QUADRO-GAMES
AUTOMATENBAU

EDUARD & UDO STEININGER

Bedienungsanleitung

für :

QUADRO GAMES TV, variable

, Duo

, Jumbo

Service und Ersatzteildienst :

Montag - Freitag

8 - 16 Uhr

Bahnhofstraße 6
D 6251 HAHNSTÄTTEN
Telefon 0 64 30 / 22 30 - 31
Telefax 0 64 30 / 22 32

Q U A D R O G A M E S T V

Technische Daten:

Netzanschluß : 220 Volt, 50 Hz

Leistungsaufnahme : 100 - 150 Watt bei 220 Volt

TRAFOSPANNUNGEN :

Eingang - 220 Volt

Ausgänge :

130 Volt AC für Monitor

12 Volt DC für Kreditplatine, elektr. Münzprüfer, Antriebsmotor

8 Volt DC für Umschaltplatine, Motorsteuerplatine, Zählwerke

NETZSPANNUNG :

220 Volt AC für Netzteile, Ventilator, Trafo, Entmagnetisierung, Beleuchtung Kopfteil

NETZTEILSPANNUNGEN:

+5 Volt, -5 Volt, +12 Volt für Spielplatinen

SICHERUNGEN :

1 x 6,3 Amp. für Netzeingang
2 x 2,0 Amp. für Entmagnetisierung
1 x 6,3 Amp. für Motor (auf Motorplatine)
2 x 6,3 Amp. direkt am Trafoausgang

SICHERUNG NUR MIT GLEICHEN WERTEN ERSETZEN !!!

ACHTUNG:

Gerät nur an Schutkontakt Steckdose anschließen !

Gerät nur in trockenen Räumen aufstellen !

Änderungen im Sinne des technischen Fortschrittes vorbehalten.

Q U A D R O G A M E S T V

Bedienungsanleitung

1. Allgemeines

Das Gerät ist für 4 TV Spiele Ausgelegt. Die vier Vorgesehenen Holztafeln zur Aufnahme Ihrer Spielplatinen können bei geöffneter Rückwand ein- oder ausgebaut werden. Auf der Rückwand befindet sich zur Sicherung der Platinen eine Vierkantholzleitse. Bei geschlossener Rückwand sind somit die Platinen gegen Herausfallen geschützt.

Wenn die Spielplatinen auf die dafür vorgesehenen Holztafeln montiert sind, werden diese in die vorhandenen Aussparungen geschoben. Danach werden die vier Anschlußstecker (mit der Bezeichnung Spiel 1 - 4) auf die entsprechende Platine aufgesteckt. Die Markierung Spiel 1 sowie der rote Punkt ist immer auf der Anschlußseite (Part Side) angebracht. Nachdem Sie das mitgelieferte Anschlußkabel mit dem Gerät (Buchse befindet sich auf der Rückseite) und dem Stromnetz verbunden haben,können Sie das Gerät mit dem Hauptschalter einschalten.

Mit dem Spielwahlschalter können Sie nun die Spiele 1 - 4 anwählen und mit dem Schiebeschalter auf den entsprechenden Relais-Steckkarten (auf der Umschaltplatine) das gewünschte Rormat (hoch oder quer) einstellen. Es ist wichtig, daß Sie nach der Formateinstellung an den vier Netzteilen, für jede Platine die Spannung exakt einstellen.

2. Bildeinstellung

Da die einzelnen Spiele u. U. eine unterschiedliche Größe auf dem Monitor einnehmen, ist es erforderlich den Bild - schirminhalt aller Spiele einander anzugleichen. Um eine einwandfreie Wiedergabe aller 4 Spiele zu erreichen, ist ggf. die Einstellung (Bild zu groß oder zu klein) zu wiederholen.
Hellikgeit und Kontrast sind zu 70% von der Spannung (+5 Volt) abhängig. Nach dem Einbau oder Wechsel der Platinen also immer zuerst Spannung kontrollieren unddann erst die Helligkeit und den Kontrast einstellen.

3. Münzeinwurf

Das Gerät ist mit einer zentralen Kreditplatine ausgestattet, d. h. der durch die eingeworfene Münze erzielte Kredit wird auf dieser Platine gespeichert und auf dem LED-Display angezeigt.

Werkmäßige Einstellung:

1 DM - 1 Spiel
2 DM - 3 Spiele
5 DM - 7 Spiele

Diese Einstellung kann beliebig geändert und auf der Kreditplatine durch Regeler eingestellt werden.

