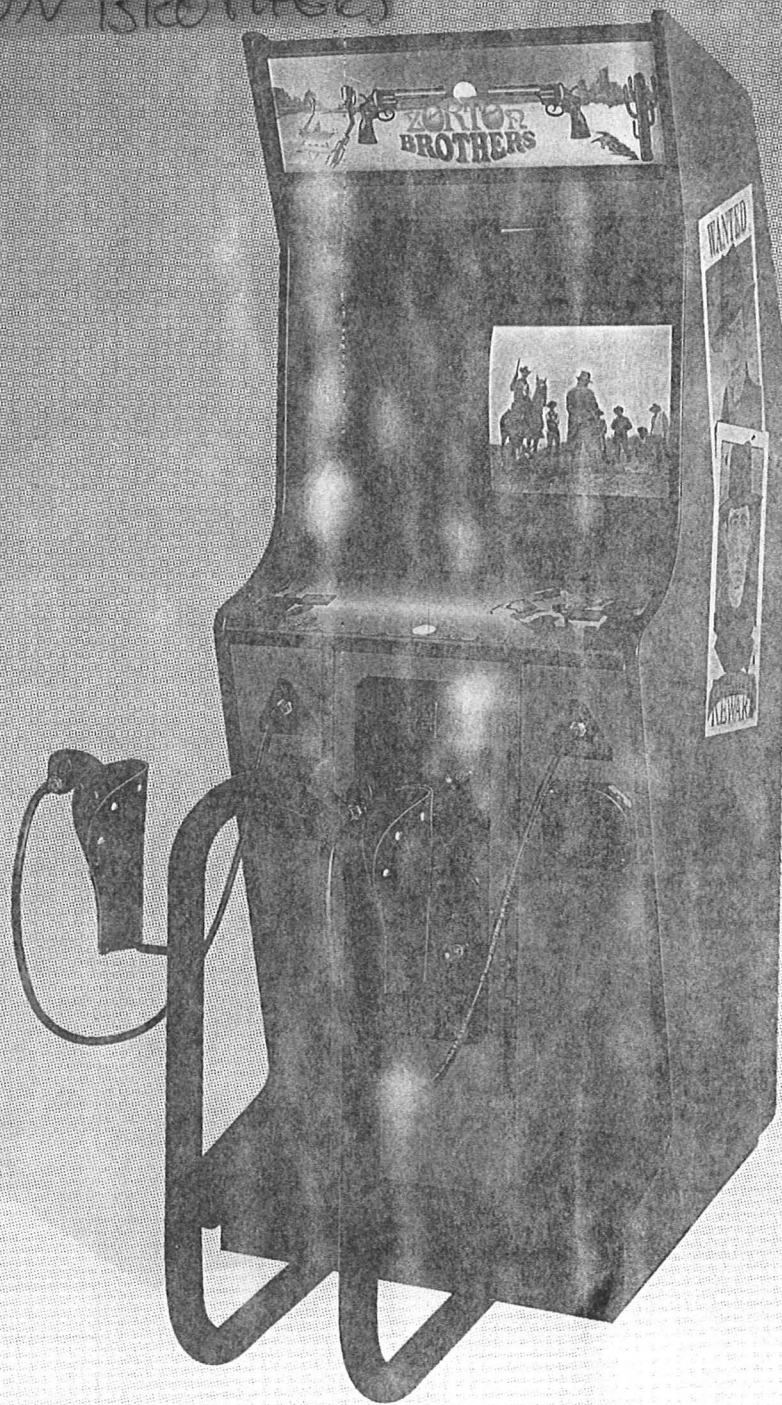
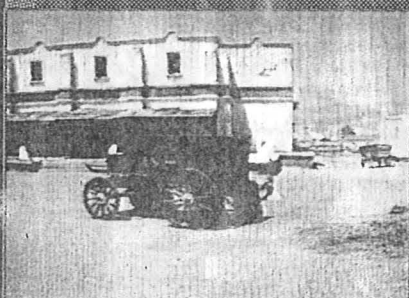


