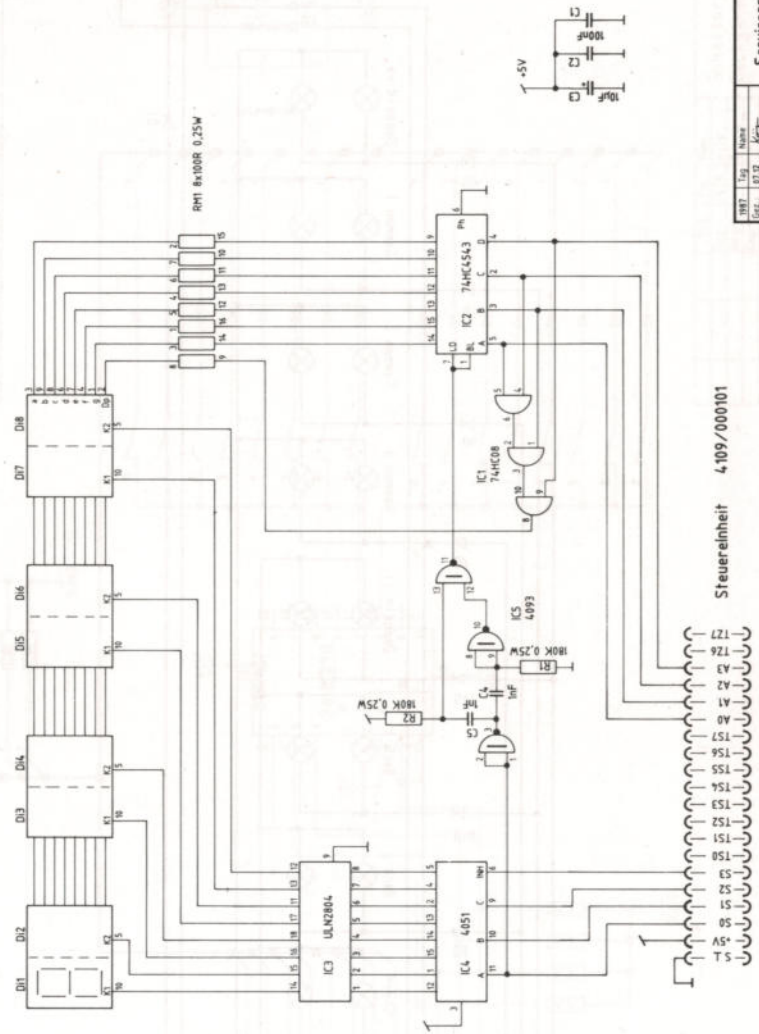
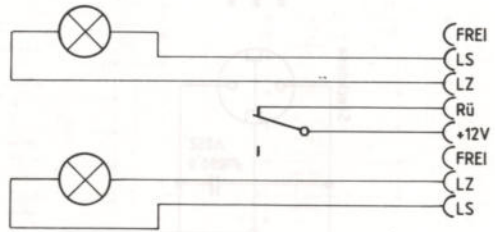
797	Tag	Name
Gez.	09.09	Körner
Bearb.		
Gepr.		
Geänd.	23.09	Georg

