OMEGA VIDEO CONTROLLER

Handbuch Version 6.89
Copyright MSG

Die vielfältigen Funktionen des OMEGA-Systems lassen sich in drei Blöcke gliedern :

- OMEGA dient als komfortable Steuerplatine für mehrere Spiele in einem Gehäuse
- OMEGA bietet Ihnen eine Vielzahl von Servicefunktionen für den Einbau und den Betrieb von TV-Spielen
- OMEGA Statistikdaten ermöglichen Ihnen die wirtschaftliche Beurteilung Ihrer Platinen

Vergnügungssteuer und Platzbeschränkungen haben den Typ des 'Multi-Spiel' Gehäuses entstehen lassen , ein TV-Gerät, das dem Spieler mehrere Platinen zur Auswahl anbietet. Das OMEGA-System erschließt auch den Besitzern von Altgeräten diesen wirschaftlichen TV-Betrieb. Der Umbauaufwand ist gering (siehe Abschnitt 5.0) und die Programmsteuerung übertrifft in ihrer Leistungsfähigkeit jede Hardwarelösung.

Praktisch alle Betriebsparameter können Sie im menügeführten OMEGA-SERVICE MANUAL direkt am Bildschirm einstellen. Darunter fallen zum Beispiel die Anzahl der Platinen und Monitore,die Münzwertung, verschiedene Impulslängen und die Möglichkeit, zu bestimmten Zeiten Freispiele zu vergeben.

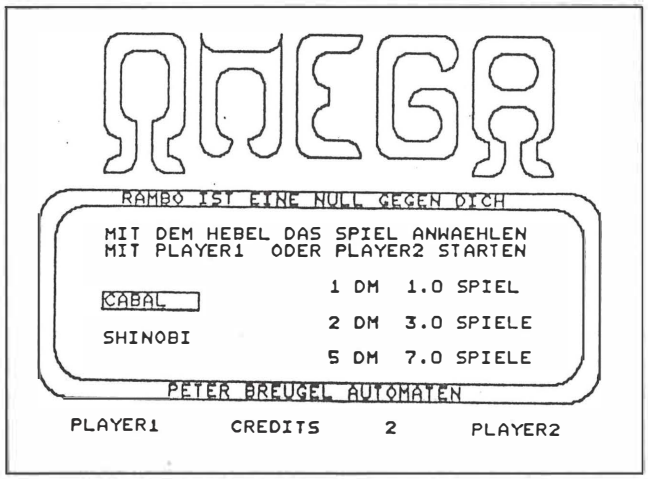
Ein integrierter Bildmustergenerator und ein Digitalvoltmeter zur Überwachung der Betriebsspannungen schaffen die Grundlage , um auch am Aufstellplatz bequem die wichtigsten Abgleicharbeiten durchführen zu können.

Die Statistikfunktionen schließlich geben Aufschluss über Kasseninhalt, Betriebzeiten, Türöffnungen und durchschnittliche Spielzeiten. Sie können sowohl am Bildschirm abgerufen als auch per Auslesegerät ausgedruckt werden.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

1.0 STEUERPLATINE

Nach dem Geldeinwurf wird auf dem Monitor ein Auswahlmenü eingeblendet. Der Kunde wählt einfach mit dem Hebel den Namen des von ihm gewünschten Spiels und betätigt den Startknopf. Das OMEGA-System schaltet das Spiel auf den Schirm, gibt die Kredite aus und startet.



Wie sieht das nun aus ? Auf der Abbildung sehen Sie ein Beispiel. Ein Kunde hat gerade 2 Markstücke eingeworfen (erkennbar an den gegebenen Krediten). Er hat sich unter den 2 installierten Platinen (maximal 3 sind möglich) CABAL ausgesucht und kann jetzt einen oder zwei Spieler abdrücken (wie Sie sehen wird auch die Kreditvergabe ausgewiesen). Nachgemünzte Kredite gehen automatisch auf die bespielte Platine , um den Spielverlauf nicht zu stören. Mit dem SELECT-Schalter wird das Menü aufgerufen und ein anderes Spiel kann ausgewählt werden.
Die Anzahl der Spiele pro Münze wird im Vorführbetrieb etwa alle 30 Sekunden eingeblendet. Dadurch weiß der Spieler, wieviele Spiele er für sein Geld bekommt. Gleichzeitig wird er so auf die 'MULTI-SPIEL' Möglichkeit aufmerksam gemacht.

Die beiden Textzeilen im Rahmen (RAMBO ...) können Sie ebenso wie die Namen der Spiele selbst verändern, wie erklären wir Ihnen gern im nächsten Abschnitt.

2.0 OMEGA SERVICE MANUAL

Ein Druck auf den Service-Taster im TV-GerÄt (oder auf der OMEGA Platine) sollte das HAUPTMENÜ auftauchen lassen. Ist dies nicht der Fall, so ist ein TOTALRESET nötig, Informationen dazu finden sich im Abschnitt 3.0.

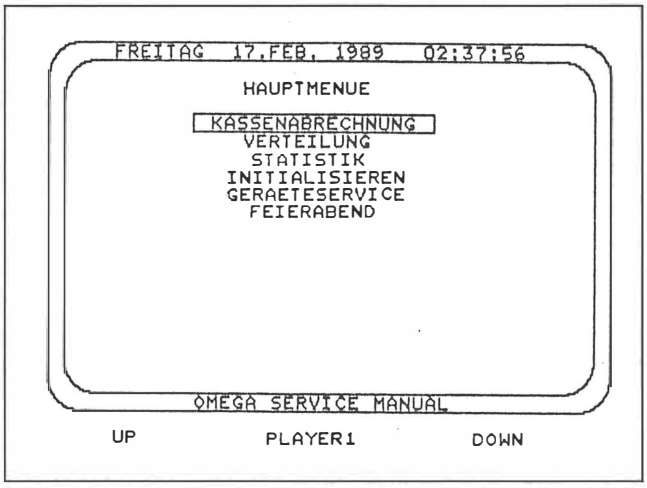
Alle Funktionen im Service werden mit dem Hebel (UP,DOWN LEFT,RIGHT) und den Starttasten (PLAYER1 und PLAYER2) gesteuert. Mögliche Eingaben machen in der letzten Zeile durch hektisches Blinken auf sich aufmerksam.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

Das HAUPTMENÜ bietet verschiedene Unterpunkte zur Auswahl

- KASSENABRECHNUNG
- VERTEILUNG
- STATISTIK
- INITIALISIEREN
- GERÄTESERVICE
- FEIERABEND

Die Auswahl ist ein sogenanntes "LEUCHTBALKEN - MENÜ", d.h. angewählte Menüpunkte werden farblich hervorgehoben (In unserem Fall durch rote Schrift auf gelbem Grund). Mit dem Hebel können Sie den Leuchtbalken über die Programmpunkte verschieben



Haben Sie Ihre Wahl getroffen ? Dann betätigen Sie die PLAYER1-Taste. Das entsprechende Untermenü erscheint (Es sei denn, Sie haben den FEIERABEND gewählt, er beendet den Service-Modus).
Zurück zum HAUPTMENÜ gelangen Sie mit der PLAYER2 Taste.

Im allgemeinen gilt :

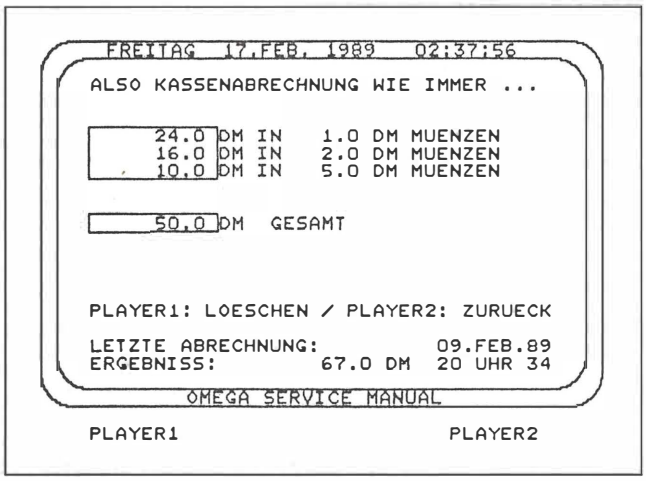
- Anwählen der Funktion mit dem Hebel,
- Aufrufen mit PLAYER1 und
- Verlassen mit PLAYER2.

