

OFFICE
Kerkplein, 6
1601 Ruisbroek
Belgium

Tel-Fax 32- (0) 2 378 15 77

FACTORY
Brusselsesteenweg, 119
1730 Asse
Belgium

Tel-Fax 32- (0) 2 452 94 45

<http://www.tscg.be>



SUPER 7

CONTINENTAL SUPER 7

Description :

Jeu de type « BINGO » à pour but de loger, dans un plan horizontal composé de 25 trous numérotés, des billes, afin de réaliser des combinaisons gagnantes.

Sur le plan vertical de l'appareil sont disposées les différentes possibilités de combinaisons gagnantes ainsi que les avantages et extra pouvant agrémenter la partie et augmenter les possibilités de gains.

Le « continental super 7 » est composé de 6 jeux, le « SIX CARDS » , « ONE BALL » , « SUPER 7 » « TIERCE » « MAGIC WHEEL » et « SUPER 7 tutti frutti »

Pour démarrer un jeu, le joueur pousse une première fois sur le bouton rouge, le joueur a la possibilité de sélectionner le jeu qu'il souhaite en poussant sur le bouton jaune. Une seconde impulsion sur le bouton rouge démarre le jeu sélectionné

SIX CARDS

Le jeu est constitué de 6 tableaux de 25 numéros comportant des combinaisons différentes. Le but du jeu est de loger dans les trous, les 5 billes, afin de réaliser dans un ou plusieurs tableaux, une suite de 3, 4 ou 5 numéros ou une combinaison spécifique indiqué sur le plan vertical de l'appareil.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite.

A la mise maximum (6,25 euro) correspond le gain maximum de 500 euro.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro, le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

La première mise offre déjà la possibilité de gagner dans toutes les combinaisons.

Le « magic number » : 1 ou 2 numéros sont sélectionné aléatoirement lors du lancement de la première bille. Si un de ceux-ci est réalisé, les scores gagnants des tableaux sont doublés.

Si l'avantage aléatoire « FREE BALL if 2 magic are hit » est allumé, celui-ci permet d'avoir une bille supplémentaire gratuite si les 2 numéros « magic » allumés sont réalisés.

Déroulement du jeu :

La partie démarre après avoir misé (minimum 1 mise) et lorsque l'on lance la première bille.

Les avantages « SUPER LINE » ou – et/ou « CORNERS » peuvent s'allumer à ce moment.

La « super line » permet de gagner la valeur du score « 4 in line » du tableau si 3 numéros consécutifs sont réalisés dans cette ligne, et le score « 5 in line » si 4 numéros consécutifs sont réalisés.

Les « corners » permet de gagner le score « 5 in line » du tableau, ou les 4 coins sont réalisés
Le PLAYFIELD SCORE est gagnant si on réalise (3,4 ou 5) billes sur une même rangée du playfield.

Les BONUS SCORES sont gagnant dans la carte sélectionnée si on réalise au minimum 4 étoiles dans cette carte

Le PLAYFIELD SCORE est gagnant si on réalise (3,4 ou 5) billes sur une même rangée du playfield.

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées, les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

Après avoir joué les 5 billes et l'éventuelle bille gratuite, on peut jouer « l'extra ball » afin de compléter les possibilités de réaliser une combinaison gagnante.

A ce stade, la partie est terminée et les gains sont transférés sur le compteur « CREDIT ».

Option « SAME GAME » :

Si le joueur estime que les avantages reçus (corners, super line, numéro magic, ...) lui sont avantageux, il a la possibilité de refaire la même mise et de recevoir les mêmes avantages pour la partie suivante.

Pour démarrer cette option, il faut maintenir le bouton X et pousser le bouton rouge, ensuite insérer le même nombre de mises qu'à la partie précédente.

TILT termine la partie prématurément. Les scores déjà gagnés sont transférés au crédit.

ONE BALL

Le principe du jeu ONE BALL est de réaliser un des numéros sélectionnés aléatoirement au début de la partie avec une bille.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro, le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

Lors de la première mise, des chiffres aléatoires sont visibles sur l'afficheur afin de créer une animation. On peut continuer à miser afin d'augmenter le score gagnant, jusqu'au nombre de mises maximum.

A partir d'un certain nombre de mises, il est possible également d'acheter une « extra ball ».

Déroulement du jeu :

Le joueur peut démarrer la partie de plusieurs manières : en lançant la bille, en poussant sur le bouton F, en ayant atteint la mise maximum.