Netzanschluß
4110/060101//MB

1989	Tag	Name
Gez. 13.03		George
Bearb.		
Gepr.		
Geänd.		

Rückgabeplatine

4802/030601



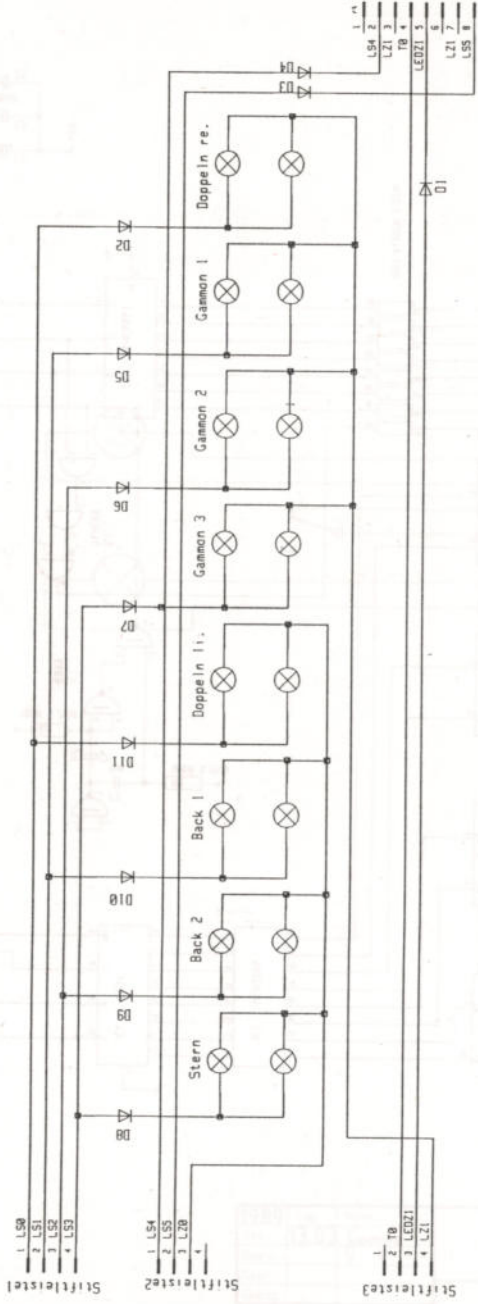
Steuereinheit 4 109/000101

Service Tastatur

1987	Tag	Name
Gez.	07.09	K...
Bearb.		
Gepr.		
Geänd.		

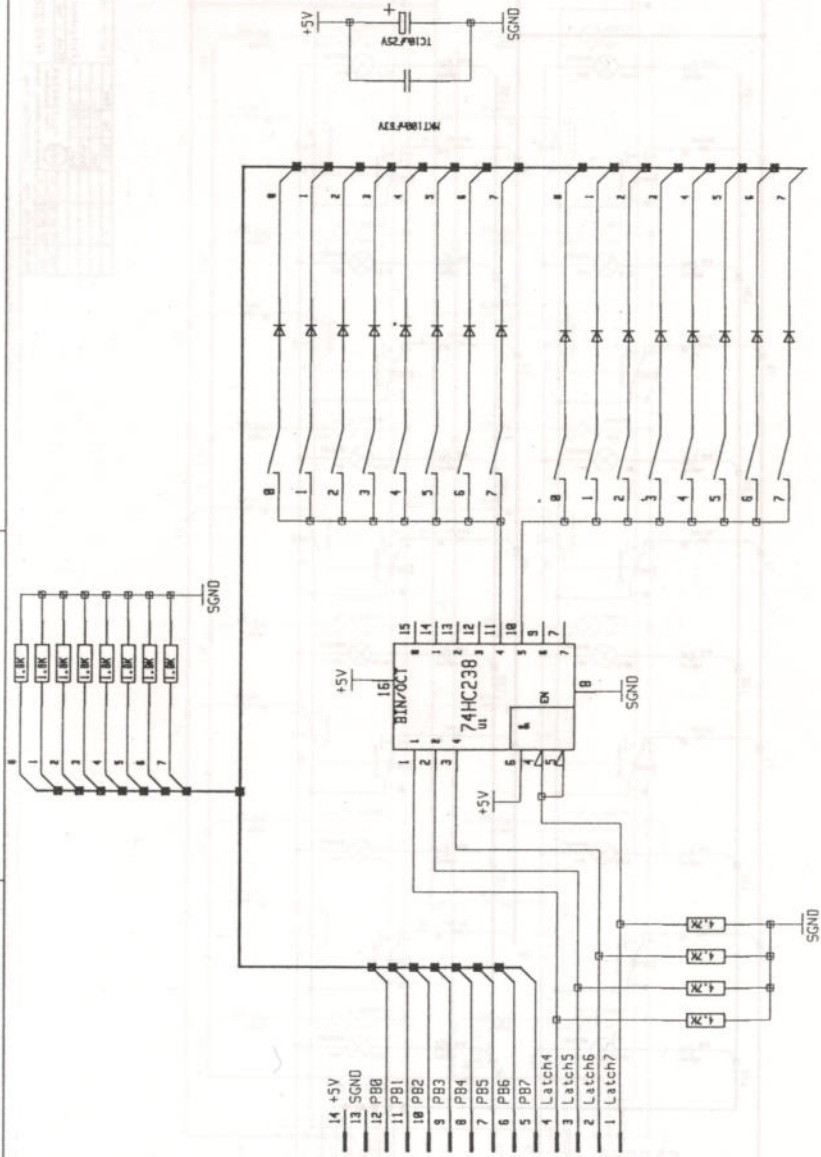
Serviceanzeigen

4 110/001101/M5

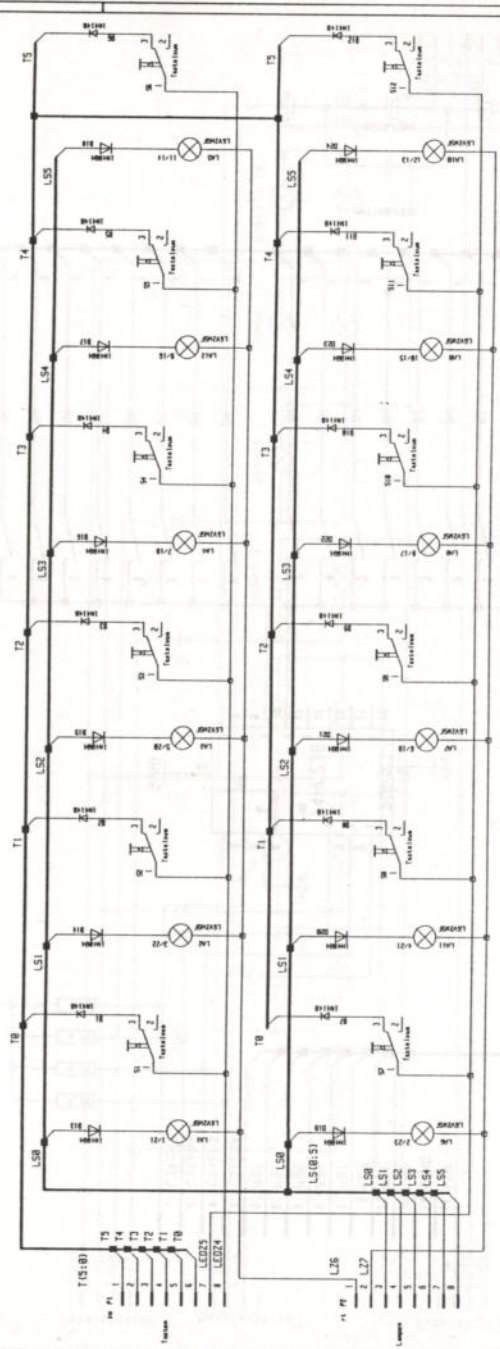


MS	4.1.31	Milik.	1998	Tag	Name