# THE WESTERN

## MAGIC LASER

TECHNISCHES HANDBUCH

ZORTON BROTHERS



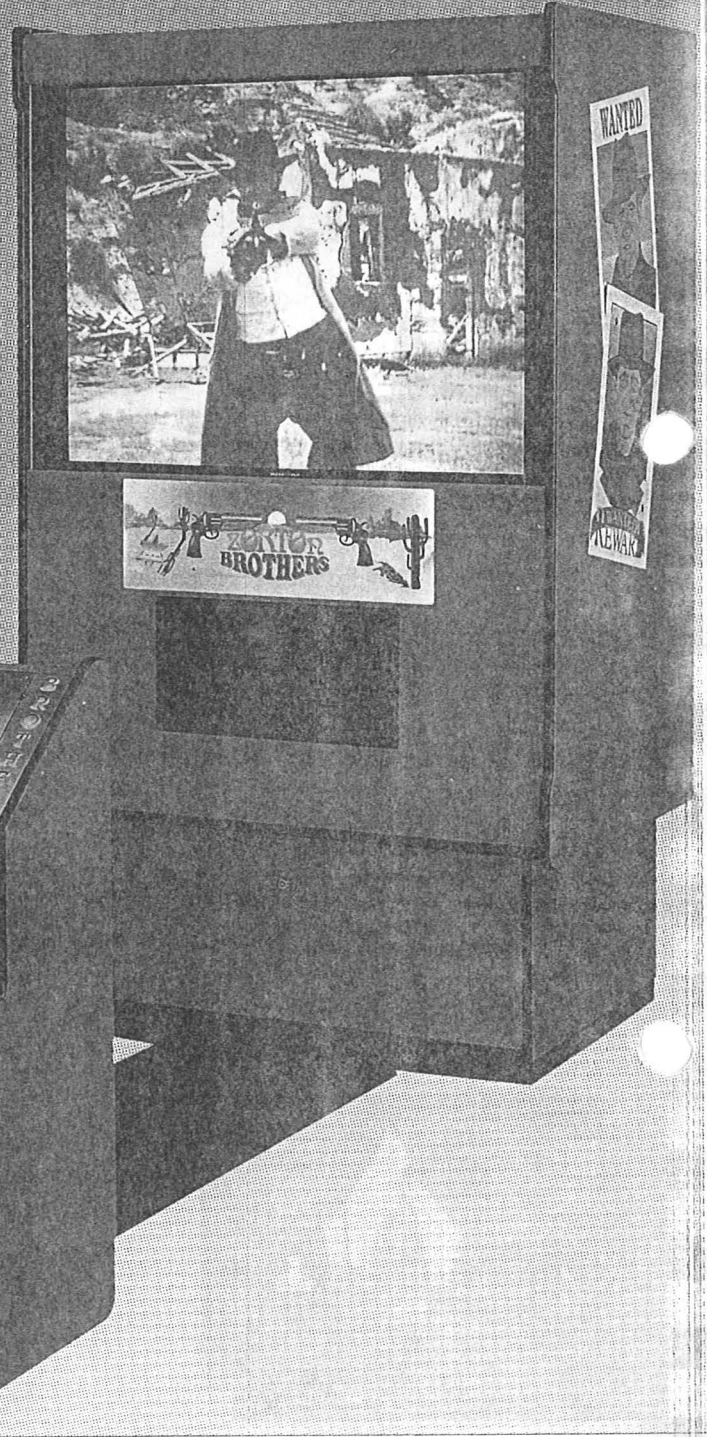
Luis Briñas, 17-21  
48013 Bilbao  
Tfno. (94) 442 30 66  
Fax. (94) 442 04 73  
SPAIN

DIMENSIONES		DIMENSIONS	
ALTO HEIGHT	ANCHO WIDTH	FONDO DEPTH	
188 cm	67 cm	84'5 cm	



# THE WESTERN

## SUPER MAGIC LASER



### DIMENSIONES DIMENSIONS

	ALTO HEIGHT	ANCHO WIDTH	FONDO DEPTH
MONITOR BASE	192 cm	109'5 cm	74'5 cm
CONSOLA	94 cm	83 cm	46'5 cm
TOTALES	192 cm	104'5 cm	246 cm



Luis Briñas, 17-21  
48013 Bilbao  
Tfno. (94) 442 30 66  
Fax. (94) 442 04 73  
SPAIN

## AUSPACKUNG UND MONTAGE

Dieses Vergnügungsspiel (THE WESTERN - MAGIC LASER) ist in zwei Packeten bereit. Jedes Packet enthält:

- A) Fernsehgeräteelement MAGIC LASER
- B) Patronentaschestütze.

Wenn diese schon herausgezogen sind, ist die Patronentaschestütze in die untere Seite der MAGIC-LASER zu liegen, und ihrer Verankerung wird mit zwei Schrauben ausgeführt.

## RICHTIGES NETZANSCHLUSS

-Zuerst werden wir uns auf den Fernsehgeräteelement beziehen.

In der genannten Fernsehgerät ist die Grundlage des spieles gesetzt. Von ihr reist der Eurokonnektor, der zu dem Fernsehgerät eingeschalten ist ab, und in ihr wird der Fernsehgerätsbeschickungskabel gesetzt.