Die angezeigten Kredite können mit dem Kredit Command Taster, der sich auf dem Bedienpult befindet, auf die einzelnen Spiele danach mit Taste Player 1 oder Player 2 gestartet werden.
Beim Umschalten, auch während des Spieles, können keine Kredite verloren gehen.

4. Hebelfunktion

Von 4 auf 8 Wege für jeden Spieler von außen umschaltbar.

Änderungen vorbehalten.

Eine Haftung bei Schäden durch unsachgemäßen Einbau ist ausgeschlossen. (2/1987)

Q U A D R O G A M E S T V

A C H T U N G ! !

3 Punkte die Sie bei Q U A D R O - G A M E S T V unbedingt beachten sollten:

1. Adapter bzw. Adaptersystem
2. Netzteilspannungen
3. Kreditimpuls von der Kreditplatine

zu 1.: Überprüfen Sie vor jedem Einbau einer neuen Spielplatine unbedingt Ihren Adapter bzw. Ihr Adaptersystem. Sofern Sie einen Teststand oder ein Testgerät mit der selben Belegung zur Verfügung haben, sollten Sie die einzubauende Spielplatine auf alle Funktionen überpüfen.

zu 2.: Da es verschiedene Spielplatinensysteme gibt, besteht auch die Möglichkeit, daß manche Platinen mit verschiedenen Spannungen arbeiten. Diese reichen nach unseren Erfahrungen von +4,7 bis +5,2 Volt. Bitte überprüfen Sie das, und regeln die Spannung an dem zugehörigen Netzteil ggf. nach. Außerdem hängt von der richtig eingestellen Spannung, die Bildhelligkeit bzw. die Farbwiedergebung ab.

zu 3.: Das Q U A D R O G A M E S T V ist mit 4 Spielplatinen bestückbar. Um nun das verschwinden von vorhandenen Krediten zu vermeiden, ist das Gerät mit einer einstellbaren Kreditplatine ausgerüstet. Machen Sie nun genügend Kredite auf das Kreditwerk, damit Sie jede Platine überprüfen können. Mit dem Taster Kredit-Command können Sie die auf dem Display erscheinenden Kredite nun auf die einzelnen Spielplatinen übertragen. Da es verschiedene Spielplatinen und damit auch verschieden lange Impulse für den Münzeinwurf gibt, ist es von großer Wichtigkeit, daß man den Kreditimpuls mit dem Poti Nr. 1 (siehe Anschlußplan Kreditspeicher) den Spielplatinen aungepaßt.

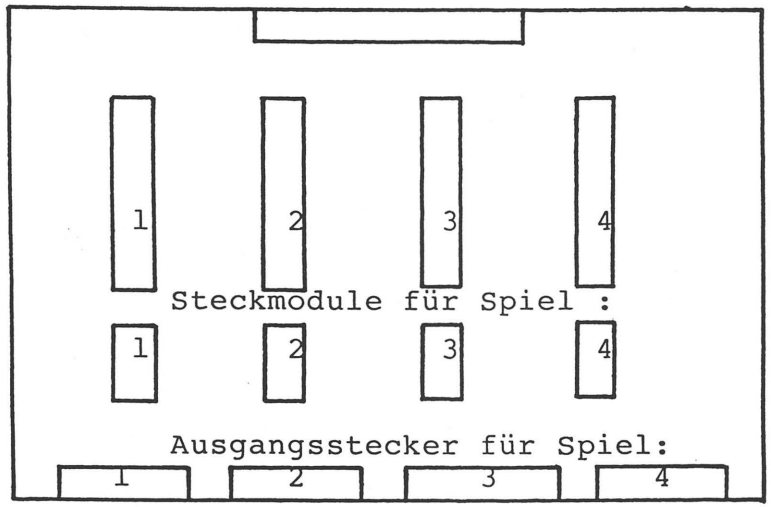
Anschlußplan der Umschaltplatine

Eingangsstecker 31pol.

