

Premium Multigaming



BETRIEBSANLEITUNG



Ausgabe **ViSLANT 2.0**

Animationsbeleuchtung

Farbbeispiele

	rot	grün	blau
	110 0 0	0 110 0	0 0 110
	110 110 0	110 0 110	0 110 110
gelb	magenta	cyan	
R G B	0 0 0	0 0 55	0 0 110
R G B	0 55 0	0 55 55	0 55 110
R G B	0 110 0	0 110 55	0 110 110
R G B	55 0 0	55 0 55	55 0 110
R G B	55 55 0	55 55 55	55 55 110
R G B	55 110 0	55 110 55	55 110 110
R G B	110 0 0	110 0 55	110 0 110
R G B	110 55 0	110 55 55	110 55 110
R G B	110 110 0	110 110 55	110 110 110

Die gezeigten Farben sind Beispiele und dienen zur Veranschaulichung, die tatsächliche Darstellung im Lichtleiter kann abweichen.

Farbeeinstellungen für die Animationsbeleuchtung -Lichtleiter im Gehäuserahmen und beim Toplight

Die Farben für den Lichtleiter werden aus den Einzelfarben **R**ot, **G**rün und **B**lau gemischt. Jede Einzelfarbe kann zwischen den Werten 0-110 in 5er-Schritten eingestellt werden (siehe Grafik unten).

Auf Grund der physikalischen Eigenschaften des Lichtleiters sind kleine Änderungen der Werte ebenso wie die Farbe schwarz bzw. dunkle Farben zwar einstellbar aber nicht sichtbar.

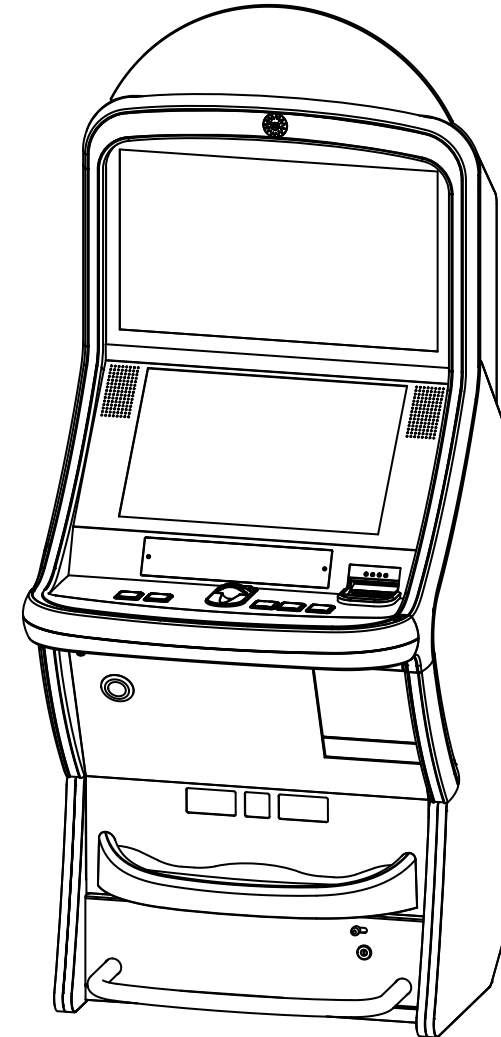
In der nebenstehenden Grafik sind als Beispiel die möglichen Farben mit den Werten 0, 55, 110 dargestellt.

Einstellmenü

- Serviceprogramm einleiten
- "Beleuchtung" aufrufen **1**
- Einstellung vornehmen
- Mit "Übernehmen" **2** speichern.



- A Zufällig** = Farben werden vom Gerät gewählt.
- B Auto.** = Farben werden autom. dem Spiel angepasst
- C Manuell** = manuelle Einstellung der Farbe



Betriebsanleitung Geld-Gewinn-Spiel-Gerät VISION SLANTTOP, ViSLANT2.0

14. Januar 2011

©adp Gauselmann GmbH, Lübbecke

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten.

