



# *Spiel- beschreibung*

## **CHILI**

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

**Ausgabe C01.1**

Best.-Nr. 6004 4591



**Vor der Inbetriebnahme**

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

**Spielbeschreibung**

Beschreibung des Spielsystems und gerätespezifische Informationen.

**LED Technik**

**nicht nur in der Fronttür, sondern auch**



**... Maschinenbeleuchtung**

**... 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**

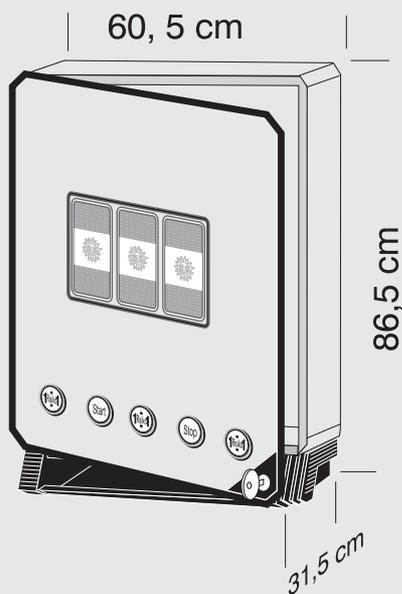
Dieses Gerät ist mit der neuen Beleuchtungstechnik für Maschine und Entnahmerinne ausgestattet.

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

**Inhalt**

Allgemeines .....	1
Hinweis LED-Baugruppen .....	1
Technische Daten .....	2
Spielsystem allg. ....	3
Spielsystem spez. ....	4
Wahl Spielsystem .....	10
Hinweis Servicebetrieb .....	11
Recall-Commander .....	12
D 12 Spiele .....	13
Geräteeinstellungen .....	14
Sperre Wirterückgabe .....	15
Akzeptor freischalten .....	16
Ein-Aus-Karte .....	17
ADMIN-Modus .....	18
Hauptgewinnstatistik .....	19
Konformitätserklärung .....	20
Teileliste .....	21
Fehlertabelle .....	24

© adp Gauselmann GmbH  
 Spielbeschreibung  
 Änderungen vorbehalten  
 12.11.2003



## 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:	230 VAC
Netzfrequenz:	50-60 Hertz
Nennaufnahme:	110 W max.
sekundär:	5V; 10V, 12V; 24V (Schaltnetzteil WT310 compact)

Der Geräteanschluss erfolgt über Kaltgerätezuleitung mit Winkelstecker an der Geräterückseite!

## Sicherungen im Gerät

Sicherungen sind im Schaltnetzteil integriert.

## Beleuchtung

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

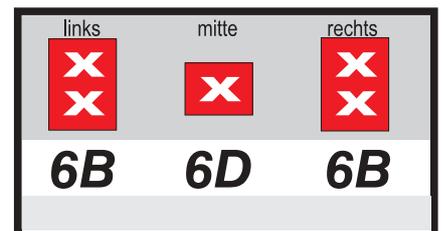
Fronttür  
Entnahmerinne  
Walzenmaschine



## Maschine

Walzenmaschine mit moderner LED-Beleuchtungstechnik;  
Einbaupositionen der Maschinensegmente bei diesem Gerät:

Einbauhinweise:



## 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 Sperrung einer Münzsorte sind immer der normale **und** der enge Kanal zu sperren!

## Münzannahme ab Werk

*Hinweis:*

0,05 €-Münzen werden nicht angenommen

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.

## Höchsteinsatz Höchstgewinn

Ein Spiel darf maximal 20Ct 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.

## Münzrückgabe

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

## Anzeigeeinrichtungen (Obergrenzen)

Münzspeicher:  
im Normalspiel maximal 25 € ;im Sonderspiel erhöhte Obergrenze.

Sonderspielerspeicher: max. 999

## Spielsysteme

Dieses Gerät enthält 4 Spielsysteme, davon sind die 3 Spielsysteme für die Spielstätte und ein Spielsystem speziell für die Gastronomie konzipiert.

Die Anzeige des gewählten Spielsystems erfolgt durch 2 LED's 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. Wirtenachfüllung:  
1500 2000 2500 3000 (ab Werk 1500)

## Anschalteinheit

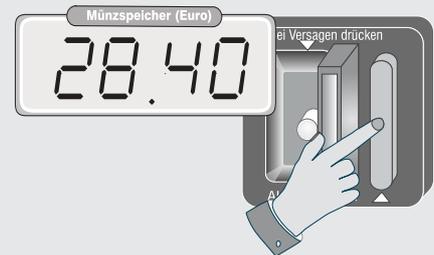
Dieses Gerät ist standardmäßig mit der elektronischen Anschalteinheit für die sofortige Nutzung des "Goldenen Schlüssels" ausgestattet.



Einsatz, Höchstgewinn



Spielpause



Münzrückgabe



Obergrenzen



Goldener Schlüssel

## Spielsbeschreibung

### Sonderspiele

- Erreichbar über Risiko, Direktgewinne, Ausspielung oder Jackpotauslösung.
- 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 und die Kombination „Sonne/2.00/Doppelsonne“ eingelaufen ist, hat dies zur Folge, dass ein 2. Symbolträgerlauf gestartet wird. Zur Kennzeichnung des 2. Laufes leuchtet ein grünes rundes Feld oberhalb des Münzspeichers.
- Bei gewinnkombinationen oder gestreiftem Feld werden 2 € gewonnen.