Pin		Kabelfarbe:
1	- + Spiel 1	grau
2	- + " 2	weiß
3	- - Spielschalter	blau
4	- + zur Motorplatine	rot
5	- - zur Motorplatine	blau
6	- + Spiel 3	gelb
7	- + " 4	blau
8	- TV Synchr.	braun
9	- TV Rot	rot
10	- TV Grün	grün
11	- TV blau	blau
12	- 1.Pl. Start	lila
13	- 2.Pl. Start	rosa
14	- Lautsprecher +	rot
15	- Lautsprecher -	blau
16	- Zählwerk	blau
17	- Coin	gelb
18	- Hebel rechts	weiß/grün
19	- " links	" /rot
20	- " hoch	" /gelb
21	- " runter	" /blau
22	- Schuß 1	" /rosa
23	- " 2	" /grau
24	- " 3	braun/gelb #
25	- Schuss 4	hell blau
26	- "	
27	- "	
28	- GND	
29	- GND	schwarz
30	- GND	
31	- GND	

18	- Monitor grün	grün
19	- " rot	rot
20	- " Synchr.	weiß
21	- " blau	blau

Eingangsstecker 31 pol.



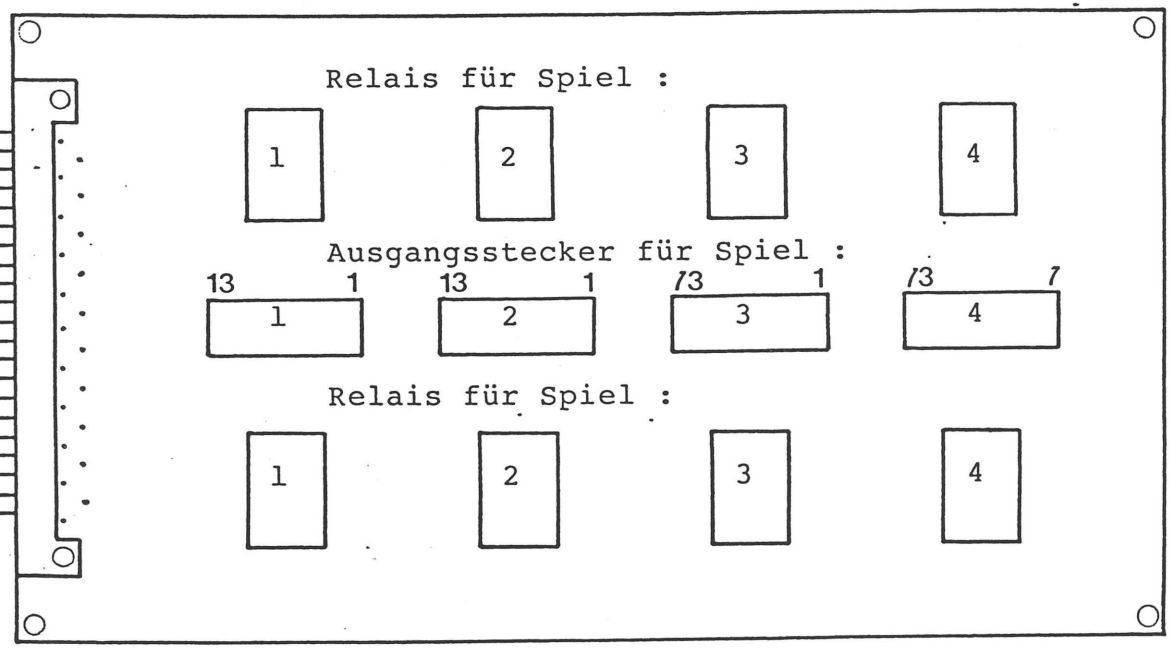
alle 21 pol.

Ausgangsstecker Spiel 1 - 4 (alle gleich)

Pin		Kabelfarbe
1	- GND	
2	- GND	schwarz
3	- frei	
4	- Schuß 4	hell blau
5	- Schuß 3	braun/gelb #
6	- " 1	weiß/rosa
7	- Hebel runter	" /blau
8	- " hoch	" /gelb
9	- Schuß 2	" /grau
10	- Hebel rechts	" /grün
11	- Coin	blau/braun
12	- Zählwerk	blau
13	- Hebel links	weiß/rot
14	- Lautsprecher +	gelb
15	- 2.Pl.Start	rosa
16	- 1.Pl. "	lila
17	- Lautsprecher -	weiß/schwarz

