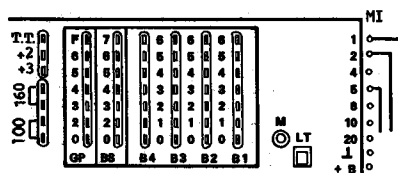


## Spielpreiseinstellung am Credit-Computer

Phonographen des Lieferumfangs "Unipack" sind werkseitig nicht auf bestimmte Spielpreise eingestellt. Stattdessen ist ein Papier "Münz- und Kreditprogrammierung" beigelegt, auf dem in einer Skizze gezeigt ist, wie die Programmierbrücken zu setzen sind, um die bestellte Preiseinstellung zu erreichen.

Phonographen mit eingesetzten Münzprüfer und Münzeinwurfscild haben ihre Steuerung auf die Angaben des Münzeinwurfscilds programmiert. Die dazu erforderliche Programmierung ist auf einem Plakat an der Innenseite des Schutzdeckels der Steuerung noch einmal abgebildet. Meist sind dort auch noch 3 abweichende Preismöglichkeiten skizziert.

Wenn darüber hinaus andere Einstellungen gewünscht werden, so beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.



### 1. Münzeingänge MI

Jede Einstellung des Credit-Computers basiert auf der "Grundeinheit". Darunter versteht man den niedrigsten Münzwert, mit dem der Computer rechnet. Dies ist entweder die Münze, deren Schalter an den Münzeingang 1 angeschlossen ist, oder es ist eine Rechengröße: 1/2 des Wertes der Münze, die an Münzeingang 2 angeschlossen ist bzw. 1/4 des Wertes der Münze an den Eingang 4, 1/5 der, die an 5 geht usw.

Münzeingang 1 entspricht also immer der Grundeinheit.

Die Eingänge 2, 4, 5, 8, 10 und 20 entsprechen dem mehrfachen Wert dieser Grundeinheit.

**Beispiel:** Münzannahme 50 Pf, 1 DM, 2 DM. Die Grundeinheit ist hier 50 Pf = Münzeingang 1. Eingang 2 ist dann 2x50 Pf = 1 DM; Eingang 4 ist 4x50 Pf = 2 DM.

Werkseitig gesteckte Münzeingänge müssen nur dann verändert werden, wenn der Automat auf andere Münzen umgestellt werden soll.

### 2. Grundpreis-Einstellung GP

Entspricht die Grundeinheit dem Preis für 1 Spiel, so ist bei "GP" keine Brücke zu setzen.

Ist der Preis für ein Spiel höher als die Grundeinheit, so ist die Brücke zwischen 0 und dem entsprechenden Vielfachen zu setzen.

**Beispiel:** Grundeinheit 10 Pf, Spielpreis für 1 Spiel soll 30 Pf = 3 Grundeinheiten betragen. Die Brücke muß dann bei "GP" von 0 nach 3 gesetzt werden.

### 3. Einstellung der Bonusstufe BS

Die Einstellung der Bonusstufe bedeutet die Festlegung der Schritte (Stufen) in denen Zusatzspiele (Boni) gegeben werden können.

Ist die Bonusstufe identisch mit der Grundeinheit, so ist eine besondere Einstellung bei "BS" nicht erforderlich. Es braucht also keine Brücke gesetzt zu werden.

**Beispiel:** Grundeinheit 50 Pf, Bonusstufe 50 Pf, 1 DM, 1,50 DM usw. Liegt die Bonusstufe über dem Wert der Grundeinheit, so muß sie mit "BS" eingestellt werden.

**Beispiel:** Grundeinheit 10 Pf, 1. Bonus bei 50 Pf, weitere Boni in 50 Pf-Schritten. In diesem Fall beträgt die Bonusstufe das 5-fache der Grundeinheit, also 5x10 Pf = 50 Pf. Mithin muß die Brücke bei "BS" von 0 nach 5 gesetzt werden.

## Programming play prices with the Credit Computer

Phonographs which are shipped as "Unipack" machines require a price programming on location. However, a paper is going with the machine showing in a diagram how to set the programming jumpers to exactly reach those play prices which are shown on that coin denomination label which is packed to the machine.