Sicherheitshinweise	7
---------------------------	---

Inbetriebnahme

Türschlösser und Verriegelungen	9
Baugruppenübersicht	10
Übersicht Neugerät in Betrieb nehmen	12
Übersicht Gerät umstellen	13
Der Geräteselbsttest/Faulttest	14
Fehlercodierung im Faultest	15
Servicemenü über Monitor	16
Zulassungskarte stecken	18
Zulassungskarte überprüfen	19
Geräte Kenndaten	21
Kennnummern	21
Gerät mit Münzen befüllen -direkte Befüllung	22
Administrator Mode	23
Administrator Mode starten	24
Funktionen beim Administrator Mode	

Münzauf- und Nachfüllungen bei geschlossener Haube

Auszahlgarantie.....	26
Texteinblendung "Auszahl Info"	26
Auffüllen von 20Ct -Minimalstandsblinken	27
Auffüllungen von 2€ bei Leerspielung	28
Direkt am Gerät.....	28
Mit Auffüllkarte	29
Mit Technikerkarte.....	29
Vorbeugende Auffüllung	30
Direkt am Gerät.....	30
Mit Auffüllkarte	31
Mit Technikerkarte.....	31
Auffüll- Nachfüllbeträge zurückholen	32

Safeguard Hopper nachfüllen bei geöffneter Haube

Direkte 2€-Nachfüllung bei geöffneter Haube	33
---	----

adp Card

Allgemeines	34
Techniker Karte	34
Ein-Aus Karte.....	35
Auffüllkarte.....	36

Software

Kredit-Gewinn-Kontrolle	37
Geschlossener Bargeldkreislauf	38

Dienstprogramme

Letzten Auszahlbetrag anzeigen.....	40
Auszahlunterbrechung.....	40

Servicebetrieb

Der Gewinntest mit Risikotest	41
Der Münztest	41
Nachweis der Wirtenachfüllungen	41
Münzen freigeben oder sperren -mit den Gerätetasten	42
Banknoten freigeben oder sperren -mit den Gerätetasten	42
Münzen freigeben oder sperren -mit dem Profitester	42
Münztestprogramm	43
Münzauffüll- Nachfüllprogramm.....	44

Einstellungen mit dem Profitester

Top10, Spiele.....	45
Soundeinstellungen	45
Negative Rohrdifferenzen	46
Ewigbilanz.....	46
Schnellfüllmodus.....	46

Baugruppen

Schaltnetzteil -WT400 compact.....	48
Grafik- und Soundmodul.....	49
Grafik- und Soundmodul (CF-Card) Update mit USB-Stick	49
Münzprüfer WH921.13 V5 / NRI G40.FT30	50
Münzsperrgrenze.....	51
Merkur Dispenser 100 / EBA MD100 Stapler	52
Merkur Dispenser 100 Annahmetest	52
EBA MD100 Stapler Annahmetest.....	52
Meldung F_DD	52
Meldung F_DA	52
Banknoten freigeben/sperrern mit den Gerätetasten	53
Annahmehbereitschaft/Akzeptorgrenze MD100 Stapler.....	53
LED´s im Banknoteneinzug	53
Annahmetest.....	53
Kurzübersicht der Einstellungen	54
 Safeguard Hopper	
Allgemeines zum Safeguard Hopper.....	56
Inbetriebnahme -Freischaltung des Safeguard Hopper.....	57
Direkte Befüllung bei Erstinbetriebnahme des Gerätes.....	58
Auf-/Nachfüllung	58
Hopperrevision	59
Hopper entleeren über die Hopperrevision	60
Wiederbefüllung nach einem Tausch.....	60
Waage ein-/ausschalten	61
Sicherheitseinstellungen (Level 0 - Level 4)	61
Meldung bei Hopperdifferenzen	61
Füllhöhenmanagement.....	62
Hopperwaage tauschen.....	63
Hopper drehen.....	64
 Touch kalibrieren	65
Montage Leuchtaufsatz.....	66
Sockelmontage	67

Grundsätzliche Sicherheitshinweise

Die Technische Dokumentation enthält grundlegende Hinweise und Arbeitsschritte, die bei der Montage/Aufstellung/Inbetriebnahme zu beachten und zu befolgen sind. Die Dokumentation muss am Aufstellungsort verfügbar sein.

Alle Arbeiten zum Transport, zur Installation und Inbetriebnahme sowie zur Instandhaltung sind **von qualifiziertem Fachpersonal** auszuführen (IEC 364 bzw. CENELEC HD 384 oder DIN VDE 0100 und IEC 664 oder DIN VDE 0110).