Nun zum ersten und wichtigsten Unterpunkt der ...

2.1. KASSENABRECHNUNG

Der Kasseninhalt wird nach Münzsorten (1.-, 2.- und 5.- Stücke) und als Gesamtbetrag ausgewiesen. Stimmt die tatsächliche Kasse nicht damit überein , so liegt vermutlich ein Defekt an den Münzschaltern vor. Kontrollieren Sie deren Funktion im KEYBOARD-Test.

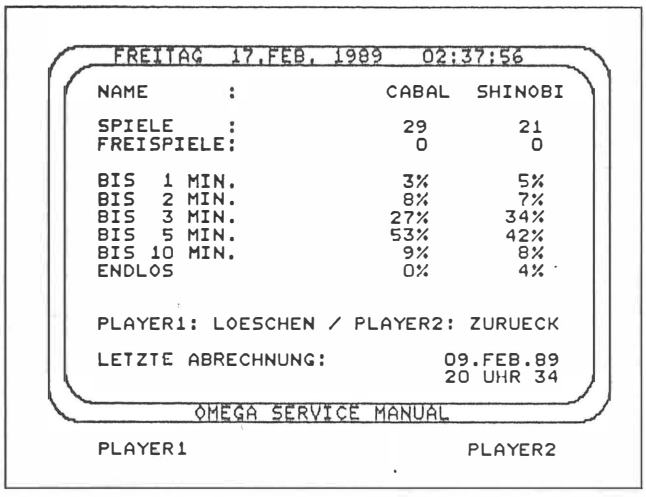
Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100



Die Taste PLAYER1 löscht die Kassenzähler: Datum, Uhrzeit und Ertrag werden in der Zeile 'Letzte Abrechnung' eingetragen und in die Statistik übernommen (siehe unter KASSIERUNGEN). PLAYER2 führt zum HAUPTMENÜ zurück.

2.2 VERTEILUNG

Die hier gesammelten Daten helfen Ihnen bei der Beurteilung der eingesetzten TV-Platinen.Für jede Platine wird die Zahl der Spiele (und der Freispiele) erfasst und nach Spieldauer aufgeschlüsselt. Findet zum Beispiel der Löwenanteil der Spiele im Bereich bis 3 Minuten ein Ende, so ist entweder das Spiel zu schwer oder aber Ihre Kundschaft zu unbegabt. Da man im allgemeinen leichter eine neue Platine als neue Kunden bekommt, sollten Sie das Spiel leichter stellen oder sich von der Platinen trennen. (Bei der Neuanschaffung sind wir Ihnen gern behilflich !)



Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

Umgekehrt ist es ebenfalls von Übel, wenn fast alle Spieler problemlos für 1 Mark länger als 10 Minuten vor dem Gerät hocken und den Münzeinwurf blockieren. Hier lautet die Empfehlung: SCHWERER stellen ! Der Idealzustand liegt wie immer in der Mitte. Zwischen 3 und 10 Minuten sollte der größte prozentuale Anteil liegen. Zur Ermittlung der durchschnittlichen Zeiten werden nur die regulären Spiele herangezogen , da im Freispielmodus erfahrungsgemäß verschwenderisch mit den Krediten umgegangen wird.

PLAYER1 löscht alle Zähler und setzt den Erfassungszeitraum
PLAYER2 ruft das HAUPTMENÜ auf.

2.3 STATISTIK

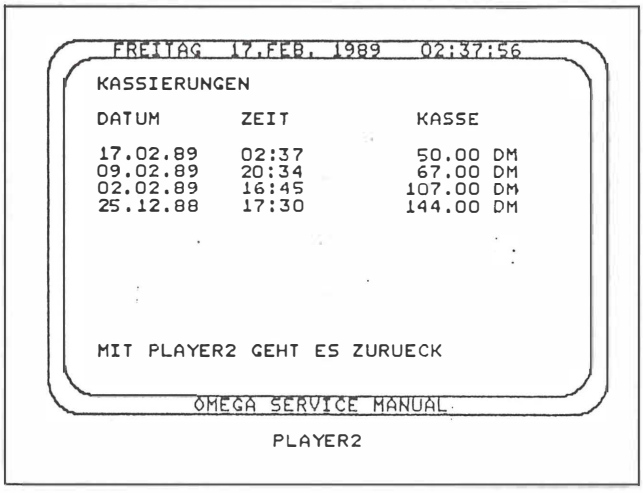
Das STATISTIK-Menü hat 2 Unterpunkte :

- KASSIERUNGEN
- BETRIEBSZEITEN

Die Auswahl geschieht wie im vorigen Menü mit dem Hebel & der PLAYER1-Taste. PLAYER2 bringt uns zurück ins Hauptmenü.

2.3.1 KASSIERUNGEN

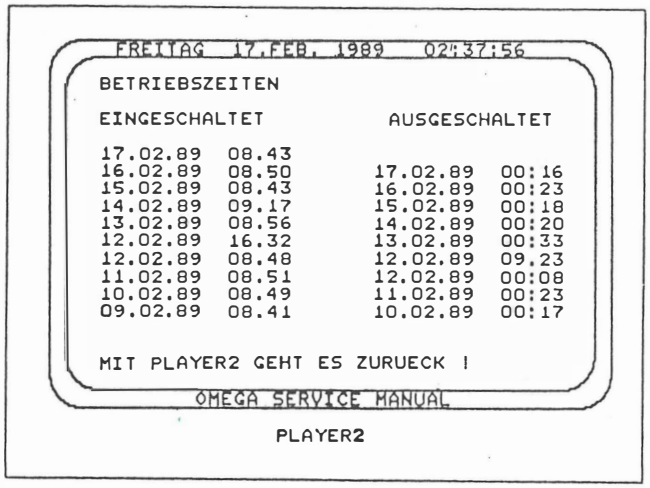
Hier werden Datum , Uhrzeit und Einnahmen der letzten Abrechnungen (maximal 10) aufgelistet. Enthält diese Statistik keine Daten (siehe KASSENABRECHNUNG) , so wird das durch den Vermerk 'keine Einträge' angezeigt.Die Kassentendenz kann ebenso überwacht werden , wie die Ehrlichkeit des Kassierers. Nur PLAYER2 führt an diesem Punkt zu einer Reaktion,nämlich zurück zum STATISTIK-MenÜ.



Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

2.3.2BETRIEBSZEITEN

Die Liste zeigt die letzten 10 Ein- und Ausschaltzeitpunkte des TV-Gerätes. Wann wird es in Betrieb genommen, wann wieder in den Ruhezustand versetzt ? Wird durch Steckerziehen manipuliert ? Ein Blick in diese Tabelle verschafft Aufschluß. Rückkehr wieder mit PLAYER2



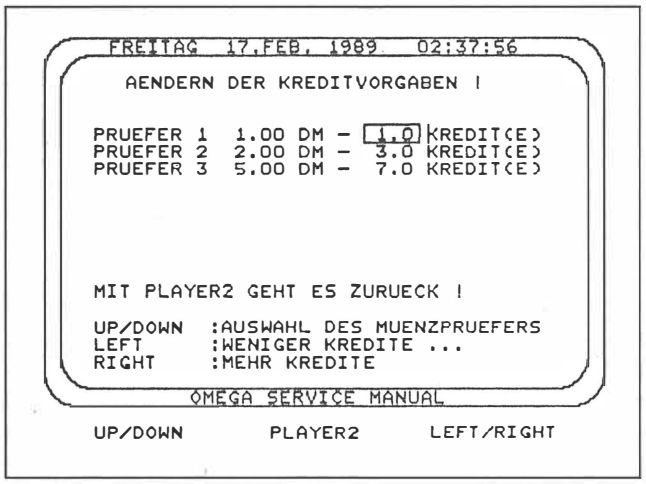
2.4 INITIALISIEREN

Unter INITIALISIEREN sind alle Funktionen zusammengefaßt, die zum Anpassen des OMEGA-Systems an Ihre Spielplatinen notwendig sind. Es gilt dasselbe wie im HAUPTMENÜ: Mit dem Hebel den gelben Balken auf den gewünschten Unterpunkt steuern, dann PLAYER1 betätigen.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

2.4.1 CREDITVORGABEN

Das OMEGA-System ersetzt die sonst übliche Münzplatine . Die Kreditvergabe pro Münze wird direkt am Bildschirm eingestellt.



