



# *Spiel- beschreibung*

## **MEGA PAN**

Multicolor-Technik

Hierzu gehört:  
Betriebsanleitung C01.1

# Geld-Gewinn-Spiel-Geräte mit Multicolor-Technik

## Neue Technik spart Kosten

Multicolor ist moderne LED-Technik mit Kalt-Licht-Leuchtdioden. Die Leucht-dioden haben den Vorteil, dass sie bei der Energieaufnahme mit deutlich weniger Strom auskommen als herkömmliche Leuchtmittel. Dadurch führt die Kalt-Licht-Technik zu einer Reduzierung der Wärme im Geld-Gewinn-Spiel-Gerät. Nicht nur das Netzteil an sich bleibt kühl, auch die darum herum angeordneten Geräteteile „leiden“ nicht mehr durch eine hohe Umgebungswärme. Wärmebedingte Störungen entfallen. Die Frontscheibe bleibt „cool“.

Die Reduzierung der Wärme im Automateninneren hat ebenso Auswirkungen auf die Raumtemperatur in der Spielstätte. Dies kann, je nach Ausstattung einer Spielstätte, sogar dazu führen, dass die Klimaanlage mit deutlich niedrigerer Leistung gefahren werden kann.

LED-Technik hat einen weiteren entscheidenden Vorteil gegenüber den herkömmlichen Glühlämpchen, eine fast unbegrenzte Lebensdauer! Der Wechsel „durchgeglühter“ Lämpchen entfällt. Jeder Aufstellunternehmer weiß, was das in der Praxis heißt. Unser Beispiel macht es noch einmal deutlich: Bei durchschnittlich 50 Glühlämpchen in einem Automaten müssen bis zu acht Lämpchen durchschnittlich pro Monat ausgetauscht werden. Die Lebensdauer der wartungsfreien Dioden beträgt hingegen mehr als vier Jahre. Für die Laufzeit eines Geld-Gewinn-Spiel-Gerätes ist das kein Problem.

Die Rechnung ist also ganz simpel: Die Betriebskosten werden um mehr als die Hälfte gesenkt. Berechnet man noch anteilige Energiekosten für eine Klimaanlage hinzu, so können die Kosten sogar um bis zu 70% gesenkt werden. Auch der Spielgast hat einen entscheidenden Vorteil: Der oft ärgerliche Ausfall der beleuchteten Aktionsfelder entfällt.

Somit spricht bereits eine „nüchterne“ Betriebskosten-Bilanz eindeutig für die Multicolor-Technik.

### Energiebedarf für 1 GGSG mit Lampentechnik

Animationsbetrieb	= 180 W x 11 Stunden
Spielbetrieb	= 170 W x 5 Stunden
Energiebedarf	= 2,83 Kwh pro Tag
Normaltarif	= 0,10 € pro Kwh
<b>Energiekosten</b>	<b>= 103 € pro Jahr</b>

### Personal und Materialkosten Lampentechnik

Angenommen wird 2 defekte Lampen pro Monat  
Arbeitszeit pro Lampe ca. 2 Minuten

Lampenpreis	= 0,12 €
Personalkosten	= 30 €/Stunde
<b>Kosten pro Jahr</b>	<b>= ca. 27,10 €</b>

**Gesamtkosten pro Jahr = 130 €**

### Energiebedarf für 1 GGSG mit Multicolor-Technik

Animationsbetrieb	= 80 W x 11 Stunden
Spielbetrieb	= 75 W x 5 Stunden
Energiebedarf	= 1,25 Kwh pro Tag
Normaltarif	= 0,10 € pro Kwh
<b>Energiekosten</b>	<b>= 45 € pro Jahr</b>

### Personal und Materialkosten Multicolor-Technik

Leuchtdioden haben laut Hersteller  
eine Lebensdauer von über 4 Jahren

**Kosten = keine**

**Gesamtkosten pro Jahr = 45 €**

**Mit der Multicolor-Technik senken Sie Ihre Betriebskosten um mehr als 50%**

Der Hersteller haftet nicht für Schäden, die durch unsachgemäße Handhabung auftreten. Beachten Sie die Sicherheitshinweise in der Betriebsanleitung.

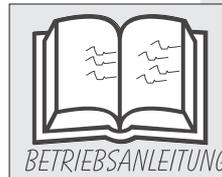
Die technische Dokumentation gliedert sich in zwei unterschiedliche, jedoch aufeinander aufbauende Teildokumentationen

## Vor der Inbetriebnahme

des Gerätes ist die Betriebsanleitung **und** diese Spielbeschreibung genau zu lesen.

### Spielbeschreibung

Beschreibung des Spielsystems und gerätespezifische Informationen.



**Ausgabe C01.1**

Best.-Nr. 6004 4591



## LED Technik

nicht nur in der Fronttür, sondern auch



... in der Walzenmaschine



... Beleuchtung Entnahmerinne

## Qualitätsanforderungen

Änderungen dieser Dokumentationen aufgrund neuer technischer Erkenntnisse behalten wir uns vor.

Spielgeräte aus adp Gauselmann Produktion unterliegen strengsten Sicherheits- und Qualitätsanforderungen und werden vor dem Versand umfangreichen Kontrollen unterworfen. Bestimmte Pflege- und Wartungsintervalle müssen nicht - außer beim Betrieb eines Akzeptors - eingehalten werden.

Um sicherzustellen, daß während des Transports oder der Lagerung keine Lackschäden oder sonstige mechanische Beschädigungen aufgetreten sind, unterziehen Sie das Gerät einer Sichtkontrolle.

## LED-Baugruppen

Dieses Gerät ist mit der neuen Beleuchtungstechnik für Fronttür, Maschine und Entnahmerinne ausgestattet.

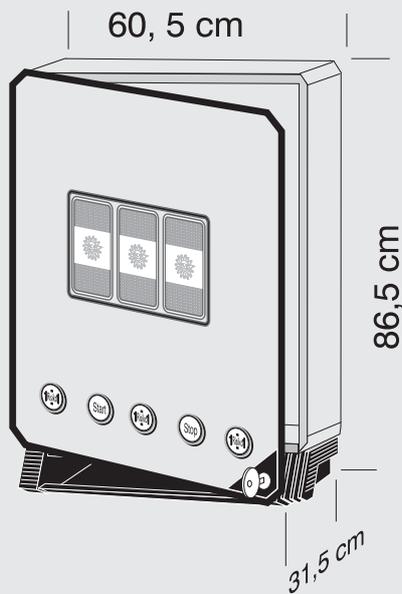
Im Austauschfall sind immer die entsprechenden "LED"-Baugruppen einzusetzen.

## Inhalt

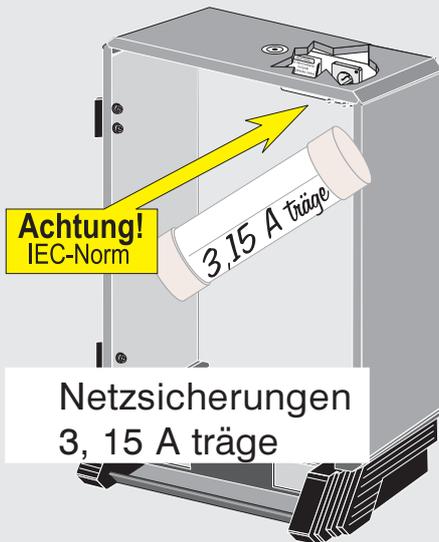
Allgemeines .....	1
Technische Daten .....	2
Beleuchtungseinheit, Einbauposition .....	2
Grundsätzliches .....	3
Spielsystem spez. ....	4
Depot .....	10
Einstellung Spielsystem ...	10
Hinweise Servicebetrieb ..	12
Hauptgewinnstatistik .....	13
Geräteeinstellungen .....	14
D 12 Spiele .....	16
Recall-Commander .....	17
Ein-Aus Karte .....	18
ADMIN-Modus .....	19
Konformitätserklärung .....	20
Teilleiste .....	21
Fehlertabelle .....	24