					Gez. 29.5. Mikkaning
					Bearb. Tr.800
					Gepr.
					gdp -automaten
					Fabrikation nördst. Geräte
					Lübbecke/Espiekamp
					Blatt von
					4249/080801/MS

Anzeigerplatine
Back-Gammon



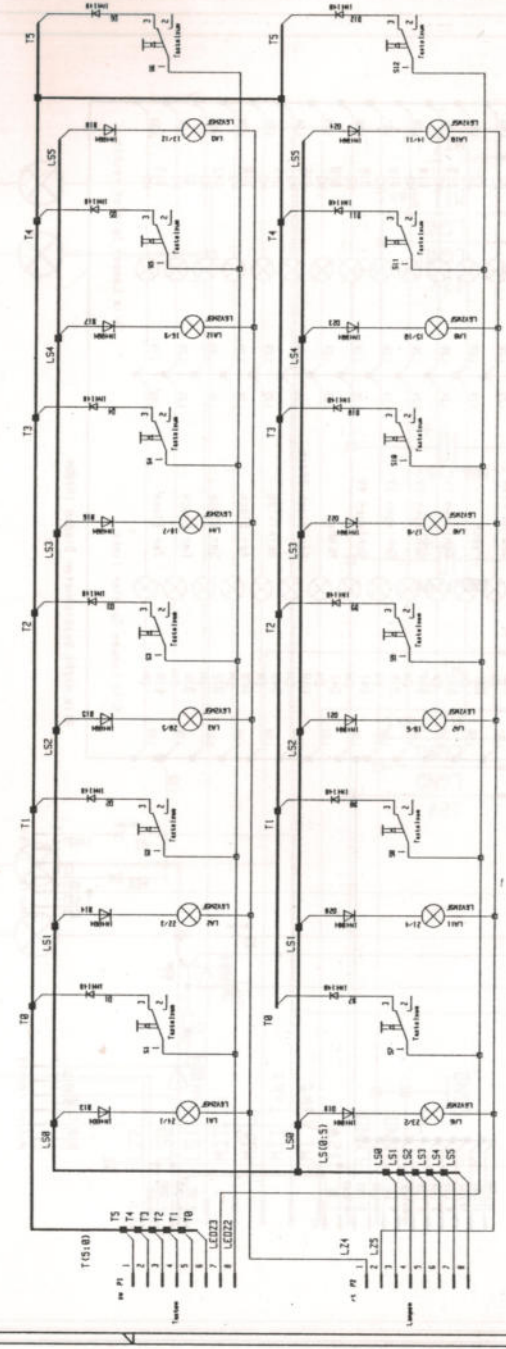
1998	Tag	Name
		Gez. 14.8. Hilk.
		Bearb. Tr.800
		Gepr.
		gdp -automaten
		Fabrikation nördst. Geräte
		Lübbecke/Espiekamp
		Blatt von
		Schalterplatine
		Backgammon
		4249/080101



