



# Asterix und Latraviata



2. Auflage

Betriebsanleitung

CE

 **STELLA**  
INTERNATIONAL

## Weiterspielmarken (WSM)

**Achtung!**  
Die Annahme von WSM ist nur bei Hinterlegungsspeicher 00,00 möglich!

Ausgeworfene Weiterspielmarken verlängern nach Wiedereinwurf das Spiel. Der Umtausch dieser Marken gegen Geld oder Ware ist strafbar (§284 StGB)

### Ausgabe WSM

Sind genügend Punkte auf dem Punktespeicher, kann eine WSM ausgegeben werden.

**Für Geldbeträge werden keine WSM ausgegeben.**

### Allgemeine Hinweise

- Die Münzprüfer sind für beide "adp" WSM programmiert
- Alle eingeworfenen WSM werden in den gleichen Hopper geleitet (ist der Hopper voll, in die WSM-Kasse)
- Soll nur eine bestimmte WSM-Sorte verarbeitet werden, müssen die anderen WSM-Sorten in Menü F81 gezielt gesperrt werden.

## Einsatz - Rückgewähr - Hinterlegungsspeicher

Hinterlegter DM Betrag

70.00

Hinterlegter EURO Betrag

35.00

700 Punkte

Eingeworfene Geldbeträge werden auf dem Hinterlegungsspeicher angezeigt, in Punkte umgewandelt und auf dem Punktespeicher angezeigt.

Beispiel: 1,-DM gleich 10 Punkte oder 50 Cent gleich 10 Punkte

**Achtung!**  
Für Geldbeträge werden keine Weiterspielmarken ausgegeben.

Bis zu dem auf dem Hinterlegungsspeicher angezeigten Betrag erfolgt die Rückgewähr. Für je erstattete 1,-DM (50 Cent) werden 10 Punkte vom Punktespeicher abgezogen und 1,-DM (50 Cent) vom Hinterlegungsspeicher.

Bei Geräten mit einer Hopper-Münzeinheit steht nur eine auszahlbare Münze zur Verfügung (5,-DM/2 EUR). Bei Beträgen kleiner als 5,-DM (2 EUR) muß auf den Betrag von 5,-DM (2 EUR) aufgemünzt werden.

### Beispiel:

- Es werden 5,-DM (2 EUR) eingeworfen, die Displays zeigen:
- 3 Spiele mit einfachem Einsatz werden gemacht, der Einsatz dafür von "Bank 1" abgezogen



- Jetzt wird die Rückgabe eingeleitet, 4,70DM (1,85 EUR) sollen ausgezahlt werden



- Der Betrag kann nicht direkt ausgezahlt werden, das Gerät fordert zum Aufmünzen auf

FINWURF 0,30  
EINWURF 0,15

### Hinweis

Zu diesem Zeitpunkt kann mit der "Start-Taste" das Spiel fortgesetzt werden.

- 0,30 DM (0,15 Cent) nachmünzen, Hinterlegungsspeicher zeigt kurzzeitig den insgesamt gemünzten Betrag
- 5,-DM (2 EUR) werden automatisch ausgezahlt, 0,30 DM (0,15 Cent) werden für die 3 Spiele einbehalten

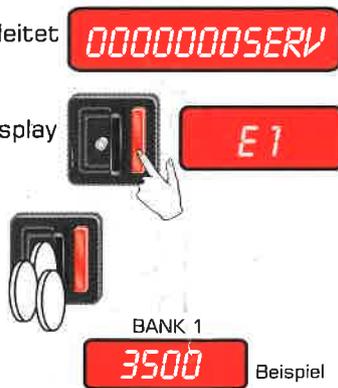


### TIPP

Aufmünzbeträge passend einwerfen. Wird ein größerer Betrag eingeworfen als gefordert, erfolgt ein neuerliches Aufbuchen auf Hinterlegungsspeicher und Bank 1.

## HOPPER - Erstbefüllung

- Türschloss öffnen
- Serviceprogramm ist eingeleitet Display zeigt
- Rückgabetaste drücken, Display zeigt den Programmstand
- Hopper befüllen, über den Münzeinwurf 5,-DM (2 EUR) + WSM
- gemünzte Punkte werden angezeigt
- Serviceschalter ziehen, bzw. Tür schliessen
- Hopper sind befüllt, Beträge sind registriert
- Auffüllbeleg kann angefertigt werden. Ausdruck "0"=normal, Werkseinstellung



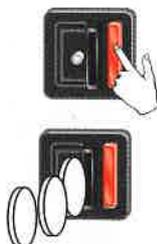
## Auffüllung nach einer Leerzahlung

- Anzeige im Display nach einer Hopperleerzahlung

HOPPER LEER

### Auffüllvorgang

- Rückgabetaste drücken
- Hopper befüllen, über den Münzeinwurf



- gemünzte Beträge werden auf Bank 1 angezeigt

BANK 1

200

- Rückgabetaste drücken, Auffüllvorgang beendet, Beträge sind registriert.



- Auffüllbeleg kann angefertigt werden. Ausdruck "0"=normal, Werkseinstellung



**TIPP** Der Auffüllvorgang kann auch mit der Auffüllkarte erfolgen.

### Vorwort

**STELLA-Spielgeräte** sind moderne Produkte der Automatentechnik.

Es werden die neuesten am Markt befindlichen Elektronikkomponenten eingesetzt. Dadurch kann maximale Mikroprozessorleistung auf minimalstem Raum untergebracht werden.

Der modulare Aufbau bietet eine bisher unerreichte Servicefreundlichkeit.

### Achtung!

Um persönlichen Schaden zu vermeiden und um die **Garantiebedingungen** zu wahren, dürfen **Serviceleistungen** nur von **qualifizierten Fachkräften** ausgeführt werden.

Die in diesem Dokument enthaltene Information kann von uns ohne Vorankündigung geändert werden und stellt keine Verpflichtung unsererseits dar. Ohne unsere ausdrückliche **schriftliche Erlaubnis** darf für andere Zwecke als den persönlichen Gebrauch durch den Käufer dieses Handbuch nicht in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, mittels Fotokopie und durch Aufzeichnung reproduziert oder übertragen werden.

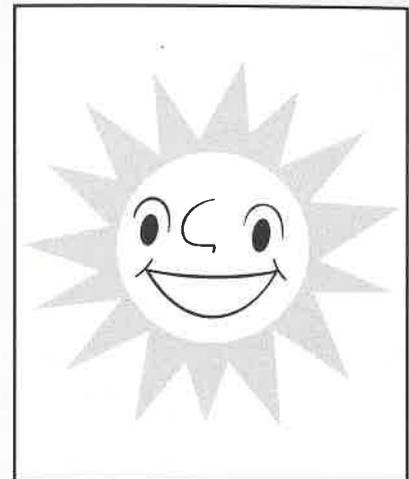
### Copyright

des Programminhaltes (Eigentum) liegt ausschließlich beim Hersteller.

### Dokumentation

#### Spielbeschreibung:

Beschreibung des Spielsystems und der gerätespezifischen Informationen.



*Dieses Spielgerät ist ein Unterhaltungsgerät mit Rückgewähr, ohne Geldgewinnmöglichkeit. Es hat reinen Unterhaltungswert; ausgeworfene Weberspielmarken verlängern nach Wiedereinwurf das Spiel. Der Umtausch dieser Marken gegen Geld oder Ware ist strafbar (§284 StGB)!*

Dieses Gerät ist serienmäßig mit der Anschalteinheit ausgestattet, die Sie für den Betrieb des Goldenen Schlüssels benötigen.



#### Inhalt

Allgemeine Hinweise	1
Technische Daten	2
Allgemeines	3
Inbetriebnahme	4
Einstellungen/Profitester	6
Tasten/Displays	7
Spielbeschreibung	8
Einstellungen	11
WSM-Optimat/Rec.Comm.	12
Fehler- / Statusmeldungen	13
Jackpotanbindung/Walzen	14
Teilelisten	15
Service Menü	18
Konformitätserklärung	20

## Asterix und Latraviata<sup>23</sup>

### Maße und Gewicht

H: 181 cm mit Sockel (ab Werk)  
 H: 168 cm ohne Sockel  
 B: 71 cm  
 T: 75 cm

Gew./Gehäuse: ca. 110kg  
 Gew./Sockel: ca. 10kg

### Betriebsspannung

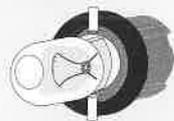
Netzspannung: 230 Volt  
 Netzfrequenz : 50 Hertz

### Sicherungen

Sämtliche Sicherungen müssen nach **IEC genormt** sein; erkennbar am sichtbaren Sicherungsdraht. Als Ersatz dürfen nur Sicherungen mit gleichen Werten verwandt werden.