Qualifiziertes Fachpersonal im Sinne dieser grundsätzlichen Sicherheitshinweise sind Personen, die mit Aufstellung, Montage, Inbetriebnahme und Betrieb des Produktes vertraut sind und über die ihrer Tätigkeit entsprechenden Qualifikationen verfügen.

Jede Person, die mit der Montage und Inbetriebnahme beauftragt ist, muss die Anleitung gelesen und verstanden haben.

Um Schäden und Gefahren zu vermeiden, sind die Arbeitsanweisungen und insbesondere die Sicherheitsbestimmungen (z.B. VDE 0100) zu beachten.

Neben diesen Sicherheitsbestimmungen gelten die allgemeinen, verbindlichen landesüblichen Unfallverhütungsvorschriften (UVV). Weiterhin gelten die Regeln für sicherheits- und fachgerechtes Arbeiten.

Bei unsachgemäßer Handhabung, bestimmungswidriger Verwendung und eigenmächtigen Umbauten wird keinerlei Haftung für Unfälle, Verletzungen und Beschädigungen übernommen. Eigenmächtige Umbauten und Veränderungen sind aus Sicherheitsgründen verboten. Verwenden Sie nur original Zubehörteile!

Bei Nichtbeachtung erlischt jegliche Gewährleistung, es kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Kennzeichnung

Die aufgeführten Sicherheitshinweise sind mit allgemeinen Gefahrensymbolen gekennzeichnet.



Achtung! / Gefahr!

- Sicherheitszeichen nach Din 4844 -W9



Warnung vor elektrischer Spannung!

- Sicherheitszeichen nach Din 4844 -W8



Hinweise / Tipps

Kennzeichnung für allgemeine Hinweise oder Tipps aus der Praxis.
Die Arbeitsschritte sind in ihrer Reihenfolge nummeriert.

Kontrolle nach Anlieferung

Gerät direkt nach Anlieferung auf Transportschäden untersuchen. Sichtbare Beschädigungen auf den Speditionspapieren des anliefernden Spediteurs vermerken oder unmittelbar nach Erhalt der Ware melden.

Montage



Immer für ausreichende Standfestigkeit des Gerätes sorgen. Gerät gegen Umkippen sichern.

Arbeiten niemals unter Spannung durchführen, Netzstecker noch nicht einstecken, erst nach abgeschlossener Aufstellung!

Aufstellung, Inbetriebnahme

Wahl des Aufstellortes

Aufstellung und Inbetriebnahme nur innerhalb geschlossener, trockener Räume!

Gerät nicht platzieren in der Nähe von:

Lebensrettenden Einrichtungen wie z.B. Notausgängen, Feuerlöschern etc., Behältern mit leicht entzündlichen Stoffen, Wasser oder Chemikalien, Wärmequellen wie z.B. Heizkörpern, Öffnungen von Klimaanlage oder Plätze mit direkter Sonneneinstrahlung.

Die Umgebungstemperatur am Aufstellort darf 40 °C nicht überschreiten.

Gerät keiner Belastung aussetzen, die zu Funktionsstörungen oder Defekt führen können, wie z.B.: starker Vibration, extremer Staub- oder Schmutzbelastung, direkter Sonneneinstrahlung oder Hitze, Regen oder Feuchtigkeit.

Direkt am Geräteaufstellplatz muß eine ordnungsgemäß installierte, geerdete, abgesicherte Netzsteckdose vorhanden sein. Den Stromkreis, an dem das Gerät angeschlossen wird, nicht überlasten.

Das Netzkabel und Verbindungskabel derart verlegen, dass niemand darüber stolpert. Nichtbeachtung kann zu schweren Verletzungen oder zur Beschädigung der Kabel führen.

Netzkabel und Verbindungskabel nicht scharf knicken oder schwere Gegenstände darauf stellen, sonst Beschädigung der Isolation, mögliche Folge, berührbare Netzspannung, Kurzschluss und dadurch bedingte Feuer.