Tastentafel links	
1	LS1
2	LS2
3	LS3
4	LS4
5	LS5
6	LS6
7	LS7
8	LS8

Tastentafel rechts	
1	LS1(B-S)
2	LS2(B-S)
3	LS3(B-S)
4	LS4(B-S)
5	LS5(B-S)
6	LS6(B-S)
7	LS7(B-S)
8	LS8(B-S)

Backlight
 LS1 LS2 LS3 LS4 LS5 LS6 LS7 LS8
 LS1(B-S) LS2(B-S) LS3(B-S) LS4(B-S) LS5(B-S) LS6(B-S) LS7(B-S) LS8(B-S)
 LS1 LS2 LS3 LS4 LS5 LS6 LS7 LS8
 LS1(B-S) LS2(B-S) LS3(B-S) LS4(B-S) LS5(B-S) LS6(B-S) LS7(B-S) LS8(B-S)
 LS1 LS2 LS3 LS4 LS5 LS6 LS7 LS8
 LS1(B-S) LS2(B-S) LS3(B-S) LS4(B-S) LS5(B-S) LS6(B-S) LS7(B-S) LS8(B-S)



Tastentafel rechts	
1	LS1
2	LS2
3	LS3
4	LS4
5	LS5
6	LS6
7	LS7
8	LS8

Tastentafel links	
1	LS1(B-S)
2	LS2(B-S)
3	LS3(B-S)
4	LS4(B-S)
5	LS5(B-S)
6	LS6(B-S)
7	LS7(B-S)
8	LS8(B-S)

Backlight
 LS1 LS2 LS3 LS4 LS5 LS6 LS7 LS8
 LS1(B-S) LS2(B-S) LS3(B-S) LS4(B-S) LS5(B-S) LS6(B-S) LS7(B-S) LS8(B-S)
 LS1 LS2 LS3 LS4 LS5 LS6 LS7 LS8
 LS1(B-S) LS2(B-S) LS3(B-S) LS4(B-S) LS5(B-S) LS6(B-S) LS7(B-S) LS8(B-S)

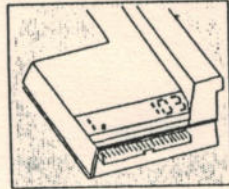


0
0

Mit der Datentaste abrufbare Werte

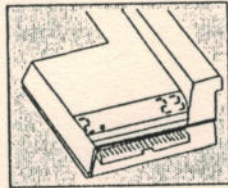
1. Anzahl Spiele gegen den Computer

Im Beispiel wurden 103 Spiele gegen den Computer gemacht.



2. Spiele zu zweit am Gerät

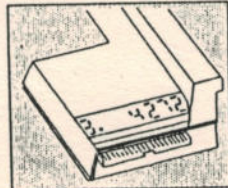
Im Beispiel wurden 23 Spiele zu zweit durchgeführt.



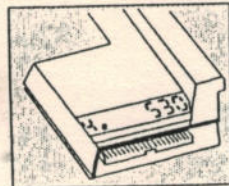
3. Anzahl der bezahlten Züge / Spiele (Eintrag in Pfennig)