### Lampen

Glassockellampen  
 6V / 2W



### Daten Münzeinheit

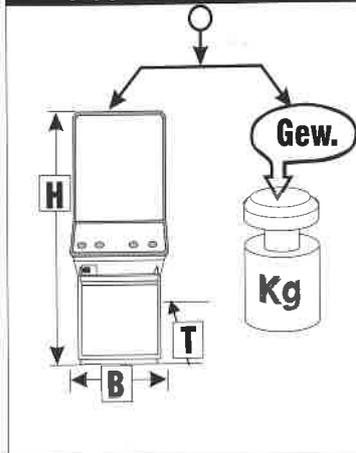
WH 910.13 v4 oder  
 NRI G-40.4500/3  
 beide Münzprüfer mit Lernmodus und bereits programmierten EURO-Daten.

Hopper oben - DM/EURO  
 Auszahlung von: 5,-DM oder  
 2 EURO  
 Inhalt: einstellbar

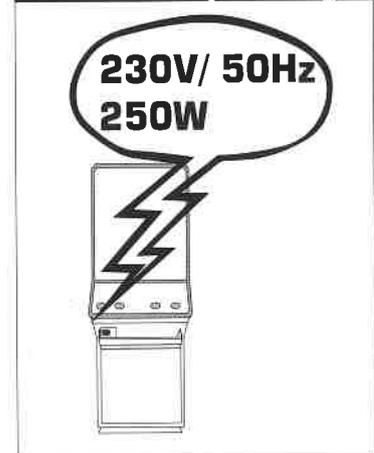
Hopper unten - alle WSM  
 Auszahlung von: WSM  
 Inhalt: je nach Größe  
 ca. 700 Stck.

Maße für einsetzbare WSM:  
 Ø: WSM von 18mm - 30mm  
 Dicke: WSM von 1,5mm - 3,2mm

### Maße und Gewicht

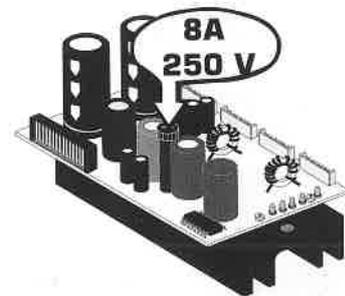
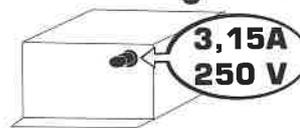


### Betriebsspannung



### Sicherungen im Spielgerät

#### Sicherung



#### Achtung!

IEC-Norm



### Baugruppenübersicht



- 1 **Geräteschlüssel überprüfen**  
2x Schlüssel (Fronttür)
- 2 **Netzanschluß**  
Der Netzanschluß erfolgt über die Kaltgerätebuchse an der Gehäuserückwand. Das Netzkabel befindet sich im Gerät.
- 3 **Einschaltroutine**  
Bei der Einschaltoutine werden Lichtschranken und Schalter überprüft sowie ein Datenbank- und RAM-Test durchgeführt. Eventuell auftretende Fehlfunktionen werden codiert in der Anzeige dargestellt.
- 4 **Überprüfung des Spielgerätes**  
Umfangreiche Prüf- und Testroutinen unterstützen den Anwender bei einer Geräte - Überprüfung bzw. Fehlersuche.
- 5 **Werkseinstellung**  
Ab Werk ist das Spielgerät mit einer Defaulteinstellung versehen, die bei Bedarf in den jeweiligen Menüs den Bedürfnissen des Aufstellplatzes angepaßt werden kann.
- 6 **GeräteKennzahlen eingeben**  
Zur besseren Identifikation bei einer Kassierung mit einem Daten-Drucker können den Spielgeräten folgende Geräte-Kennzahlen zugeordnet werden:  
Hallen Nr.-----  
Geräte Nr.-----
- 7 **Hopper befüllen**  
Zur Absicherung eines störungsfreien Spielbetriebes sollten die beiden Hopper ausreichend befüllt sein. Das Auffüllen muß zwecks Registrierung im Füllstandsmanagement immer über den Münzeinwurf erfolgen.



siehe Seite 4



siehe Seite 4



siehe Seite 5



siehe Seite 6



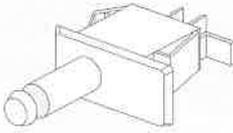
siehe auch  
Umschlaginnenseite

## Asterix und Latraviata

0000SERV

Service-Schalter in Mittelstellung

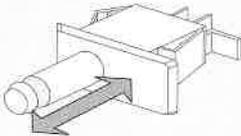
### Der Selbsttest



Service-Programm einleiten

0000SERV

Statusmeldung "SERVICE-Programm"



! Ist der SERVICE-Schalter defekt oder geschlossen, kann der Selbst-Test nicht gestartet werden. Wählen Sie dann den Foultest im Menü F31.

### Gerät einschalten/Einschaltroutine

- Während der Einschaltroutine werden die Lichtschranken der Baugruppen und die Steuereinheit überprüft.
- Wird die Einschaltroutine fehlerfrei durchlaufen, wird bei geschlossenem Gerät und Kredit "0" der Werbemodus aufgerufen.
- Falls der Serviceschalter in Mittelstellung steht, wird in den Servicebetrieb geschaltet, die Einblendung "SERV" erfolgt im Display.

### Schneller Gerätetest

Ein integrierter "Selbsttest" unterstützt den Techniker bei einer schnellen routinemäßigen Geräteüberprüfung. Nacheinander werden folgende Testprogramme gestartet:

- Foultest
- Lampentest
- Soundtest

### Test starten:

- SERVICE-Betrieb einleiten, im Display erscheint die Codierung "SERV"
- Serviceschalter kurz betätigen, der Selbsttest wird gestartet.

### Fehler - Tabelle

00000000	Monitorarstellung
00000008	Soundplatine defekt
FD UL	Motor 1
F R 1	
FD UL	Motor 2
F R 2	
FD UL	Motor 3
F R 3	
00000010	Hopper-Volllichtschranke Geld
00000020	Auswerfer-Lichtschranke Geld
00000030	Revisionskontakt Geld
00000050	Hopper-Volllichtschranke WSM
00000060	Auswerfer-Lichtschranke WSM
00000070	Revisionskontakt WSM
00100000	Taste "Start/Risiko" (Rechts)
00200000	Taste "Rückgabe (Münzeinw.)"
00300000	Taste "WSM"
00400000	Taste "Annahme/Menü"
00500000	Taste "Halt 1"
00600000	Taste "Halt 2"
00700000	Taste "Halt 3"
00800000	Taste "Halt/Einsatz"
00900000	Taste "Halt/Max.Einsatz"
00020000	Taste "Risiko" (links)
00030000	Taste "Hilfe"

**Werkseinstellung**

Ab Werk ist das Spielgerät mit einer Defaulteinstellung versehen, die einen optimalen Spielbetrieb garantiert. Bei Bedarf können Sie das Spielgerät den jeweiligen Anforderungen des Aufstellplatzes anpassen, indem Sie in den Menüs die Einstellung ändern.

**!** Nach einer Initialisierung mit dem Profitester sind alle Einstellungen auf die Werkseinstellung zurückgesetzt. Kassierdaten werden gelöscht.