Phonographs produced to customer's order are shipped programmed to the requested play prices. This price programming is repeated on a drawing attached to the inner side of the S & CC unit's steel lid and some programming alternatives may be found there as well. The following information explains the pricing system in detail including all steps necessary for a complete change of the coin adaptation.

### 1. Coin Inputs MI

The computer counts in "basic units". This is either the coin having its switch wired to the coin input MI 1 or, if MI 1 is not used, the basic unit then is the appropriate fraction of a coin which has its switch wired to another MI. Hence, the inputs 2, 4, 5, 8, 10 and 20 are the appropriate multiples of the "basic unit" the computer "thinks" in.

**Examples, based on U.S. currency:** If the Dime (10 ¢) is connected to MI 2, the basic unit is 5 ¢, disregarding whether the phonograph accepts Nickels or not. The Quarter Dollar then has to be wired to MI 5, a Half Dollar to MI 10 and the Dollar input then is MI 20.

If, however, the Quarter Dollar (25 ¢) is connected to MI 2, the basic unit will be 12-1/2 ¢. The Half Dollar then has to go to MI 4 and the Dollar to MI 8. In this sample the system is unable to deal with Dimes and Nickels, of course.

### 2. Basic price adjustment GP

a) If the basic unit (explained above) is just the proper price for one play, no jumper has to be set at GP.

If the basic unit has already enough money for two or more plays, the GP setting has to be for one play (no jumper) and the additional plays have to be granted as Bonus (see below).

b) If the price for one play is the value of two basic units, a jumper has to be set from 0 to 2. A jumper from 0 to 3 at GP results in a price of 3 basic units for one play, and so on till 6 basic units for one play.

**Examples:**

- The basic unit is 5 ¢; the price for one play is 10 ¢: jumper from 0 to 2.
- The basic unit is 5 ¢ and 2 plays are granted for a Quarter (25 ¢): jumper from 0 to 5 = 1 play for 25 ¢ plus 1 more play granted as bonus.
- The basic unit is 12-1/2 ¢ (Quarters input at MI 2) and 2 plays are given for a Quarter (25 ¢): No jumper.

### 3. The Bonus level BS

This adjustment selects the credit, expressed in basic units, at which a bonus can be granted. If no jumper is set, the bonus level is equal with the basic unit.

**Examples:** 1. The basic unit is 5 ¢ and a bonus should be given for every 25 ¢ inserted: Set jumper from 0 to 5.

2. The basic unit is 12-1/2 ¢ and a bonus should be given at Half Dollar steps: Set jumper from 0 to 4.

**Note:** Boni will be accumulated only as long as money is inserted prior to any selection.

4. **Allocation of a Bonus B 1 to B 4** If a jumper is set e.g. from 0 to 1 at B 1, it means that one bonus play is granted in addition to the number of plays already credited with the

## Indications pour le réglage de l'accumulateur de crédit électronique

Les phonographes expédiés en "Unipack" ne sont pas réglés départ usine. Une notice d'instruction "programmation du crédit et des pièces de monnaie" est jointe à l'appareil, notice dans laquelle se trouve un diagramme montrant les ponts à installer pour un système de prix donné.

Les phonographes ayant le monnayeur et la plaquette d'instruction montés ont l'unité de crédit pré-réglée départ usine. Cependant, le diagramme de réglage est collé sur le couvercle de l'unité.

Si cependant vous désirez régler l'unité pour d'autres systèmes de monnaie, suivez les indications suivantes:

### 1. Entrée des monnaies M 1

Chaque réglage de l'accumulateur électronique de crédit est basé sur l'unité de base. Cela peut être la valeur de la pièce acceptée à l'entrée 1, la moitié de la valeur de la pièce acceptée à l'entrée 2, le quart de la valeur de la pièce acceptée à l'entrée 4 et ainsi de suite.

L'entrée des monnaies 1 correspond toujours à l'unité de base. Les entrées 2, 4, 5... et 20 correspondent aux valeurs des multiples de l'unité de base.