---

### ACHTUNG

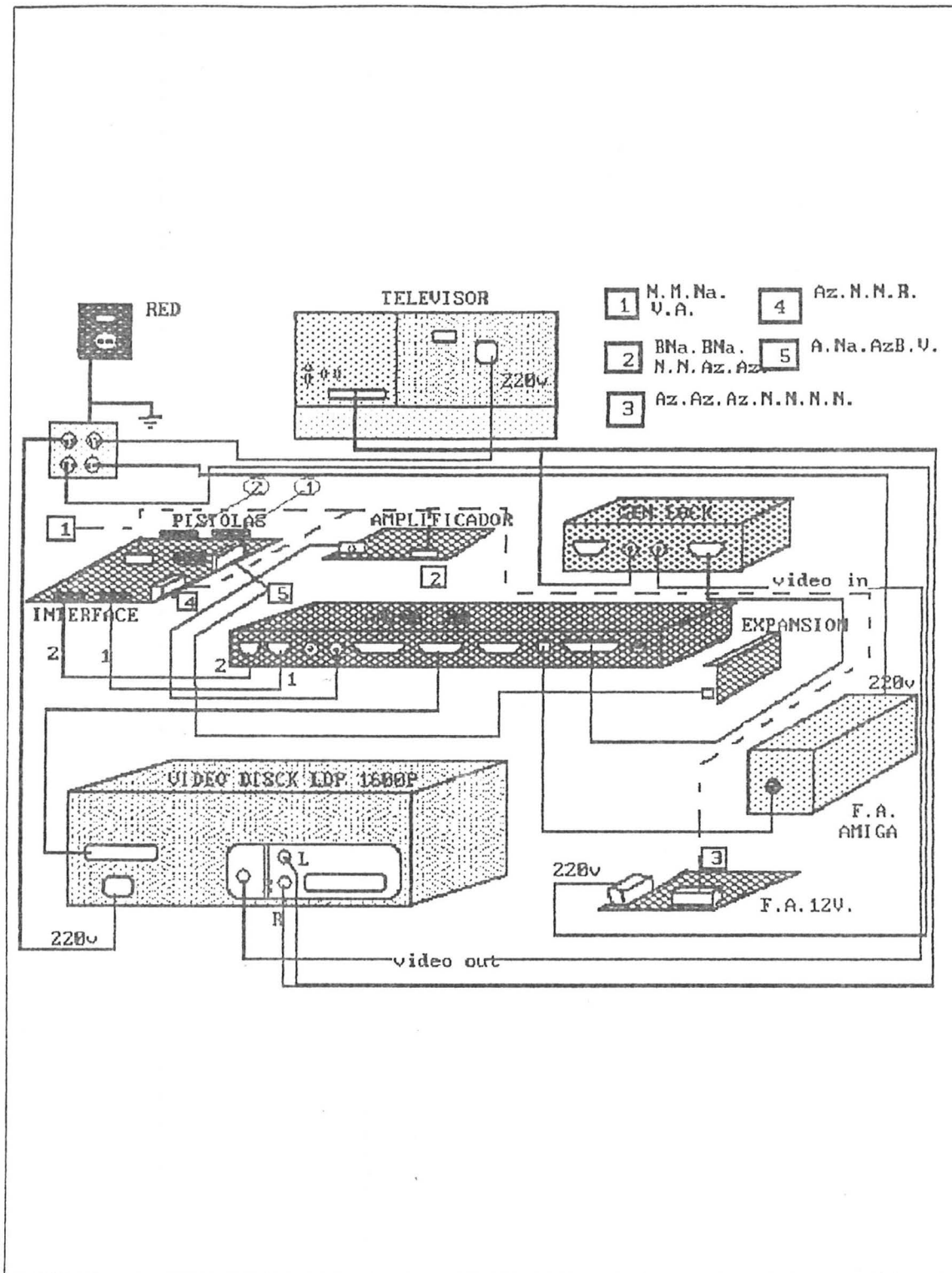
SCHLIESSEN SIE DEN GERAT NUR ZU EINEN GLEICHEN SPANNUNGS LICHTNETZ AN.

Die Spannung für die Amtsverrichtung dieses Geräts ist fixiert in 220V, 50Hz.