© adp Gauselmann GmbH  
Spielbeschreibung  
Änderungen vorbehalten  
12.06.2003

# Technische Daten



Gehäusemaße



Netzsicherungen  
3, 15 A träge

Sicherungen im Gerät



Münzannahme

## Maße und Gewicht

Höhe: 86,5 cm  
 Breite: 60,5 cm  
 Tiefe: 31,5 cm  
 Gewicht: ca. 42,3 kg

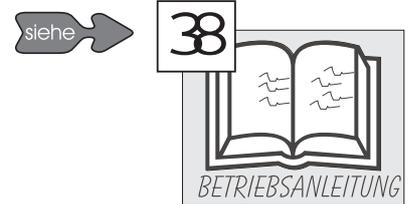
## Elektrische Werte lt. Typenschild

primär:  
 Netzspannung: 187-242 Volt  
 Netzfrequenz: 50 Hertz  
 Nennaufnahme: 110 W max.  
 sekundär: 5V; 12V; 24V  
 (Schaltnetzteil WT310)

## Beleuchtung

**mittels LED** je nach Farbe 2,1 - 3,7 V, 30mA

Fronttür  
 Entnahmerinne  
 Walzenmaschine



## Maschine

Walzenmaschine,  
 Einbaupositionen  
 der Maschinen-  
 segmente bei  
 diesem Gerät:

links	mitte	rechts
X X	X	X X
<b>6B</b>	<b>6D</b>	<b>6B</b>

Einbauhinweise:



## Sicherungen im Gerät

2 x Netzsicherung      3, 15 A träge, IEC-Norm

## Akzeptoren

*optional sind einsetzbar:*

- Banknotenakzeptor JCM
- NSM-Dispenser

## Münzen freigeben/sperren mit den Gerätetasten

0,10 € frei  
 0,20 € frei  
 0,50 € frei  
 1,- € frei  
 2,- € frei

Zur Sperre einer Münzsorte sind immer der normale **und** der enge Kanal zu sperren!

## Münzannahme ab Werk

*Hinweis:* 0,05 €-Münzen werden nicht angenommen

# Grundsätzliches zum Spielgerät

## Höchsteinsatz Höchstgewinn

Ein Spiel darf maximal 20 Ct kosten; der Höchstgewinn beträgt maximal 2€.

## Spieldauer / Pause

Ein Spiel dauert 12 Sekunden.

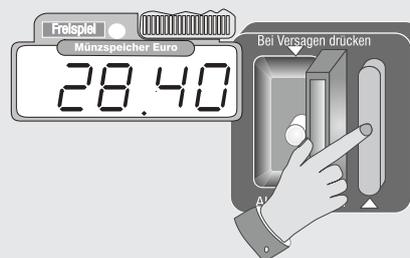
Nach 1 Stunde ununterbrochenem Spiel wird eine Pause von 3 Minuten eingelegt.



Einsatz, Höchstgewinn



Spielpause



Münzrückgabe



Obergrenzen



Goldener Schlüssel

Die hier beschriebenen Spielsystemfeatures sind in der Regel in jedem Spielgerät enthalten.

Alle Funktionen und Merkmale des Spielsystems sind auf der Frontscheibe des Spielgerätes grafisch dargestellt.

## Münzrückgabe

Beträge auf dem Münzspeicher werden nach Drücken der Rückgabebetaste am Spielende ausgezahlt.

## Anzeigeeinrichtungen (Obergrenzen)

Münzspeicher:

im Normalspiel maximal 25 € ;im Sonderspiel erhöhte Obergrenze.

Sonderspielespeicher: max. 999

## Spielsysteme

Dieses Gerät enthält 4 Spielsysteme, davon sind die Spielsysteme 8, 9 und 6 für die Spielstätte und das Spielsystem 5 speziell für die Gastronomie konzipiert.

Die Anzeige des gewählten Spielsystems erfolgt rechts neben der Zulassungsnummer in der Frontscheibe.

## Wirtenachfüllung

Die maximale (einstellbare) Wirtenachfüllung pro Kassierperiode ist von 1500 € bis 3000 € möglich.

### Menü:

Einstellungen - Münzen - Grenzen - max. Wirte-auffüllung:

1500 2000 2500 3000 (ab Werk 1500)

## Anschalteinheit

Dieses Gerät ist standardmäßig mit der elektronischen Anschalteinheit für die sofortige Nutzung des "Goldenen Schlüssels" ausgestattet.

# Spielsystem

## JUMBO / MONEY-JUMBO

Erreichbar über:

- Risiko von 20 T bzw. 25 T auf die Jumbo-Ausspielung
- Risiko von 2,00 € bzw. 1,70 € auf die blaue Ausspielung
- Jede Ausspielung mit Start
- Serienausspielungen
- 2 Direkteinläufe von 111 MJ
- Money-Jumbo-Wandlung beim Erreichen eines Zählerstandes größer 90 T auf dem Serienspeicher
- Money-Jumbo-Wandlung beim Erreichen eines Jumbo-Feldes in einer Jumbo-Serie

Wird kein Gewinn erzielt, erfolgt ein zusätzlicher Lauf der mittleren Walze. Bei Gewinnkombinationen oder gestreiftem Feld werden 2 € gewonnen. Mit Erreichen von Jumbo- bzw. Money-Jumbo-Spielen werden, auch wenn diese riskiert werden, vorhandene oder hinzugewonnene Sonderspiele zu Jumbo- bzw. Money-Jumbo-Spielen.

Jumbo / Money-Jumbo-Spiele sind Freispiele. Zur Kennzeichnung leuchtet das Feld ‚FREISPIEL‘ oberhalb des Münzspeichers.

## Sonderspiele

- Erreichbar über Risiko oder Ausspielungen.
- Ein Sonderspiel besteht aus einem oder zwei Läufen aller Symbolträger. Auch wenn 2 Läufe stattfinden wird für beide Läufe nur ein Einsatz von 20 Cent abgebucht. Wenn im 1. Lauf kein Gewinn eingetreten ist, hat dies zur Folge, dass ein 2. Symbolträgerlauf gestartet wird. Zur Kennzeichnung des 2. Laufes leuchtet ein grünes rundes Feld neben dem Münzspeicher.
- Bei Gewinnkombinationen oder gestreiftem Feld werden 2 € gewonnen.

## Startausspielungen

Starten mit der Start-Taste bei Erreichen des Feldes:

- 5 T / 6 T Ausspielung von 2 T bis 70 MJ
- 10 T / 12 T Ausspielung von 5 T bis 70 MJ
- 20 T / 25 T Ausspielung von 10 T bis 70 MJ

Wird in dieser Ausspielung, ausgehend von der linken Seite der niedrigste oder zweitniedrigste Wert erreicht, startet sie automatisch einmal neu, wird dabei der niedrigste Wert erreicht, wird dieser auf den nächsthöheren Wert gesetzt.

### Ausspielung nicht möglich:

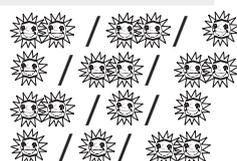
- Serienzähler > 231
- Bei Teilgewinn-Übernahme nach Risiko, wenn mehr als 30 T aufgebucht wurden.