Inbetriebnahme

Stellen Sie vor der Inbetriebnahme sicher, dass sämtliche Steckverbindungen korrekt eingesteckt sind. Besonders Schutzleiterverbindungen aller berührbaren Metallteile prüfen. Vertauschte Steckverbindungen können zur Zerstörung des Gerätes führen. Für derartige Schäden besteht keine Gewährleistung.

Die elektrische Installation ist nach den einschlägigen Vorschriften durchzuführen (z.B. Absicherungen, Schutzleiteranbindung). Elektrische Daten für das Gerät, siehe Typenschild. Versichern Sie sich, daß das Gerät fachgerecht montiert und befestigt ist, bevor das Einschalten erfolgt.

Pflege, Wartung



!! Warnung !! Gefahr durch elektrischen Schlag

Arbeiten am Gerät niemals unter Spannung durchführen. Vor dem Öffnen des Gerätes immer den Netzstecker ziehen.

Steckverbindungen im Inneren des Gerätes niemals unter Spannung abziehen oder aufstecken. Reparaturen grundsätzlich im spannungslosen Zustand durchführen!

Pflegehinweise

Zum Reinigen das Gerät ausschalten und Netzstecker ziehen!

Das Gehäuse mit einem weichen, angefeuchteten (nicht nassen) Tuch reinigen. Keine alkohol- / spiritushaltigen Reinigungsmittel oder Verdüner verwenden.

Bestimmte Pflege- und Wartungsintervalle müssen nicht -außer beim Betrieb eines Akzeptors- eingehalten werden.

Warnung !

Dieses Gerät enthält eine Lithiumbatterie. Diese darf nicht geöffnet, verbrannt oder Temperaturen über +60°C ausgesetzt werden und nicht wieder aufgeladen werden.

Die Entsorgung muß nach den nationalen Vorschriften erfolgen.

Entsorgung von Altgeräten

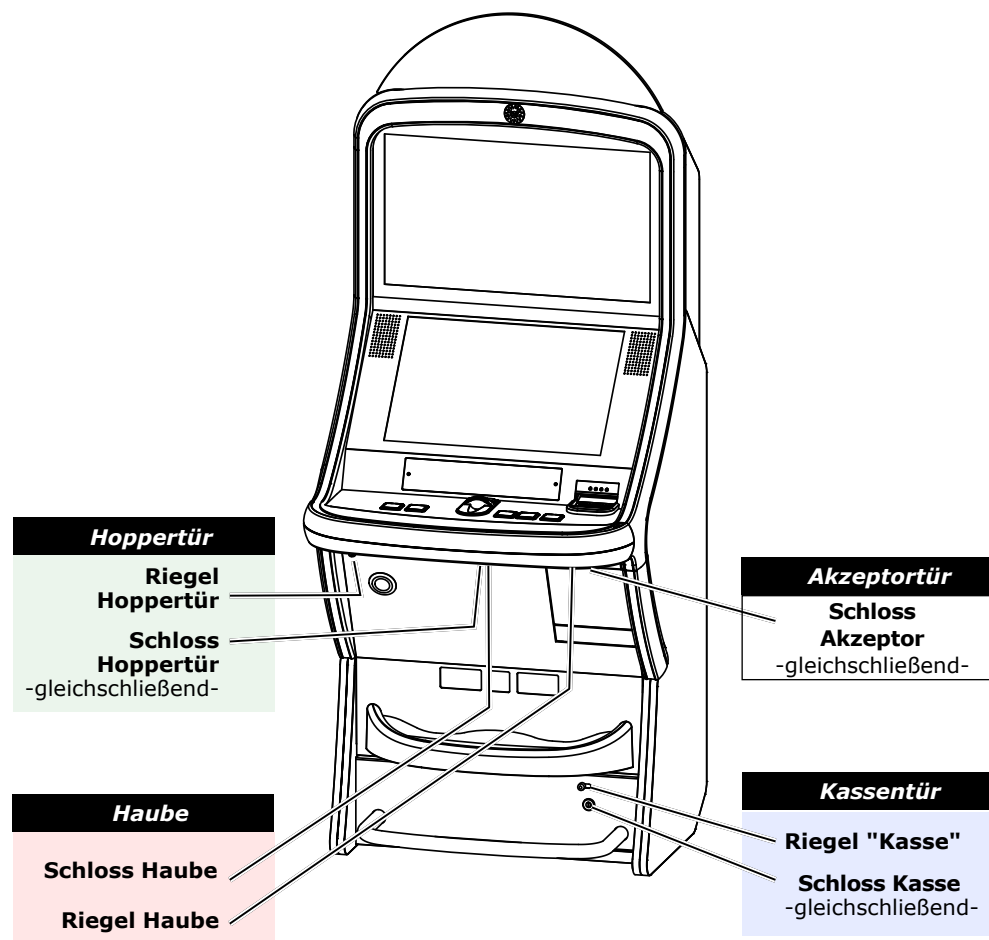
Um die Anforderungen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und der europäischen Richtlinie 2002/96/EG (WEEE) zu erfüllen, sind die gelieferten Geräte nach Ablauf der gewerblichen Nutzung an den Hersteller zurückzuliefern. Geschieht dies nicht, sind die Geräte entsprechend den Anforderungen des ElektroG ordnungsgemäß zu entsorgen. Bitte unterstützen Sie diese Initiative zum Umweltschutz.