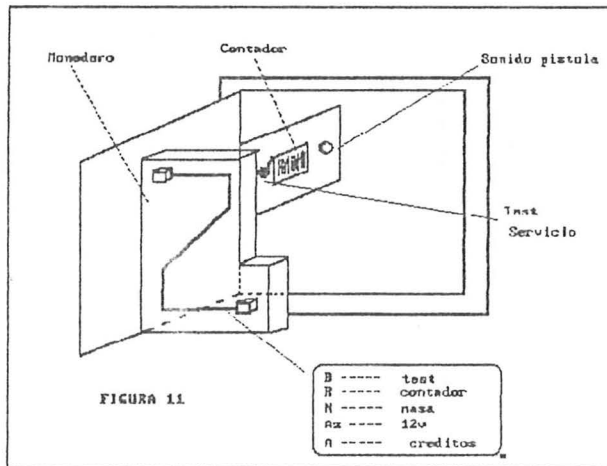
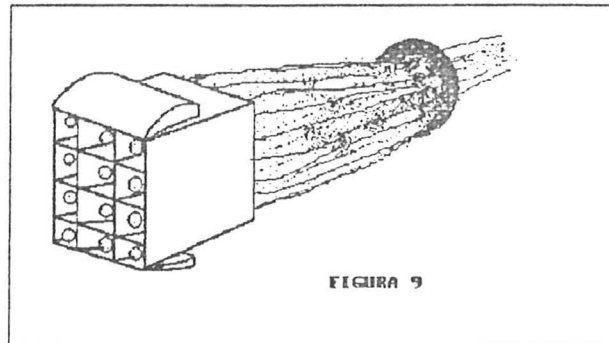
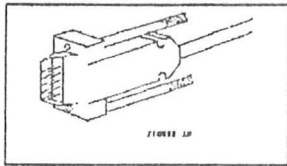
Ihre Verbindung zu einer falschen Spannung kann dem Gerät ernschafte Belastungen verursachen.

---

Als einfache Demonstration können wir in dem nächsten Plan sehen, wie die Konsole zugeteilt ist, und ihre Schaltung.



-Jetzt werden wir uns auf folgendes beziehen:  
 In der Stirnseite befindet sich der Münzen-Zähler, zu der sich drei Schläuchen projektieren, die mit ihren Entgegengesetzten geschaltet sind, so dass wir zwei identischen Schläuchen entsprechend zu jede von den Pistolen haben (Bild 2). Die Pistolen haben einen Massenkabel, der sich in der eigenen Patronentaschekonsoles Kassette ausgestellt wird, und einen Schlauch mit einem weissen Schalter, (Bild 1) der die ganze Netzschaltung trägt (für Münzen-Zähler, Test, Spieler, Beläuchtung, usw.) (Bild 3)



## EINFUHRUNG DES SPIELES

A.-Der laser-Schallplatte in dem VIDEO-DISCK einführen.

B.-Fernsehgerät abstimmen.

c.-Programation

C.-PROGRAMATION

Um den Spiel einführen zu können, muss man zuerst wissen, wie er programmiert wird.

In die Patronentaschekonsole ist einen Testunterbrecher (Bild 11), die wir aktivieren müssen, um den Spiel programmieren zu können.

Im Fernsehgerät werden einige Botschafte erscheinen. Man kann sie mit den Pulschlägern 1 oder 2 SPIELER wechseln.

```

!-----!
! PISTOLEN PRUFEN !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
! 2NACHSTE 1PROBIERE !
!-----!

```

```

1 WEGGEHEN
2 ANSCHLAGEN
  SCHIESSEN

```

```

!-----!
! SCHWIERIGKEIT   !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
! 2NACHSTE 1PROBIERE !
!-----!

```

```

1 WEGGEHEN
2 WECHSELN
  LEICHT
  MITTEL
  SCHWIERIG

```

```

!-----!
! MUNZEN-ZAHLER   !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
!                 !
! 2NACHSTE 1PROBIERE !
!-----!

```

```

1 WEGGEHEN
2 WECHSELN
  PULS
  KREDIT
  BONUS
  FORTSETZUNG
  WEGGEHEN

```

! GENLOCK !  
!  
!  
!  
!  
! 2NACHSTE 1PROBIERE !  
!

ANPASSUNG

! KREDITEN !  
!  
!  
!  
!  
! 2NACHSTE 1PROBIERE !  
!

! RECHNUNGSWESEN !  
!  
!  
!  
!  
! 2NACHSTE 1PROBIERE !  
!