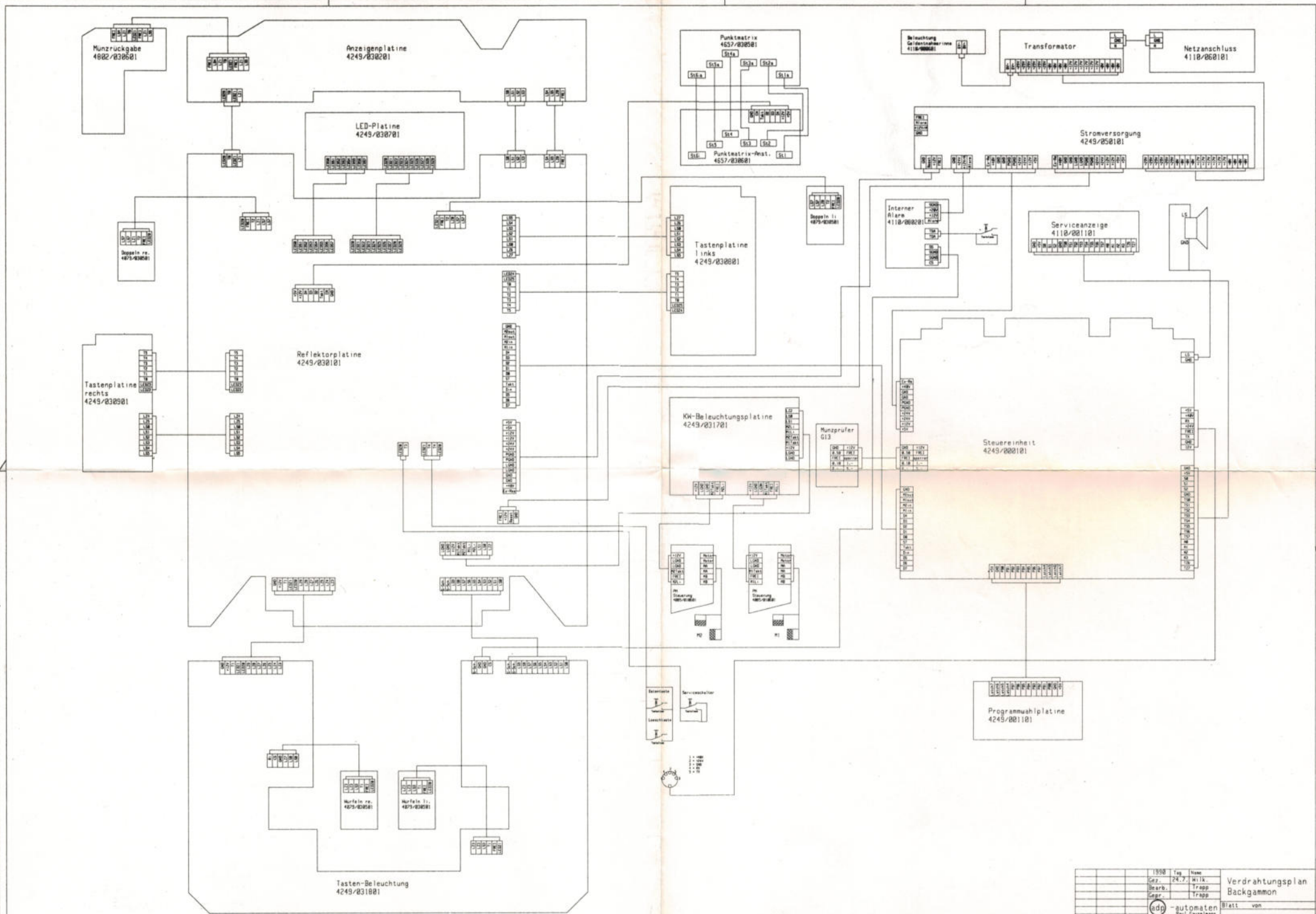
In folgender Weise wird eingetragen:

pro Zug-Modus
 Spiel gegen Computer -- 10 Pfg
 Spiel zu zweit -- 7,5 Pfg je Sp.
 pro Spiel-Modus
 Spiel gegen Computer -- 200 Pfg
 Spiel zu zweit -- 150 Pfg je Sp.



4. Eingeworfenes Geld (in Groschen)





1998	Tag	Name	Verdrahtungsplan Backgammon
Gez.	24.7.	Mik.	
Bearb.	Trapp	Trapp	
Gepr.		Trapp	Blatt von
			Blatt von
add automaten Paul Gausmann Fabrikation Munchen, Gerate Lubbecker/Espeikamp			4249/...
Aut.-Nr.	Aut.-Tag	Name	



GmbH

Paul Gauselmann

Fabrikation münzbetätigter Geräte

Postfach 1240 · Eichendorffstraße 16-24
4992 Espelkamp

Telefon:

Technische Information 0 57 41/27 32 73

Ersatzteildienst 0 57 41/27 32 81 und 27 32 83

Zentrale 0 57 41/2 73-1