**Exemple:** Pièces acceptées: 50 cts, 1 Fr, 2 Fr. L'unité de base est ici 50 cts = entrée 1. Entrée 2 sera alors pour 2x50 cts = 1 Fr. Entrée 4 pour 4x50 cts = 2 Fr. Seules les entrées de monnaie, montées en usine, peuvent être défectueuses et renforcées autrement si on désire installer l'appareil pour d'autres prix et d'autres pièces.

### 2. Installation du prix de base GP

Si le prix de base correspond à l'unité de base, c'est à dire que la valeur de la plus petite des pièces acceptées correspond à celle d'une sélection, il ne faut pas faire de pontage en GP.

Si le prix d'une sélection est supérieur à l'unité de base, il est nécessaire de ponter en GP sur les multiples correspondants.

**Exemple:** Unité de base 10 cts, prix d'une sélection 30 cts, soit 3 unités de base. Il faut installer un pont entre 0 et 3. On obtient crédit permanent en pontant 0 et B. Lorsque l'on supprime ce pont, faire attention au paragraphe 8.

### 3. Installation du bonus BS

Pour régler la base du bonus, il faut auparavant fixer à quel niveau on accorde le disque supplémentaire (bonus). Si la base du bonus est identique à l'unité de base, un réglage particulier n'est pas nécessaire. Il ne faut installer aucun pont.

**Exemple:** Unité de base 50 cts, base du bonus 50 cts, 1 Fr, 1,50 Fr etc.

Si la base du bonus est au dessus de la valeur de l'unité de base, il faut mettre BS en service.

**Exemple:** Unité de base 10 cts, premier bonus à 50 cts, autres bonus tous les 50 cts. Dans ce cas, la base du bonus est de 5 fois l'unité de base: 5 x 10 cts = 50 cts. Le pont en BS sera entre 0 et 5.

### 4. Installation des bonus B 1 - B 4

Il faut remarquer que le bonus est toujours une sélection complémentaire au nombre de sélections "normales". Par sélection normale, on entend une fois le prix de base ou un multiple de celui-ci.

#### 4. Einstellung der einzelnen Boni

##### B 1 - B 4

Beachten Sie bitte, daß Bonus immer zusätzliche Spiele zu den "normalen" Spielen bedeutet. Diese "normalen" Spiele entsprechen jeweils dem Grundpreis oder einem Mehrfachen davon.

**Beispiel:** Grundpreis für 1 Spiel ist 30 Pf, dann wird bei 60 Pf, bei 90 Pf usw. je ein weiteres "normales" Spiel vom Credit-Computer automatisch gegeben. Dabei ist es ohne Bedeutung, ob die genannten Münzwerte gezielt eingeworfen werden oder ob ein höherer Einwurfswert (z. B. 1 DM) sie zwangsläufig enthält.

Soll bereits beim Einwurf von Geld, das die erste Bonusstufe erreicht oder überschreitet, ein Bonus gegeben werden, so ist bei "B 1" eine Brücke zu setzen.

**Beispiel:** Grundeinheit 10 Pf, Spielpreis 30 Pf, 2 Spiele 50 Pf, Bonusstufe 50 Pf = Brücke bei "B 1" von 0 nach 1 setzen.

**Beispiel:** Grundeinheit 50 Pf, dafür sollen 2 Spiele gegeben werden, also 1 Zusatzspiel, = Brücke bei "B 1" von 0 nach 1 setzen.

Wenn die Grundeinheit, die Bonusstufe und der Preis für 1 Spiel identisch sind, darf auf "B 1" keine Brücke gesetzt werden!

**Beispiel:** Grundeinheit 50 Pf, Bonusstufe 50 Pf, Preis für 1 Spiel 50 Pf = keine Brücke setzen.

Auf "B 2" kann der Bonus für die 2. Bonusstufe (in unseren Beispielen 1 DM) gesteckt werden. Für "B 3" 1,50 und "B 4" 2 DM gilt das Gesagte sinngemäß.