### Direktgewinne

\*/\*\*/\* : 2T + Erhöhung des rechten Jackpots,  
\*/\*\*/\*: 3T + Erhöhung des linken Jackpots

**/40/**,	**/80/**	40 J	**/1.70/**	50 MJ
**/50/**,	**/1.00/**	50 J	**/2.00/**	75 MJ

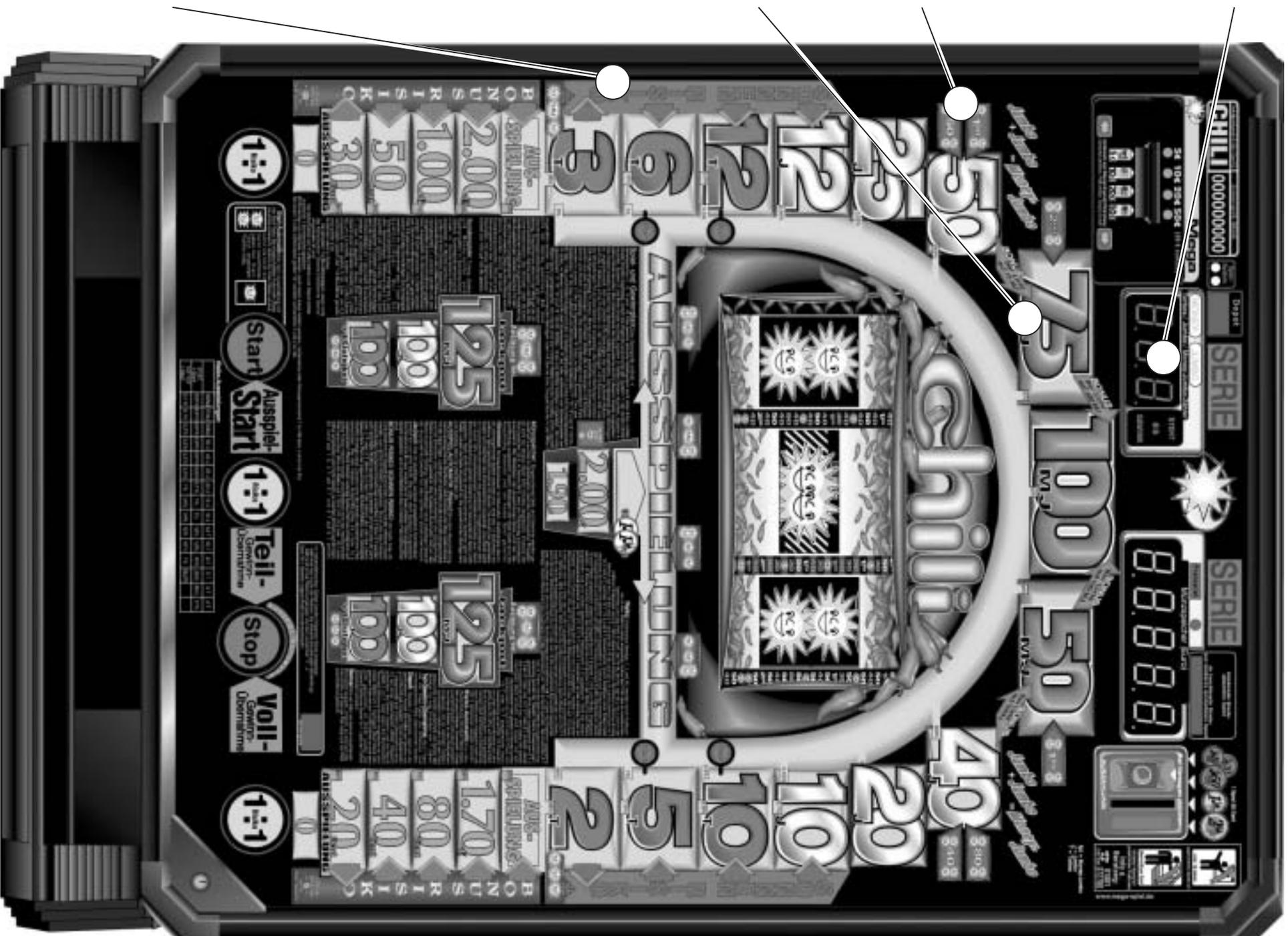
### JUMBO/MONEY-JUMBO

Money-Jumbo-Spiele sind Freispiele; zur Kennzeichnung leuchtet das Feld ‚FREISPIEL‘ oberhalb des Münzspeichers; erreichbar über:

- Risiko von 10 T bzw. 12 T auf 10 J bzw. 12 J
  - Risiko von 2,00 € bzw. 1,70 € auf die Leiterauspielung
  - Ausspielung mit Start
  - Serienausspielung
  - Direkteinlauf von 40 J, 50 J, 50 MJ oder 75 MJ
  - Jackpotauslösung
  - Money-Jumbo-Wandlung beim Erreichen eines Zählerstandes größer 100 T auf dem Serienspeicher
  - Money-Jumbo-Wandlung beim Erreichen eines Jumbo-Feldes in einer Jumbo-Serie
- Wenn kein Gewinn erzielt wird 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.

### Sonnen-Risiko

Durch \*/\*\*/\* bzw. \*/ \*\* /\* erzielte 2 T bzw. 3 T Direktgewinne werden zum Sonnen-Risiko angeboten. Hierbei wird direkt auf das Feld riskiert, auf das der obere beleuchtete Pfeil zeigt. Danach wird der nächsthöhere Pfeil beleuchtet. Ist der oberste Pfeil beleuchtet, bleibt er solange beleuchtet, bis einmal erfolgreich auf dieses Feld riskiert wurde, anschließend wird der zweitunterste Pfeil beleuchtet. Wird Sonnen-Risiko auf die höchste Stufe angeboten und nicht wahrgenommen, so werden die erzielten Direktgewinne um eine Risikoleiterstufe erhöht.



Änderungen vorbehalten

## Spielbeschreibung

### 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 50 J ausgehende Pfeil leuchtet, bei Erreichen des Feldes 50 J wird automatisch auf 75 MJ erhöht, der Pfeil wird gelöscht.