A ce moment le générateur aléatoire sélectionne :

- le score gagnant
- les numéros à réaliser

Si le joueur réalise un des numéros sélectionnés la partie est terminée et le gain est transféré sur le « Crédit ».

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées, les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

TILT termine la partie prématurément.

SUPER 7

Le principe du jeu SUPER 7 est de réaliser un des numéros sélectionnés aléatoirement au début de la partie avec une bille.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro, le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

Lors de la première mise, des symboles aléatoires défilent sur l'afficheur afin de créer une animation.

Lors de chaque mise, on augmente proportionnellement les possibilités de scores gagnants.

On peut continuer à miser afin d'augmenter ces scores, jusqu'au nombre de mises maximum. A partir d'un certain nombre de mises, il est possible également d'acheter une « extra ball ».

Déroulement du jeu :

Le joueur peut démarrer la partie de plusieurs manières : en lançant la bille, en poussant sur le bouton X, en ayant atteint la mise maximum.

A ce moment le générateur aléatoire sélectionne :

- une combinaison de symboles. Cette combinaison détermine le score gagnant dans le tableau de paiement.
- les numéros à réaliser.

Si le joueur réalise un des numéros sélectionnés la partie est terminée et le gain transféré au « Crédit ».

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées, les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

TILT termine la partie prématurément.

TIERCE

Le principe du jeu TIERCE est de réaliser de 1 à 3 numéros sélectionnés aléatoirement au début de la partie avec 3 billes.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro et le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

Lors de la première mise, des numéros aléatoires sont visibles sur l'afficheur afin de créer une animation.

Lors de chaque mise, on augmente proportionnellement les possibilités de scores gagnants.

On peut continuer à miser afin d'augmenter ces scores, jusqu'au nombre de mises maximum.

A partir d'un certain nombre de mises, il est possible également d'acheter une « extra ball ».

Déroulement du jeu :

Le joueur peut démarrer la partie de plusieurs manières : en lançant la bille, en ayant atteint la mise maximum.

A ce moment le générateur aléatoire sélectionne :

- les scores gagnant,
- les numéros à réaliser,
- éventuellement un « joker number ».

Si le joueur réalise 1, 2 ou 3 des numéros sélectionnés, il gagne les score correspondants à 1,2 ou 3 numéros gagnants.

Si la lampe « joker » est allumée, et que le joueur réalise le numéro « joker », il reçoit une bille gratuite.

Après avoir joué les 3 billes et éventuellement l'« extra ball » et la bille gratuite la partie est terminée, et le gain transféré sur le « Crédit ».

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées , les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

TILT termine la partie prématurément.

MAGIC WHEEL

Le principe du jeu est de réaliser de 3 à 5 numéros consécutifs avec 5 billes.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro et le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

Lors de chaque mise, on augmente proportionnellement les possibilités de scores gagnants.

On peut continuer à miser afin d'augmenter ces scores , jusqu'au nombre de mises maximum.
A partir d'un certain nombre de mises, il est possible également d'acheter une « extra ball ».

Déroulement du jeu :

Le joueur démarre la partie en lançant la bille

A ce moment le générateur aléatoire sélectionne :

- éventuellement un ou deux « numéros magiques ».
- éventuellement un « SUPER SCORE » pour les combinaisons de 3 ou 4 numéros

Si un ou plusieurs numéros magiques allumés, sont réalisés les scores gagnants sont doublés.

Après avoir joué les 5 billes et éventuellement l'« extra ball » la partie est terminée, et le gain transféré sur le « Crédit ».

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées , les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

TILT termine la partie prématurément.

SUPER 7 (tutti frutti)

Le principe du jeu SUPER 7 tutti frutti est de réaliser un des numéros sélectionnés aléatoirement au début de la partie avec une bille.

Une bille supplémentaire (Extral Ball) peut-être acquise par le joueur, afin d'augmenter ses chances de réussite et double les scores gagnants.

Principe de la mise :

La mise de base est de 0,25 euro, le nombre de mise est limité à 25 fois la mise de base (6,25 euro).

Le prix maximum de « l'extra ball » est limité à 25 fois la mise de base.

Le gain maximum est limité à 2000 fois la mise de base (500 euro).

Lors de la première mise, des symboles aléatoires défilent sur l'afficheur afin de créer une animation.