Mit dem Hebel (UP oder DOWN) wählen Sie den Münzprüfer aus (gelber Balken) und setzen die Kreditausgabe (LEFT oder RIGHT) auf den erforderlichen Wert.

Der Bereich erstreckt sich von 0.5 bis 99 Kredite/Münze und sollte damit allen Anwendungen gerecht werden.

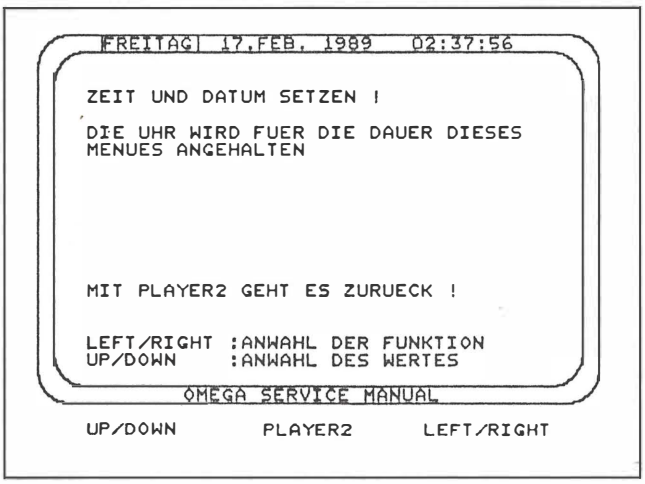
2.4.2 IMPULSLÄNGEN

Einige Spielplatinen stellen sehr genaue Anforderungen an die Kreditimpulslänge. Sie kann zwischen 10mS und 900mS für jedes Platine getrennt angepaßt werden. Steuern Sie mit dem Hebel den gelben Balken auf den Spielnamen, LEFT verkürzt den Impuls, RIGHT verlängert ihn.

2.4.3 ZEIT UND DATUM

Um bei der STATISTIK die korrekten Zeiten eintragen zu können bedarf es einer genau gehenden Uhr. Dieses Menü dient zum Stellen derselben.Aufmerksamen Betrachtern wird schon aufgefallen sein, das die sonst einförmig rote, obere Menüleiste ein gelbes Klötzchen beherbergt. Richtig , es wird mit dem Hebel (RIGHT und LEFT) über die einzelnen Zeit- und Datumsbestandteile verschoben.der jeweils gelb unterlegte Teil kann mit UP oder DOWN verändert werden. Probieren Sie's.

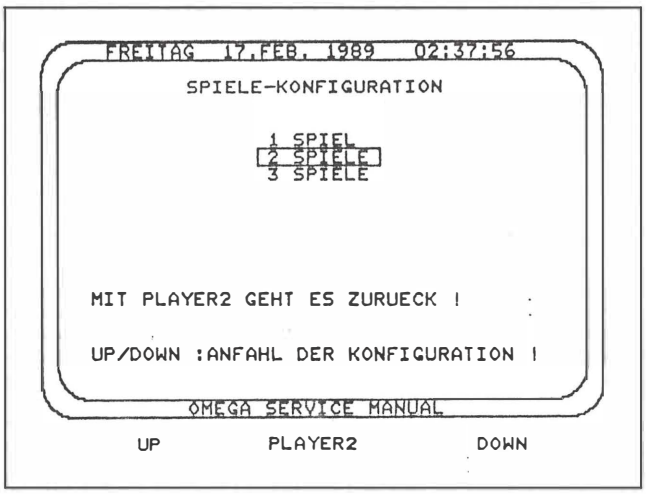
Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100



Der Wochentag wird automatisch generiert , jeder Versuch ihn unabhängig zu setzen ist zum Scheitern verurteilt.

2.4.4 KONFIGURATION

Im einfachsten Fall ist nur eine einzige Spielplatine im Gerät installiert, die Aufgabe des OMEGA-Systems ist dann das Sammeln von Daten über das Spielerverhalten. Andererseits können bis zu 3 Platinen und auch ein zweiter Monitor angesteuern werden. Der gelbe Balken zeigt auf die augenlich gültige Anzahl von Spielen, die für Ihre Anwendung Richtige wählen Sie mit dem Hebel (UP und DOWN) aus. Die Taste PLAYER2 führt zum Menü INITIALISIEREN zurück und speichert gleichzeitig die neue (oder, wenn Sie nichts geändert haben , die alte) Konfiguration ab.



Beachten Sie, das in anderen Menüpunkten (IMPULSLÄNGE,TEXT-EINGABEN,SPANNUNGEN) nur die Anzahl von Spielen auftaucht, die Sie hier festlegen.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

2.4.5 VOREINSTELLUNGEN

An dieser Stelle ein paar Fragen , die Sie mit 'Ja' oder 'Nein' beantworten können.

DEMOSOUND ?

Ja — Der Tonkanal des auf dem Haupmonitor sichtbaren Spiels wird durchgeschaltet.
Nein — Der Demosound wird für alle Platinen unterdrückt.

CREDITE/MÜNZE ANZEIGEN ?

Ja — Die Kreditvergabe pro Münze wird im Vorführbetrieb alle 30 Sekunden eingeblendet.
Nein — Ist nur ein Spiel installiert und der Freispielmodus nicht aktiv , so macht sich das OMEGA-System für den Spieler unsichtbar

EINZEL-CREDIT AUSGABE ?

Ja — Die Kredite werden (im Multi-Spiel Betrieb) im OMEGA-System gespeichert und bei Betätigung der PLAYER-Tasten einzeln ausgegeben. Ein Spielwechsel kann jederzeit vorgenommen werden.
Nein — Die Kredite werden beim Starten des Spiels als Block ausgegeben.Der Spielwechsel ist nur nach dem Geldeinwurf möglich.

STATISTIK AUSGEBEN ?

Ja — Beim Auslesen (siehe Abschnitt 4.0) wird der Statistikblock (Kassierungen,Betriebszeiten,Türöffnungen) mit übertragen.
Nein — Die Statistik wird nicht gesendet.

ZÄHLER LÖSCHEN ?

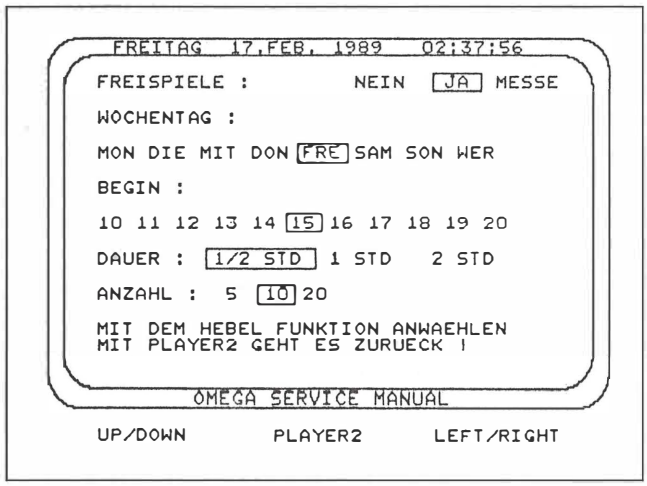
Ja — Die Kassen- und Spielezähler werden nach dem Auslesen gelöscht.
Nein — Sie müssen die Daten per Hand löschen

Die jeweils gewählte Einstellung ist durch schwarze Schrift auf weißem Grund gekennzeichnet.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

2.4.6 FREISPIELE

Das OMEGA-System bietet die Möglichkeit, zu bestimmten Zeiten Freispiele zu vergeben. In der ersten Zeile entscheiden Sie ob keine (NEIN), einige (JA) oder eine unbegrenzte Zahl (MESSE) von Freispielen bereitgestellt werden. Nur wenn Sie 'Ja' wählen, müssen Sie sich mit dem Rest des Menüs auseinandersetzen.Der Wochentag (WER steht für alle Werktage), die Anfangszeit, die Dauer und die maximale Anzahl von Spielen wollen festgelegt werden. Der Freispielmodus wird aufgehoben, sobald entweder die angegebene Menge von Spielen gegeben wurde oder aber die festgesetzte Zeit abgelaufen ist.