Menü	ab Werk	Bemerkung
<b>F55</b> Ausdruckart festlegen	0	siehe unten
<b>F56</b> Münzgrenze setzen	70 (35)	1,-DM, 70,-DM (50 Cent, 35 EURO)
<b>F57</b> Servicealarm setzen	OFF	bei "ON" Annahme-Taste drücken
<b>F59</b> Hallen-Nr. anzeigen/eingeben		siehe nächste Seite
<b>F5A</b> Geräte-Nr. anzeigen/eingeben		siehe nächste Seite
<b>F5E</b> Quote einstellen		codiert
<b>F5D</b> Hopper Maximallevel setzen	VOLL	100,200,300 und 400
<b>F5L</b> Rückgewähr	70 (35)	OFF, 50-100(25-50 EURO) in 10 Schritten
<b>F81</b> Münzprüfereinstellungen		alle Münzsorten, siehe Seite 14
<b>F87</b> Werbetext eingeben		
<b>F88</b> Jackpotkennnummer	00	00=kein Jackpotbetrieb
<b>F89</b> Jackpotstatistik im Ausdruck	OFF	ON=Daten werden ausgedruckt
<b>F8A</b> Banknoten freischalten	100(50)	10=nur 10,-DM, 20=10,-/20,-DM, 100=alle frei (5, 10, 50 EURO)
<b>F91</b> Demospiel	OFF	Freigabetasten drücken, siehe Skizze
<b>F92</b> Hopper - Entleerung starten		erst nach Ausdruck mit Löschen möglich
<b>F93</b> Sound im Werbelicht	ON	OFF=Sperrern
<b>F95</b> Weiterspielmarken sperren	OFF	ON=alle WSM gesperrt
<b>F97</b> Gelöschte Pkt. registrieren	OFF	Anzeige erfolgt in F98
<b>F98</b> Anzeige gelöschte Punkte		nur wenn F97 auf "ON"
<b>F99</b> Ewigzähler für gel. Punkte		nur wenn F97 auf "ON"
<b>F9B</b> WSM - Optimat		WSM - Auszahlung mit Wirtkarte
<b>F9C</b> Jackpot-Schnellspiel	OFF	10Sek., 20Sek., 30Sek. Zeit, wann Spiel aut.gestartet wird
<b>F9d</b> Hinterlegter Betrag verdeckt	OFF	ON=Rückgewährbetrag nach dem 1. Spiel nicht mehr sichtbar
<b>F9J</b> Pkt. Clubspiel - Jackpot	0%	0%, 50% und 100%
<b>F9L</b> Sekt oder Selters	OFF	ON=Freigabe
<b>F9P</b> Teilannahme Risiko	ON	OFF=Sperrern
<b>F9T</b> Supervariorisiko für Clubspiel	OFF	ON=Freigabe

**Menü F55, Art des Datenausdrucks**

- 0 =Kassierausdruck
- F0=Ewigzählerausdruck
- F1=Kopie des Kassierausdrucks
- F2=Statistikdaten (Freigabetasten drücken)
- F3=Wochenkassierung (Freigabetasten drücken)
- F4=Jackpotstatistik einzeln (Freigabetasten drücken)  
(nur wenn Kennnummer in F88 vergeben wurde)



## Asterix und Latraviata



### ACHTUNG !

Der WSM - Hopper darf niemals mit Münzgeld befüllt werden, der Münzgeld - Hopper niemals mit WSM.

Wartezeit bis zum automatischen Löschen des Hinterlegungsspeichers bei Punktstand "0", innerhalb dieser Zeit ist das Nachmünzen möglich.

### Löschzeit Hinterlegungsspeicher

#### Einstellung

sonstiges

ab Werk

Nachmünzzeit: sofort

sofort

Umstellen mit Taste „F3“, mögliche Einstellungen:

sofort, 1Minute, 2Minuten, 3Minuten, 5Minuten, 7Minuten

### Punkte löschen

Mit den beiden Tasten AUSWURF WEITERSPIELMARKEN und RÜCKGABE können bei Hinterlegungsspeicher "0", Punkte auf BANK1 und BANK2 gelöscht werden.



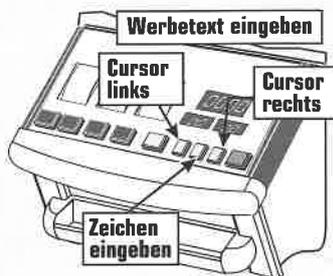
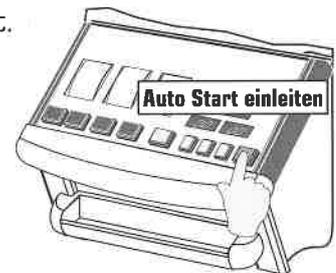
### Servicealarm

Bei aktiviertem Servicealarm, F57 auf "ON" muß beim Öffnen der Fronttür die linke Taste "ANNAHME" gedrückt werden. Die Alarmfunktion wird dann unterdrückt.



### Auto-Start

Bei allen Spielen ist eine Auto-Start-Funktion aktivierbar, dazu die Start-Taste bei Spielbeginn solange gedrückt halten, bis "Auto-Start" eingeblendet wird.



### Werbetext eingeben

Im Menü F87 kann über die in der Skizze dargestellten Tasten ein Werbetext eingegeben werden (max. 25 Zeichen).



### Kennnummern eingeben

Über die dargestellten Tasten können die Hallennummer (F59) bzw. die Gerätenummer (F5A) eingegeben werden.

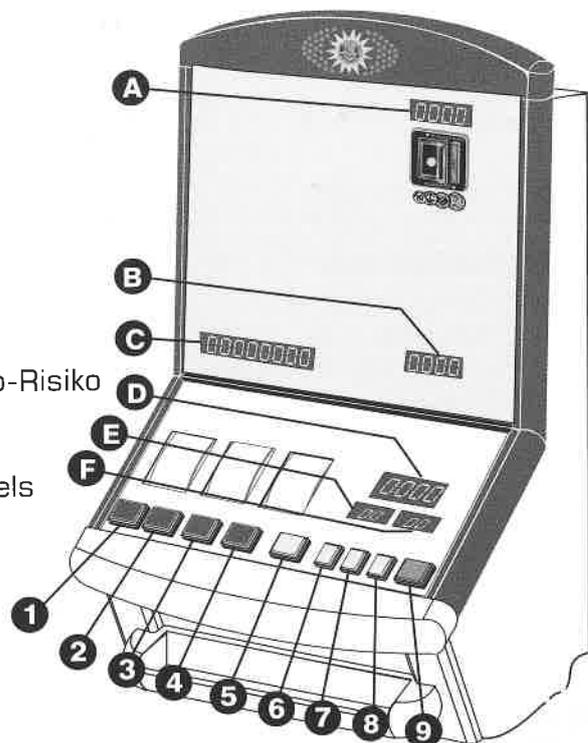


### Spielfortsetzung

Mit Drücken der Start-Taste wird ein eingeleiteter Rückzahlvorgang unterbrochen.

**Displays und Tasten im Asterix und Latraviata**

- A Hinterlegungsspeicher**  
Eingeworfene Beträge werden angezeigt in Pkt.umgewandelt und auf BANK1 angezeigt. Bis zu dem auf dem Hinterlegungsspeicher angezeigten Betrag erfolgt die Rückgewähr.
- B Bonus**  
Punkte aus dem Bonusfeld (im Featurespiel).
- C Alpha-Display**  
Info-Display, z. B wird hier eingeblendet wieviel Punkte gewonnen wurden. In der Werbelichtphase werden evt. eingegebene Webetexte angezeigt.
- D Winmeter**  
Gewinn- und Einsatzpunkte für das Clubspiel werden hier verbucht.
- E Bank2**  
Punkte aus WSM-Einwurf
- F Bank1**  
Punkte aus Geldeinwurf, Gewinnpunkte aus dem Basisspiel.
- 1 ANNAHME**  
Gewinnpunkte werden auf das Display Winmeter gebucht. Ein eingeleitetes Risikospiel wird mit der Taste ANNAHME beendet.
- 2-4 Halten**  
Walzenposition für den 2. Lauf halten. Teilannahme eines im Risiko befindlichen Gewinns mit Halten-Taste **2**
- 5 AUSWURF WEITERSPIELMARKEN**  
Auszahlung von Weiterspielmarken.
- 6 Turbo-Gewinn-Feature/Buchen**  
Turbo - Feature aktivieren.  
Punkte von BANK 2 bzw. BANK 1 auf das WINMETER buchen
- 7 WECHSEL EINSATZ**  
Einsatzwechsel, Vario-Risiko und Super-Vario-Risiko
- 8 FEATURE**  
Wechsel ins Featurespiel oder Start des Spiels  
Sekt oder Selters (siehe Spielbeschreibung)
- 9 START/RISIKO**  
Starten des Walzenlaufs, Risikospiel.



## Asterix und Latraviata

### Basis-Walzenspiel (A)

Der Einsatz für ein Spiel beträgt 0,10 DM (50 Cent) = 1 Punkt, bzw. 2, 5 oder 10 Punkte.

Walzenstellungen ergeben einen Gewinn gem. Gewinnplan.

Ein Gewinn wird in der Risikoleiter (D) zum Riskieren angeboten und nach Beendigung des Spiels mit dem Einsatz malgenommen.

Punkte durch Zusatzsymbol auf der Gewinnlinie werden addiert.

2 bzw. 3 Asterixsymbole im Criss-Cross erhöhen den Bonus.

Liegt kein Gewinn und kein Featureeinstieg (E), (6 oder mehr Punkte) vor, so wird in bestimmten Fällen ein Hold angeboten.

Bei Gewinnen von 12 bis 100 Punkten in der Risikoleiter (D) kann ins (einsatzfreie) Feature (C) gewechselt werden.