Lors de chaque mise, on augmente proportionnellement les possibilités de scores gagnants.

On peut continuer à miser afin d'augmenter ces scores, jusqu'au nombre de mises maximum. A partir d'un certain nombre de mises, il est possible également d'acheter une « extra ball ».

Déroulement du jeu :

Le joueur peut démarrer la partie de plusieurs manières : en lançant la bille, en poussant sur le bouton X, en ayant atteint la mise maximum.

A ce moment le générateur aléatoire sélectionne :

- une combinaison de symboles. Cette combinaison détermine le score gagnant dans le tableau de paiement.
- les numéros à réaliser.

Si le joueur réalise un des numéros sélectionnés la partie est terminée et le gain transféré au « Crédit ».

Le joueur a la possibilité de contrôler les gains, la séquence des billes réalisées, les options de jeu, etc .. tout au long de la partie en suivant les indications sur l'afficheur.

TILT termine la partie prématurément.

COMPTABILITE

Les principaux compteurs sont :

Total IN	= total des mises jouées
Total OUT	= total des mises gagnées
Cash IN	= total argent introduit dans l'appareil
Cash OUT	= total argent remboursé

D'autres compteurs électroniques permettent de contrôler de manière plus détaillé les mises et les gains des différents jeux de l'appareil, ainsi que les options jouées, gagnées, réussies, perte horaire, ...

EQUIPEMENT OPTIONNEL

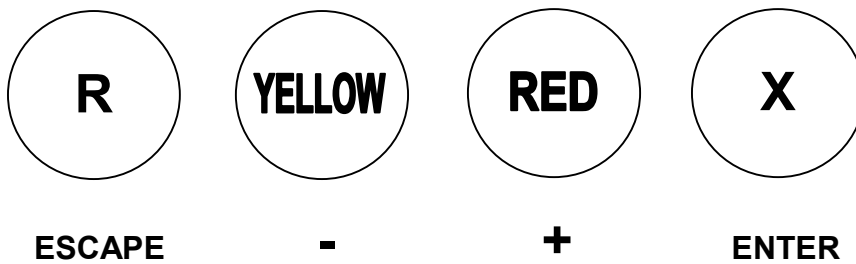
L'appareil peut être équipé d'un changeur de monnaie.

Le change de billets en monnaie peut être réalisé soit par un lecteur de billets situé sur la porte de l'appareil, soit par un boîtier de contrôle.

Ce boîtier de contrôle permet également de visualiser la comptabilité de l'appareil.

SERVICE and SETUP

SV 1 = push bouton located on « Body print »



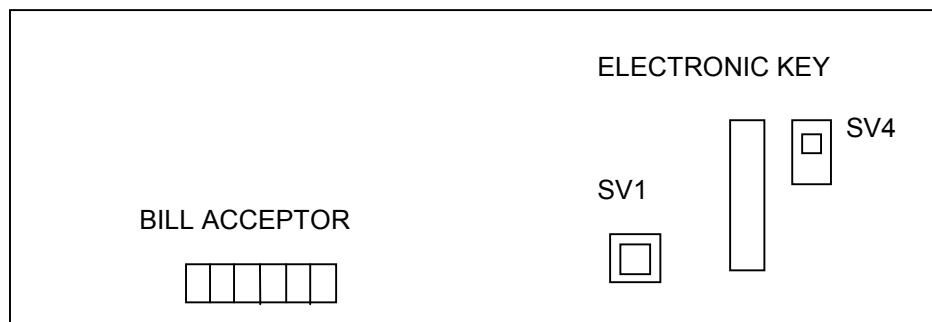
To access on test & ajustement system press « SV 1 button »
On the display you see now you are in the « MAIN MENU »

To go forward in the « menu » press « RED BUTTON »
To go backward in the « menu » press « YELLOW BUTTON »
To quit the « menu » press « R BUTTON »

Select the desired test and press « X BUTTON » to access on this test

To change a selected value, press « X BUTTON ». The color of the selected value change,
Use « YELLOW BUTTON » to decrease, or « RED BUTTON » to increase this value.

BODY PRINT



RAM CLEAR

In **case of trouble** it is possible to restart the software from a factory position

Procedure :

- power off
- set dip-switch 1 - 8 to position ON (located on cpu board)
- power ON
- Wait display show « **To clear ram Set SW 1-8 OFF** »
- set dip-switch 1 - 8 to OFF for « RAM CLEAR »

system will be clear all and restart at factory position.