Ereignisse, die Bonus-Pfeile einschalten:

- Bei Risikoverlust von 40 J auf 10 J wird der von 40 J ausgehende Bonuspfeile beleuchtet.
- Bei Risikoverlust von 50 J auf 0 wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 33 % der von 50 J ausgehende Bonuspfeile beleuchtet.
- Bei Risikoverlust von 2 € außerhalb von Serien wird mit einer Wahrscheinlichkeit von 0,1 % der von 75 MJ ausgehende Bonuspfeil beleuchtet, falls dieser bereits leuchtet wird der von 50 MJ ausgehende Pfeil beleuchtet.

### Startauspielungen

Starten mit der Start-Taste bei Erreichen des Feldes:

- 5 T / 6 T                                      Ausspielung von 2 T bis 100 MJ
- 10 T / 12 T                                    Ausspielung von 5 T bis 100 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 > 201
- Bei Teilgewinn-Übernahme nach Risiko.

### Ausspielungen durch Sonnenkombination

2 T bis 100 MJ werden erreicht durch:

\*\*/\*\*/\*, \*/\*\*/\*\*, \*\*/\*\*/\*, \*/\*\*/\*\*

### Jackpots

Bei Einlauf von \*/\*\*/\* oder \*/\*\*/\* wird der zugeordnete Jackpot, sofern nicht bereits das Feld 125 MJ beleuchtet ist, um eine Stufe erhöht.

Bei Einlauf von \*\*/\*\*/\*\* wird der linke Jackpot ausgelöst, bei Einlauf von \*\*/\*\*/\*\* wird der rechte Jackpot gegeben. Bei Auslösung werden die im beleuchteten Feld angezeigten T, J bzw. MJ gegeben und anschließend der Jackpot auf die unterste Stufe zurückgesetzt.

### Einstellbare Risikoautomatik

Einstellbar mit Taste 

Ein-/Um-/Ausschalten der Risiko-Automatiken durch mehrmaliges Betätigen einer Risiko-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.



Änderungen vorbehalten

### Teilgewinnübernahme

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

# Risiko

## Risiko

### Gewinne im Normalspiel

- Geld- und Seriengewinne sind riskierbar bis 100 MJ. Geldgewinne, die zu einer Serienkombination gegeben werden sind nicht riskierbar.

### Sonderspiele/ Jumbo-Spiele:

- Riskierbar sind Beträge bei Doppel-SONNE bzw. SONNE in der Mitte oder außerhalb von Jumbos bei einem Zählerstand kleiner 10.
- Bei Doppel-SONNE 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 Risiko-Leiterfeld ‚Aussspielung‘ angeboten.

### Money-Jumbo-Spiele:

- Riskierbar sind Beträge bei Doppel-SONNE oder SONNE in der Mitte.
- Es werden 2 € in der mittleren Risiko-Leiter zum Risiko auf die gelbe Aussspielung angeboten, zusätzlich werden zum ersten gewonnenen Risikoschritt 2 € gegeben, es kann bis auf 100 MJ riskiert werden. Wird in der Aussspielung das Feld 2 T erreicht, wird die Aussspielung einmal wiederholt, wird im ersten Risikoschritt verloren werden 1.90 € gegeben.

### Besonderheiten im Risikospiel

In folgenden Fällen wird nicht zu 0 riskiert:

riskierbarer Gewinn	40 J	50 J	40 J in MJ-Serie	50 J in MJ-Serie
Verlustergebnis	10 J	50 J	5 T	25 J
Erfolgsergebnis	50 MJ	100 MJ	75 MJ	75 MJ

- 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, 3 T, 5 T oder 6 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) Bei Erreichen eines Jumbo-Feldes in einer Jumbo-Serie erfolgt eine Wandlung zur Money-Jumbo-Serie. (Jumbo + Jumbo = Money-Jumbo) 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 >301 führen würden.
- T / J / MJ Gewinne, durch deren erfolgreiches Risiko in einem Spiel mehr als 100 durch Risiko erreicht würden.

## Bonus-Risiko

20 Cent-Gewinne mit SONNE in der Mitte oder 30 Cent-Gewinne mit Doppel-SONNE 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 dieses Feld riskiert wurde, anschließend wird der zweitunterste Pfeil beleuchtet. Wird Bonus-Risiko auf 1,70 Euro oder höher angeboten und nicht wahrgenommen, so werden 20 Ct. auf 80 Ct. und 30 Ct. auf 1 € erhöht.