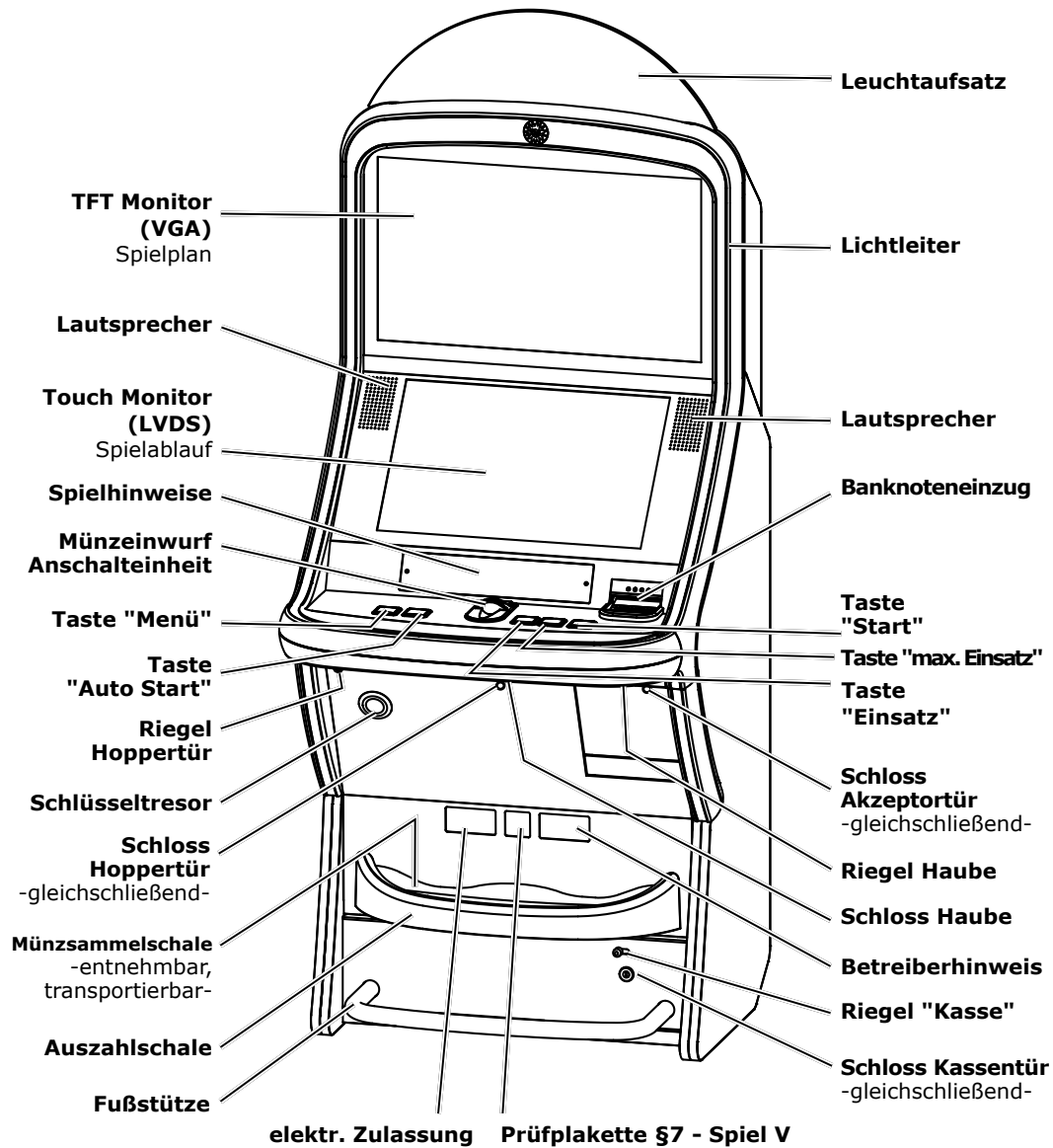
!! Wichtige Hinweise !!