## Ausspielungen durch Sonnenkombinationen

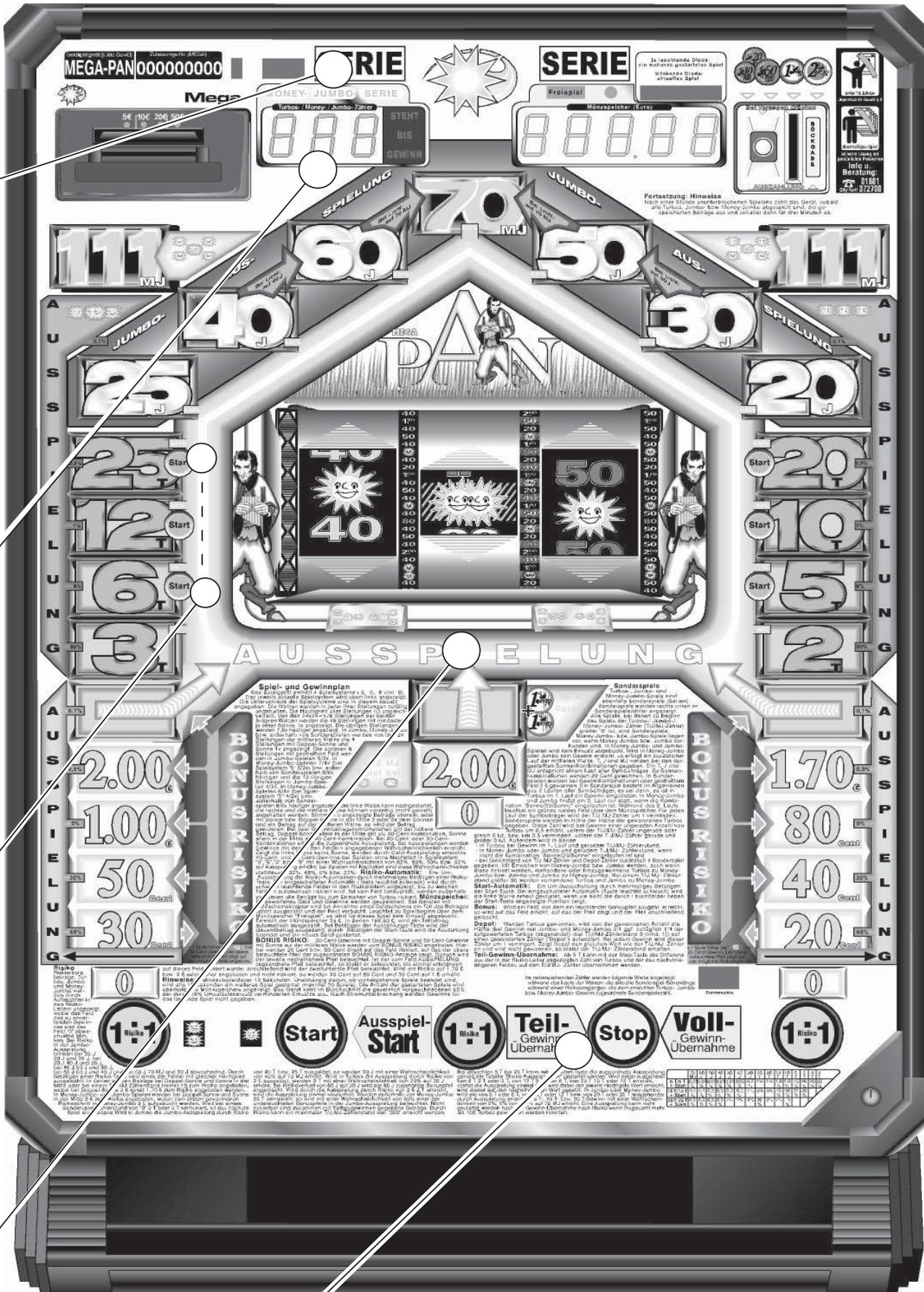


2 T bis 111 MJ

3 T bis 111 MJ



2 T bis 70 MJ



MEGA-PAN 00000000

SERIE

SERIE

Is leichteste diese ein weiteres gestartetes Spiel

Is leichteste diese ein weiteres gestartetes Spiel

888 STEHT BIS GEWINN

88888

111 MJ 60 J 50 J 111 MJ

40 J 30 J

25 J 20 J

25 J 20 J

12 J 10 J

6 J 5 J

3 J 2 J

2.00 € 1.70 €

1.00 € 80 Cent

50 Cent 40 Cent

30 Cent 20 Cent

0 1:1 Start Ausspiel-Start 1:1 Teil-Gewinn-Übernahme Stop Voll-Gewinn-Übernahme 1:1

**Teilgewinnübernahme**

Ab 5 T bis 25 T in den äußeren Leitern kann die Differenz zum nächstniedrigeren Feld übernommen werden.

T = Turbos-Spiele  
MJ = Money-Jumbo-Spiele  
SSZ = Sonderspielezähler

Änderungen vorbehalten

## Risiko

### Normalgewinne

Alle Geld- und Seriengewinne sind über die Money-Jumbo-Ausspielung bis 70 MJ riskierbar. Geldgewinne, die zu einer Serienkombination gegeben werden sind nicht riskierbar.

### Sonderspiele

- Riskierbar sind Beträge bei  oder  in der Mitte oder bei einem Zählerstand kleiner 10.
- Bei  in der Mitte werden in der linken Leiter 2€ zum Risiko angeboten, sonst sind erzielte Beträge in der rechten Risiko-Leiter riskierbar, wobei 30 Cent aufgebucht werden und 1,70€ riskierbar sind. 2€ bzw. 1,70€ werden zum Risiko auf die blaue Ausspielung angeboten, bei positivem Risiko können bis zu 70 MJ erzielt werden.

### Jumbo-Spiele

- Riskierbar sind Beträge bei  oder  in der Mitte.
- Es werden 2€ in der mittleren Risiko-Leiter zum Risiko auf die blaue Ausspielung angeboten, es kann bis auf 70 MJ riskiert werden. Wird in der Ausspielung das Feld 2 T erreicht, wird die Ausspielung einmal wiederholt.

### Money-Jumbo-Spiele

- Riskierbar sind Beträge bei  oder  in der Mitte.
- Es werden 2€ in der mittleren Risiko-Leiter zum Risiko auf die blaue Ausspielung angeboten, zusätzlich werden zum ersten gewonnenen Risikoschritt 2€ gegeben, es kann bis auf 70 MJ riskiert werden. Wird in der Ausspielung Feld 2 T erreicht, wird die Ausspielung einmal wiederholt.
- 20 T bzw. 25 T werden nicht auf die MJ-Ausspielung riskiert sondern direkt auf 40 J / 50 J.

### Besonderheiten im Risikospiel

Das Risiko in der Jumbo-Ausspielung erfolgt als Fun-Risiko; dabei wird in Sonder- / Jumbo-Spielen das Risikoergebnis nach folgender Tabelle bestimmt:

- In MJ erfolgt das Risiko mit Ausnahme des Feldes 60 J ebenfalls gemäß obenstehender Tabelle. 60 J werden auf 70 MJ riskiert, bei Verlust wird das Feld 50 J gegeben.
- Durch Risiko können bis zu 100 T / J / MJ pro Spiel erzielt werden.
- Durch Risiko kann ein maximaler Zählerstand von 301 erreicht werden.
- Wird bei einem Sonderspielezählerstand von „0“ 2 T oder 3 T verriskiert, ist das nächste Spiel ein Freispiel.
- Bei Erreichen eines Jumbo-Feldes in einer Jumbo-Serie erfolgt eine Wandlung zur Money-Jumbo-Serie. (Jumbo + Jumbo = Money-Jumbo)

### Nicht riskierbar sind:

- Zusammen mit Seriengewinnen gewonnene Beträge.
- Gewinne, die durch Risikoerfolg zu einem Zählerstand größer 301 führen würden.
- T / J / MJ Gewinne, durch deren erfolgreiches Risiko in einem Spiel mehr als 100 durch Risiko erreicht würden.



## Bonus-Pfeile

Wird ein Feld, von dem ein leuchtender Bonuspfeil ausgeht, erreicht, so wird auf das Feld erhöht, auf das der Pfeil zeigt und der Pfeil anschließend gelöscht.

### Beispiel:

Der von 60 J ausgehende Pfeil leuchtet, bei Erreichen des Feldes 60 J wird automatisch auf 70 MJ erhöht, der Pfeil wird gelöscht.

### Ereignisse, die Bonus-Pfeile einschalten:

Werden außerhalb von Money-Jumbo 25 T verrisikiert, so wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 50 % einer der unbeleuchteten Pfeile beleuchtet. Bei Risikoverlust von 60 J auf 20 J wird der von 60 J ausgehende Pfeil beleuchtet.

## Bonus-Risiko

20 Cent- und 30 Cent-Gewinne mit  oder 30 Cent-Gewinne mit  in der Mitte werden zum Bonus-Risiko angeboten.

Hierbei werden die 20 Cent bzw. 30 Cent direkt auf das Feld riskiert, auf das der obere beleuchtete Bonus-Risiko-Pfeil zeigt.

Danach wird der nächsthöhere Pfeil beleuchtet.

Ist der oberste Pfeil beleuchtet, bleibt er solange beleuchtet, bis einmal erfolgreich auf das Feld 'Auspielung' riskiert wurde, anschließend wird der zweitunterste Pfeil beleuchtet. Wird Bonus-Risiko auf 1,70 Euro oder höher angeboten und nicht wahrgenommen, so werden 20 Cent auf 80 Cent und 30 Cent auf 1,00 € erhöht.