## Ausspiel-Automatik

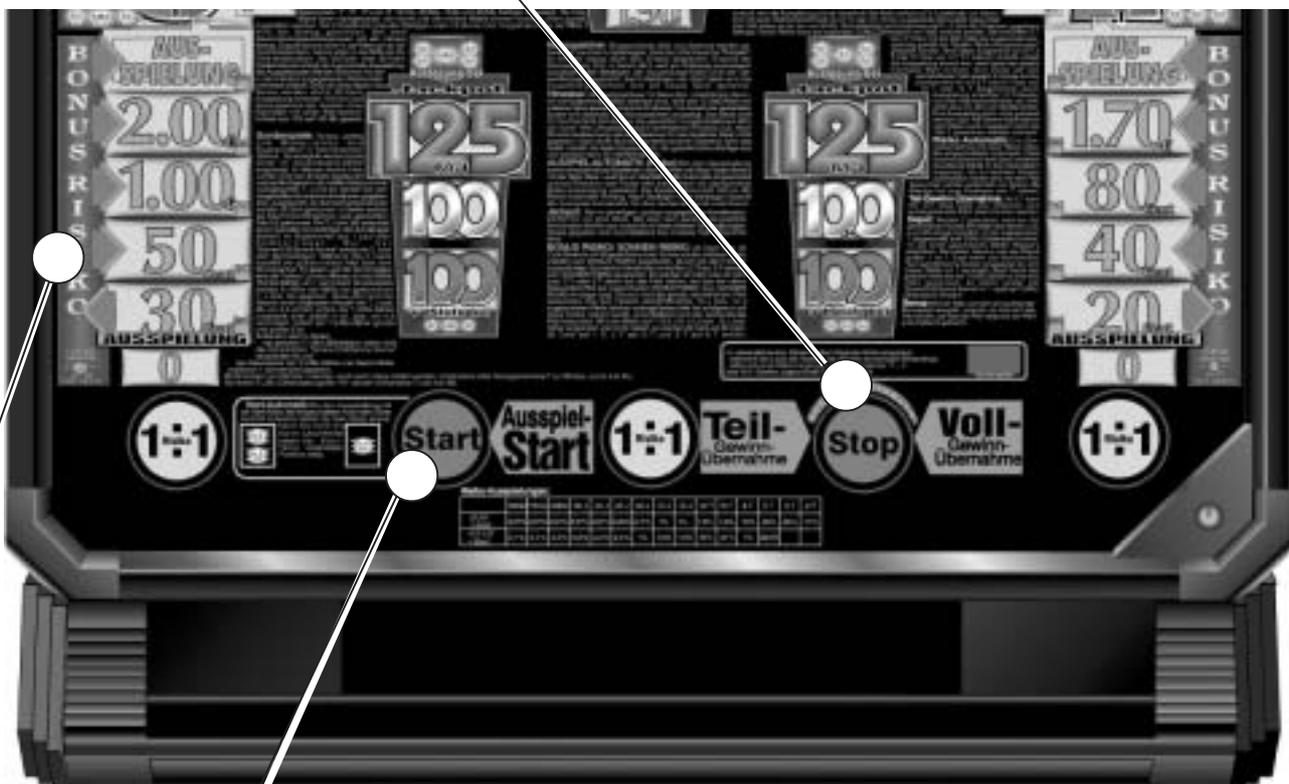
Ein- / Ausschalten mit der rechten Stop-Taste. Ist das Startfeld hellblau beleuchtet, so ist die Automatik aktiviert.

Durch Drücken der rechten Stop-Taste zum Spielbeginn (Walzen beginnen sich gerade zu drehen) durchläuft ein sogenannter „roter Cursor“ jedes Startfeld. Zu erkennen durch ein Blinken des jeweiligen Startfeldes. Drückt man während des Blinkens erneut die rechte Stoptaste wird der Schriftzug „Start“ hellblau beleuchtet. Nun ist die Ausspielautomatik für das jeweilige Feld aktiviert. Bei Erreichen des Feldes wird automatisch die entsprechende Startauspielung ausgelöst. Nach Betätigen einer Taste im Risikospiel ist die Ausspielautomatik für das laufende Spiel unwirksam. Der hellblau beleuchtete Schriftzug „Start“ wird ausgeschaltet.

Die Ausspielungsautomatik hat Vorrang vor der Risikoautomatik.

Zustand des Startfeldes	
Blau an	Ausspielautomatik aktiv
Blau aus	Ausspielautomatik nicht aktiv
Blau blinkend	Automatischer Start der Ausspielung
Rot blinkend	Ausspielung kann manuell durch Starttaste erfolgen

## Ausspiel-Automatik



## Start-Automatik

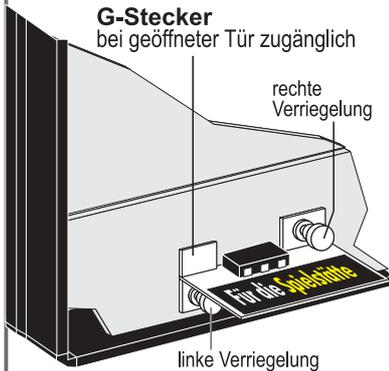
Einstellbar mit Taste 

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

# Spielsystem

## Spielsystem Auswahl - Werkseinstellung: ② Für die Spielstätte

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



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

Dioden-Anzeige	Spiel-system	Quote %	Einstellhilfe*
	①	62	Münzspeicher - -
	②	68	Münzspeicher - -
	③	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 ④ ( Diodenanzeige: ) 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 jedoch 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.



## 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  $\frac{3}{4}$  auf den Depotzähler addiert. War eine Turbo-Serie aktiv, so wird von der vorher vorhandene Turbo-Anzahl zusätzlich  $\frac{1}{4}$  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.

## 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 Start der 2. Lauf gestartet werden.

### Risikospiegel:

- 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.

#### Menü Profitester:

Soundlautstärke an die Lautstärke der Standard-Töne anpassen:

Einstellungen, Sonstiges, Sound, Lautstärke, Soundmodul  
Lautstärke Start-Ausspielungen und Motor-Stop-Geräusche

Einstellungen, Sonstiges, Sound, Lautstärke, Startaussp.

Motor-Stop-Geräusche ganz abschalten:

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

# 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.

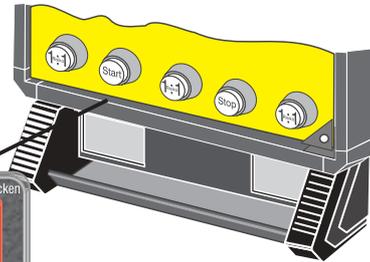
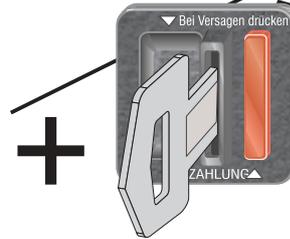
Zusätzlich laufen die Walzen in die jeweilige Spielposition.