### Feature (C)

Bei Featurestart wird das Feld 0 (Start) oder das entsprechende Punktfeld bei Wechsel von der Risikoleiter (D) beleuchtet und man würfelt eine Zahl von 1 bis 6 und rückt entsprechend vor. Auf jedem Punktfeld hat der Spieler die Möglichkeit, das Feature (C) zu beenden. Durch Mini-Feature beendet er das Feature (C) und geht mit der Punktzahl in die Risikoleiter(D).

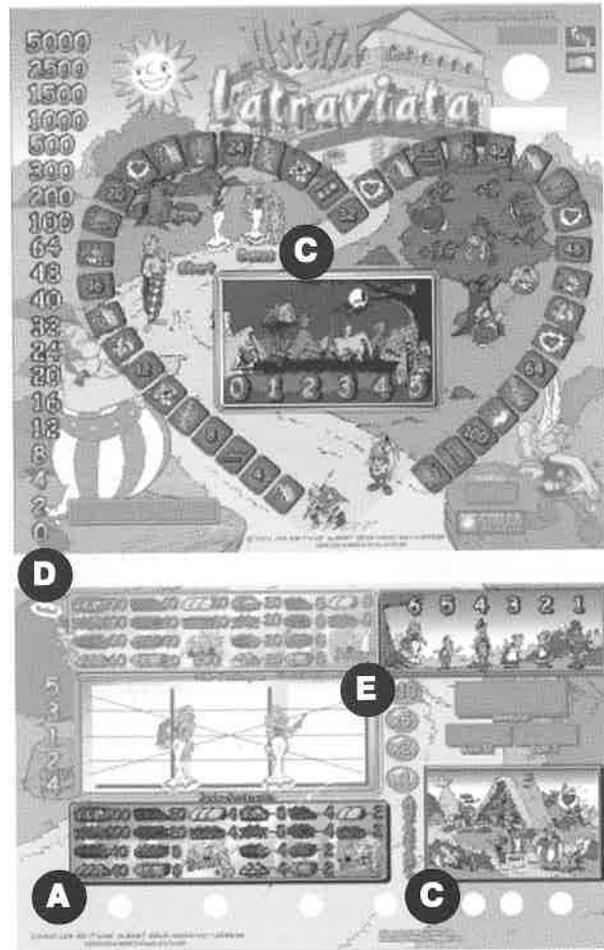
### Aktionen

*Start:* Keine Aktion.

Haus-Ausspielung

Ausspielung zwischen:

- *Herz:* kann bei der Latraviata-Ausspielung oder beim Vorwärtskommen Feature helfen.
- *Obelix und Asterix sind verliebt:* hilft bei der Latraviata-Ausspielung.
- *Obelix und Asterix sind traurig:* hilft nicht bei der Latraviata-Ausspielung.
- *Schwiegermütter von Obelix und Asterix:* zurück zum Start.
- *Troubadix:* Auf den Haltetasten wird eine Kombination vorgegeben, die man nachmachen muss. Für jeden Richtigen erhält man eine vorher ausgespielte Punktzahl.



*Featuregewinnfeld:* Die Punktzahl kann angenommen werden oder man macht weiter.

*Display:* Es wird ein Displayspiel ausgespielt:

- *Stoppe Paar:* Stoppe 2 Zahlen auf dem Display: Summe wird gegeben.
- *Punkte Jagd:* Stoppe Zahlenband auf dem Display: Summe wird gegeben.
- *Rechner:* Stoppe Zahlenband mit Zahlenrechnung auf dem Display: Ergebnis der Rechnung wird gegeben.
- *Geld Sack:* "Hütchen-Spiel" mit 3 Punktwerten im Display.
- *Hoch Runter:* 2 Zahlen auf dem Display laufen abwechselnd hoch/runter: Summe wird gegeben.
- *Punkte Multi:* Stoppe 2 Zahlen im Display: Multiplikation wird gegeben.
- *Equaliser:* Stoppe Strahlen im Display: Anzahl der Segmente wird gegeben.

*Latraviata-Ausspielung:*

*Ausspielung zwischen:*

- *Bonus:* Bonus erhöht sich
- *Stop:* Featureende
- *Start:* zurück zum Start

Bei dieser Ausspielung kann das Herz oder Obelix/Asterix hilfreich sein (Ergebnis ist Bonus und nicht Start oder Stop).

*Idefix:* Man landet auf einem anderen Feld im Feature.

*Obelix ist traurig:* Obelix/Asterix sind traurig in der Haus-Ausspielung, helfen also nicht mehr in der Latraviata-Ausspielung.

*Römer:* Römer-Gewinn-Ausspielung im Baum summiert Punkte.

*Defektes Schwert:* Featureende.

*Oscar-Figur:* Man kann einen Gewinn in der Risikoleiter stoppen (Geschicklichkeit).

*Leuchtendes Herz:* Wenn man in der Haus-Ausspielung bereits das Herz beleuchtet hat, rückt man "schnell" im Featuretrail vor.

*Walze:* Es werden 6 Gewinnläufe angeboten, wobei man sich bei jedem Angebot entscheiden muss, ob man diesen Gewinn nimmt oder ob man auf einen höheren hofft.

*Zerbrochenes Herz:* Wenn man in der Haus-Ausspielung bereits das Herz beleuchtet hat, verliert man dieses wieder. Ist das Herz nicht beleuchtet, ist das Feature hier beendet.

*Latraviata:* Stoppe viele Buchstaben im Latraviata-Schriftzug. Buchstabensumme = Punktzahl.

*Schuhe:* Der nächste Gewinn wird eingestept.

*Bonus:* Man erhält die Punktzahl auf dem Bonus. Bonus geht auf 4.

*Dorffest:* Man erhält 3 Zahlen, die man zu einer 3-stelligen Hausnummer zusammenstellen muss: Punktzahl ergibt Gewinn.

## Asterix und Latraviata

### Clubspiel (B)

Gewinne aus den Walzen, dem Feature (C) oder Risiko (D) können aufs Winmeter umgebucht werden; oder direkt von Kredit. Der Einsatz beträgt (10+1) mal Einsatzhöhe und die Gewinne werden gem. Gewinnplan gegeben und in der Risikoleiter (D) zum Gewinn angeboten. Nach Annahme wird der Gewinn mal Einsatzhöhe genommen.

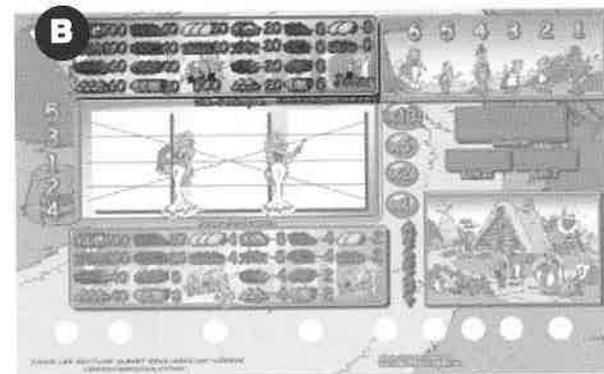
Es gelten 5 Gewinnlinien (pro Gewinnlinie 2 Punkte Einsatz).

### Risiko (D)

Gewinne, die sich nicht in der Risikoleiter (D) befinden, werden zwischen dem nächsthöheren und dem nächstniedrigeren Wert riskiert, sonst zwischen dem nächsthöheren und Null bzw. einem niedrigeren Feld. Die Risikostufe (D), auf die man riskiert, kann man verändern.

Die Risikoobergrenzen betragen bei Einsatz 1 5000 Punkte, bei Einsatz 2 2500 Punkte, bei Einsatz 5 1000 Punkte und bei Einsatz 10 500 Punkte. Der Gewinn wird nach dem Risiko (D) mit dem Einsatz multipliziert.

Ab 12 Punkte bis 100 Punkte kann in das Feature (C) gewechselt werden (nur Basisspiel)



### Sekt oder Selters

Vor dem Spielbeginn, wenn alle Zähler auf 0 stehen, hat man 2 Möglichkeiten „Sekt oder Selters“ zu Spielen:

Nachdem dem Einwurf von 1 bis 5 WSM kann mit der Feature-Taste das „Sekt oder Selters“ Spiel aktiviert werden. Wenn das „Sekt oder Selters“ Spiel aktiv ist, werden die Punkte zu einer Ausspielung gegeben. Nach dem Betätigen von Start-Taste hat man entweder gewonnen, die Punkte werden verdoppelt und man hat eine Auswahl zwischen Weiterspielen und Auszahlen, oder verloren, die Punkte werden gelöscht.