Im Beispiel oben werden jeden Freitag um 15 Uhr für eine halbe Stunde 10 Freispiele angeboten, und die Spielhalle / Gaststätte wird sich um diese Zeit füllen !

2.4.7 BILDLAGE

Die Bildlage verschiedener Platinen ist recht unterschiedlich, darüber hinaus existieren Hoch- und Querformatspiele. Der Monitor wird deshalb optimal auf das Bild des Spieles eingestellt, dann wird das OMEGA-System angepasst. Mit dem Hebel kann das Menü in jede Richtung auf dem Schirm bewegt werden , die Taste PLAYER1 dreht es um 90 Grad.

2.4.8 TEXTEINGABEN

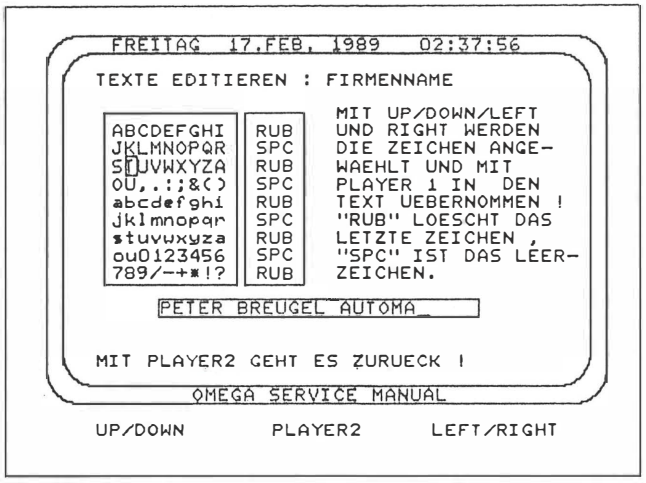
Sie können folgende Texte eingeben:

- FIRMENNAME — Dieser Text wird dem Ausdruck vorangestellt (siehe Abschnitt 4.0). (20 Zeichen)

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

- GERÄTE NR.	Dient zur Indentifikation des Gerätes und wird im Ausdruck mit angegeben. (4 Zeichen)
- WERBUNG ZEILE 1/2	Die Werbetexte erscheinen im Vorführbetrieb. (34 Zeichen)
- SPIEL 1/2/3	Die Namen der Spiele. (20 Zeichen)

Wählen Sie einen Text aus und betätigen Sie PLAYER1.



Das EDITIER-Menü taucht auf. Es ist ähnlich gestaltet wie Sie es von vielen Platinen zur Eingabe des Spielernamens kennen. Sie suchen Sich einen Buchstaben aus (rotes Kästchen) und übernehmen ihn mit PLAYER1 in die Eingabezeile (gelber Balken). Das Leerzeichen heißt SPC , RUB steht für löschen.Mit PLAYER2 speicheren Sie die Textzeile und kehren zurück zum TEXTEINGABE-Menü. Die umständliche Vorgehensweise ist durch das Fehlen einer brauchbaren Tastatur bedingt. Stolze Besitzer des MERLIN Automaten-Auslesegerätes haben es da leichter (Abschnitt 4.0).

2.5 GERÄTESERVICE

Wie der Name schon andeutet beinhaltet dieses Menü einige Hilfsmittel zum Testen und Justieren des TV-Gerätes.

TESTBILDER	stellt Ihnen einen vollwertigen Bildmustergenerator für alle Einstellarbeiten am Monitor zur Verfügung
SPANNUNGEN	Zeigt die eingestellten Betriebsspannungen aller Platinen separat an (+5V/+12V)
KEYBOARD	unterstützt die Suche nach Kabelfehlern und defekten Mikroschaltern

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

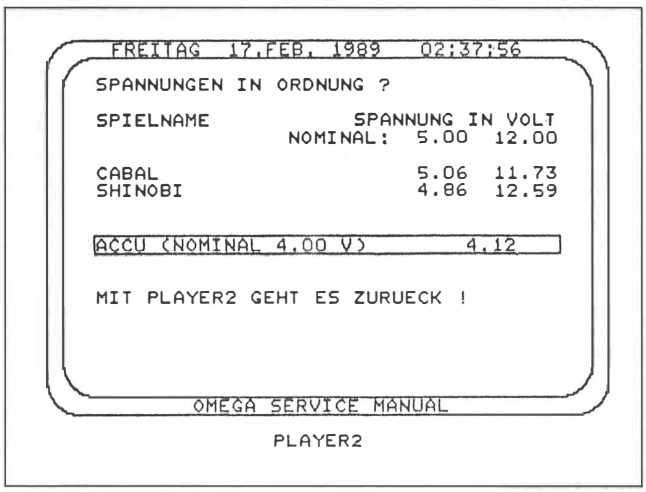
2.5.1 TESTBILDER

Drei Testbilder ermöglichen den Abgleichen Ihres Monitors :

- FARBEN Farbsättigung und Weißabgleich
- RASTER Linearität und Ost-West-Entzerrung
- PUNKTE Konvergenz / Bildschärfe

2.5.2 SPANNUNGEN

Wohl die häufigste Ursache für Fehlfunktionen der Spielplatinen ist die Hauptspannung (+5 Volt). Die theoretischen Grenzwerte für diese Spannung liegen etwa zwischen 4,5 und 5,5 Volt, gemessen direkt auf der Platine.
In der Praxis sollte ein Wert zwischen 4,8 und 5,2 Volt am Adapterstecker (Platinenseite !) anliegen, natürlich unter Belastung (das heißt bei angeschlossenem Spiel)
Die Spannung am Netzteil ist durch den Innenwiderstand der Zuleitungen manchmal beträchtlich (einige 100mV) höher !
Das OMEGA-System ermittelt die Werte der +5 und +12 Volt Versorgung für jede Spielplatine getrennt am Adapterbock. Erhebliche Abweichungen der 12 Volt Spannung (< 10 Volt) deuten auf eine Defekt des NF-Verstärkers oder des Lautsprechers hin.



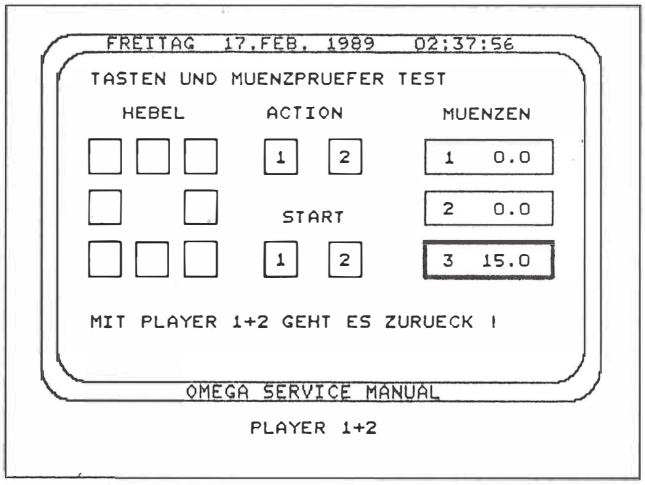
Zusätzlich wird der Ladezustand des internen Akkus angezeigt , der Betrag sollte nicht unter den Sollwert sinken, da sonst mit dem Verlust der Daten zu rechnen ist.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

Der AD-Wandler wurde bereits bei Auslieferung abgeglichen. Sollten im Laufe der Zeit denoch Abweichungen auftreten, so kann er mit den Reglern 'Eichen' und 'Nullpunkt' kalibriert werden.