## Recall-Commander starten

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



+

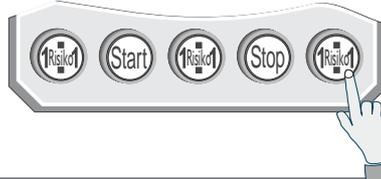


Sobald der Signalton 3x ertönt, die Starttaste loslassen

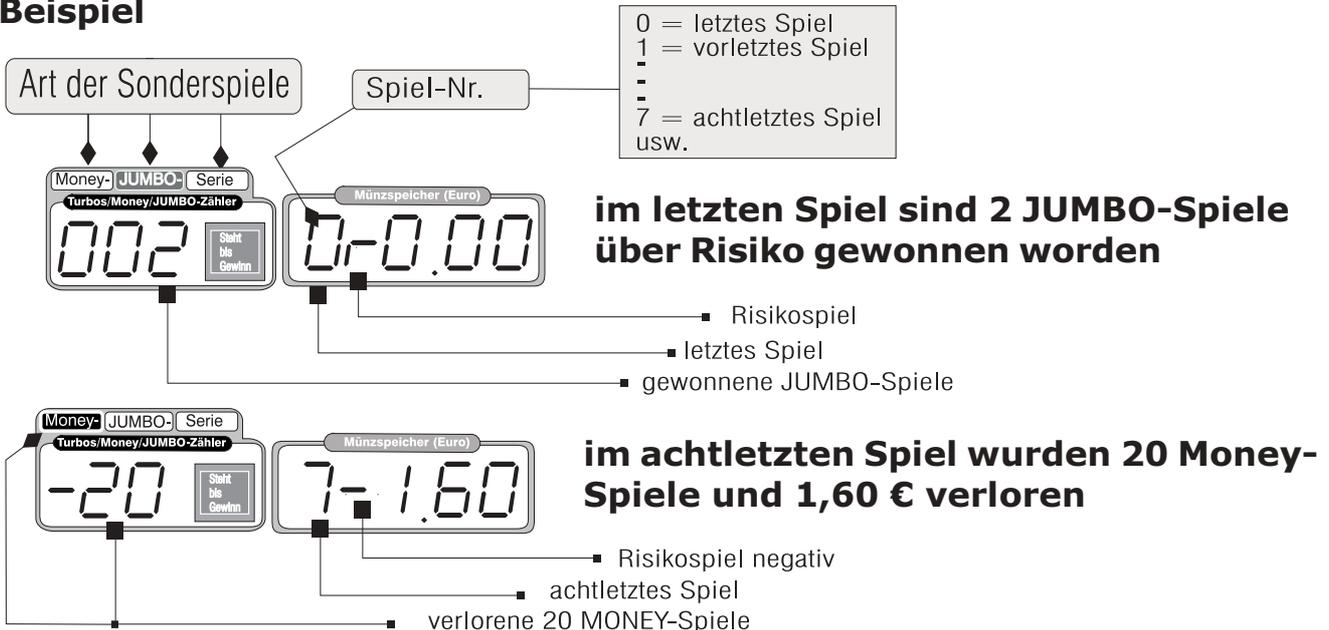
- 10 Spiele, beginnend mit dem letzten Spiel, werden angezeigt.
- Die Walzen zeigen die Kombination des jeweiligen Spiels.
- Sind keine Gewinne erzeugt worden, zeigen die Speicher "0".
- Mit "r" werden Gewinne/Verluste angezeigt, die über Risiko erzielt wurden.
- Die linke Stelle im Münzspeicher zeigt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

## Bedienung

mit  rechts schrittweise vorwärts



## Beispiel



## 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.

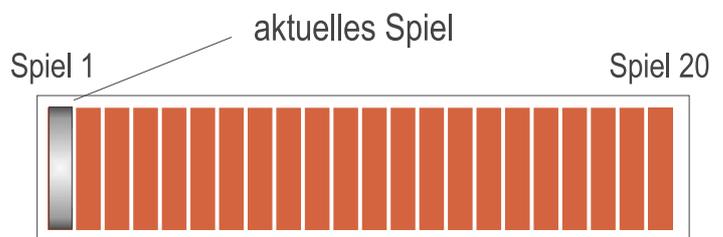
Ein Balkendisplay in der Frontscheibe zeigt den momentanen Status an.



### Funktion

Beispiel 1:

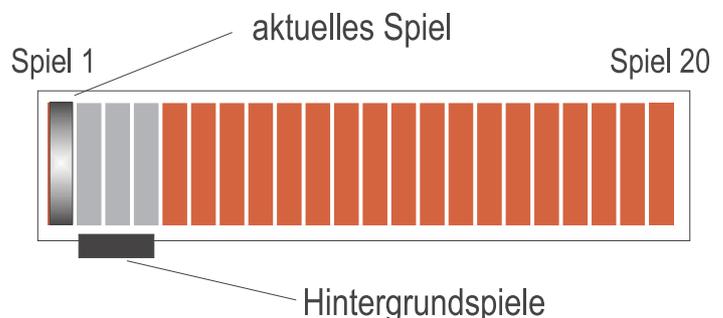
Das **aktuelle Spiel** wird immer **blinkend** dargestellt.



Beispiel 2:

Das **aktuelle Spiel** -blinkender Balken- ist ein verlängertes Spiel,

**zusätzliche Spiele** werden im Hintergrund gestartet, diese werden durch einen **leuchtenden Balken** dargestellt.

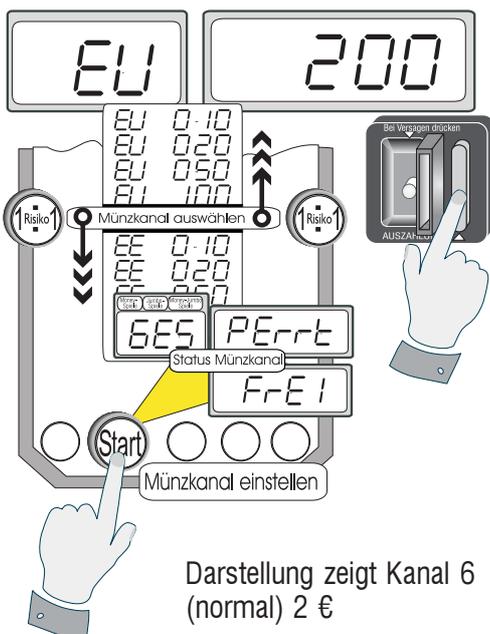


# Geräteeinstellungen



- F2** **Einstellungen**
  - F2** **Münzung**
  - F4** **Auszahlenschutz**
  - <>**
  - F1** **Wirteauffüllung**
- F3** → ein  
 → aus

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.