CHECK SUM procedure

When power ON hold « R, D and X buttons » to enter in Check sum procedure

Display will show

Power up test		
Monday 01-01-2003 12 :00 :00		
Continental SUPER 7 Version & Revision		
Check sum procedure		
K1 :0	K2 :0	K3 :0
Cksum : 0		

Change K1, K2, K3 values with R-D-X buttons

Press Red button to compute the check sum

Press Yellow button for exit

ALARM SYSTEM

When power ON or OFF the system detect door or front panel opening, and side drill security.

The system is enable by soft dip-switch « ALARM » = ON .

If alarm is detected, software wait for «technical service »

When the door is open, the alarm system is disabled.

10 seconds after closing the door, alarm system will be ready to detect

Remove error code procedure

- open the door
- up SV 4 switch (on the « Body print »)
- down SV 4 switch
- code is removed and game restart at position before error

ELECTRONIC KEY

How to register « your » electronic key :

- make first « open door alarm »
- hold « SV1 » button
 - insert electronic key and press X button for register

How to remove « your » registred electronic key

- make first « open door alarm »
- hold « SV1 » button
 - insert electronic key and press X button to delete key

CREDIT DECOUNT

When game finish (or Tilt) push the decount button located on the under side of the game to decount the remain credit.

MECHANICAL DIP SWITCH ON CPU BOARD

SW 1 / 1	-
SW 1 / 2	-
SW 1 / 3	-
SW 1 / 4	-
SW 1 / 5	-
SW 1 / 6	-
SW 1 / 7	-
SW 1 / 8	ON ram clear

SW 2 / 1	ON : com 1 = 9600 Bauds OFF : com1 = 38400 Bauds
SW 2 / 2	ON : com 2 = 9600 Bauds OFF : com2 = 38400 Bauds
SW 2 / 3	OFF modem port A – ON modem port B
SW 2 / 4	-
SW 2 / 5	-
SW 2 / 6	-
SW 2 / 7	-
SW 2 / 8	-

Test & Game ajustement

To access on test & ajustement press « SV 1 button »

Display will show main menu

MAIN MENU

SERVICE & TEST	
1	GENERAL COUNTERS 1
2	GENERAL COUNTERS 2
3	GAME RFX POSITION
4	DIP SWITCH SETUP
5	COIN
6	NOTE
7	HOPPER
8	REMOTE CONTROL
9	ERROR LIST
10	TILT LIST
11	LAMP 1 DISPLAY
12	SWITCH
13	MOTORS
14	CLOCK SETUP
15	SERVICE
16	MODEM

Select funtion with red or yellow button, and press X button to enter in the selected function.

GENERAL COUNTERS 1

Display Cash in/out , Total in/out , payout ratio, hour loos,

This group is reset with SV1 button

GENERAL COUNTERS 2

Same as first group

This group is reset only when ram clear

GAME RFX POSITION

Give relative indication of the reflex position for each game

When positive the game is liberal

When negative the game is conservative

DIP SWITCH SETUP

Tilt power ON [OFF]
[ON] when power on the game will be « TILT »

Ball security [ON]
[ON] ball detection enable for security

Alarm [ON]
[ON] open door & drill side detection enable

Lamp show [ON]
[ON] enable lamp show when standby

Video show [ON]
[ON] enable video show when standby

Volume [7]
Adjust sound volume

Maximum credit [2000.00]
Adjust maximum value to credit counter

Enable game S7 [ON]
[ON] enable SUPER 7 game

Enable game OB [ON]
[ON] enable ONE BALL game

Enable game TI [ON]
[ON] enable TIERCE game

Enable game MW [ON]
[ON] enable MAGIC WHEEL game

Enable game S7TF [ON]
[ON] enable SUPER 7 tutti frutti game

COIN

Adjust coin value transfert & security

Security Coin 1	opto cel security system		[ON]
Security Coin 2	opto cel security system		[ON]
Coin 1 CH1	acceptor 1 transfert value of ch	1	[0,10]
Coin 1 CH2	‘	2	[0,20]
Coin 1 CH3	‘	3	[0,50]
Coin 1 CH4	‘	4	[1,00]
Coin 2 CH1	acceptor 2 transfert value of ch	1	[2,00]
Coin 2 CH2	‘	2	[0,20]
Coin 2 CH3	‘	3	[0,50]
Coin 2 CH4	‘	4	[1,00]