## Risikoautomatik

Ein-/Um-/Ausschalten durch mehrmaliges Betätigen einer -Taste .

Durch schwach leuchtende Felder in den Risikoleitern wird angezeigt, bis zu welchen Feldern (auch in Serien) automatisch riskiert wird. Leuchten die Risiko-Tastenlampen schwach und ist kein Feld in der Risiko-Leiter beleuchtet, so wird außerhalb von Serien bis zum Erreichen von Sonderspielen riskiert.

## Start-Automatik

Leuchtfelder neben der Start-Taste zeigen an, welche Positionen der linken Walze nicht automatisch nachgestartet werden.

MEGA-PAN 00000000

Mega

5€ 10€ 20€ 50€

SERIE

MONEY-JUMBO-SERIE

TURBO- MONEY- JUMBO- ZAHLE

STEHT BIS GEWINN

8888

SERIE

Freispiel

HINERSPIELER (1 Euro)

888888

In leuchtende Discs ein weiteres gestärktes Spiel

Info u. Beratung: 01901 07 81 32200

111 MJ 60 MJ 50 MJ 111 MJ

40 MJ 30 MJ

25 MJ 20 MJ

20 MJ 10 MJ 5 MJ

2.00 € 1.00 € 50 Cent 30 Cent

170 € 80 € 40 € 20 €

Start

MEGA PAN

**Spiel- und Gewinnplan**

Das Spielplan enthält 4 Spielreihen (A, B, C, D) und 10 Spielreihen (1 bis 10). Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt.

**Sonderspiele**

Das Spielplan enthält 4 Spielreihen (A, B, C, D) und 10 Spielreihen (1 bis 10). Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt.

**Risiko**

Das Spielplan enthält 4 Spielreihen (A, B, C, D) und 10 Spielreihen (1 bis 10). Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt.

**BOHUS RISK**

Das Spielplan enthält 4 Spielreihen (A, B, C, D) und 10 Spielreihen (1 bis 10). Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt.

**in rezeptionsfähiger Zähler**

Das Spielplan enthält 4 Spielreihen (A, B, C, D) und 10 Spielreihen (1 bis 10). Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt. Die Spielreihen sind über 1000 Spielreihen angeordnet. Die Werten werden in jeder Zeile dargestellt.

Start

Ausspiel-Start

1:1 Risiko

Teil-Gewinn-Übernahme

Stop

Voll-Gewinn-Übernahme

1:1 Risiko

MEGA PAN

Änderungen vorbehalten

# Spielsysteme / Depot

## Depot

Beim Gewinn von Turbos wird von der gewonnenen Anzahl die Hälfte auf den Depotzähler addiert.

Beim Gewinn von Jumbo- / Money-Jumbo-Spielen wird von der gewonnenen Anzahl 3/4 auf den Depotzähler addiert. War eine Turbo-Serie aktiv, so wird von der vorher vorhandene Turbo-Anzahl zusätzlich 1/4 auf das Depot addiert.

Bei jedem Gewinn wird der Depotzähler um 1 verringert. Bei Nichtgewinn und Gleichstand von Depot und T/J/MJ-Zähler wird kein Spiel vom T/J/MJ-Zähler abgezogen.

## Spielsystem Auswahl - Werkseinstellung: **9** Für die **Spielstätte**

Dieses Gerät ist sofort einsatzbereit, ein anderes Spielsystem kann, wie bekannt, ausgewählt werden:



- Ausdruck mit Löschen anfertigen
- mit der Rückgabetaaste das gewünschte Spielsystem auswählen.

Spiel-system	Quote %	Einstellhilfe*
<b>8</b>	62	Münzspeicher -
<b>9</b>	68	Münzspeicher - -
<b>6</b>	72	Münzspeicher - - -

\* nur sichtbar während der Umstellung

Möchten Sie das Gerät in der Gastronomie betreiben, drehen Sie einfach den G-Stecker um 180° in die Stellung **Für die Gastronomie** und fertigen einen Ausdruck mit Löschen an.

Ab jetzt arbeitet das Gerät im Spielsystem **6** mit einer speziell geglätteten Gastro-Quote.

- Wir empfehlen diese Stellung für Aufstellplätze mit weniger als 10.000 Spielen im Monat,
- bei gut frequentierten Plätzen mit mehr als 10.000 Spielen sollte immer die Stellung **Für die Spielstätte** gewählt werden.

## G-Stecker umschalten von **Spielstätte** auf **Gastro** und umgekehrt

Stellung vorher	Handling	Stellung nachher
<b>Für die Spielstätte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• G-Stecker um 180° drehen</li> <li>• Ausdruck mit Löschen anfertigen</li> </ul>	<b>Für die Gastronomie</b>
<b>Für die Gastronomie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• G-Stecker um 180° drehen</li> <li>• Ausdruck mit Löschen anfertigen</li> <li>• Spielsystem einstellen, mit der Rückgabetaaste</li> </ul>	<b>Für die Spielstätte</b>

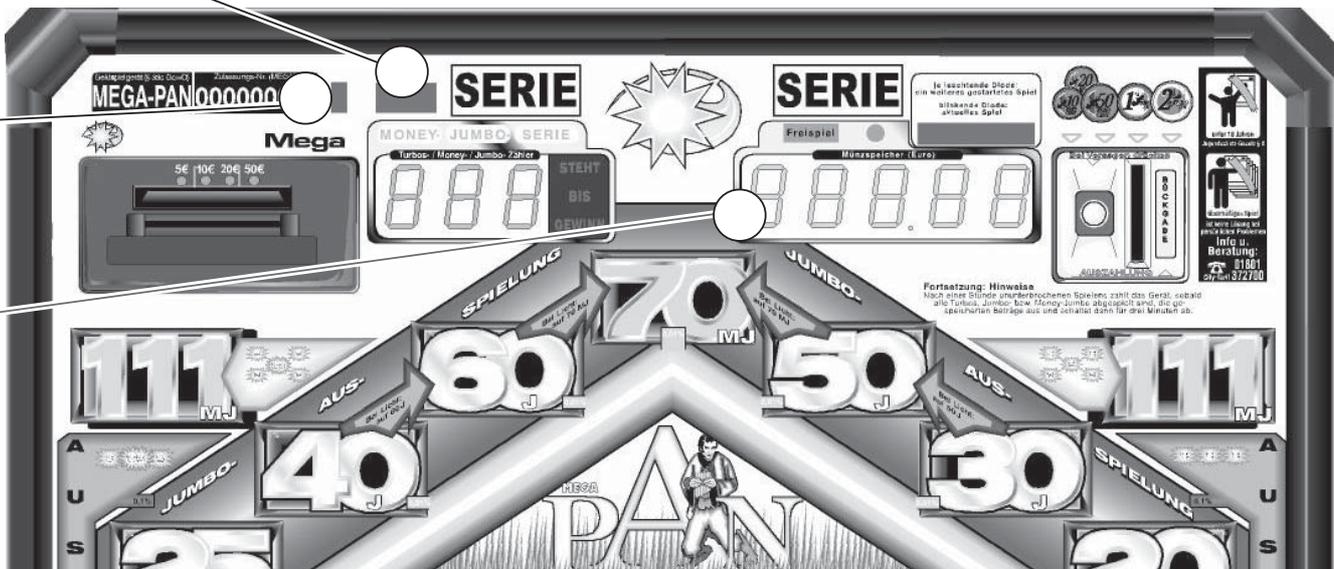
## Farbumschaltung

Serienspeicher und Jumbo-Felder sind zur Kennzeichnung der jeweiligen Serie farblich umschaltbar.

Außerhalb von Serien und in T leuchtet der Serienspeicher rot, die Jumbo-Felder leuchten grün.

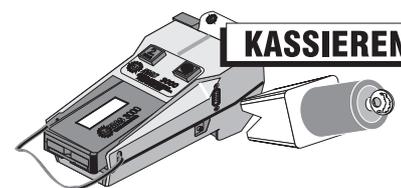
In Jumbos leuchtet der Serienspeicher grün, sobald ein Gewinn einläuft werden die Jumbo-Felder blau (als Hinweis dafür, dass Jumbo-Gewinne in einer Jumbo-Serie Money-Jumbo ergeben).

In Money-Jumbo leuchten Serienspeicher und Jumbo-Felder blau.