## Münzeinstellung mit Gerätetasten

*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**

Münzsorte	Limite-Sorte	Menge-Jumbo-Sorte	Menge-Sorte
EU			
EU 0,10 €	frei		
EU 0,20 €	frei		
EU 0,50 €	frei		
EU 1,00 €	frei		
EU 2,00 €	frei		

Kanal normal

Münzsorte	Limite-Sorte	Menge-Jumbo-Sorte	Menge-Sorte
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 €

Grenzen Wirtenachfüllung

### 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:**

### Wirterückgabe 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.

## Auffüllkarte (rot)

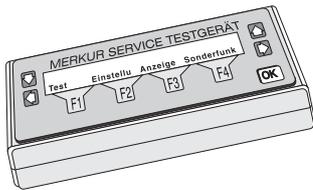


Wirterückgabe sperren

# Geräteeinstellungen



Fehlermeldung bei nicht freigegebenem Akzeptor



- F2 **Einstellungen**
- F2 **Münzung**
- F2 **Sicherheit**



- F2 **Akz.frei**

• Taste **OK** bestätigt den ausgewählten Wert



Münzung Sicherheit Akz.frei

Akzeptor: **nicht frei** \*

F3 **freigegeben**

\* = Werkseinstellung : **nicht frei**

Akzeptorbetrieb mit Profitester freischalten

## Akzeptoreinsatz

Erscheint beim Einbau eines Akzeptors bei diesem Gerät der Hinweis

**F\_UAF**

im Münzspeicherdisplay, müssen Sie den Akzeptor mit dem Profitester erst freischalten.

- **ab Werk ist der Akzeptorbetrieb gesperrt**

## Akzeptorbetrieb freischalten

- **Fronttür aufschliessen**
- **Profitester anschließen** und Einstellmenü freischalten

• Taste **OK** bestätigt den ausgewählten Wert

## Münzstaulichtschanke

In dem roten Münzschacht ist eine zusätzliche Lichtschranke eingebaut.

Wird bei einem Auszahlvorgang ein Münzstau erkannt, so wird ein akustischer Hinweis

BITTE ENTFERNEN SIE DEN MÜNZSTAU ausgegeben.

Bei Hochfahren des Gerätes wird diese Lichtschranke überprüft und bei Fehlererkennung unter "TASTENFEHLER" ausgegeben (keine Geräteabschaltung).

# 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

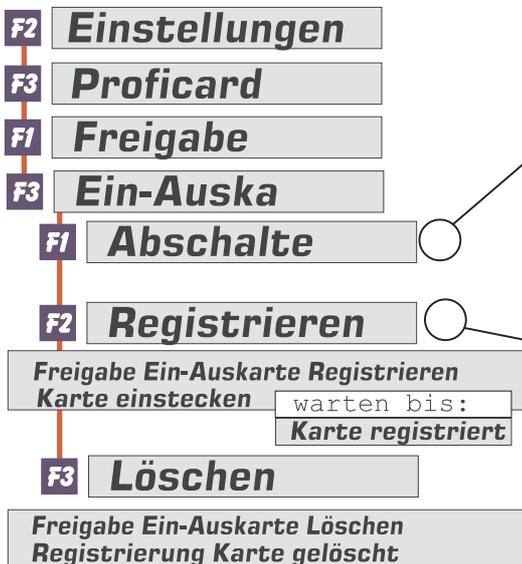
Gerade dieser letzte Punkt hat eine hohe Praxisbedeutung.

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“.*



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.



# Hauptgewinnstatistik

## Hauptgewinnstatistik

In die Hauptgewinnstatistik werden Seriengewinne mit mindestens 40 Turbos bzw. 20J-/MJ-Spielen 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 :				
08.05-03	17.54	40	SA	<b>40</b> T durch <b>A</b> usspielung mit Start
07.05-03	18:50	40J	RR	<b>40</b> <b>JUMBO</b> -Spiele durch Risiko- gewinn in der rechten Leiter
07.05-03	17:44	75MJ	D	<b>75</b> <b>Money-Jumbo</b> -Spiele durch <b>Di</b> - rekt-Einlauf oder Jackpotaus- lösung

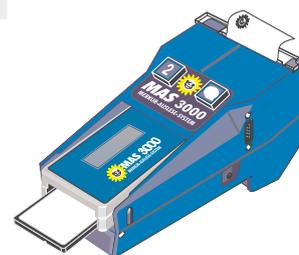
## Erläuterungen zu den Einträgen im Ausdruck (Beispiel)

### Kennung für Sonderspiele

- keine Kennung = Turbos
- Kennung "J" = JUMBO-Spiele
- 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
- "A" = Gewinn durch eine Ausspielung, die durch Sonnenkombination gestartet wurde
- "SA" = Gewinn durch eine Startausspielung
- "D" = Gewinn durch Direkteinlauf oder Jackpotauslösung



## Konformitätserklärung

Wir **adp Gauselmann GmbH**

(Name des Anbieters)