2.5.3 KEYBOARD

Das Menü KEYBOARD macht die Funktion von Fahrhebeln,Tasten und Münzprüfern am Bildschirm sichtbar. Betätigen Sie den Hebel oder eine Taste, so leuchtet das jeweilige Feld auf. Bei den Münzprüfern werden zur Kontrolle die im KREDITVORGABE-MENÜ eingestellten Kredite aufaddiert.



Abweichend von der sonst üblichen Vorgehensweise verlassen Sie dieses Menü durch gleichzeitiges Drücken von PLAYER1 und PLAYER2 !

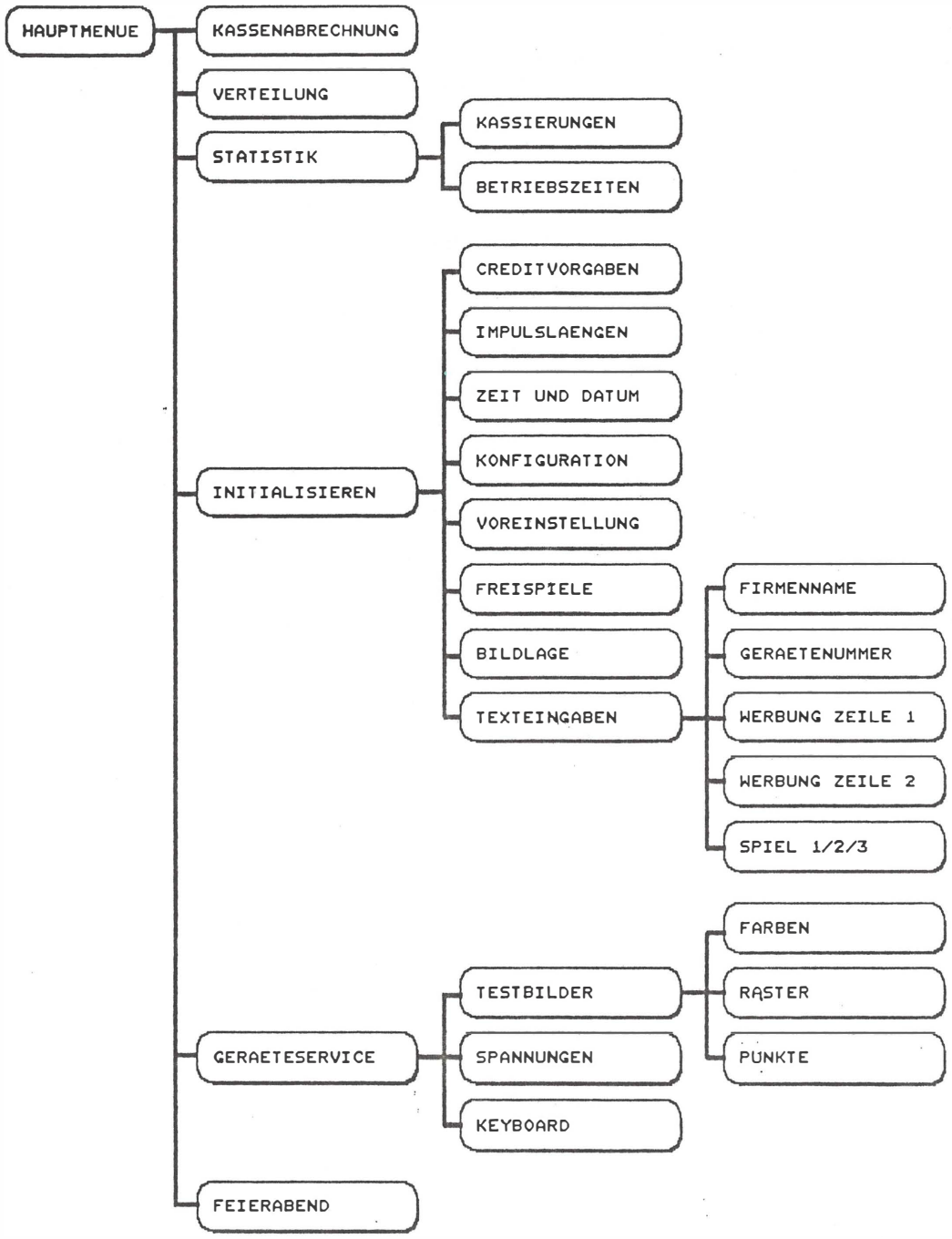
2.6 FEIERABEND

Der Feierabend beendet die hoffentlich erfolgreiche Arbeit mit dem OMEGA SERVICE MANUAL. Das System kehrt in den Vorführmodus zurück.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

2.7 ÜBERSICHT

OMEGA SERVICE MANUAL



Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

3.0 TOTALRESET

Der TOTALRESET löscht alle im Permanetspeicher des OMEGA-Systems gespeicherten Daten einschließlich aller Betriebsparameter. 2 Möglichkeiten führen zu an einen TOTALRESET :

- Sie schalten das Gerät aus und drücken etwa 3 Sekunden lang die Taste TOTALRESET auf der OMEGA-Platine.

- Der interne Akku ist entladen.

In beiden Fällen erwartet Sie beim Aufruf des OMEGA SERVICE MANUAL als erstes die unerfreuliche Meldung, daß der Festspeicher gelöscht wurde.Die Akku-Spannung wird gemessen und angezeigt. Liegt sie unter dem Sollwert, so wird eine entsprechende Warnung ausgegeben. Das Laden des Akku's erfolgt im ganz normalen Betrieb. Sie sollten ihm etwa 10 Stunden Zeit lassen, bevor Sie einen neuen TOTALRESET einleiten und die Grundeinstellung setzen.
Wenn Sie der Aufforderung "PLAYER2 - TASTE DRÜCKEN" Folge leisten, werden Sie 'zwangsweise' durch das ganze INITIALISIERUNGS - Menü geführt, um alle notwendigen Einstellungen vorzunehmen. Andernfalls werden folgende Werte angenommen:

- BILDLAGE	Querformat Normal	
- ZEIT UND DATUM	17.02.89 02:37:56	
- CREDITVORGABEN	1 DM - 1 Kredit	
	2 DM - 3 Kredite	
	5 DM - 7 Kredite	
- IMPULSLÄNGE	100mS	
- KONFIGURATION	1 Spiel 1 Monitor	
- VOREINSTELLUNGEN	DEMOSOUND ?	NEIN
	CREDITE/MÜNZE ANZEIGEN ?	NEIN
	EINZEL-CREDIT AUSGABE ?	NEIN
	STATISTIK AUSGEBEN ?	NEIN
	ZÄHLER LÖSCHEN ?	NEIN
- FREISPIELE	NEIN	
- TEXTEINGABEN	FIRMENNAME	-
	GERÄTE NR.	0000
	WERBUNG ZEILE 1	-
	WERBUNG ZEILE 2	COPYRIGHT MSG 1989
	SPIEL1	SPIEL1
	SPIEL2	SPIEL2
	SPIEL3	SPIEL3

Mit diesen Installationsdaten ist der Weiterbetrieb des Gerätes auch bei entladenem Akku sichergestellt.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

4.0 AUSLESEN ...

Die Statistik - Daten am Bildschirm zu betrachten ist zwar schon besser als gar keine zu haben,netter wär's jedoch man hätte sie schwarz auf weiß. Dem steht prinzipiell nichts im Wege. Mit Hilfe des Automaten-Auslese Systems MERLIN können Sie die Daten ähnlich wie bei Geldspielautomaten aus dem OMEGA-System übernehmen und ausdrucken oder zur Weiterverarbeitung in Ihre EDV-Anlage einspeisen. Zusätzlich zu den Kassierungsdaten, den Türöffnungs- und Betriebszeitentabellen und der Spielverteilung werden die Freispieleinstellung und die Münzung mit ausgegeben. Um den Auslesestreifen in in erträglicher Länge zu halten werden nur die tatsächlich konfigurierten Daten gesendet. Das heißt , wenn Sie keine Freispiele zulassen , werden keine Freispielzähler geführt und auch keine Freispieldefinition gedruckt. Ebenso wird nur die von Ihnen gesetzte Anzahl von Spielen berücksichtigt. Die Ausgabe des Statistikblocks können Sie im VOREINSTELLUNGS - Menü unterdrücken. Hier legen Sie auch fest, ob beim Auslesevorgang die Kassen- und Spielverteilungsdaten gelöscht werden.

