

## MONTAGE

### Geräte mit Barcrest-Schnittstelle

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

### Geräte ohne Barcrest-Schnittstelle

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

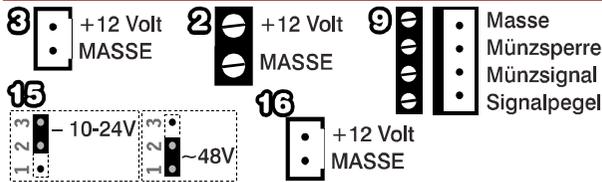
### Stromversorgung

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

### Toplight-Anschluss

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

## ANSCHLÜSSE



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

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

### Anschluss C450, G40 und kompatible

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

### Anschluss G13, C220 und kompatible

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

## EINSTELLUNGEN

### Kodierschalter

Mit dem Kodierschalter wird die ID eingestellt, mit der sich die AgentMyst am Mystery-Jackpot anmeldet. Alle Geräte, die angeschlossen sind, müssen eine unterschiedliche ID besitzen, sonst kollidieren Nachrichten und die Anmeldung sowie Aufbuchung schlägt fehl. Die 0 steht für die ID 10. Bei G13 ist die Münzsperrle high-aktiv, bei C435 low-aktiv und bei C450 variabel, d.h. hier muss nachgemessen werden.

Über DIP 4 der Schalterbank 1 wird die Wertigkeit des Impulses zum Münzprüfer festgelegt. Bei der hohen Wertigkeit kann der Jackpotgewinn schnell aufgebucht werden, jedoch gehen Punkte unterhalb dieser Wertigkeit verloren, da diese eben nicht aufbuchbar sind. Bei der geringen Wertigkeit ist das Verhalten genau umgekehrt. Wir empfehlen, die Wertigkeit auf 20 Punkte einzustellen. Werden über den Jackpot jedoch Gewinne bis zu 10.000 Punkten ausgelöst, kann es empfehlenswerter sein, die höhere Wertigkeit zu verwenden, da die Aufbuchung im Extremfall bis zu 6 Minuten dauern kann. In jedem Fall muss die eingestellte Wertigkeit äquivalent zum Münzwert des Münzprüfers sein.

### Kommunikation zum Jackpot und rote LED

Im Betrieb sollte die rote LED in kurzen, unregelmäßigen Abständen durch ein „Wechselblinken“ ihren Zustand ändern. Bleibt dies für länger als 60 Sekunden aus, stimmt etwas nicht mit der Verbindung zum Jackpot. Leuchtet sie von Anfang an durchgehend, findet überhaupt keine Übertragung statt.

### Aufbuchung über den Münzprüfer

Bei Spielgeräten, die über den Münzprüfer und Zähler angeschlossen sind, kann die Aufbuchung zum Gerät überprüft werden. Solange die AgentMyst noch nicht am Mystery-Jackpot angemeldet ist, schickt sie bei jedem Tastendruck einen Impuls zum Münzprüfer. Dabei ist auf die Münzannahmefähigkeit des Spielgerätes und die Stellung von DIP 1 der Schalterbank 2 zu achten. Um sicher zu gehen, dass die AgentMyst nicht angemeldet ist, muss die Schnittstelle 13 offen sein und das Gerät aus- und wieder eingeschaltet werden. Eingehende Spielezähler-Impulse werden von der grünen LED angezeigt.

### DIP-Schalterbank 2

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

# AgentMyst

Universaladapter zum Mystery-Jackpot  
ab software v1.50

## bedienungsanleitung

### Aufbuchung über Einsatz- oder Spielezähler

Über die DIPs 1 bis 3 der Schalterbank 1 wird festgelegt, wieviele Einsätze ein Impuls des Zählers entspricht. Besitzt das Gerät nur einen Spielezähler (1 Impuls pro Spiel, unabhängig vom Einsatz), so empfiehlt sich die Einstellung „2 Einsätze“. Hintergrund: Nicht jeder Spieler tätigt den selben Einsatz und so wird eine Mischkalkulation erreicht. Mit kleinen Spielezählerwerten kann das Verhalten des Spielgerätes an die lokalen Gegebenheiten angepasst werden.

### DIP-Schalterbank 1

DIP 1	DIP 2	DIP 3	Spielezählerwert	DIP 4	EMP-Impulswert
OFF	OFF	OFF	1 Einsatz	OFF	20 Punkte (1,- €)
ON	OFF	OFF	2 Einsätze	ON	100 Punkte (Token)
OFF	ON	OFF	5 Einsätze		
ON	ON	OFF	10 Einsätze		
OFF	OFF	ON	5/2 Einsätze		
ON	OFF	ON	2/3 Einsätze		
OFF	ON	ON	1/2 Einsatz		
ON	ON	ON	1/3 Einsatz		

### Aufbuchung über Barcrest-Jackpot

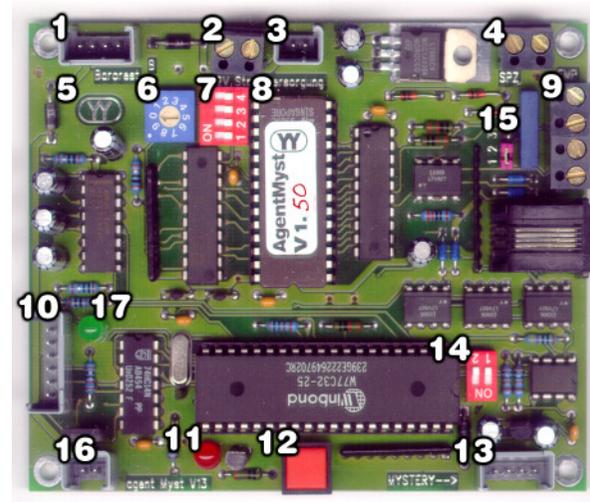
Stellen Sie sicher, dass die Jackpotfunktion am Spielgerät mit MPU4 aktiviert ist (SW1.3). Spiele mit einem ein- bis fünffachen Einsatz erhöhen den Jackpot proportional. Da bei einem höheren Einsatz die Auszahlquote sprunghaft ansteigt, wird hier nur ein zweifacher Einsatz aufgebucht. Sobald die AgentMyst ein Kommando über die Barcrest-Schnittstelle empfängt, ist aus Sicherheitsgründen die Unterstützung der Schnittstellen 4 und 9 deaktiviert.

### DIP-Schalterbank 1 bei Barcrest-Geräten

DIP 4 = OFF				DIP 4 = ON			
DIP 1	DIP 2	DIP 3	Faktor	DIP 1	DIP 2	DIP 3	Teiler
OFF	OFF	OFF	1	OFF	OFF	OFF	2
OFF	OFF	ON	2	OFF	OFF	ON	3
OFF	ON	OFF	3	OFF	ON	OFF	4
OFF	ON	ON	4	OFF	ON	ON	5
OFF	OFF	ON	5	OFF	OFF	ON	6
ON	OFF	ON	6	ON	OFF	ON	7
OFF	ON	ON	7	OFF	ON	ON	8
ON	ON	ON	8	ON	ON	ON	9

### Kabel zum Mystery-Jackpot

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



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

### Lieferumfang (Bitte sofort überprüfen)

- AgentMyst
- Anschlusskabel MPU4 und MPU5

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

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



**double you**

luruper chaussee 125, haus 8 süd, 22761 hamburg

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

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

Alle genannten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Firmen. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Stand: September 2004