**32312 Lübbecke Boschstraße 8**

(Anschrift)

erklären in alleiniger Verantwortung, daß das Produkt

**Geldspielautomat CHILI**

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**

Lübbecke, 2003-10-20  
(Ort und Datum der Ausstellung)

adp Gauselmann GmbH

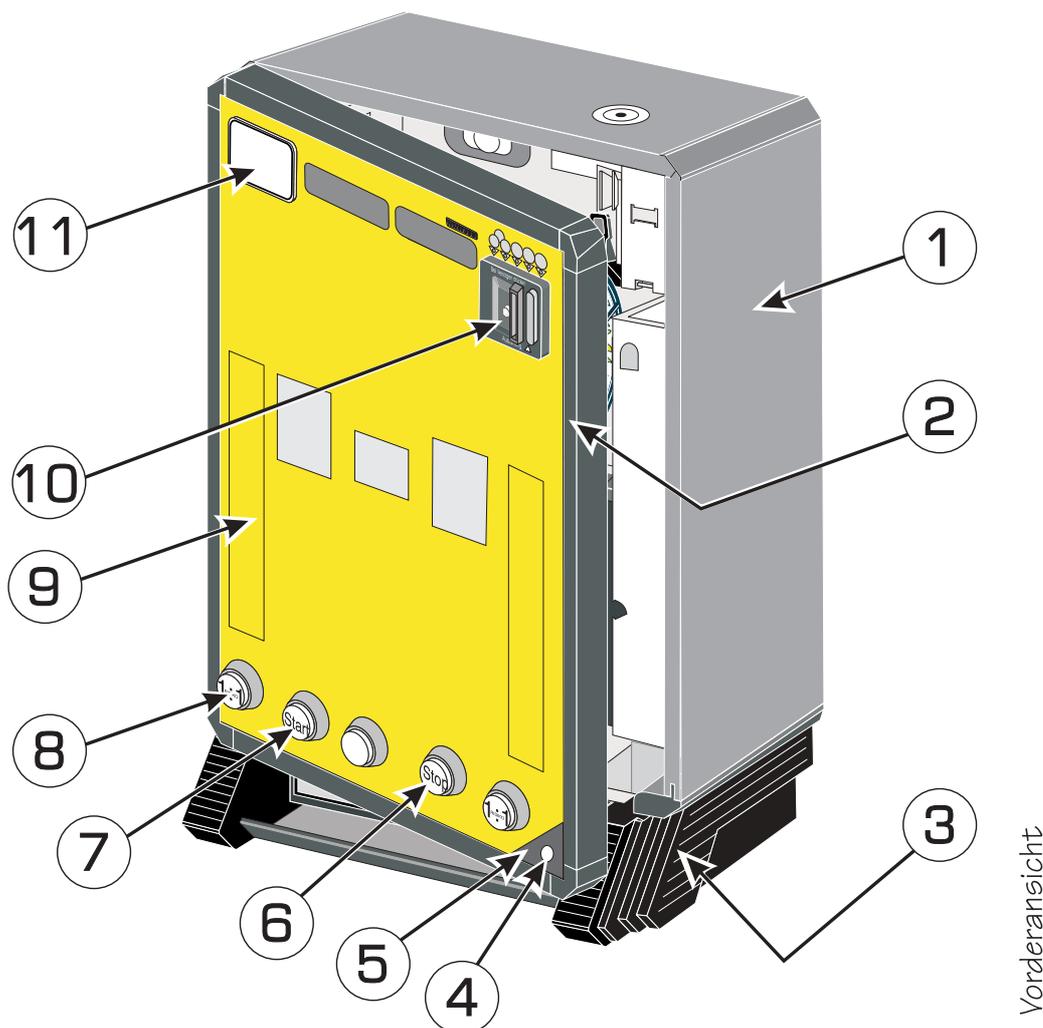
Boschstraße  
32312 Lübbecke

tel.: (05243) 939-1000 Geschäftsleitung



# Teilleiste

## CHILI



Vorderansicht

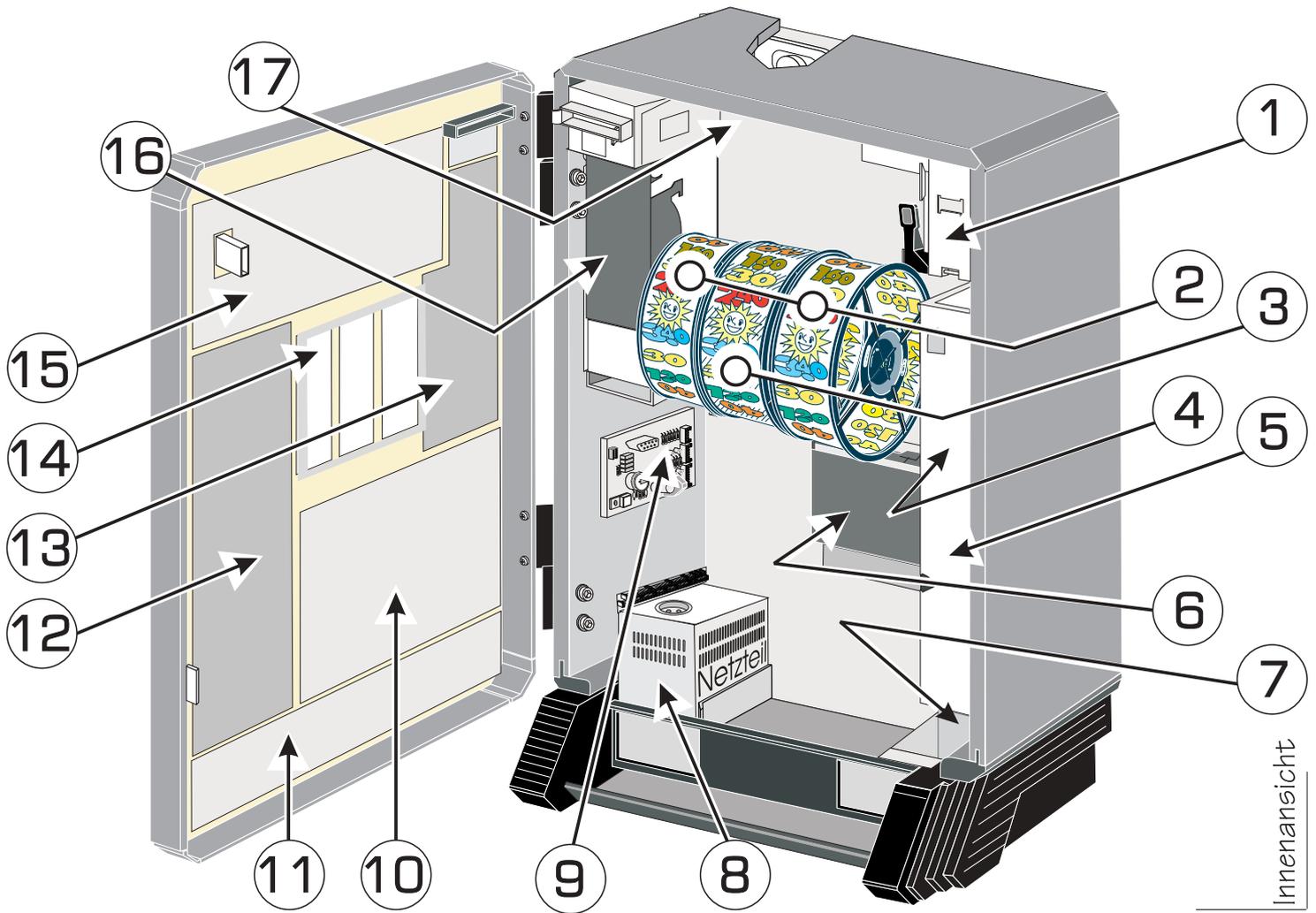
POS.	Bestell.-Nr.	Bezeichnung	Bemerkung
1	6005 2393	Gehäuse	
2	6004 2663	Rahmen schwarz	
3	6003 3407	Sockel schwarz	
4	6000 2995	Zylinderschloss 13 X 24 oval	
5	6003 0324	Schlossblende	
6	6000 8280	Taste "STOP"	
7	6000 8281	Taste "START"	
8	6004 2407	Taste "RISIKO"	
9	6005 2420	Frontscheibe CHILI	
10	6002 7492	Münzeinwurf Anschalteinheit SMD	
11	6004 4165	Akzeptorblende mit Stern	
11 A	6004 4293	Sternbeleuchtung	

© 11.2003 bei adp Gauselmann GmbH, Lübbecke.

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

# Teileliste

## CHILI



# Teileliste

## CHILI

### Innenansicht

Pos.	Bestell.-Nr	Bezeichnung	Bemerkung
1	6003 0218	Münzeinlauf kpl. '98	
1 A	6000 1105	Mikroschalter (Türschalter)	2 Stück
2	6004 3117	Maschinensegment - aussen 67/2	AT
3	6004 3118	Maschinensegment - mitte 90/2	AT
3 A	6004 3134	Maschinenplatine 'LED	AT
3 B	6005 2513	Walzenstreifensatz	
4	6003 0446	Schwenkeinheit 1-fach	