Eine Beispiel finden Sie auf der folgenden Seite erklärt.

4.1 ... FERNSTEUERN ...

Zur Erleichterung insbesondere der Texteingaben wurde die Möglichkeit der Fernsteuerung des OMEGA-Systems durch den MERLIN vorgesehen. Sie wählen dazu im Menü des Auslesegerätes an Stelle des Punktes 1 (DATENAUSDRUCK) die 2 (SERVICEBETRIEB). Ist der Adapter eingesteckt und TV-Gerät eingeschaltet , so antwortet das OMEGA-System mit dem Haupt-Menüe des OMEGA SERVICE MANUAL. Alle Funktionen können Sie jetzt über die Tastatur des MERLIN anwählen und aufrufen. Die Aufgabe des Fahrhebels wird dabei vom Cursor-Block des Merlin übernommen , die Taste < ersetzt PLAYER2 und die große rote RETURN-Taste PLAYER1. Sie können aber auch die einzelnen Unterpunkte direkt durch Eingabe ihres Anfangsbuchstabens aufrufen (z.B. 'K' für KASSENABRECHNUNG oder 'S' für STATISTIK).
Ihre Texteingaben tippen Sie ganz normal wie auf einer Schreibmaschine, zum Löschen eines falschen Buchstabens verwenden Sie die DEL-TASTE, zum Speichern der Zeile RETURN

4.2 ... UND ZEIT SETZEN

Die Uhr des OMEGA-Systems kann direkt vom MERLIN gestellt werden. Sie wählen dazu nach dem Einschalten den Punkt 9 (MENÜ) , dann die 2 (OMEGA) und endlich die 1 (UHRZEIT SETZEN). Die Systemzeit der MERLIN wird nun in die OMEGA - Platine übernommen.

ACHTUNG: Bei eingestecktem Ausleseadapter ist die SERVICE-Taste ohne Funktion !

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

4.3 AUSDRUCK BEISPIEL

```
PETER BREUGEL
GERÄTE NR.: 0017

LETZTE KASSIERUNG AM:
 09.02.89 20:34

KASSIERUNG VOM:
 17.02.89 02:37

CABAL       29 SPIELE
FREISPIELE       0

SPIELZEIT IN MIN./PROZ.
 1M  2M  3M  5M 10M O.E.
  3   6  27  53   9   0

SHINOBI     21 SPIELE
FREISPIELE       0

SPIELZEIT IN MIN./PROZ.
 1M  2M  3M  5M 10M O.E.
  5   7  34  42   8   4

KASSE:         50.00 DM

ZÄHLER GELÖSCHT


FREISPIEL DEFINITION:
FRE 15UHR  1 STD  10

MÜNZ.: 1,0  3,0  7,0

KASSIERUNGEN
17.02.89 02:37      50
09.02.89 20:34      67
02.02.89 16:45     105
25.01.89 17:30     144


BETRIEBSZEITEN
1702890843
16028908501702890016
15028908431602890018
14028909171502890018
13028908561402890020
```

Firmenname und Geräte Nr. dienen zur Indentifizierung

Datum und Uhrzeit des vori - gen Datenauslesens

Datum und Uhrzeit dieses Auslesevorgangs

Name des 1.Spiels , Zahl der Spiele und Freispiele.

Spielzeitverteilung:
Wieviel Prozent der Spieler haben wie lange gespielt ?

Das Gleiche für das 2.Spiel (nur, wenn Sie 2 Spiele konfiguriert haben).

Momentanes Kassenergebniss

Kassen- und Spielverteilungszähler werden gelöscht

Freispiele : Freitag 15 Uhr für 1 Stunde max. 10 Spiele

1/2/5 DM - 1/3/7 Kredite

Datum , Uhrzeit und Kasse der letzten 5 Abrechnungen

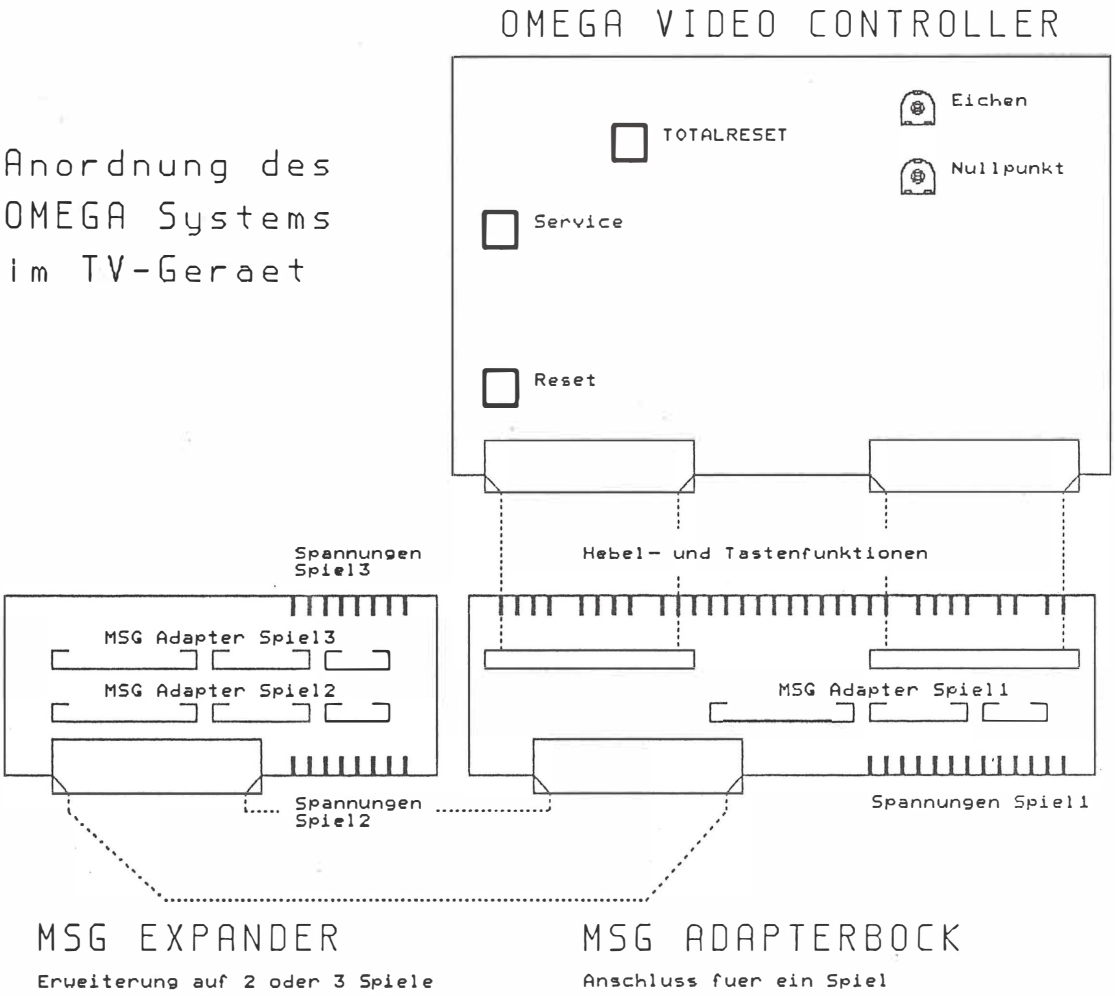
Datum und Uhrzeit der letzten 5 Ein- und Ausschaltungen
Wegen Platzmangel leider ohne Punkt und Komma ...

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

5.0 EINBAU

Das OMEGA-System besteht in der Ausbaustufe für ein Spiel aus dem CONTROLLER und dem MSG-ADAPTERBOCK, die Erweiterung auf 2 oder 3 Spiele erfordert zusätzlich den MSG-EXPANDER.