**Das Feature „Sekt oder Selters“ ist standardmässig ausgeschaltet. Einstellmöglichkeiten im Menü "F9L"**

### Feature: Sekt oder Selters

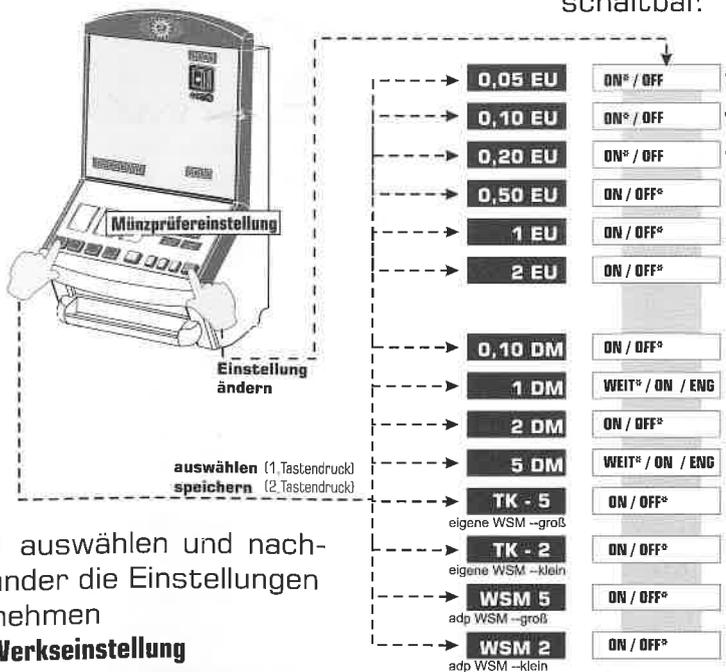


siehe Service-Menue F90

### Münzprüfereinstellungen

Im Menü F81 können Einstellungen für alle Münzsorten vorgenommen werden. Die Einstellungen werden nacheinander aufgerufen.

- Bei 0,05/0,10 und 0,20 EURO ist in DEM Betrieb nicht umschaltbar.



- F81 auswählen und nacheinander die Einstellungen vornehmen
- \* ist Werkseinstellung

### Hinweis

Sollen die "adp-WSM" nicht mehr angenommen werden, müssen diese gezielt gesperrt werden. **WSM 5 / WSM 2** auf "ON".

## Asterix und Latraviata



zurück-  
blättern



Annahme/  
vorblättern

### Statistikdaten "Recall-Commander"

Um die letzten 10 Spiele anzuzeigen, muss man mit dem **"Goldenen Schlüssel"** (Grün/Ein-Aus), dieses Feature aktivieren.

- Schlüssel einstecken, Start-Taste drücken
- Zurückblättern: Annahme-Taste
- Vorwärtsblättern: Start-Taste
- Beenden: Schlüssel entnehmen

#### Beispiel:

Statistikdaten	
00000000	Monitoranzeige
20B000000000	
20BET0100004	
20WIN0000008	

2 = Spielnummer

B = Basisspiel

2 = Spielnummer

BET01 = Basisspiel/Einsatz

4 = Gewinn /Punktezahl

2 = Spielnummer

WIN = Gewinn nach Feature oder Risiko

8 = Gewinn/Punktezahl



### WSM - Optimat

Diese Funktion ermöglicht das Auszahlen von WSM mit Hilfe des "Goldenen Schlüssel" (Wirtekarte/Rot).

Es ist möglich in Menüpunkt 9B bis zu 5 Goldene Schlüssel (Wirtekarte/Rot) freizugeben, mit denen die Auszahlung gestartet werden kann. Es können alle WSM bis auf 20, die minimal in dem Hopper bleiben sollen, ausgezahlt werden. Ausgezahlt wird nur eine Anzahl von Münzen die durch 10 teilbar ist. Das Auszahlen ist nur möglich, wenn kein Kredit auf dem Zähler vorhanden ist. Mit dem Betätigen der Annahmetaste startet man das Auszahlen. Der Restbetrag wird auf dem Alphanumerischen Display angezeigt.

Mit der Technikerkarte (Blau) ist es möglich alle freigegebenen "Goldenen Schlüssel" (Wirtekarten) zurückzusetzen. Dafür muss man im Menüpunkt 9B mit der Starttaste die "CLR" Befehl bestätigen und durch drücken der Starttaste werden alle Wirtekarten gelöscht.

**Der WSM - Optimat wird registriert und im Ausdruck mit Datum und Schlüssel (Karten) - Nummer aufgeführt.**

#### Menü F9B

- Schlüssel einstecken und dann kann man den Menüpunkt umstellen
- Umstellen ON/OFF mit der Start-Risiko-Taste
- Mit ON ist die Wirtekarte/rot freigeschaltet, man kann bis zu 5 Wirtekarten aktivieren
- Beenden: Schlüssel entnehmen und mit der Annahme-Taste das Menü verlassen



### Fehler- /Statusmeldungen

Während der Einschalt routine und des Spielbetriebes wird das Gerät ständig überwacht, Fehler- bzw. Statusmeldungen werden auf dem Display oder Monitor eingeblendet.

#### Anzeige Beschreibung

- FOUL** allgemeine Anzeige für Fehler, blinkt während des Spielbetriebes
- F\_IN** Gerät wartet auf Initialisierung
- SND** Fehler Soundplatine
- QUOT** Bei Betrieb an einem Mystery Jackpot wird automatisch die Gesamtquote aus Gerätequote+Jackpotquote ermittelt, ist diese im kritischen Bereich, wird bei Einstieg ins Serviceprogramm die Meldung ausgegeben.
- STAT** Erscheint bei einem Wechsel der Programmversion, nach einer Initialisierung werden nur die Statistikdaten gelöscht
- F\_RE** allgem. Münzeinheitenfehler während des Spiels
- REVO** Revisionskontakt oben (Geld) defekt
- REVD** Revisionskontakt unten (WSM) defekt
- HOPD** Hopper Coin exit - Signal oben (Geld)
- HOPU** Hopper Coin exit - Signal unten (WSM)
- VOLO** Hopper voll - Lichtschranke oben defekt
- VOLU** Hopper voll - Lichtschranke unten defekt
- F\_RE HOIM1** Auswurfimpuls länger als Lichtschrankenimpuls erlaubt oben (Geld)
- F\_RE HUIM1** Auswurfimpuls länger als Lichtschrankenimpuls erlaubt unten (WSM)
- F\_RE HOIM2** Auswurfimpuls ohne Auszahlung oben (Geld), Alarmton
- F\_RE HUIM2** Auswurfimpuls ohne Auszahlung unten (WSM), Alarmton
- F\_RE HOMOT** Hoppermotor oben (Geld) defekt
- F\_RE HUMOT** Hoppermotor unten (WSM) defekt
- F\_RE HOLI** Hopper - Lichtschrankenfehler oben (Geld)
- F\_RE HULI** Hopper - Lichtschrankenfehler unten (WSM)
- F\_RE PRUEFR** Münzprüfer defekt, Alarmton
- F\_RE SCHILD** Münzschild fehlt, Alarmton, Reset
- F\_RE FEHLER** Münzprüferkennung ist falsch
- F\_RE HOST** Münzstau oben (Geld)
- F\_RE HUST** Münzstau unten (WSM)
- F\_RE MANIP** Manipulationsversuch am Hoppermotor oder Platine, Alarmton
- FOUL FADEN** Fadenfehler, Erkennung nur, wenn in Menü 5b eingeschaltet
- SERV** Gerät ist im Serviceprogramm, Serviceschalter in Mittelstellung
- TEST** Gewinntestprogramm ist eingeleitet
- CLR** Erscheint bei Aufruf der Datenlöschprogramme in F51 oder F52, Die Hopper wurden leergezahlt über die Hopperentleerung in Menü F92
- DL** Gerät ist im Dauerlauf
- FIL** Erscheint bei einer Auffüllung nach einer Leerzahlung oder bei einer Wiederbefüllung nach einer Hopperleerung
- ULD** Überlauf einer der Anzeigen

## Asterix und Latraviata<sup>288</sup>

### Mystery Jackpot

#### Allgemeine Informationen

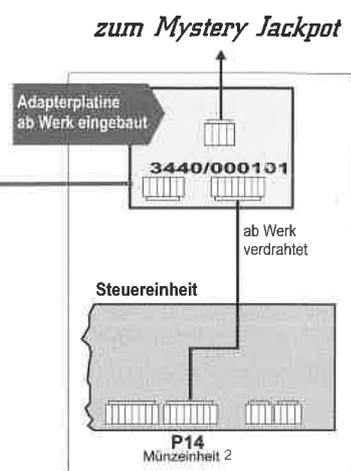
Bei Fun Games ist ab Werk eine **spezielle Adapterplatine** zur Jackpotanbindung eingebaut. **(siehe Skizze)**

Fun Games unterliegen folgenden Einschränkungen, **max. 10 Geräte** können angeschlossen werden. Jedes Gerät muß mit einer **Kennnummer (1-10)** versehen sein.