Anschlußplan der Doppelmodulplatine

Pin		Kabelfarbe:
1 -	2.PL.Hebel rechts	- br/gü
2 -	" " links	- we/br
3 -	" " hoch	- grau
4 -	" " runter	- braun
5 -	" Schuß 1	- br/rosa
6 -	" " 2	- br/grau
7 -	" " 3	- br/rot
8 -	" " 4	- hell grün
9 -	frei	
10-	frei	
11-	frei	
12-	minus Spielschalter	-sw
13-	frei	
14-	plus Spiel 1	- grau
15-	frei	
16-	plus Spiel 2	- weiß
17-	frei	
18-	plus Spiel 3	- gelb
19-	frei	
20-	plus Spiel 4	- blau
21-	frei	



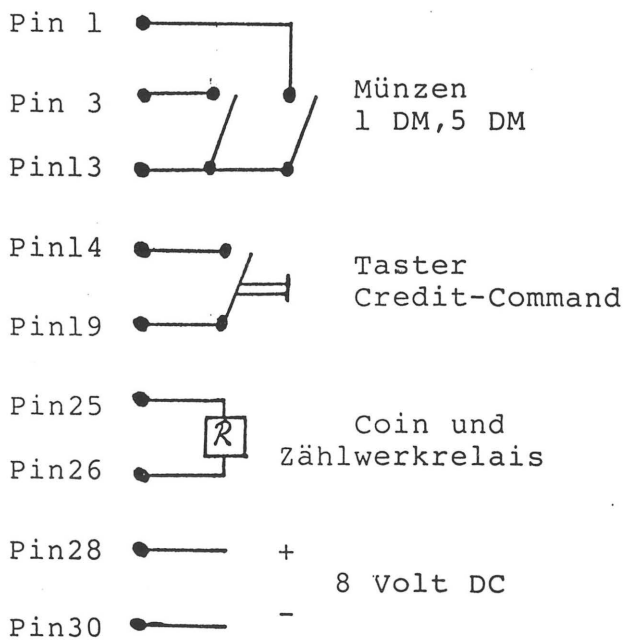
Ausgangsstecker für Spiel 1 - 4 Belegung bei allen gleich

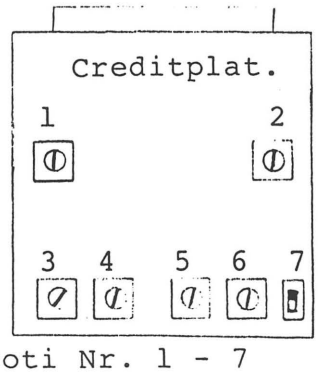
Pin		Kabelfarbe:	Pin
1 -	2.Pl.Hebel rechts	braun/grün	11 - frei
2 -	" " hoch	grau	12 - "
3 -	" " runter	braun	13 - "
4 -	" " links	weiß/braun	
5 -	" Schuß 3	braun/rot	
6 -	" " 1	braun/rosa	
7 -	" " 2	braun/grau	
8 -	" " 4	hell grün	
9 -	"		
10 -	"		

Anschlußplan für Creditplatine KS 2088

Pin
1 - Eingang Münze 3
2 - " " 2
3 - " " 1
4 - mit Stift 3 verbunden
5 - Ausgang des Kreditzählers,Wert 80 im BCD Code
6 - " " " " 40 " " "
7 - " " " " 20 " " "
8 - " " " " 10 " " "
9 - " " " " 8 " " "
10 - " " " " 4 " " "
11 - " " " " 2 " " "
12 - " " " " 1 " " "
13 - + 12 Volt
14 - mit Stift 13 verbunden
15 - Ausgang für blinkende Kredit-Leuchtdiode
16 - frei
17 - Ausgang für Alarm-Signalgeber,+ an Stift 13 od.14
18 - frei
19 - Eingang Spielabruftaster
20 - Ausgang für Quittungssignal (Piezo-Piep)
21 - Eingang für Piezo-Fühldraht
22 - GND
23 - GND
24 - frei
25 - Ausgang für Magnet od.Motorbaugruppe
26 - + 12 Volt
27 - + 12 Volt
28 - + 12 Volt
29 - frei
30 - GND
31 - frei