## Einstellen des Spielsystems

- Datenauslesung mit Löschen im SERVICE-Betrieb durchführen, wobei darauf zu achten ist, daß beim Öffnen der Tür Münzspeicher und Sonderspiele-Zähler den Wert '0' anzeigen.
- Service-Betrieb nicht unterbrechen! (Fronttür nicht schließen bzw. Service-Schalter nicht betätigen, Netzstecker nicht ziehen)
- mit der Rückgabetaste das Spielsystem auswählen (die entsprechenden Anzeigen erscheinen im Münzspeicherdisplay und rechts neben der Zulassungsnummer in der Frontscheibe);
- Gerät schließen



## Hinweise Servicebetrieb

### Hinweise Servicebetrieb

#### **Gewinntest:**

- eine der beiden äußeren Tasten festhalten,
- Einstellen einer Gewinnkombination mit folgenden Tasten:  
START/STOP-/mittlere Taste,
- Taste RISIKO loslassen,
- Gewinntest starten mit Taste START.
- Wenn in Serien kein Gewinn eingestellt wurde, blinkt der Serienzähler schnell, das grüne runde Feld neben dem Münzspeicher leuchtet, es kann eine Gewinnkombination eingestellt werden und anschließend mit Taste START der 2. Lauf gestartet werden.

#### **Risikospiel:**

- Gewinn einstellen,
- Gewinntest durchführen,
  - ⇒ Riskieren mit gedrückter Rückgabetaste bedeutet Gewinn.
  - ⇒ Riskieren ohne Betätigung der Rückgabetaste führt zum Verlust.

#### **Sound:**

Mit Hilfe des Soundmoduls lassen sich wichtige Spielereignisse besonders hervorheben.

Die Lautstärke der Sounds kann an die Lautstärke der Standard-Töne (z.B. Risikotöne) angepasst werden:

Menü Profitester:

Einstellungen, Sonstiges, Sound, Lautstärke, Soundmodul

Die Lautstärke der Start-Ausspielungen und der Motor-Stop-Geräusche ist separat mit dem Profitester regelbar:

Menü Profitester:

Einstellungen, Sonstiges, Sound, Lautstärke, Startaussp.

Die Motor-Stop-Geräusche sind auch ganz abschaltbar:

Menü Profitester:

Einstellungen, Sonstiges, Sound, Sondermel., Sound Motor Stop

# Hauptgewinnstatistik

## Hauptgewinnstatistik

In die Hauptgewinnstatistik werden Seriengewinne mit mindestens 40 Turbos bzw. 20 MONEY-JUMBO-Spiele eingetragen.

Der Eintrag erfolgt mit Datum, Uhrzeit, Anzahl der gewonnenen Sonderspiele und die Art des Sonderspielgewinns; es wird immer die letzte Gewinnsituation gespeichert.

Die Daten bleiben solange erhalten, bis ein Ausdruck mit Löschen erfolgt.

## Beispielausdruck

HAUPTGEWINNE :			
08.11-02 17.54	<table border="1"><tr><td>40</td><td>SA</td></tr></table> <i>40 Turbos durch Start Ausspielung</i>	40	SA
40	SA		
07.11-02 18:50	<table border="1"><tr><td>20MJ</td><td>RM</td></tr></table> <i>20 Money-Jumbo-Spiele durch Risikogewinn in der Mittleren Leiter</i>	20MJ	RM
20MJ	RM		
07.11-02 17:44	<table border="1"><tr><td>111MJ</td><td>A</td></tr></table> <i>111 Money-Jumbo-Spiele durch Ausspielung</i>	111MJ	A
111MJ	A		
06.11-02 20:03	<table border="1"><tr><td>70MJ</td><td>MA</td></tr></table> <i>70 Money-Jumbo-Spiele durch Money-Jumbo-Ausspielung</i>	70MJ	MA
70MJ	MA		

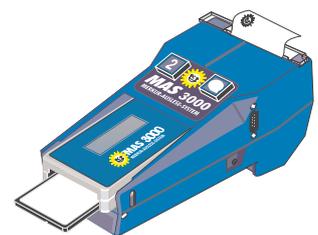
## Erläuterungen zu den Einträgen im Ausdruck (Beispiel)

### Kennung für Sonderspiele

- keine Kennung = TURBOS
- Kennung "MJ" = MONEY-JUMBO-Spiele

### Art, wie das Sonderspiel erreicht wurde

- "RL" = Gewinn durch Risiko in der linken Leiter
- "RR" = Gewinn durch Risiko in der rechten Leiter
- "RM" = Gewinn durch Fun-Risiko in der mittleren Leiter oder durch Fun-Risiko in der Money-Jumbo-Ausspielung
- "A" = Gewinn durch eine Ausspielung, die durch eine Sonnenkombination gestartet wurde
- "SA" = Gewinn durch eine Startausspielung
- "MA" = Gewinn durch Money-Jumbo-Ausspielung



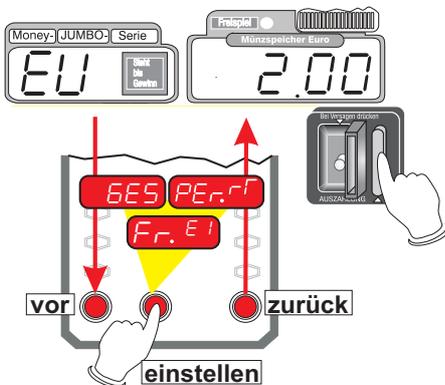
# Geräteeinstellungen



Summe ca.	Einstellwert
507 €	<b>300 EU</b>
554 €	<b>360 EU</b>
586 €	<b>AA0</b>
586 €	<b>AA1</b>
586 €	<b>AA2</b>



Darstellung zeigt Kanal 6 (normal) 2 €



Münzen freigeben/sperren mit den Gerätetasten

Zur Sperre einer Münzsorte sind immer der normale und der enge Kanal zu sperren!

## Kredit-Gewinn-Kontrolle

Bei eingeschalteter Kredit-Gewinn-Kontrolle kann gewählt werden, ob ein leergezahltes 10-Cent-Münzrohr mit oder ohne Auffüllkarte aufgefüllt werden darf.

- **ein** (ab Werk)- Auffüllung ist ohne Auffüllkarte möglich; sollte nur dann gewählt werden, wenn keine Auffüllkarte vorhanden ist.
- **aus** Auffüllung nur mit Auffüllkarte möglich; wird empfohlen, wenn diese Karte bei der Aufsicht vorhanden ist.

>> **Bessere Manipulationskontrolle**

## 2 + 2 Röhrenblock

### Einsatzvorteile:

Höhere Füllmenge an 2-€-Münzen

Die beiden 2-€-Münzröhren werden maximal befüllt; sie werden deshalb nicht über das Münzmanagement geregelt.

Dementsprechend ergeben sich durch den Einsatz des 2+2 Röhrenblocks Abweichungen der Münzsummen gegenüber der Betriebsanleitung C01.1 (siehe Tabelle).

- Eingeworfene 50 Cent-Münzen werden immer in die Kasse geleitet.
- Die 50 Cent-LED am Münzeinwurf ist für die 2. (hintere) 2€-Röhre zuständig.

## Münzannahme mit Gerätetasten ändern

Hinweis: 0,05 €-Münzen werden nicht angenommen

- **Fronttür aufschliessen**
- **Rückgabetaste drücken**

Sind noch Wirteauffüllungen gespeichert, die Rückgabetaste noch einmal drücken.

Die Einstellung für den ersten Münzkanal wird in der Anzeige dargestellt, abwechselnd erscheint die Münzsorte / die Einstellung.

- **Münzkanal auswählen und Einstellung anpassen**

Money- JUMBO- Serie	Sticht die Gewinn
EU	
EU 0,10 €	frei
EU 0,20 €	frei
EU 0,50 €	frei
EU 1,00 €	frei
EU 2,00 €	frei

Kanal normal

Money- JUMBO- Serie	Sticht die Gewinn
EE	
EE 0,10 €	frei
EE 0,20 €	frei
EE 0,50 €	frei
EE 1,00 €	frei
EE 2,00 €	frei

Kanal eng

## Geräteeinstellungen

### Wirtenachfüllung

Die maximale Summe der Wirtenachfüllungen innerhalb einer Kassierperiode bei Leerspielungen kann im Bereich von 1500 € bis 3000 € eingestellt werden.