##### Boni über Bonusstufe 4 hinaus

Boni sind stets eine Wiederholung der Einstellung B 4. Ist bei speziellen Preiswünschen diese Wiederholung nicht annehmbar, dann ist es mit einem Eingriff in die Steuerung möglich, den Rechengang so zu verändern, daß der 5. Bonus der Einstellung B 1 entspricht, der 6. Bonus dann B 2 u.s.w. Die Einstellung B 1 - B 4 wiederholt sich dann rotierend.

Dazu muß die Kappe des Computers abgenommen und ein isolierter Draht, der in der Nähe des "Spielfolge"-Schalters liegt und der elektrisch, Stift 1, IC 20, mit Stift 15, IC 21, verbindet, durchgetrennt werden.

##### 6. Betriebsarten 160 und 100

Ist hier keine Brücke gesetzt, dann zählt die Steuerung das Titelprogramm für eine 200er Mechanik. Wird eine Brücke bei "160" gesetzt, dann zählt die Steuerung für eine 160er - Mechanik. Eine Brücke bei "100" adaptiert die Steuerung für eine 100er - Mechanik. Es ist unsinnig, in beiden Positionen Brücken gleichzeitig zu setzen.

##### 7. "Hits of the House"-Wahlen

Vorausgesetzt, es ist genügend Geld eingeworfen um die Bonusstufe B 2 erreicht oder überschritten zu haben, dann kann mit -222- die Reihe der in dem Phonographen am häufigsten gewählten Titel automatisch gewählt werden; diese werden dann in der Reihenfolge ihres Häufigkeitsrangs abgespielt. Die Anzahl der dann gespielten Titel ist einer mehr als, für einen Münzwurf im Wert B2, natürliche Wahlen möglich wären.

Soll bei "Hits" stattdessen 2 oder 3 Titel mehr gespielt werden, dann ist bei T.T. eine Brücke von der obersten Position nach entweder +2 oder +3 zu setzen.

##### 8. Einspeicherung

Jegliche Änderung der hier beschriebenen Einstellungen, auch die Einstellung der Spielfolge "Korb-Wahl" wird erst mit dem nächsten Initialisierungslauf des Computers gültig. Dazu drückt man entweder die Taste "LT" oder schaltet den Computer (Ladeschalter) oder den ganzen Automaten einmal kurz ab.

basic price adjustment, as soon as enough money is inserted to reach the first bonus level. Up to 6 bonus plays can be given this way by the appropriate setting of the jumper. If no jumper is set no bonus will be given at this level. The same applies to the setting of a jumper at B 2. This bonus will be granted as soon as the money inserted (prior to any selection) reaches the double amount of the bonus level BS. The appropriate applies to B 3 and B 4. There is no technical need to have at B 2 the same or a higher bonus as set on B 1 and the same applies to B 3 and B 4, however, normal operation is either equal boni or increasing boni.

**An Example:** The phonograph accepts Dimes, Quarters and Half Dollars. The Dime's input is at MI 2, Quarter at MI 5 and Dollar at MI 20. Hence, the basic unit is 5 ¢. The pricing is 2 plays for a Quarter, 5 for 50 ¢ and 11 for 1 \$ (these plays are given not for the coin but for the amount of money inserted prior of the first selection). GP has a jumper 0 to 5 and the same is at BS. Hence, the basic price (GP) is 25 ¢ and the bonus level is the same. To have 2 plays for 25 ¢ a jumper is set from 0 to 1 at B 1. To have 5 plays at 50 ¢ the jumper at B 2 has to be set 0 to 2. This works out at 50 ¢: 2 plays via the basic price plus 1 bonus play at B 1 (25 ¢ level) and 2 bonus plays at B 2 (50 ¢ level). A jumper at B 3 from 0 to 2 then adds up to 8 plays for 75 ¢ and jumper from 0 to 2 at B 4 adds up to 11 plays for 1 \$.

Boni beyond B 4 are repetitions of the B 4 setting. If, in peculiar price programs, this is unacceptable, the program can be altered for the fifth and following boni becoming a rotating repetition of the B 1 to B 4 setting.