Anschlußbild für Quadro Games TV

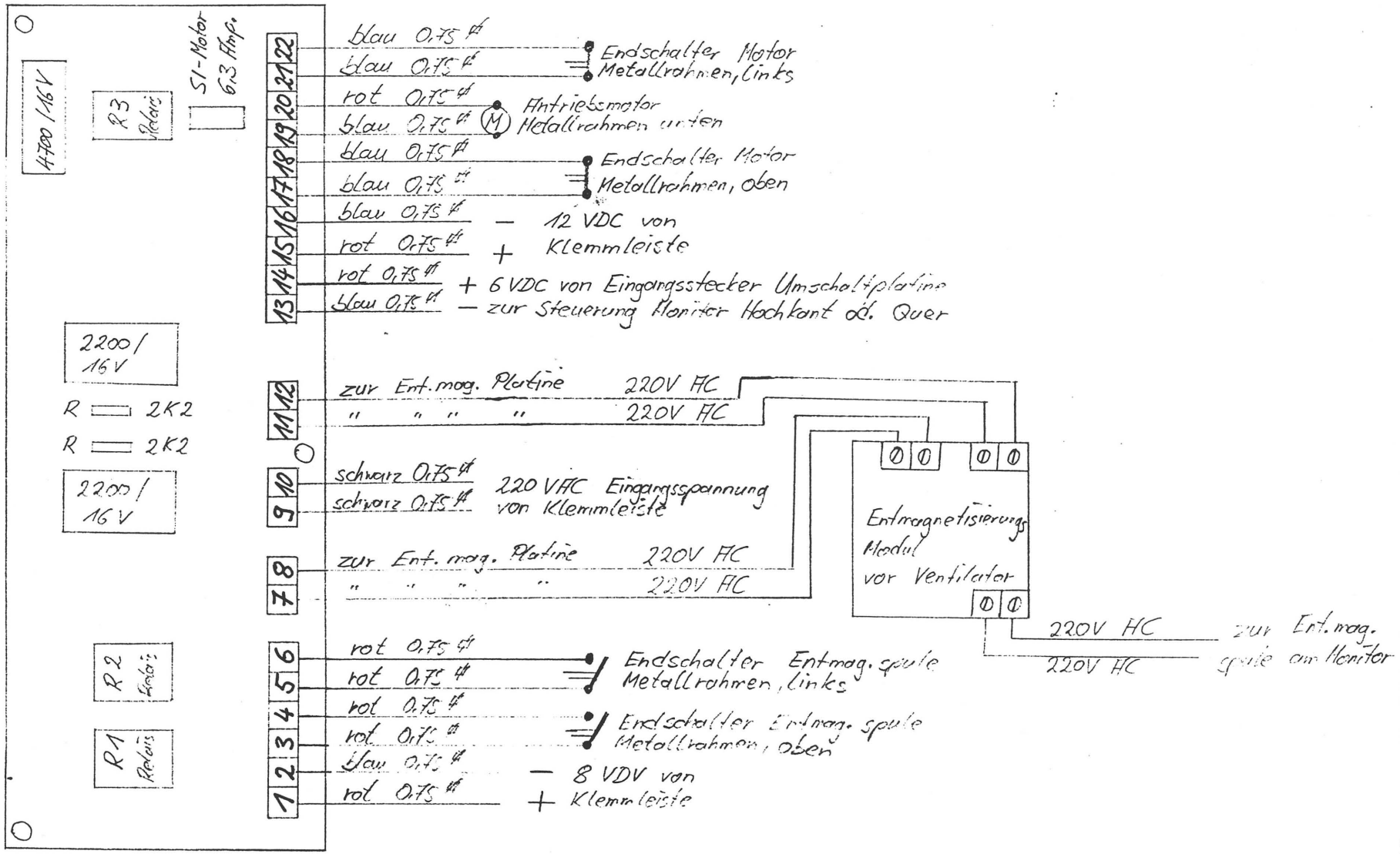




Poti Nr. 1 - 7
1-Einstellung Kreditimpulslänge
2- " " Piezoschutz
3-Credit für Münze 1
4- " " " 2
5- " " " 3
6-Anzahl der Münzeinheiten(Einwurf)
7-Umschaltung für Anschluß Pin 25