5	6004 5181	Münzeinheit GGSG 2+2 ohne MP	
5 A	5501 2709	Münzeinheit GGSG 2+2 ohne MP	AT
5 B	6004 7082	Münzprüfer G40.FT00-0002	
5 C	5501 4076	Münzprüfer G40.FT00-0002	AT
5 D	6004 6854	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	
5 E	5501 3768	Münzprüfer WH EMP 901.13 V5	AT
6	6000 9050	Steuereinheit	AT
7	6002 1811	Münzschacht rot	
7 A	6004 8747	Einsatz Münzschacht	
7 B	6004 6909	Stauerkennung	
8	6004 9584	Schaltnetzteil WT 310 Compact	AT
9	5501 6280	Soundplatine CHILI	AT
10	6005 2406	Serienplanplatine	AT
11	6004 2590	Tastenverbindungsplatine	
11 A	6003 8636	Schild "GASTRONOMIE"	
12	6005 2409	Leiter rechts	
13	6005 2408	Leiter links	
14	6005 2421	Einleger bedr.	
14 A	6004 0797	Rahmen 67 - 90 -67	
15	6005 2407	Anzeigeplatine	AT
16	6002 2064	Geldscheinakzeptor Kompakt	OPTIONAL
16 A	5009 0063	Geldscheinakzeptor Standard	OPTIONAL
17	6000 9563	Lautsprecher 8 $\Omega$ 15W	
o. Abb.	6005 2417	Türkabelbaum	
o. Abb.	6000 5674	Kasse adp	
o. Abb.	6004 9493	Reflektor-Tiefziehteil	
o. Abb.	6005 2416	Kabelbaumsatz Gehäuse	
o. Abb.	6004 2944	Münzrinnenbeleuchtung / LED	

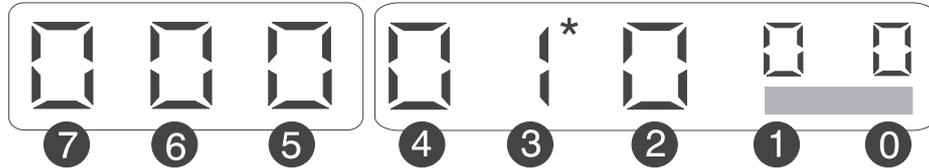
# Fehlertabelle / Fehlerhinweis

Bei Fehlerhinweis



Sonderspiele

Münzspeicher



	Tasten -defekt-	Füll-Lichts. unten -offen-	Münzrohr -leer-	Münze bei Ausz. -verklemt-	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