INSGESAMT

ENDE

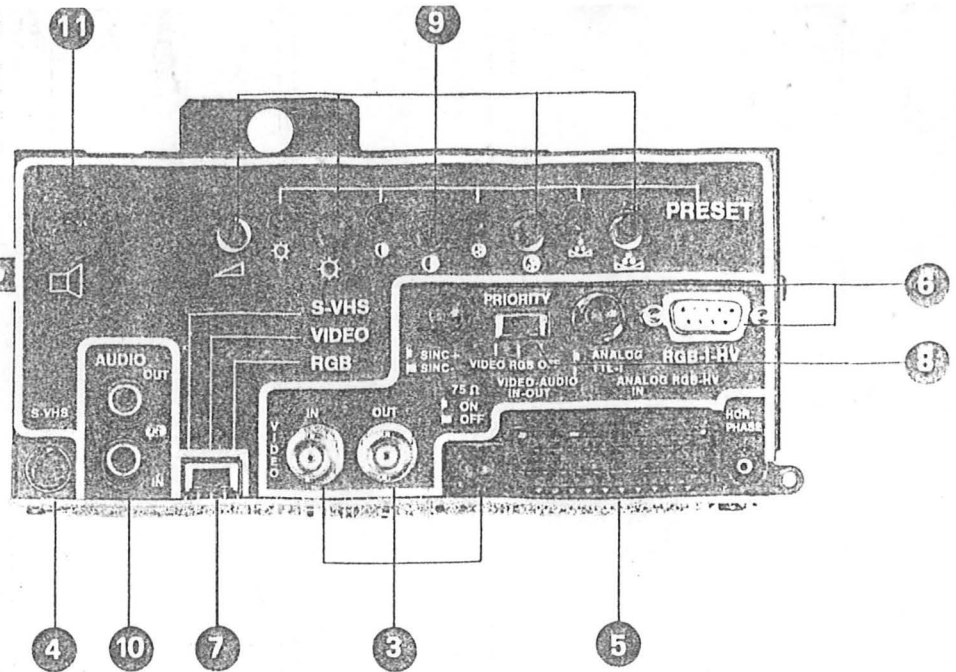
! ANZIEHUNGSTON !  
!  
!  
!  
!  
! 2NACHSTE 1PROBIERE !  
!

AKTIVIERT  
JEDE 2 1 MAL  
JEDE 3 1 MAL  
JEDE 4 1 MAL  
OFF

! WEGGEHEN !  
!  
!  
!  
!  
! 2NACHSTE 1PROBIERE !  
!

Um den Spiel zu begin-  
nen, 1 schlagen.





ZORTON BROTHERS

- !:) Gerät ist 220/50 Hz eingestellt.
- 2.) Pistolenhaltergestell wird unten in das Gerät eingeschoben und von unten mit 2 Schrauben befestigt.
- 3.) Nach Anschluß an 220 Volt ist die LASER DISC in den CD Player einzulegen. Mit der Taste OPEN/CLOSED am CD PLAYER ( SONY LDP 1550 P Lasermax )
- 4.) Bildabgleich u.s.w. von hinten am Gerät zu regeln.
- 5.) Am RAC GEN müssen AMIGA/Videoregler auf Maximum stehen.
- 6.) Am Video und Audio Eingangsfeld des Chassis muß
  - Schalter ( 7 ) auf Video
  - " " ( 8 ) auf Video
  - " " ( 3 ) 75 ohm on/off auf OFF
  - " " ( 6 ) sinc (+), sinc (-) auf sinc (+)
  - " " ( 6 ) Analog TTL-I auf TTL gestellt sein.
- 7.) Lautstärkenregler in der Tür für die Schießgeräusche
- 8.) Lautstärkenregler hinten, für die gesamte Lautstärkenreglung
- 9.) In den Test gelangt man nur, wenn der sich vorne im Gerät befindliche Testschalter in der Anfangsphase des Spiels direkt nach dem Einschalten betätigt wird.
- 10.) EINSTELLUNG FÜR DIE CREDITE ( im Test )
 

1 Coin Pulse	1 Count
1 Credit	2 Count
1 Bonus	10 Count
Continue	2 Count
1.- Dm = 1 Credit	
2.- Dm = 2 Credit	
5.- Dm = 6 Credite	



G & F Apparate-Vertriebs GmbH · Rheinallee 122 · 55120 Mainz  
 Tel.: 06131/68 2017 · Telex 4 187 671 gfam-d · Telefax 06131/68 83 34