Anordnung des OMEGA Systems im TV-Geraet



5.1 CONTROLLER

Auf der CONTROLLER - Platine besorgt ein leistungsfähiger µ-Prozesssor nebst entsprechender Peripherie die Arbeit. Ihre Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich dabei auf drei Tasten und zwei Regler.

Die RESET-Taste entspricht in ihrer Wirkung einem Einschaltvorgang: Der Monitor zeigt kurz das MSG-Logon und das Gerät geht in den Vorführmodus. Eventuel gespeicherte Kredite werden gelöscht , nicht jedoch die Statistik- und Kassendaten.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

SERVICE hat, wie der extern installierte Serviceschalter, die Funktion das OMEGA SERVICE MANUAL aufzurufen.

TOTALRESET, die dritte Taste, ist mit Vorsicht zu genießen. Wird sie im ausgeschaltetem Zustand etwa 3 Sekunden betätigt, so sind alle Daten verloren (siehe Abschnitt 3.0).

Die beiden Regler erlauben die Kallibrierung des AD-Wandlers. Obwohl der Wandler bereits werksseitig abgeglichen wurde,kann nach einiger Zeit eine Justage notwendig werden. Benutzen Sie dazu ein genaues Digitalvoltmeter.

5.2 MSG-ADAPTERBOCK

Der Adapterbock ist sozusagen die Verdrahtungszentrale im Gerät. Zwei 50-Adrige Flachbandkabel stellen die Verbindung zum CONTROLLER her , ein Weiteres ist für den Anschluß des EXPANDERS vorgesehen.
Ihre Spielplatine wird über die drei STOCKO -Pfostenleisten angeschlossen. Die Geräteverkabelung wird direkt angelötet, wobei die Belegung der Kontakte aufgedruckt ist ; im Anhang finden Sie eine Skizze mit den ausführlichen Bezeichnungen. Beachten Sie,daß alle Münzprüfer auf den ADAPTERBOCK gelegt werden, eine Kreditplatine entfällt.

Die Schnittstellenbuchse ist für die Funktion des Systems entbehrlich , sofern Sie auf das Auslesen der Daten mit dem MERLIN verzichten wollen.

Der SERVICE-Taster sollte an einer (für den Kassierer !) gut zugänglichen Stelle, beispielsweise neben der Kassenbox montiert werden.

Neben einer großen Zahl von RC-Gliedern zum Schutz des Systems vor Piezo-Impulsen sind auf dem ADAPTERBOCK noch drei Leucht-Dioden zu sehen , sie dienen zur Kontrolle der Betriebsspannungen (Rot = +5 V, Grün = +12 V, Gelb = -5V).

5.3 EXPANDER

Auf dem EXPANDER sind die Adapterstecker für zwei weitere Spiele untergebracht. Jede Platine erhält ihr eigenes Netzteil , da einerseits das Umschalten der Spannungsversorgung zu Startschwierigkeiten führt und andererseits die Stromaufnahmen neuerer Spiele ein einzelnes Netzteil überfordern. Außer dem Anlöten der Spannungsstrippen ist aber keine weitere Verkabelung nötig, die Anschlußfolge geht aus dem Platinenaufdruck hervor.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

6.0 FEHLER IM SYSTEM

Was tun wenn's nicht funktioniert ? Zuerst einmal Ruhe bewahren, dann nachdenken und schließlich sinnvoll vorgehen.

- KEIN BILD ...

Es gibt mehrere mögliche Ursachen. Schalten Sie das Gerät ein und warten Sie circa 30 Sekunden auf das Aufheizen der Bildröhre. Drücken Sie die Taste RESET auf der CONTROLLER-Platine und beobachten Sie den Monitor. Leuchtet das M S G-Logon auf ? Dann liegt der Fehler vermutlich am Platinen - adapter oder am Spiel selbst. Andernfalls sollten Sie die Betriebsspannungen kontrollieren (leuchten alle LED' s auf dem ADAPTERBOCK ?).Ist hier kein Fehler zu entdecken, rückt der Monitor selbst in den Mittelpunkt des Interesses. Der Bildröhrenhals sollte glimmen und mit einem knisterndes Geräusch beim Ein- und Ausschalten auf das Vorhandensein der Hochspannung hinweisen.

- ... KEIN TON

Rufen Sie das OMEGA SERVICE MANUAL auf und beantworten Sie im Menüe VOREINSTELLUNGEN die Frage nach dem Demosound mit 'JA'. Jetzt zurück in den Vorführbetrieb. Kein Ton ? Verstellen Sie den Lautstärkeregler auf der Spielplatine. Immer noch Nichts ? Überprüfen Sie die +12 Volt Spannung (Grüne LED). Haben Sie ein TV-Ideal Gehäuse ? dann vertau - schen Sie als zuerst die Lautsprecherleitungen am Adapter untereinander.

- SERVICE-TASTE ZEIGT KEINE WIRKUNG

Ist die Servicetaste richtig (Schließer gegen Ground) verdrahtet und kein Ausleseadapter eingesteckt ? Versuchen Sie's mit einem TOTALRESET (Abschnitt 3.0).