NOTE

Note reader type [2]

- 0 disable note reader
- 1 not used
- 2 JCM reader

Ch 1 transfert [5.00]

- value of bill for ch1

Ch 2 transfert [10.00]

- value of bill for ch2

Ch 3 transfert [20.00]

- value of bill for ch3

Ch 4 transfert [50.00]

- value of bill for ch4

HOPPER

Enable [ON]

- enable or disable hopper

Coin value [1.00]

- coin value used in hopper

Empty & Load

- Press X button to empty the hopper

REMOTE CONTROL

Clear general counters 1 [OFF]

- ON : clear General counters 1 when hold SV1 & SV2 on remote control
- OFF : function disable

Credit dec [ON]

- ON : enable decout credit from remote control

key function [0]

If key switch of remote control « ON » all functions in use

If key switch to position « OFF » and key function

0 = all funtions disable

1 = reset counters funtions are disable

2 = reset counters funtions & transfert to hopper are disable

ERROR LIST

List of all error code with date & Cash IN / OUT & total IN/OUT

TILT LIST

List of tilt with date & number of games played

LAMP & DISPLAY

Lamp et display test procedure

SWITCH

Switch matrix test

SWITCH MATRIX 1

	ROW 0	1	2	3	4	5	6	7
SCAN 0	Nr 1	Nr 2	Nr 3	Nr 4	Nr 5	Nr 6	Nr 7	
1	Nr 8	Nr 9	Nr 10	Nr 11	Nr 12	Nr 13	SECU COIN 2 UP	SECU COIN 2 DOWN
2	Nr 14	Nr 15	Nr 16	Nr 17	Nr 18	Nr 23	Nr 24	Nr 25
3	Nr 19	Nr 20	Nr 21	Nr 22	SECU COIN 1 UP	SECU COIN 1 DOWN	FREE ON BODY	FREE ON BODY
4	Coin 1 CH4	Coin 1 CH3	Coin 1 CH2	Coin 1 CH1		Shutter OPEN	Shutter CLOSE	
5	Front but 1	Front but 2	Front but 3	Front but 4	Front but 5	Front but 6	Front but X	Trough 10
6	Trough 9	Trough 8	Trough 7	Trough 6	Trough 5	Trough 4	Trough 3	Trough 2
7	Coin 2 CH4	Coin 2 CH3	Coin 2 CH2	Coin 2 CH1	RED BUT	YELL BUT	LIFTER CEL	Trough 1

SWITCH MATRIX 2

	ROW 0	1	2	3	LAMP OUT
SCAN 0	Bill CH 4	Bill CH 3	Bill CH 2	Bill CH 1	ESCROW
1	Compta BUT	OB-6C	DEC BUT	DOOR SW	FREE ON BODY
2	SV3	HOPPER CNT	SV1	SV2	
3	FREE ON BODY	FREE ON BODY	FREE ON BODY	EXT SW	
4	EI key	EI key	EI key	EI key	LAMP INSIDE
5	EI key	EI key	EI key	EI key	LAMP INSIDE
6	EI key	EI key	EI key	EI key	LAMP OB-6C
7	KEY SW	EI key	EI key	EI key	LAMP OB-6C

MOTORS

Motors test procedure

Press X button on the selected motor

CLOCK

Real time clock setup procedure

SERVICE

Hold SV1 button

And : press « R BUTTON » to remove TILT (search winnings is not starting)

press « D BUTTON » to search winnings again (used when you have removed tilt)

press « X BUTTON » to add 5.00 to credit

MODEM

Modem type	0 = no modem
	1 = modem analogique
	2 = « TWIST » modem
	3 = « WAVECOM fastrack » modem

Error code

BUS I2C ACK	error bus I2C
RAM ERROR	fault in non volatile ram (battery, new program version)
RAM CLEAR	ram clear done by customer (DIP-SWITCH 1-8)
CREDIT OVER	when a value is transfered to the credit counter, and the result is higher than « Max credit » dipswitch value.
Side Alarm	Side security alarm (check if not drill, or humidity)
Door Alarm	Door security alarm
Front Alarm	Front panel security alarm
HOLE OFF xx	Ball security (hole number where ball is removed)
HOLE MORE	Ball security (count is more than 7 balls in game)

Internal error

CREDIT NEG	fault on credit value
CREDIT FAULT	fault on credit value