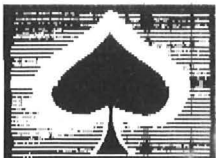
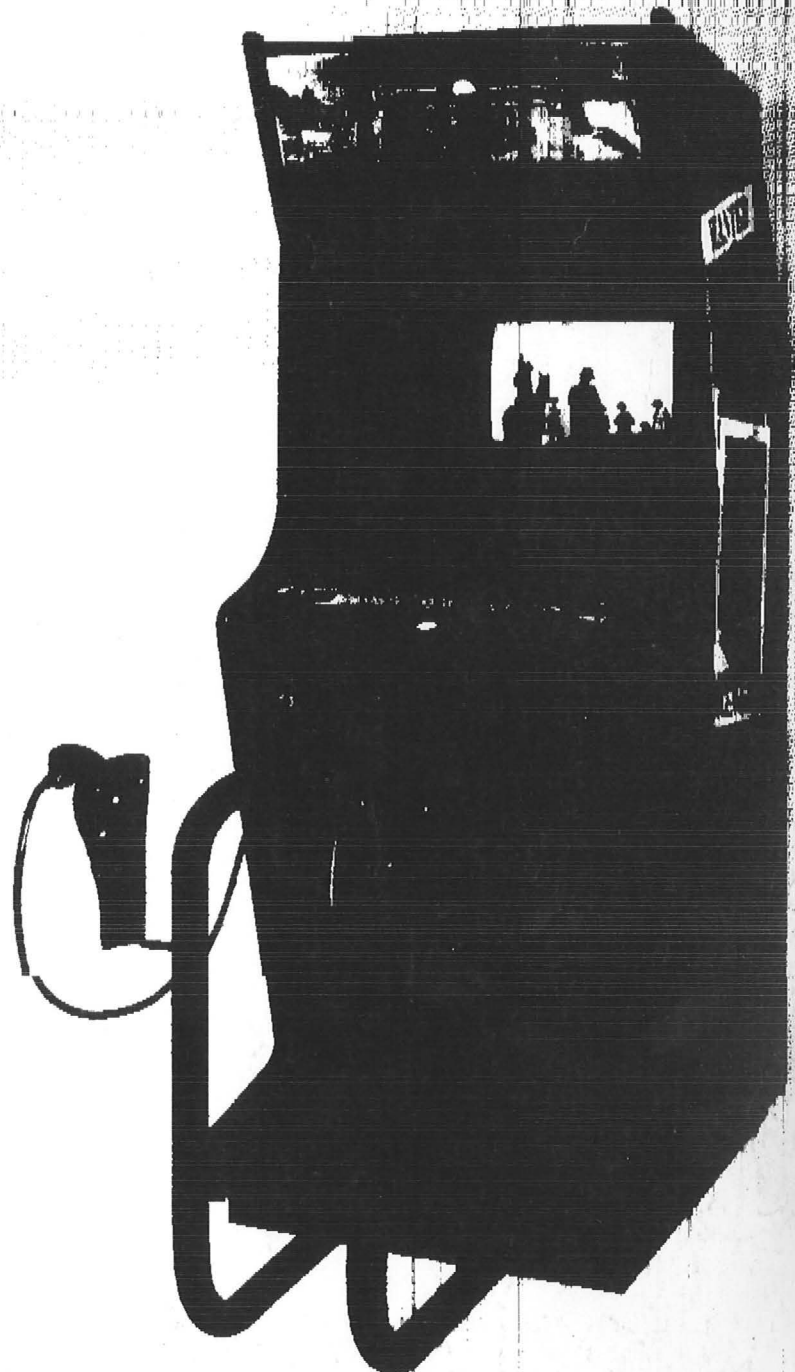
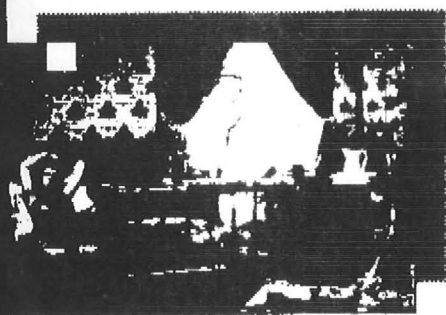
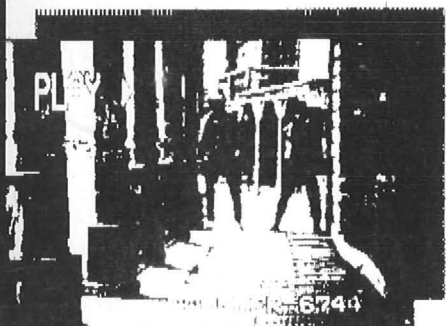
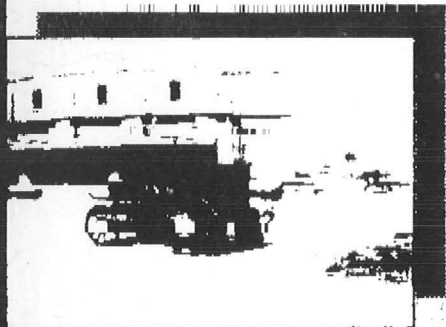
IMPORT

Auftragsannahme: Mo-Do 8.<sup>00</sup> – 18.<sup>00</sup> Uhr, Fr 8.<sup>00</sup> – 16.<sup>00</sup>

EXPORT



# THE WESTERN MAGIC LASER TECHNICAL HANDBOOK



Env. Rem. 17.21  
48013 Bilbao  
Tfno. (94) 442 30 66  
Fax (94) 442 04 73

DIMENSIONES		DIMENSIONES	
ALTO HEIGHT	ANCHO WIDTH	FONDO DEPTH	
175	175	845	

\* Zorton Brothers \*

PICMATIC

## UNPACKAGE AND ASSEMBLY

This amusement game (THE WESTERN MAGIC LASER) is disposed in two parcels: Each of them contains:

- A) Monitor module MAGIC LASER
- B) Front cabinet.