**Wichtig, jede Kennnummer darf nur einmal vergeben werden (Menü F88).**

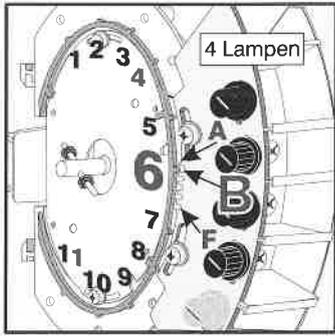
*Beispiel: Asterix und Latraviata*

*Beispiel: Asterix und Latraviata*



Menü F88 "0" = deaktiviert  
1 - 10 einstellbar

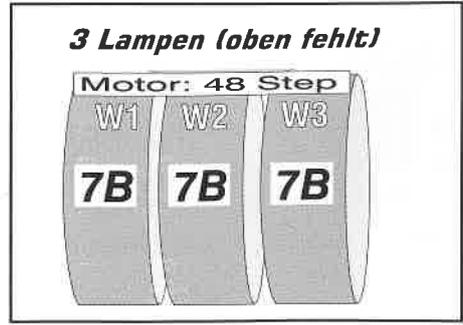
## Einbauposition der Beleuchtungseinheit

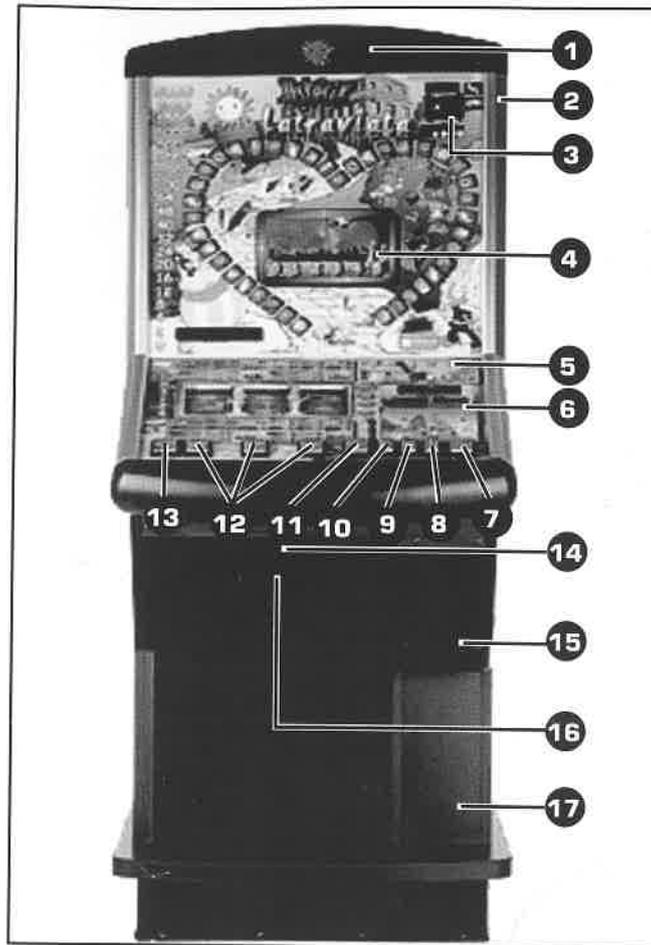


Ausgetauschte Walzensegmente werden **immer** mit der **Position 6B** und **4 Lampen** für die Beleuchtungseinheit geliefert. Eventuel muss eine Positionsänderung erfolgen und / oder eine Lampe entnommen oder zugefügt werden.

*Einbauposition bei einem Austauschwalzensegment*

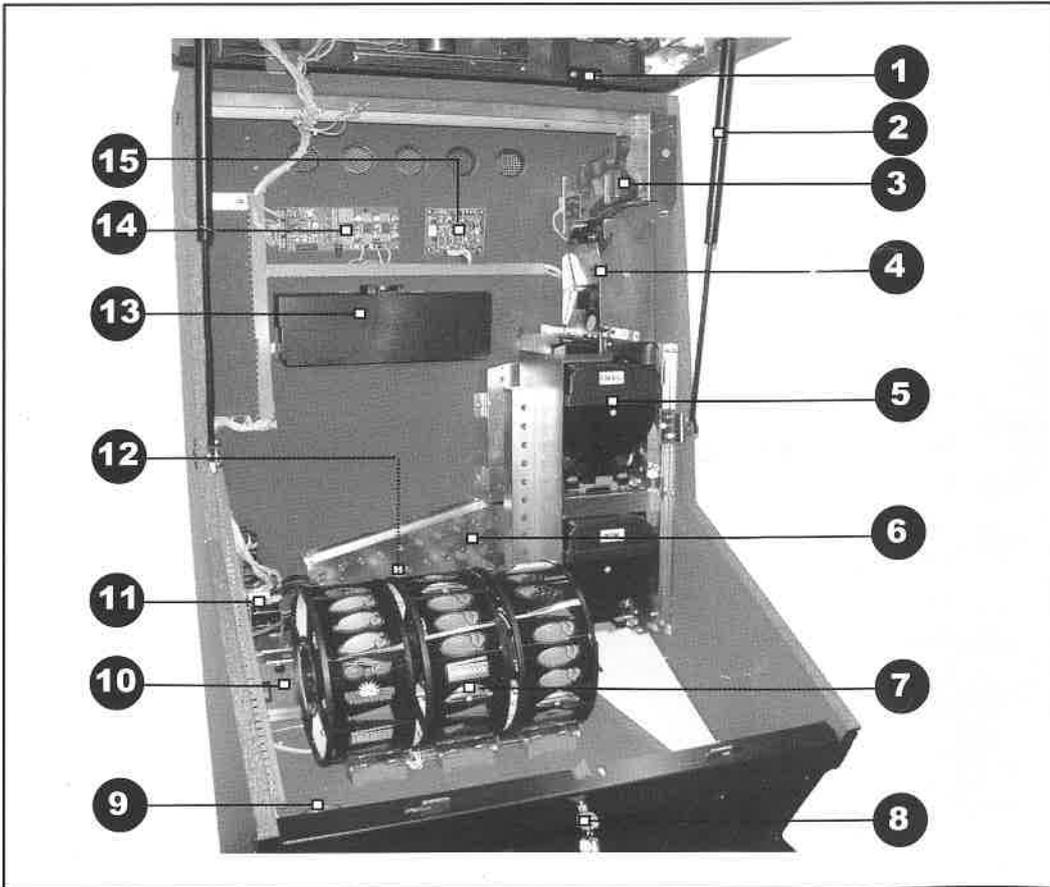
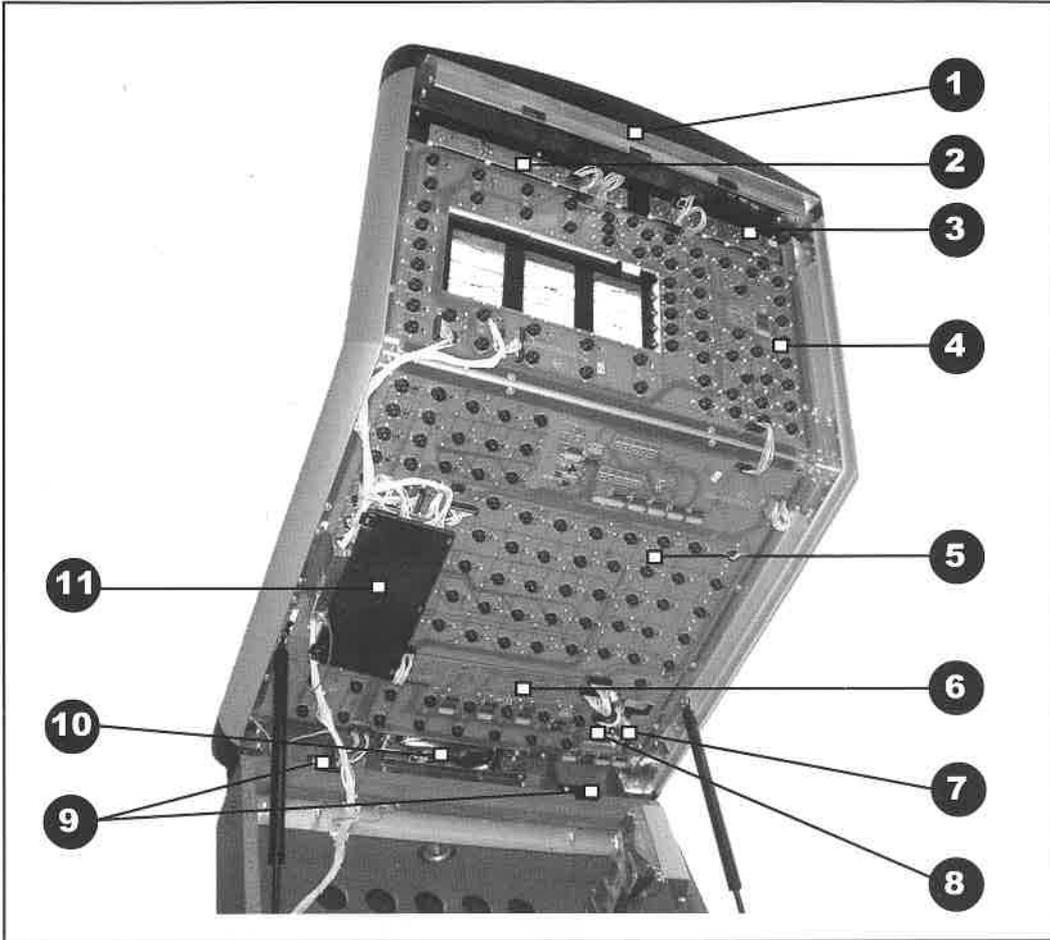
*Einbaupositionen bei diesem Gerät*





POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6003 0684	RAHMEN-OBERTEIL	
2	6003 8995	RAHMEN	
3	6000 8143	AUFNAHME BEDRUCKT	
4	6004 1051	FRONTSCHIEBE OBEN	
5	6003 2963	ZWISCHENPROFIL	
6	6004 1052	FRONTSCHIEBE UNTEN	
7	6004 1042	TASTE START RISIKO	
8	6004 1044	TASTE FEATURE	
9	6004 1046	TASTE WECHSEL EINSATZ	
10	6004 1045	TASTE TURBO BUCHSEN	
11	6004 1041	TASTE AUSGABE WSM	
12	6004 1040	TASTE HALTEN (3X)	
13	6004 1043	TASTE ANNAHME	
14	6003 0683	RAHMEN-UNTERTEIL	
15	6003 7805	AUSZAHLSCHALE	
16	6000 8241	SCHLOSS	
17	6003 8241	GEHÄUSE	

# Asterix und Latraviata<sub>RS</sub>



Ersatzteilliste

POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6003 9022	RIEGELBLECH	
2	6003 0375	TASTENVERBINDUNGSPLATINE	
3	6002 7894	TASTENPLATINE	
4	6004 1039	GEWINNPLAN UNTEN	
5	6004 1033	GEWINNPLAN MITTE	
6	6004 1038	GEWINNPLAN OBEN	
7	6002 7492	ANSCHALTEINHEIT	
8	6002 7492	MUENZEINHEIT	
9	6003 0784	SCHARNIER	
10	6003 9050	LAUTSPRECHER	
11	6003 2580	LAMPENTREIBERPLATINE	AT
o.Abb.	6004 0871	TUERKABELBAUM	

POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6002 7181	SCHARNIER	
2	6003 2949	GASDRUCKDÄMPFER	
3	6003 9027	MÜNZEINLAUF	
4	6003 4819	MÜNZPRÜFER WH 910.13	
4 A	5500 5863	MÜNZPRÜFER WH 910.13	AT
5	6003 7659	HOPPER UMD MP-STEUERUNG	
	6003 9018	HOPPER MONTIERT	
	6003 8990	MIKROSCHALTER	
	6003 8993	ÜBERLAUF	
6	6003 8969	ZWISCHENSCHACHT	
	6003 8970	ABDECKUNG ZWISCHENSCHACHT	
	6003 8971	ENDSCHACHT GELD (5,-DEM bzw. 2 EURO)	
	6003 8972	ENDSCHACHT WSM	
	6003 8973	ENDSCHACHT KASSE	
	6003 8974	ABDECKUNG ENDSCHACHT	
7	6003 5551	MASCHINENSEGMENT 90/48	
	6004 2069	WALZENSTREIFENSATZ	
8	6000 8241	SCHLOSS	
	6000 9055	RIEGEL KUNSTSTOFF	
	6003 2922	VERSTÄRKUNGSBLECH	
	6000 1105	SERVICESCHALTER	
	6003 8961	FÜHRUNGSBLECH GENIETET	
9	6003 9051	LAUTSPRECHER 10W	
10	6004 0039	NETZANSCHLUSSEINHEIT	
11	6003 5840	NETZTEIL 24V	AT
12	6003 8902	KASSE 3X	
13	6000 9050	STEUEREINHEIT MIT DAC	AT
	auf Anfrage	DATENBANK	AT
14	6003 9031	SOUNDPLATINE	AT
15	6003 6876	SERIELLE SCHNITTSTELLE	
o.Abb.	6004 1032	KABELBAUMSATZ KPL:	
o.Abb.	6003 9050	LAUTSPRECHER 20W	
o.Abb.	6003 9028	TRAFO	

Aktuelle Statistikdaten	Statistikdaten anzeigen	Testprogramme	Fehlerspeicher
<b>Annahme</b> Auswahl F10-F90	<b>F20</b> Auswahl F21-F2b	<b>F30</b> Auswahl F31-F3b	<b>F40</b> Auswahl F41-F4u
<b>F10</b> START (rechte Taste)	<b>F21</b> Münzgrenze	<b>F31</b> Foultest	<b>F41</b> Foul Auszahlung Hopper 1 WSM
<b>F11</b> Letzte Kassierung	<b>F22</b> nicht belegt	<b>F32</b> Manueller Tastentest	<b>F42</b> Foul Auszahlung Hopper 2 Geld
<b>F12</b> Einwurfsumme	<b>F23</b> Basis Sollquote	<b>F33</b> Lampentest	<b>F43</b> Foul Auszahlung Hopper 2 LS-Impuls
<b>F13</b> Auswurfsumme	<b>F24</b> nicht belegt	<b>F34</b> Schneller Lampentest	<b>F44</b> Foul Auswerfer Hopper 2 Münzstau
<b>F14</b> Spielezahl	<b>F25</b> Rechnerische Quote	<b>F35</b> Displaytest	<b>F45</b> Foul Hopper 2 Geld Lichtschranke
<b>F15</b> Auffüllsumme	<b>F26</b> Kassenquote	<b>F36</b> Soundtest	<b>F46</b> Foul Auszahlung Hopper 1 LS-Impuls
<b>F16</b> Kassensumme	<b>F27</b> Hopper 1 WSM	<b>F37</b> Münztest	<b>F47</b> Foul Auszahlung Hopper 1 Münzstau
<b>F17</b> Gewinnsumme	<b>F28</b> Hopper 2 Geld	<b>F38</b> nicht belegt	<b>F48</b> Foul Hopper 1 WSM Lichtschranke
<b>F18</b> Einsatzsumme	<b>F29</b> nicht belegt	<b>F39</b> Werbebild	<b>F49</b> Manipulation/Hopper
<b>F19</b> Hopperfehlsomme	<b>F2a</b> nicht belegt	<b>F3a</b> Testbild (Monitorgerät)	<b>F4R</b> Foul Motor 1 - 6
<b>F1a</b> Scheinekasse	<b>F2b</b> nicht belegt		<b>F4F</b> nicht belegt
<b>F1b</b> nicht belegt			<b>F4H</b> Münzschild fehlt
<b>F1c</b> Jackpotgewinnsumme			<b>F4L</b> EMP fehlt
			<b>F4E</b> nicht belegt
			<b>F4U</b> Fadenfoullichts.