To do so, the plastic cover of the S & CC unit needs to be removed to have access to a loop of an insulated wire next to the playing sequence switch, which needs to be cut. This wire forms an electrical connection between pin ... of IC .... and pin ... of IC ....

##### 6. 160 and 100 selections operation

If no jumper is set at either position, the S & CC counts in conformity with a 200 selections changer. Its count can be changed for 160 and 100 selection changers by setting a jumper to the appropriate position. Do not set jumpers at both positions.

##### 7. "Hit of the House" selections.

Provided the inserted money reaches or exceeds the B 2 bonus level, the "Hit of the House" album can be automatically initiated by selecting -222-. The number of titles played is one more as programmed for the B 2 credit level.

If the album should consist of two more titles or three, as the number of B 2 level credits, a jumper needs to be set from "T.T." to either +2 or +3.

##### 8. Reading-In of change

Any program alteration explained here does not become effective until the computer has once gone through its initialisation run. This happens every time the LT button was actuated or the power was switched off (mains switch or Loading Switch for the computer supply only).

**Exemple:** Prix de base pour une sélection: 30 cts, la sélection normale sera 60 cts, 90 cts etc. . Cette sélection normale sera donnée automatiquement par le sélecteur de crédit. Cela n'a donc aucune signification si l'argent introduit a une valeur égale ou supérieure à celle qui est nécessaire (par exemple 1 Fr).

Si déjà, par introduction de la monnaie, le premier bonus est atteint ou dépassé et qu'un second bonus soit donné, il faut établir un pont en B 1.

**Exemple:** Unité de base 10 cts.

Prix de sélection 30 cts. 2 sélection pour 50 cts. Il faut alors établir un pont entre 0 et 1 en B 1.

**Exemple:** Unité de base 50 cts.

avec deux sélections donc une sélection supplémentaire; établir alors un pont en B 1 de 0 à 1.

Lorsque l'unité de base, le bonus et le prix d'une sélection sont identiques, il ne doit y avoir aucun pont en B 1.

**Exemple:** Unité de base 50 cts, bonus 50 cts, prix d'une sélection 50 cts, on ne monte aucun pont. On peut alors installer le 2ème bonus en B 2 (dans notre exemple 1 Fr). Ceci est aussi pour B 3 = 1,50 Fr et B 4 = 2 Fr.

##### Bonus supérieur au bonus 4.

est une répétition du bonus 4. Si pour des cas spéciaux, on ne désire pas répéter le bonus 4, il est possible de revenir au bonus 1 puis au bonus 2 et ainsi de suite par rotation. Pour cela il est nécessaire d'intervenir à l'intérieur de l'unité. Enlever le couvercle plastique de l'unité et couper le fil isolé se trouvant à proximité du contact "jeu en série", fil reliant le pôle... de l'IC .... au pôle ... de l'IC ....

##### 6. Fonctionnement en 160 ou 100 sélections.

S'il n'y a aucun pont, l'appareil travaille en 200 sélections.

S'il y a un pont sur "160", l'appareil doit travailler avec un mécanisme de 160 sélections.

Si il y a un pont sur "100", l'appareil va travailler avec un mécanisme 100 sélections.

##### 7. sélection "Hit de la place"

A la condition qu'il y ait suffisamment de crédit, c'est à dire que le bonus 2 est atteint ou dépassé, on peut, en sélectionnant "222" écouter les titres les plus fréquemment choisis dans le phonographe. Le nombre de titres pouvant alors être sélectionnés dépend du crédit.

Si, lors d'une sélection "Hit", on désire faire écouter un disque supplémentaire par rapport au nombre pouvant être sélectionné, il faut alors pointer en TT, si l'on désire 2 ou 3 disques de plus, pointer alors en +2 ou en +3.

##### 8. Initialisation

Après chaque réglage ou installation décrit ci-dessus ou manipulation du contact "Korb-Wahl" il faut nécessairement appuyer sur la touche LT. Cela permet à l'accumulateur de crédit électronique de se réinitialiser.