Once taken them out, place the front cabinet in the lower side of the Magic Laser. Its's ancholcs is to be done with two screws.

## CORRECT CONNECTION

Finished with the assembly, we will see how this equipment should be connected.

-First we will refer to the monitor module.

In the above monitor module is situated the game's base. From it leaves the euroconnector that will be connected with the television set.

---

### ATENTION

**PLUG THE MACHINE ONLY IN A MESH WITH THE REQUESTED VOLTAGE.**

The voltage for the work of this machine is fixed in 220v, 50hz.  
Make sure that it is compatible with your areas mesh voltage.  
Its connection to a wrong voltage, can cause serious damages  
to the machine.

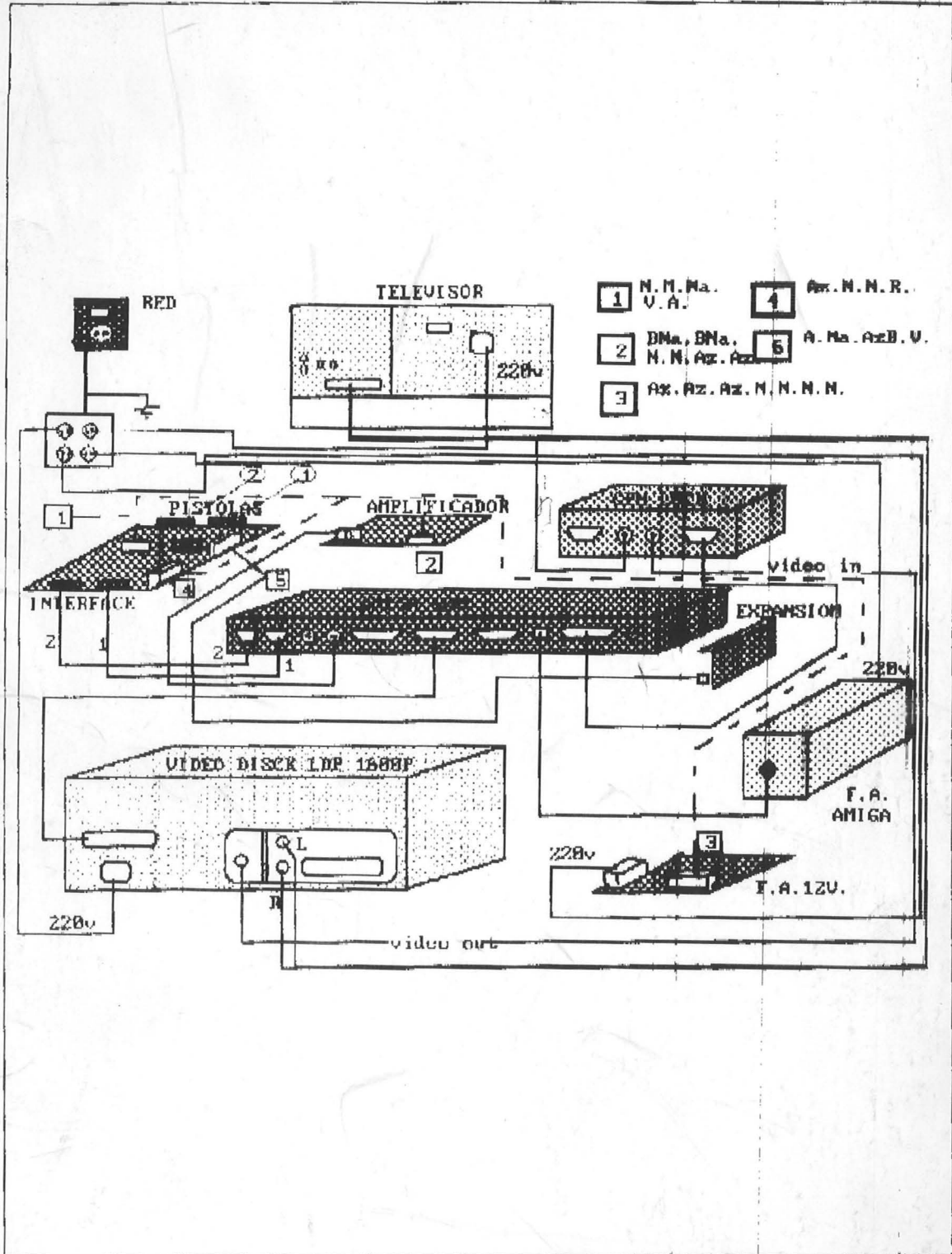
---

As simple demonstration, we will see in the next diagram, how the game console is distributed, and its' connection.