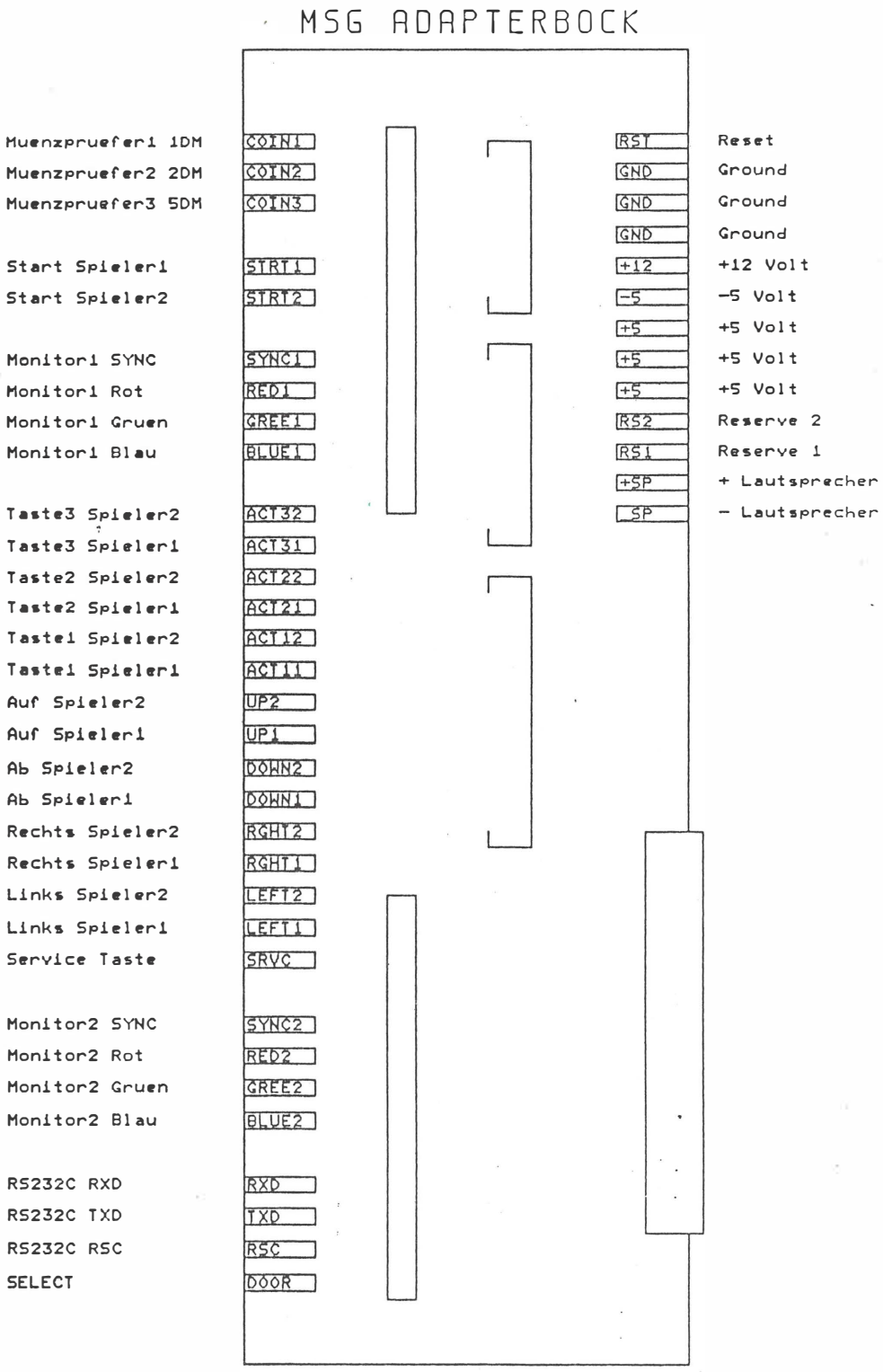
- SYSTEM GIBT KEINEN KREDIT

Gehen Sie im OMEGA SERVICE MANUAL in das Menü KEYBOARD und betätigen Sie die Münzschalter. Arbeiten sie korrekt und wird die richtige Anzahl Kredite aufaddiert ? Dann liegt's an der Ausgabe. Der Platinenadapter oder das Spiel selbst kommen in Frage.

Die hier Angeführten Punkte decken natürlich nur eine kleinen Teil der möglichen Probleme ab. Sollten Sie Schwierigkeiten beim Einbau oder Betrieb des OMEGA-Systems haben, rufen Sie uns an. Das gilt auch für den Fall, daß Sie Anregungen zur Verbesserung oder Erweiterung des Systems geben können oder, was wir nicht hoffen wollen, eine Fehler entdeckt haben.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

7.0 ANHANG



Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

MSG Adapter

Der MSG Adapter entspricht in Funktion und Anordnung dem Hellomat Universal Adapter System

Funktion		Drahtfarbe
+5 Volt	1	Braun
+5 Volt	2	Braun
-5 Volt	3	Grau/Rot
+12 Volt	4	Rot
Ground	5	Blau
Ground	6	Blau
Ground	7	Blau
Ground Video	8	Schwarz
-Lautsprecher	9	Gelb/Rot
Reset	10	Grau/Blau

STOCKO FG10

Kreditknopf	1	Weiss
Muenze	2	Weiss/Rosa
Video Rot	3	Rot
Video Gruen	4	Gruen
Video Blau	5	Blau
Video SYNC	6	Braun
+Lautsprecher	7	Weiss/Violett
Reserve1	8	Weiss/Gruen
Reserve2	9	Weiss/Blau
	10	
	11	
	12	

STOCKO FG12

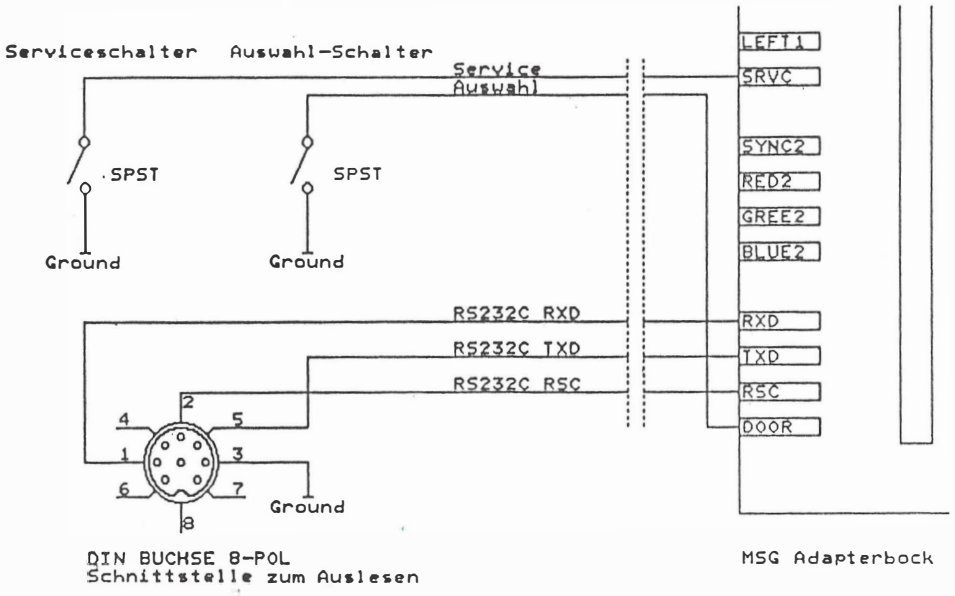
Links Spieler1	1	Rot/Schwarz
Links Spieler2	2	Grau
Rechts Spieler1	3	Weiss/Grau
Rechts Spieler2	4	Weiss/rot
AUf Spieler1	5	Weiss/Schwarz
AUf Spieler2	6	Gelb/Braun
Ab Spieler1	7	Braun/Schwarz
Ab Spieler2	8	Gruen/Schwarz
Taste1 Spieler1	9	Gelb
Taste1 Spieler2	10	Weiss/Braun
Taste2 Spieler1	11	Gelb/Schwarz
Taste2 Spieler2	12	Gruen/Rot
Taste3 Spieler1	13	Violett
Taste3 Spieler2	14	Rosa/Rot
Start Spieler1	15	Rosa
Start Spieler2	16	Orange

STOCKO FG16

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

Anschluss der Schnittstelle

Verdrahtung von Service- und Auswahlschalter



8.0 TECHNISCHE DATEN

- Stromaufnahme	5 V	850 mA	
	12 V	50 mA	
- Monitorausgang	Sync.	Vertikal-Frequenz	60 Hz
		Horizontal-Frequenz	15625 Hz
	RGB	1 Volt 75 Ohm	
- Schnittstelle	RS232C 4800 Baud 1 Stopbit		

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100

Zusatz zum OMEGA Handbuch

Die Synchronisationsfrequenzen einiger TV-Patinen weichen erheblich von den Standartwerten (15625Hz/60Hz) ab. Um den OMEGA-Controller trotzdem ohne durchlaufendes Bild einsetzen zu können wurde der Unterpunkt FREQUENZ in das Menü INITIALISIEREN aufgenommen.

Die Vertikal- (UP/DOWN) und Horizontalfrequenz (LEFT/RIGHT) werden mit dem Fahrhebel angepasst. Zum Vergleich kann der Monitor mit der Taste ACTION1 zwischen Controller und den Spielen umgeschaltet werden. PLAYER1 stellt falls nötig die Standartwerte wieder her und PLAYER2 führt zurück zum INITIALISIEREN.

Zur Einstellung:

1. Das HAUPTMENÜ aufrufen (Service-Taster) und das Bild mit den Einstellern des Monitors zum stehen bringen.

2. Im Unterpunkt INITIALISIEREN KONFIGURATION die richtige Spielezahl setzen.

3. Jetzt INITIALISIEREN FREQUENZEN rufen und mit der Taste ACTION1 die Spiele auf den Monitor bringen. Falls das Bild durchläuft , den Monitor nachregeln, dann zurück zum Menü FREQUENZEN (ACTION1) und mit dem Hebel das Controllerbild anpassen. Um eine optimale Einstellung zu finden, bei der das Bild auch im Umschaltmoment gut 'einrastet' , muß dieser Vorgang meist mehrfach wiederholt werden.

4. Zum Schluss in INITIALISIEREN BILDLAGE den Monitor auf die Vertikale und Horizontale Lage der Spiele einstellen und dann das Controllerbild mit dem Hebel justieren. Der Vorgang ist ähnlich wie in Punkt 3.

Der OMEGA-Controller hat keinen Einfluss auf die einzelnen Spielplatinen. Spiele deren Synchronisationen sich so unterscheiden, daß sie bei gleicher Monitoreinstellung nicht zum stehen kommen, können nicht zusammen verwendet werden.

Thuner Weg 68 4790 Paderborn 2 Tel. 05254-10100