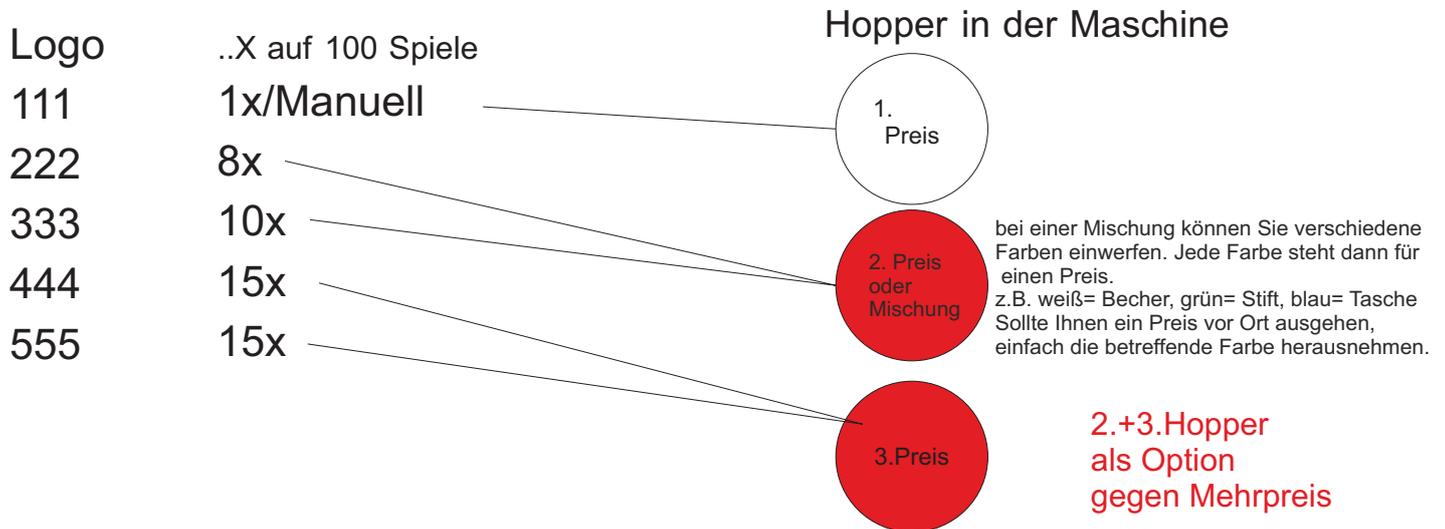


Gewinnsteuerung für Slot Machine JOSS ab V4.0

Bitte beachten Sie: 111 steht für die Hauptpreislogokombination, also 3x Ihr Logo 1.
Die Programmierung bezieht sich immer auf 100 Spiele in%, danach erstellt das Programm automatisch eine neue Zufallstabelle. Ein Beispiel :

Variante a) mit 3 festen Preischips in 3 Hoppern (Standard ist 1 Hopper!)



Erläuterung:

Dieses Beispiel zeigt ihnen eine Programmierung mit **nur 5 Logos**.

Es können jedoch **bis zu 11 unterschiedliche Logos** verarbeitet werden. Sollten Sie weniger haben ist, das kein Problem. Um die Anzahl müssen Sie sich keine Gedanken machen, da die „Freiräume“ auf der Walze von uns mit Ihren Logos „gefüllt“ werden und der Elektronik gesagt wird, dass diese Positionen nicht angesteuert werden. Sie dienen daher nur als reine visuelle Platzhalter.

Alle Programmierungen basieren grundsätzlich auf 100 Spiele.

Bei diesem Beispiel kommt der Hauptpreis 1x bzw. Null x, abhängig davon ob er aktiviert wurde oder nicht.

Der 2. Preis kommt 18x (8x Logos 2 und 10x Logo 3, sind beide 2.Preis), der 3. Preis kommt 30x (15x Logo 4 und 15x Logo 5, sind beide 3. Preise). Alle Angaben basieren auf 100 Spiele. Die Quoten werden per Zufallstabelle von der Steuerung selbst generiert und sind nicht beeinflussbar.

Sonderfall Hauptpreis (Logo 1)

Der Hauptpreis (Logo 1) hat eine Sonderfunktion. Dieser Preis muss durch einen Schalter auf der Steuerung aktiviert werden. Jede Veränderung, ein- oder ausschalten bewirken, dass der Hauptpreis deaktiviert ist. Eine kleine gelbe LED auf der Steuerung zeugt ihnen, dass er aktiviert ist und noch nicht alle Preise ausgespielt worden sind. Sie können den Preis jederzeit ein- oder ausschalten ohne das Gerät neu starten zu müssen.

Die Verbindung der Logos zu dem/n Hopper/n können Sie beliebig zuordnen. Die Quoten Sie können jeder Logokombinationen von 0% bis 99% frei wählen, wobei die Summe alle Quoten natürlich 100 nicht übersteigen darf.

Halbierung durch Schalter auf der Steuerung

Ferner gibt es die Möglichkeit, durch einen weiteren Schalter alle programmierten Werte um 50% zu halbieren. Damit haben Sie die Möglichkeit im Spielbetrieb bei einem erhöhten Andrang die bei Preise zu reduzieren. Es empfiehlt sich daher die Quoten lieber etwas höher und mit geraden Werten zu belegen, denn alle Werte hinter einem Komma fallen weg (z.B. Logo 1 = 3% bei Halbierung 1,5 somit nur 1%)

Sonstiges:

Die **Programmierung kann nur von uns vorgenommen werden**. Alle Werte werden auf einem Dongel (ähnlich USB Stick) gespeichert. Sollten Sie für unterschiedliche Veranstaltungen andere Werte benötigen, sollten Sie sich gegen Mehrpreis einen bzw. beliebig viele Dongel zulegen.

Gewinnchips: Es stehen Ihnen 11 verschiedene Farben zur Verfügung.

Gewinnchips: Es stehen Ihnen 11 verschiedene Farben zur Verfügung.



Ihre Wunschprogrammierung

Verbinden Sie nun die Logos mit dem gewünschten Hopper und tragen den % Wert ein.
Logos, die nicht benötigt oder benutzt werden, bitte streichen.

Logo

111

222

333

444

555

666

777

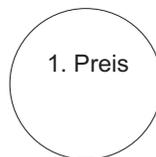
888

999

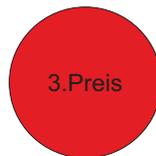
10 10 10

11 11 11

Hopper in der Maschine



bei einer Mischung können Sie verschiedene Farben einwerfen. Jede Farbe steht dann für einen Preis.
z.B. weiß= Becher, grün= Stift, blau= Tasche
Sollte Ihnen ein Preis vor Ort ausgehen, einfach die betreffende Farbe herausnehmen.



2.+3.Hopper
als Option
gegen Mehrpreis