Vor dem Öffnen des Gerätes für ausreichend Standfestigkeit sorgen. Gerät gegen Umkippen sichern.

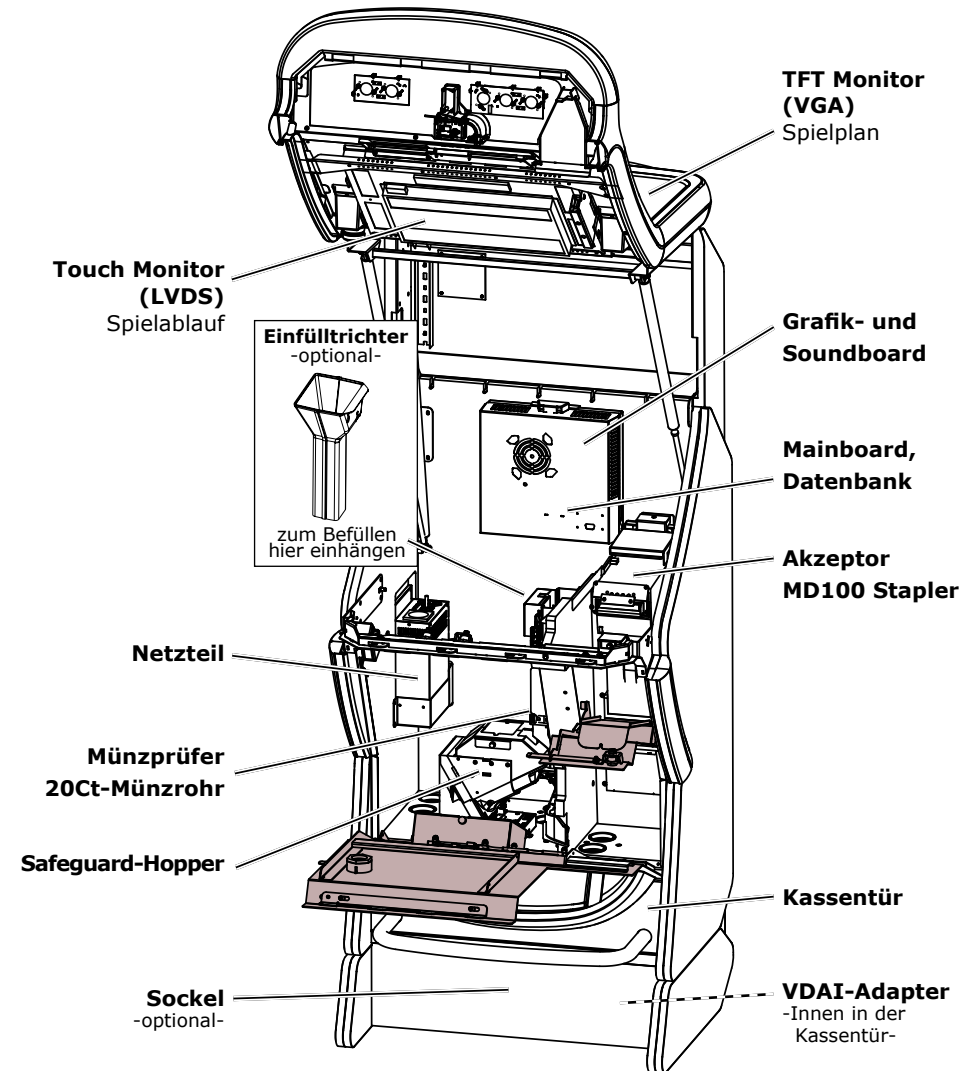
Türschlösser und Verriegelungen



Baugruppenübersicht MAGIE VISION Slanttop

**!! Wichtige Hinweise !!**

Vor dem Öffnen des Gerätes für ausreichend Standfestigkeit sorgen. Gerät gegen Umkippen sichern.