### Werte einstellen und Daten löschen



Auswahl F10-F90



Auswahl F51 - F5t

- F51 Daten unt. F10 lösch. in Ewigzähl. übernehmen.
- F52 Daten unt. F40 lösch.
- F53 nicht belegt
- F54 nicht belegt
- F55 Ausdruck festlegen
- F56 Münzgrenze setzen
- F57 Servicealarm
- F58 nicht belegt
- F59 Hallennum. anz/einst.
- F5A Geräthenum. anz/einst.
- F5b Fadenfouliberw. an/aus
- F5C nicht belegt
- F5d Hopper Max Level setzt voll, 100, 200, 300, 400
- F5E Basis Sollquote einst.
- F5F nicht belegt
- F5H nicht belegt
- F5J Rückgewähr
- F5L Uhrzeit anzeigen
- F5t Datum anzeigen

### Ewig-Zähler

F60



Auswahl F61 - F6b

- F61 Einwurf ewig
- F62 Auswurf ewig
- F63 Spielzahl ewig
- F64 Auffüllen ewig
- F65 Kasse ewig
- F66 Gewinn ewig
- F67 Einsatz ewig
- F68 Hopperfehlsomme ewig
- F69 Scheckkasse ewig
- F6A nicht belegt
- F6b Jackpotgewinnsomme ewig

### Kassierdaten

F70



Auswahl F71 - F7E

- F71 Münzen in Kasse
- F72 nicht belegt
- F73 nicht belegt
- F74 nicht belegt
- F75 nicht belegt
- F76 nicht belegt
- F77 Banknote 1
- F78 Banknote 2
- F79 Banknote 3
- F7A Banknote 4
- F7b Banknote 5
- F7c Banknote 6
- F7d Banknote 7
- F7E Banknote 8

### Münzkanäle sperren (Münzprüfer)

F80



Auswahl F81 - F8A

- F81 MünzprüferEinstellung aller Münzsorten On/Off/weit/eng
- F82 nicht belegt
- F83 nicht belegt
- F84 nicht belegt
- F85 nicht belegt
- F86 nicht belegt
- F87 Werbetext eingeben
- F88 ext. Jackpot freisch.
- F89 Jackpotstatistik im Ausdruck Nur wenn in F86 ext. Jackpot freigeschaltet wurde.
- F8A Banknoten freischalten 100 = alle frei

### Geräteeinstellungen

F90



Auswahl F91 - F9t

- F91 Setze Demospiel Freigabebtasten betätigen
- F92 Hopper-Entleerung nach Ausdruck mit. löschen
- F93 Sound im Werbelicht: an/aus
- F94 nicht belegt
- F95 Weierspielmarken sperren
- F96 nicht belegt
- F97 gelöschte Punkte registrieren
- F98 gelöschte Punkte Anzeige nur wenn F97 "ON"
- F99 gelöschte Pkt. ewig Anzeige nur wenn F97 "ON"
- F9A nicht belegt
- F9b Kartenregistr. für WSM - Optimat
- F9c Jackpot-Schnellspiel
- F9d hinterlegter Betrag verdeckt
- F9E nicht belegt
- F9H nicht belegt
- F9J Pkt. Clubsp. -> Jackpot 0%, 50%, 100%
- F9L Sekt oder Selters: on/off
- F9P Teilannahme on/off
- F9t Superveniorisiko t. Clubspiel: on/off

ASTERIX UND LATRAVIATA F50-F90

# Konformitätserklärung

Wir **adp Gauselmann GmbH**

(Name des Anbieters)

**32312 Lübbecke Boschstraße 8**

(Anschrift)

erklären in alleiniger Verantwortung, daß das Produkt

**Unterhaltungsautomat  
ASTERIX UND LATRAVIATA**

(Bezeichnung)

**Profitech 3000 EU**

(Typ)

**Standgerät**

(Modell)

auf das sich diese Erklärung bezieht, mit der/den folgenden Norm(en)  
oder normativen Dokument(en) übereinstimmt.

**EN 55022:1994; EN 60204-1; EN 61000-3-2; EN 61000-3-3**

**EN 50082-1:1997** hier zutreffend IEC 1000-4-2, -3, -4, -5, -6, -8, -11, ENV 50204

(Titel und/oder Namen sowie Ausgabedatum der Norm(en) oder der anderen normativen Dokumente)

(falls zutreffend)

Gemäß den Bestimmungen der Richtlinie

**89/336 EWG; 92/31 EWG; 93/68 EWG; 73/23 EWG; 89/392 EWG**

adp Gauselmann GmbH

Boschstraße 8  
32312 Lübbecke

Tel.: (0531) 86611 - Geschäftsführung

Lübbecke, 2001-06-21

(Ort und Datum der Ausstellung)



**Konformitätserklärung**

# Münzprüfer NRI G-40.4500/3

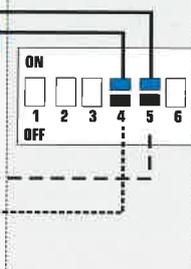
Eigene/andere WSM programmieren

**WSM klein**  
Maße für einsetzbare WSM (TK2):  
Durchmesser zwischen 1,-DM und 2,-DM Münze

**WSM groß**  
Maße für einsetzbare WSM (TK5):  
Durchmesser zwischen 2,-DM und 5,-DM Münze

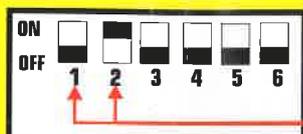
**Beispiel Programmieren**

- Spielgerät einschalten
- DIP-Schalter 5 ON (Lernmodus)
- DIP-Schalter 4 ON (TK 2 progr.)
- Mindestens 10 WSM einwerfen



- DIP-Schalter 5 zurück
- DIP-Schalter 4 zurück
- Münzen und WSM einwerfen
- Münzwege kontrollieren

**DIP-Schalter Werkseinstellung**



Dip1->immer OFF, nicht ändern  
Dip2->immer ON, nicht ändern

**DIP-Schalter Belegung**

Dip1-> OFF, nicht ändern  
Dip2-> ON, nicht ändern

Dip3-- ON=WSM groß progr.  
Dip4-- ON=WSM klein progr.  
Dip5-- ON=Prog.-Modus  
Dip6-- nicht belegt

Die Sperrung einzelner Münzsorten muss über die Geräte-  
software erfolgen.

# Münzprüfer WH 910.13 v4

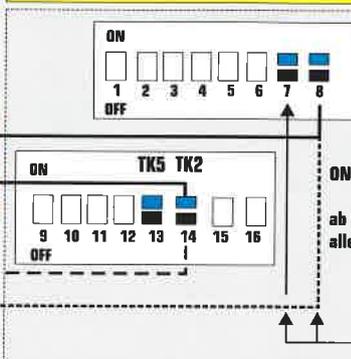
Eigene/andere WSM programmieren

**WSM klein**  
Maße für einsetzbare WSM (TK2):  
Durchmesser zwischen 1,-DM und 2,-DM Münze

**WSM groß**  
Maße für einsetzbare WSM (TK5):  
Durchmesser zwischen 2,-DM und 5,-DM Münze

**Beispiel Programmieren**

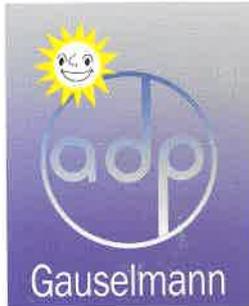
- Spielgerät einschalten
- DIP-Schalter 8 ON (Lernmodus)
- DIP-Schalter 14 ON (TK 2 progr.)
- Mindestens 10 WSM einwerfen
- DIP-Schalter 14 zurück
- DIP-Schalter 8 zurück
- Münzen und WSM einwerfen
- Münzwege kontrollieren



ON = programmieren  
ab Werk: alle DIP-Schalter auf OFF  
Lernmodus eng: Dip7 + Dip8 auf ON

**Signale während der Programmierung**

Programmierung erfolgreich --> Die Weiche im MP zieht 1x hörbar an  
Falscher Kanal (nicht TK2 oder TK5) --> Weiche im MP zieht 3x hörbar an  
Überschneidung von Münzdaten --> Weiche im MP zieht 2x hörbar an, keine Datenübernahme



produziert von:

**adp Gauselmann GmbH**  
**Merkur Allee 1-15**  
**32339 Espelkamp**

Telefon 05772 / 49-0  
Telefax 05772 / 49-165  
[www.gauselmann.de](http://www.gauselmann.de)

**Anschriften**

*Hausanschrift:*  
*Merkur Service:*  
*Teiledienst:*

Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke  
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke  
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

**Telefon**

*Technische Hotline:*  
*Teiledienst:*

0180 / 3 00 55 00 5  
0180 / 3 00 55 00 4

Mo. - Fr. von 8.00 Uhr - 20.00 Uhr und Sa. von 10.00 Uhr - 14.00 Uhr

**Zentrale:**

05741 / 273-0

**Telefax**

*Technische Hotline:*  
*Teiledienst:*  
*Zentrale:*

05741 / 273 366  
05741 / 273 366  
05741 / 273 108