Mit **F2**, **F2**, **F1**, **<>**, **F1** gelangen Sie in das nebenstehende Menü.

- Taste **F3** schaltet auf den nächsten Anzeigewert; nach 3000 EU wird auf 1500 EU weitergeschaltet.
- Taste **OK** bestätigt den ausgewählten Wert

\* = Werkseinstellung : 1500 €

### Wirterückgabe - Auffüllkarte

Direkt nach einer Leerspielung -aber auch jederzeit als vorbeugende Maßnahme- kann die autorisierte Person mit ihrer **roten Karte** Geldbeträge nachfüllen und nach einer gewissen Zeit einfach und unbürokratisch zurückholen.

Dies ist in vielen Fällen sehr praktisch, aber manchmal auch unerwünscht.

**NEU:**

### Auffüllkarte sperren

Die Rückgabefunktion kann im Servicemenü mit dem Profitester gesperrt werden, so dass mit der roten Karte nur aufgefüllt werden kann!

Ist die Wirterückgabe gesperrt (aus), wird der mit Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik *Nachfüllung A* eingetragen, d.h. die Auffüllung mit Karte wird wie eine normale Wirtenachfüllung behandelt; der Geldbetrag kann nicht zurückgeholt werden. Ist die Wirterückgabe frei (ein), wird der mit Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik *Wirtscard Nutzung* eingetragen; nach einer gewissen Zeit kann dieser einfach und unbürokratisch zurückgeholt werden.



Grenzen Wirtenachfüllung



Auffüllkarte (rot)



Wirterückgabe sperren

## D12-Spiele

### D12 - durchschnittliche 12 Sekunden Spielzeit

Mit dem EURO-Zeitalter wurde die Zeit für ein Spiel auf 12 Sekunden angepasst.

Diese Zeit wird jedoch durch ein evtl. Risikospiele oder Zusatzausspielungen verlängert.

Mit der Einführung von D12 werden diese Spielzeitverlängerungen aufgefangen, indem die Pausen zwischen den Walzenläufen verkürzt werden; eine durchschnittliche Spieldauer von 12 Sekunden wird also erreicht.

Nach jeweils 12 Sekunden wird das nächste Spiel gestartet.

- Sichtbar, falls das vorhergehende Spiel beendet wurde oder
- Im Hintergrund, falls das vorherige Spiel noch läuft.

Es können bei diesem Verfahren maximal 20 Spiele -das aktuelle im Vordergrund und 19 im Hintergrund- parallel laufen, wenn auch in versetzten Zeitphasen.

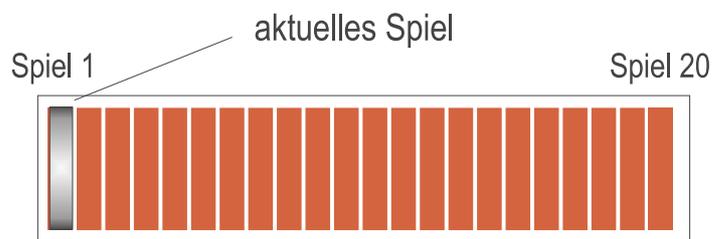


Ein Balkendisplay in der Frontscheibe zeigt den momentanen Status an.

### Funktion

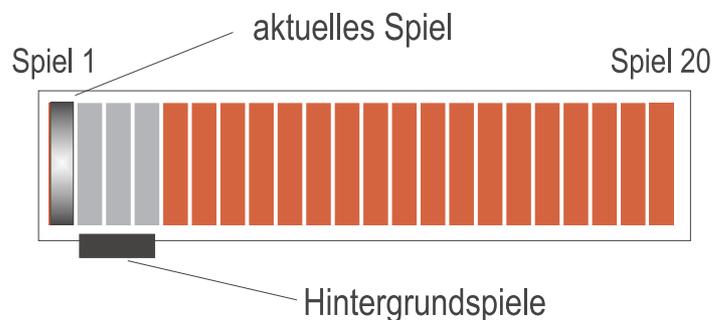
Beispiel 1:

Das **aktuelle Spiel** wird immer **blinkend** dargestellt.



Beispiel 2:

Das **aktuelle Spiel** -blinkender Balken- ist ein verlängertes Spiel, **zusätzliche Spiele** werden im Hintergrund gestartet, diese werden durch einen **leuchtenden Balken** dargestellt.



# Recall Commander

## Recall-Commander

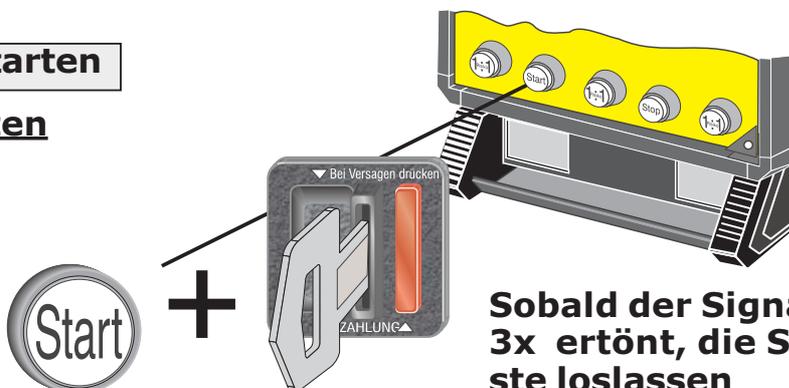
Der Recall-Commander ist ein Speicher im Spielgerät, der die letzten 10 Spiele bezüglich des Risikospiels sowie der Gewinne und Verluste speichert.

Die gespeicherten Spiele können zu jedem Zeitpunkt während des Spiels oder bei Kredit "0" über den goldenen Schlüssel "grün" - Ein/Aus-Karte abgefragt werden.

Zusätzlich laufen die Walzen in die jeweilige Spielposition.

### Recall-Commander starten

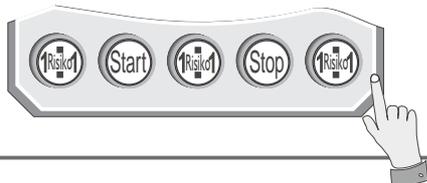
die Starttaste festhalten  
Ein/Aus-Karte in den  
Münzeinwurf stecken



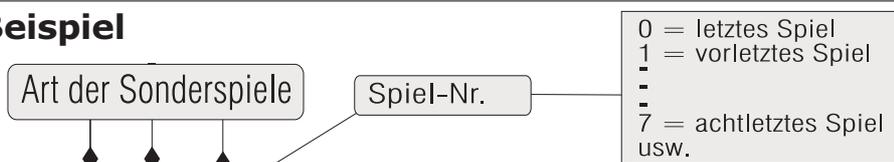
- 10 Spiele, beginnend mit dem letzten Spiel, werden angezeigt; zuerst die Gewinne, anschließend die Verluste je Spiel
- Die Walzen zeigen die Kombination des jeweiligen Spiels.
- Sind keine Gewinne erzeugt worden, zeigen die Speicher "0".
- Mit "r" werden Gewinne angezeigt, die über Risiko erzielt wurden.
- Die linke Stelle im Münzspeicher zeigt das jeweilige Spiel.