Anschlußplan Motorsteuerplatine

Quadro - Gomez TV



Q U A D R O G A M E S T V

Anschlußplan für Spielplatinenstecker, Spiel 1 - 4

J A M A - B E L E G U N G

FARBE	FUNKTION		FUNKTION	FARBE
schwarz	GND	28 - f	GND	schwarz
schwarz	GND	27 - e	GND	schwarz
1. Pl.		26 - d	2. Pl.	
		25 - c		
braun/gelb	Schuß 3	24 - b	Schuß 3	braun/rot
weiß/grau	Schuß 2	23 - a	Schuß 2	braun/grau
weiß/rosa	Schuß 1	22 - Z	Schuß 1	braun/rosa
weiß/grün	Hebel re.	21 - Y	Hebel re.	grün/braun
weiß/rot	Hebel li.	20 - X	Hebel li.	weiß/braun
weiß/blau	Hebel ru.	19 - W	Hebel ru.	braun
weiß/gelb	Hebel ho.	18 - V	Hebel ho.	grau
lila 1. Pl. Start		17 - U	2. Pl. Start	rosa
blau/braun		16 - T		
		15 - S		
		14 - R		
blau	TV blau	13 - P	TV Synchron	weiß
rot	TV rot	12 - N	TV grün	grün
		11 - M		
gelb Lautsprecher +		10 - L	Lautsprecher -	weiß/schw.
		9 - K		
		8 - J		
		7 - H		
gelb	+ 12V	6 - F	+ 12 V	gelb
grün	- 5V	5 - E	- 5 V	grün
rot	+ 5V	4 - D	+ 5 V	rot
rot	+ 5V	3 - C	+ 5 V	rot
schwarz	GND	2 - B	GND	schwarz
schwarz	GND	1 - A	GND	schwarz
	Part - Seite		Lötseite	

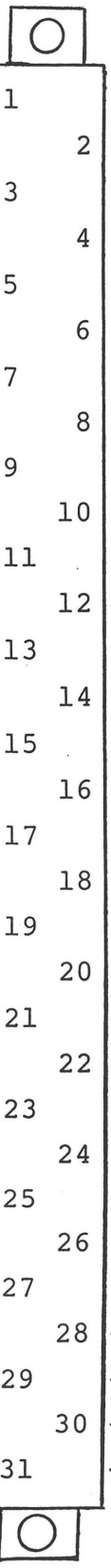
Die Bestückungsseite (Part-Seite) ist mit einem roten Punkt gekennzeichnet !

Q U A D R O G A M E S T V

Bedienpultstecker 31 pol.