((0))

Zorlon Brothers

PICMATIC

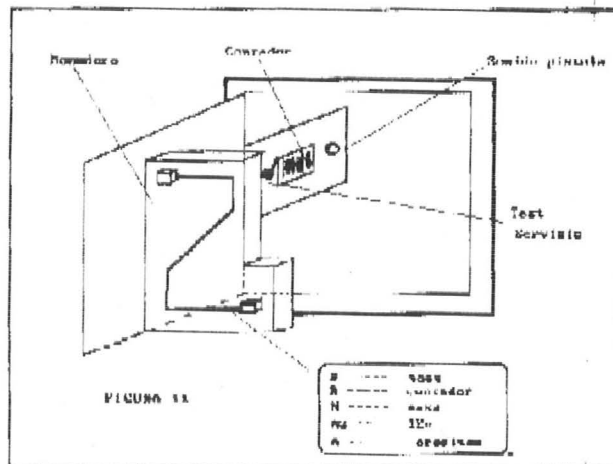
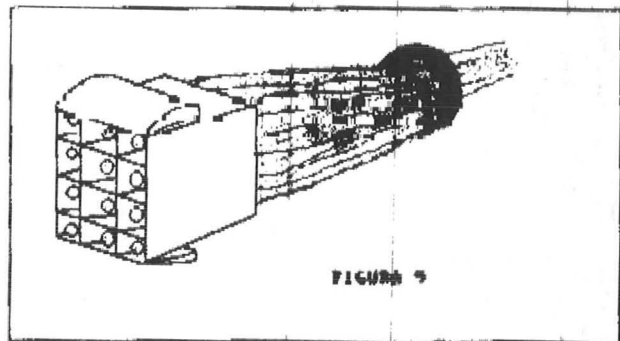
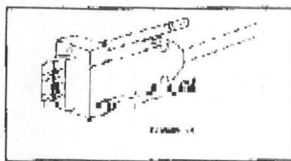


((0))

Zorton Brothers

PICMATIC

In the frontal side is the coin mechanism, to which three pipes are burlled. This pipes are connected with their opposites, so that we will have two identical pipes corresponding to each of both pistols (Figure 2) that take an earthencable, which is to place in the chassis with a white connector (Figure 1), which takes all the mesh connection. (For the coin mecanism, test, players, lighting...) This connection is shown in figure 3.



After these considerations we only have to connect our game to the main mesh.



((0))

Zorton Brothers

PICMATIC

## BEGINNING OF THE GAME

A.-Introduce the laser-disc in the Video-Disc.

B.-Connect the television set.

c.-Programming.

### C.-PROGRAMMING

For being able to begin the game, first we need to know, how it is programmed.

In the front cabinet there is a test switch, which has to be activated for being able to programme the game.

In the television set will appear some messages, which can be changed with the 1 or 2 players' button.

```

!
! TEST PISTOLES
!
!
!
!
! 2NEXT      1PROOF
!
!
  
```

1 GOES OUT

2 ALIGN  
FIRE

```

!
! DIFFICULTY
!
!
!
!
! 2NEXT      1PROOF
!
!
  
```

1 GOES OUT

2 CHANGE  
EASY  
MIDDLE  
DIFFICULT

```

!
! COIN MECANISMS
!
!
!
!
! 2NEXT      1PROOF
!
!
  
```

1 GOES OUT

2 CHANGE  
PULS  
CREDIT  
BONUS  
CONTINUATION  
GOES OUT

((0))

Zorton Brothers

PICMATIC

GENLOCK	
2NEXT	1PROOF

ADJUSTEMENT

CREDITS	
2NEXT	1PROOF

ACCOUNTING	
2NEXT	1PROOF

TOTAL

FINAL

SOUNDS IN ATTRACTION	
2NEXT	1PROOF

ACTIVATED  
 ONCE PER 2 TIMES  
 ONES PER 3 TIMES  
 ONCE PER 4 TIMES  
 OFF

GOES OUT	
2NEXT	1PROOF

Now we have to press 1 to begin the game.

Finished the programming, we will put the pistols to the test by activating the credits button.