### Bedienung

mit  rechts schrittweise vorwärts

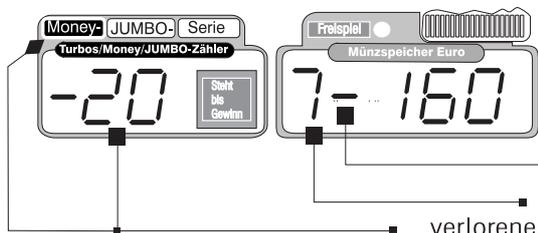


### Beispiel



**im letzten Spiel sind 2 JUMBO-Spiele über Risiko gewonnen worden**

- Risikospiele
- letztes Spiel
- gewonnene JUMBO-Spiele



**im achtletzten Spiel wurden 20 Money-Spiele und 1,60 € verloren**

- Risikospiele negativ
- achtletztes Spiel
- verlorene 20 MONEY-Spiele

# Der goldene Schlüssel - Ein-Aus-Karte

## Ein-Aus-Karte

### Gerät ausschalten

- grüne Karte freigegeben,
- keine Karte registriert

- beliebige Ein-Aus-Karte einstecken
- Display zeigt AUS

### Gerät ausschalten

- grüne Karte freigegeben,
- Karte registriert -

- registrierte Ein-Aus-Karte einstecken
- Display zeigt AUS

alle anderen grünen Karten sind wirkungslos

### Gerät einschalten

Einstecken einer beliebigen Karte (außer der blauen Spielgast-Karte)

Dieser **grünen Karte** sind Funktionen zugeordnet, die es dem Aufsteller bzw. der Aufsicht ermöglichen, schnell und ohne großen Aufwand auf bestimmte Spielegerätesituationen zu reagieren:

- Aufruf des Recall Commanders
- beenden des Kennenlernspiels
- Ausschalten des Geld-Gewinn-Spiel-Gerätes

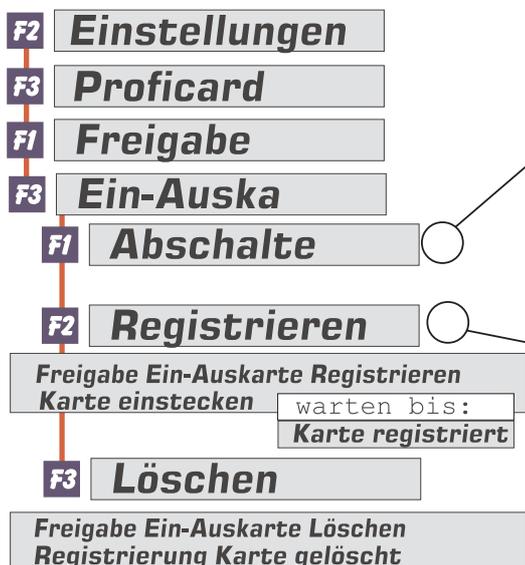
Gerade dieser letzte Punkt hat eine hohe Praxisbedeutung.

Wer kennt es nicht:

eine technische Störung ist eingetreten, sei es nur durch ein verbogenes Geldstück, und die Suche nach dem Netzstecker beginnt, um das Gerät zu deaktivieren.

Einfach und unkompliziert kann das Spielgerät durch Einstecken der EIN-AUS-Karte in den Münzschlitz deaktiviert werden; der Münzspeicher zeigt anschließend „AUS“.

Wird bei ausgeschaltetem Gerät eine Netzschaltung durchgeführt, durchläuft das Gerät eine Einschalttroutine und ist anschließend wieder „AUS“.



Die Ausschaltfunktion der Ein-Aus-Karte (grün) kann im Servicemenü mit dem Profitester gesperrt / freigegeben werden.

Aber nicht jeder Besitzer einer Grünen Karte soll das Gerät auch deaktivieren können!

REGISTRIEREN der zum Ausschalten berechtigten Karte  
Anschließend ermöglicht nur noch diese Karte eine Deaktivierung des Gerätes.

Registrieren Ausschaltkarte

Es ist nur eine Karte je Gerät registrierbar; registrierte Vorgänger werden automatisch gelöscht!

Natürlich ist das Löschen einer Registrierung auch ohne Karteneingabe möglich.

# Der goldene Schlüssel - Administrator-Karte - ADMIN-MODE

Die Administrator Karte ist eine speziell registrierte Techniker Karte (hellblau). Hiermit kann der Aufstellunternehmer Service- /Einstell- und Statistikfunktionen eines Geld-Gewinn-Spielgerätes bei geschlossener Fronttür aufrufen.

## Registrierung als Admin. Karte

- Bei Münzspeicher "00" Fronttür öffnen
- Auslesen "mit Löschen"
- Rückgabetaste drücken
- Techniker Karte (hellblau) einstecken

## Hinweise

Je Gerät nur 1 Karte registrierbar  
Keine Registrierung im Gastro Modus

## Administrator Mode starten

-bei geschlossener Fronttür und Münzspeicher 



gedrückt halten



einstecken

**! Karte gesteckt lassen !**



## Funktionsübersicht Administrator Mode

AUSWAHL	Service-Funktion	starten	einstellen	Erläuterungen
1	<b>LED Farbentest</b>			Jede LED Farbe einzeln einschalten
2	<b>Spielsystem einstellen</b> Spielsystem 1/2/3			Das gewünschte Spielsystem mit der Rückgabetaste auswählen. Die Übernahme erfolgt aut. nach ca. 10 Sekunden.
3	<b>Recall-Commander</b>			Abruf der 10 letzten Spielabläufe. Abwechselnd werden gewonnene/verlorene Beträge angezeigt
4	<b>Gewinntest starten</b>		<b>alle Tasten</b>	Walzenkombination einstellen und Gewinn einlaufen lassen
5	<b>Probespiele</b> Serienfeld auswählen und Sonderspiele im "Probespiel" abspielen.		gewünschtes Serienfeld auswählen <del></del> Starttaste drücken und Administrator Karte entfernen. drücken, Sonderspiele werden abgespielt gedrückt halten  Administrator Karte einstecken	
6	<b>Statistikdaten abrufen</b> Auszug aus dem Statistikstreifen. Werte werden im Münzspeicher angezeigt.			1 Nachfüllbetrag 2 Kasse (gesamt) 3 Saldo 1 vom akt. Tag (Tagesjournal) 4 Bezahlte Spiele 5 Freispiele 6 Spielerquote (laufende Kassierung) 7 Spielerquote (letzten Zehn) 8 MwSt.-Quote (laufende Kassierung) 9 MwSt.-Quote (letzten Zehn)

**Funktion BEENDEN**



Bei einem negativen Wert erscheint "-" im Sonderspielezähler.  
Bei Werten größer +/- 99999 erscheint "-----" im Münzspeicher.

# Konformitätserklärung

Wir **adp Gauselmann GmbH**

(Name des Anbieters)

**32312 Lübbecke Boschstraße 8**

(Anschrift)

erklären in alleiniger Verantwortung, daß das Produkt

**Geldspielautomat PAN**  
**Geldspielautomat MEGA PAN**

Bezeichnung

**Profitech 3000 EU**

Typ

**Wandgerät**

Modell

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

**EN 55022:1994; EN 61000-3-2+A14:1998; EN 61000-3-3:1998**

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

**EN 60204-1;**

(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. W. 05141 978 0



Lübbecke, 2003-06-10  
(Ort und Datum der Ausstellung)

# Teileliste

## MEGA PAN

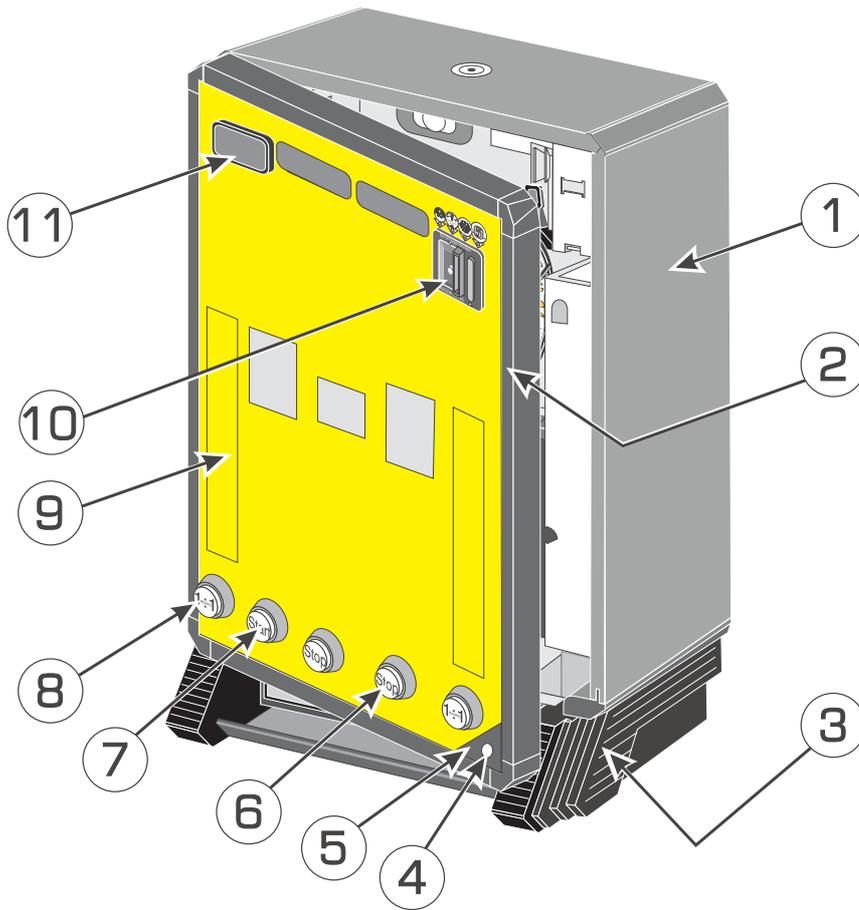
### **Panoramagehäuse EU Walzenmaschine LED-Steuerung**

Dieses Gerät ist mit der neuen Beleuchtungstechnik für Walzenmaschine und Entnahmerinne ausgestattet.