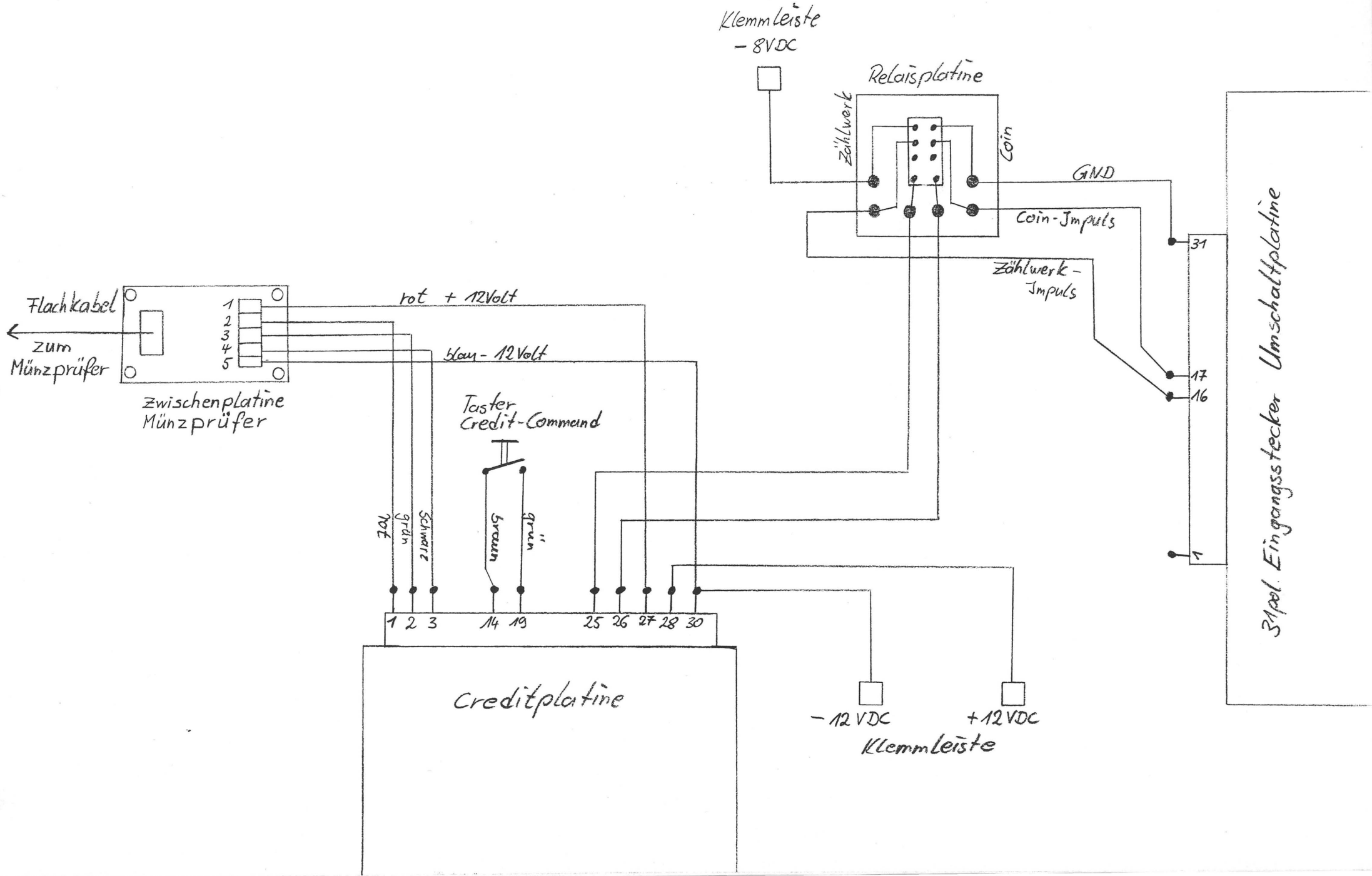
Buchsenleiste

Sicht: Lötseite von oben



Kabelfarbe:				Kabelfarbe:
		1		
			2	
		3		
			4	
		5		
			6	Masse (GND) schwarz
		7		
			8	1. Pl. Start
rosa	2. Pl.Start	9		
			10	1. Pl. Hoch weiß/gelb
braun/blau	2.Pl. hoch	11		
			12	1. Pl. Runter weiß/blau
schwarz/weiß	2.Pl. Runter	13		
			14	1. Pl. Links weiß/rot
braun/weiß	2.Pl. links	15		
			16	1. Pl. Rechts weiß/grün
braun/grün	2. Pl.Rechts	17		
			18	1. Pl. Fire 1 weiß/rosa
braun/rosa	2.Pl. Fire 1	19		
			20	1.Pl. Fire 2 weiß/grau
braun/grau	2. Pl.Fire2	21		
			22	1. Pl. Fire 3 braun/gelb
braun/rot	2. Pl.Fire3	23		
			24	Credit Command braun
rot	+Spielschalter	25		
			26	Credit Command grün
grau	zu Spiel 1	27		
			28	zu Spiel 2 weiß
gelb	zu Spiel 3	29		
			30	zu Spiel 4 blau
		31		

Quadro - Games Anschlußbild - Crediteinheit



Quadro-Games TV Gehäuse
Variationen, die sich sehen lassen können!

4 Jahre erfolgreich durch robuste und durchdachte Technik!

Spart Vergnügungssteuer!

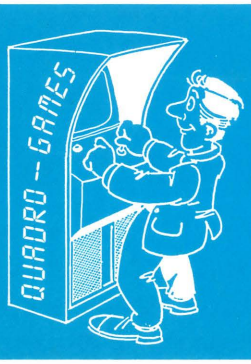
Bis zu 4 Platinen einsetzbar, wobei es keine Rolle spielt, ob es Hochkant- oder Querformatspiele sind.

Der Monitor dreht sich automatisch.

Geräte, die nicht in Ihrer Aufstellung fehlen sollten!

Zu beziehen über jeden Großhändler.





Eduard und Udo Steininger
Quadro-Games
Automatenbau
Bahnhofstraße 6
D-6251 Hahnstätten
Telefon 0 64 30 / 22 30 - 31
Telefax 0 64 30 / 22 32