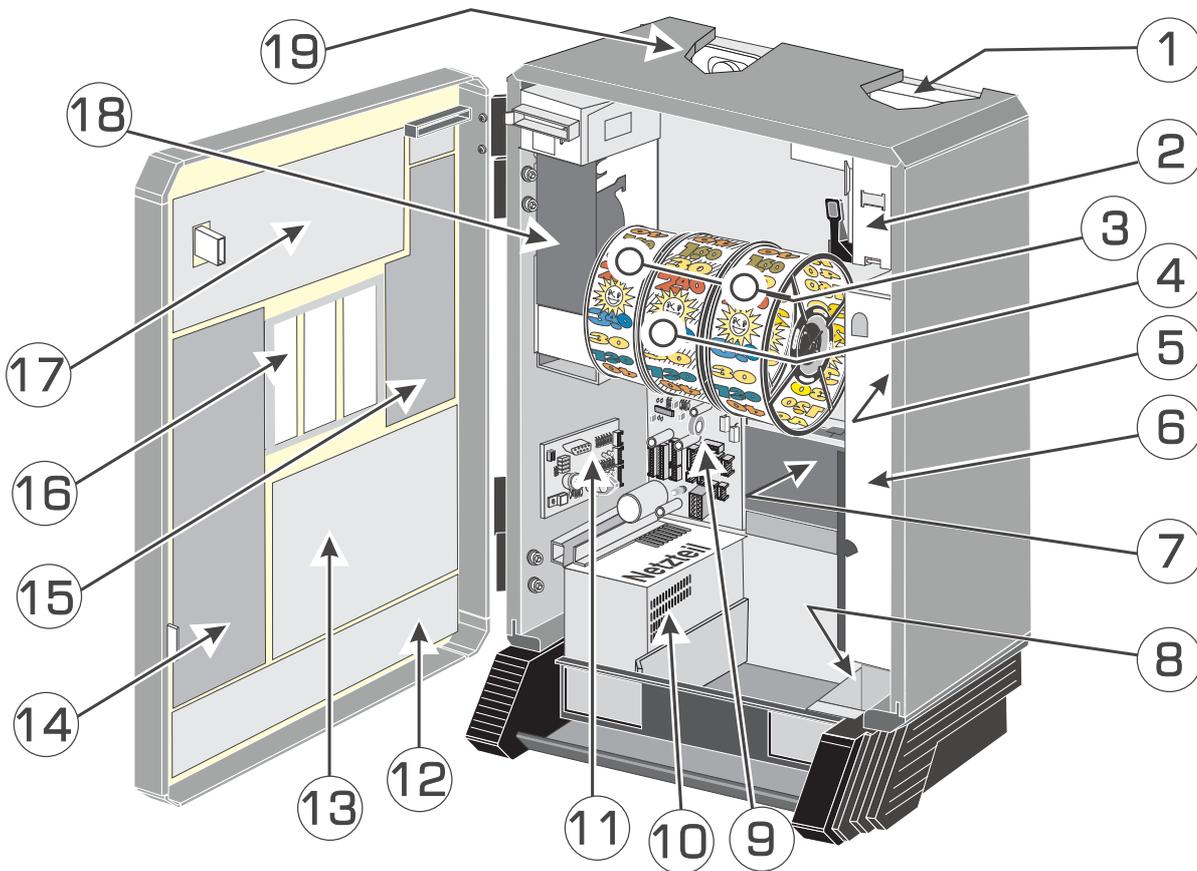
Im Austauschfall sind immer die entsprechenden "LED"-Baugruppen einzusetzen.

© 06.2003 bei adp Gauselmann GmbH, Lübbecke.  
Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

# Teilleiste MEGA PAN



Vorderansicht



Innenansicht

**Vorderansicht**

POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6004 6361	Gehäuse	
2	6004 2663	Rahmen sw.	
3	6003 3407	Sockel schwarz f. Schaltnetzteil	
4	6000 2995	Schloss oval 13 X 24	
5	6003 0324	Schlossblende '98	
6	6000 8280	Taste "STOP"	
7	6000 8281	Taste "START"	
8	6004 2407	Taste "RISIKO"	
9	6005 0132	Frontscheibe MEGA PAN	
10	6002 7492	Münzeinwurf Anschalteinheit SMD	
11	6004 4165	Blende Akzeptoröffnung Stern	
11 A	6004 4293	Sternbeleuchtung	
11 B	5501 1078	Blende Akzeptoröffnung schwarz kpl.	

**Innenansicht**

Pos.	Bestell.-Nr	Bezeichnung	Bemerkung
1	6004 3128	Netzanschlusseinheit o. Röhre	AT
2	6003 0218	Münzeinlauf kpl. '98	
3	6004 3117	Maschinensegment - aussen 67/2	AT
4	6004 4992	Maschinensegment - mitte 90/2	AT
4 A	6004 3134	Maschinenplatine 'LED	AT
4 B	6005 0165	Walzenstreifensatz	
5	6003 0446	Schwenkeinheit 1-fach	
6	6004 5182	Münzeinheit EURO O MP 2+2	
6 A	5501 2709	Münzeinheit EURO O MP 2+2	AT
6 B	6002 7680	Münzprüfer G40.4500	
6 C	5009 0200	Münzprüfer G40.4500	AT
6 D	6004 6854	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	
6 E	5501 3768	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	AT
7	6000 9050	Steuereinheit	AT
8	6002 1811	Münzschacht rot	
9	6004 2290	Verteilerplatine Netzteil <i>LED</i>	AT
10	6004 3131	Schaltnetzteil WT 310	AT
11	6005 0163	Soundplatine	AT
12	6004 2590	Tastenverbindungsplatine <i>LED</i>	
12 A	6003 8636	Schild "GASTRONOMIE"	
13	6005 0163	Serienplanplatine	AT
14	6005 0139	Leiter rechts	
15	6005 0138	Leiter links	
16	6005 0140	Einleger bedr.	
17	6005 0137	Anzeigeplatine	AT
18	6002 2064	Geldscheinakzeptor Kompakt	OPTIONAL
18 A	5009 0063	Geldscheinakzeptor Standard	OPTIONAL
19	6000 9563	Lautsprecher 8 Ω 15W	
o. Abb.	6000 5674	Kasse adp	
o. Abb.	6005 0130	Türkabelbaum	
o. Abb.	6005 0129	Kabelbaumsatz Gehäuse	
o. Abb.	6004 2944	Beleuchtung Entnahmerinne <i>LED</i>	

# Fehlertabelle

Sonderspiele

Münzspeicher

	Tasten -defekt-	Füll-Lichts. unten -offen-	Münzrohr -leer-	Münze bei Ausz. -verklemmt-	Auswerf- Lichtschr. -defekt-	EMP Austritt- Lichtschr.	Füll-Lichts. unten -defekt-	Maschine -defekt-
<b>1</b>	Risiko links							Motor 1
<b>2</b>	Start							Motor 2
<b>3</b>	Taste mitte							Motor 3
<b>4</b>	Stop							
	Tasten -defekt-	Füll-Lichts. oben -offen-		Rohr- Lichts. -defekt-	sonstige Lichtschränke -defekt-		Füll-Lichts. oben -defekt-	
<b>5</b>	Risiko rechts							
<b>6</b>	Rückgabe							
<b>7</b>	Schloss-Schalter				Faden-Foul			
<b>8</b>					AKZ-Foul			

\*Beispiel: Auswerfer-Lichtschränke für 10 Cent defekt

2 + 2 Münzspeicher

Standard Münzspeicher