Patente für Europa und Amerika

Deutsche Patent-Nr. 3601813

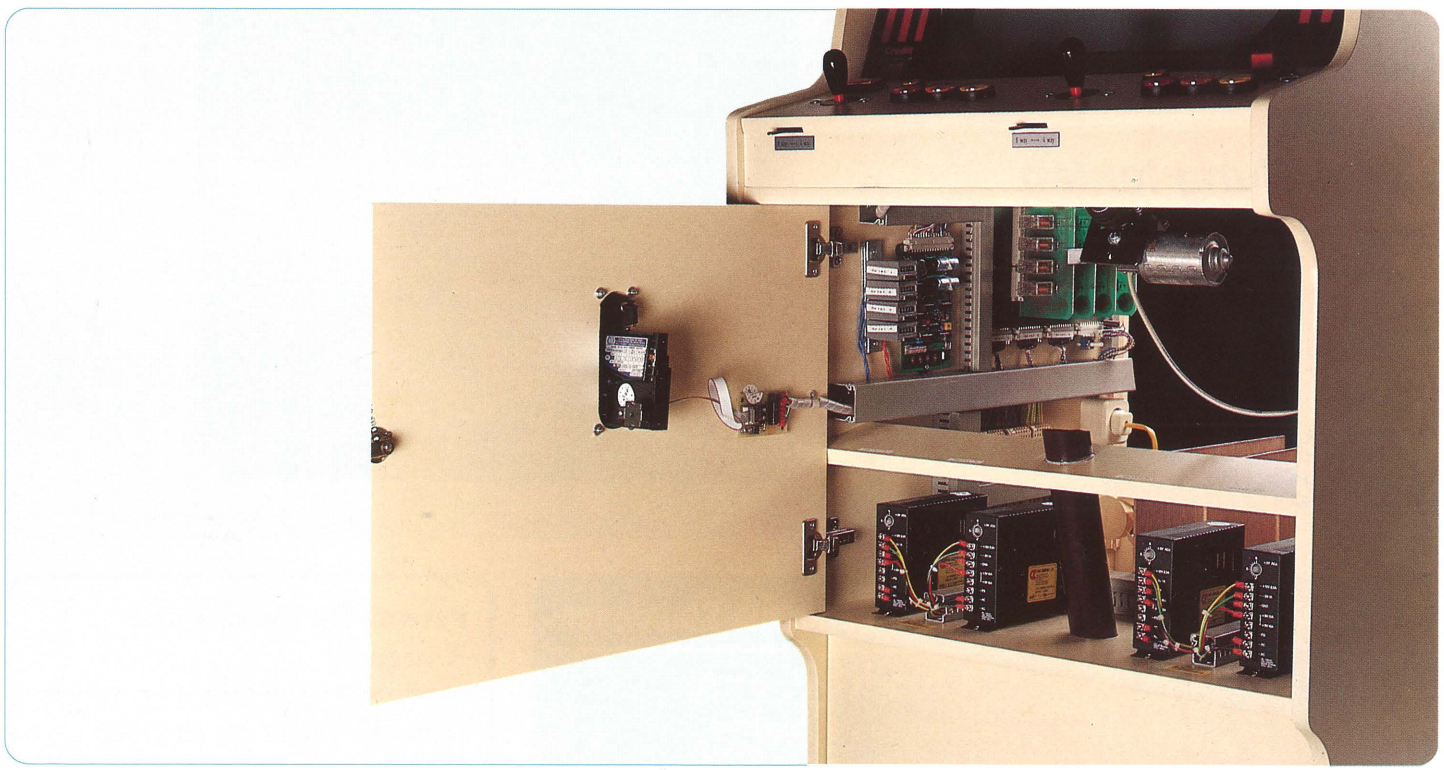
US.-Patent-Nr. 4848744

European-Patent-Nr. 87100 5400

Das bietet Ihnen ein Quadro-Games TV Gehäuse:
* Kein Umbauen der Bildröhre mehr *



- Spielplatinen mit Hochkant- oder Querformat in einem TV-Gehäuse
- Bis zu 4 Spielplatinen, je nach Gehäusevariation, einsetzbar.
- Mit dem Quadro-Games TV bringen auch Ihre „guten“ alten Platinen wieder Geld.
- Mit dem Quadro-Games TV steigen wieder Ihre Einspielergebnisse.
- Mit dem Quadro-Games TV sparen Sie Arbeit, Platz und Vergnügungssteuer.
- Übersichtliche und einfach zu handhabende Technik



Technische Details: *Separate Spannungsversorgung* für alle 4 Spielplatinen, 5 Volt, 12 Volt · *Elektronischer Münzprüfer* NRI 3 Münzsorten. · *Spielzählwerke,* separat für jedes Spiel. · *Doppelhebelpult* mit von außen umstellbarem 4-8-Wege-Hebel. · *Elektronische Kreditplatine,* auch beim Umschalten gehen keine Kredite verloren. · *20"- oder 25"-Bildröhre von Hantarex,* von vorne einstellbar. · *Platinen von vorne auswechselbar.*