Neugerät in Betrieb nehmen

- Datenbank einstecken _____ ☐
- CF-Karte einstecken _____ ☐
- Zulassungskarte einstecken _____ ☐
- Gerät einschalten _____ ☐

Hopper / Dispenser freischalten

- "BITTE WH-Hopper 2 EURO freischalten" --> siehe Seite 57 _____ ☐
- Meldung "F_DD"; Dispenser freischalten --> siehe Seite 52 _____ ☐

Zulassungskarte

- Zulassungsdaten überprüfen _____ ☐
- Zulassungscode eingeben _____ ☐

Gerät überprüfen

- Foultest starten _____ ☐

Gerät für den Aufstellplatz vorbereiten -Gerät im CCCC Mode

Hinweis

Für den Spielbetrieb den Hopper und das Münzrohr des Gerätes mit Münzen befüllen. Während der Vorbereitungs-/Einstellphase nicht den Netzstecker ziehen, Befülldaten gehen verloren.

- Profitester anschließen _____ ☐
- Kennnummern vergeben _____ ☐
- Hopper mit Münzen befüllen --> siehe Seite 22 _____ ☐
- 20Ct-Röhre befüllen --> siehe Seite 22 _____ ☐
- Ausdruck mit Löschen anfertigen _____ ☐
- ADMIN-Karten registrieren (optional) _____ ☐
- Serviceschalter ziehen (Normalspiel) _____ ☐
- Spiel mit Geld durchführen _____ ☐

Das Gerät ist nun für den Aufstellplatz vorbereitet.
Die Werkseinstellungen wurden nicht verändert. Falls gewünscht, können Sie mit dem Profitester die Werkseinstellungen anpassen.

Gerät umstellen -neuer Aufstellplatz

Gerät überprüfen

- Foultest starten _____ ☐

Zulassungskarte

- Zulassungsdaten überprüfen _____ ☐

Gerät für den Aufstellplatz vorbereiten

Hinweis

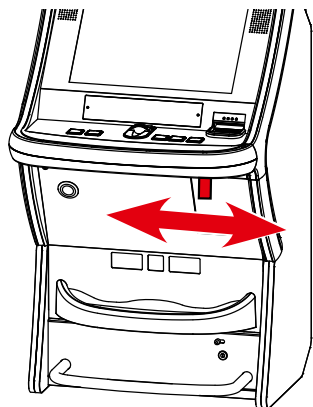
Für den Spielbetrieb den Hopper und das Münzrohr des Gerätes mit Münzen befüllen.

- Profitester anschließen _____ ☐
- Neuaufstellung durchführen _____ ☐
- Ausdruck mit Löschen anfertigen _____ ☐
- Kennnummern vergeben _____ ☐
- Hopper mit Münzen befüllen --> siehe Seite 22 _____ ☐
- 20Ct-Röhre befüllen --> siehe Seite 22 _____ ☐
- ADMIN-Karten registrieren (optional) _____ ☐
- Serviceschalter ziehen (Normalspiel) _____ ☐

Gerät einschalten -Einschaltroutine

Während der Einschaltroutine werden alle Baugruppen (Steuereinheit, Grafik- und Soundmodul, Touchcontroller, Schalter, Münzprüfer, Akzeptor, Hopper usw.) überprüft. Eventuell auftretende Fehlfunktionen werden auf dem jeweiligen Bildschirm dargestellt (siehe nächste Seite). Der Fehler muss daraufhin erst behoben werden, bevor das Spielgerät in Betrieb genommen werden kann. Wird die Einschaltroutine fehlerfrei durchlaufen, wird bei geschlossenem Gerät und Kredit "0" der Werbemodus aufgerufen.

Der Foultest



Foultest starten

Test starten

- Haube aufschließen, nicht hochklappen
- **Verriegelungshebel 1x kurz betätigen**, der Foultest wird gestartet, Fehlfunktionen werden erkannt und codiert dargestellt.

Service TIPP

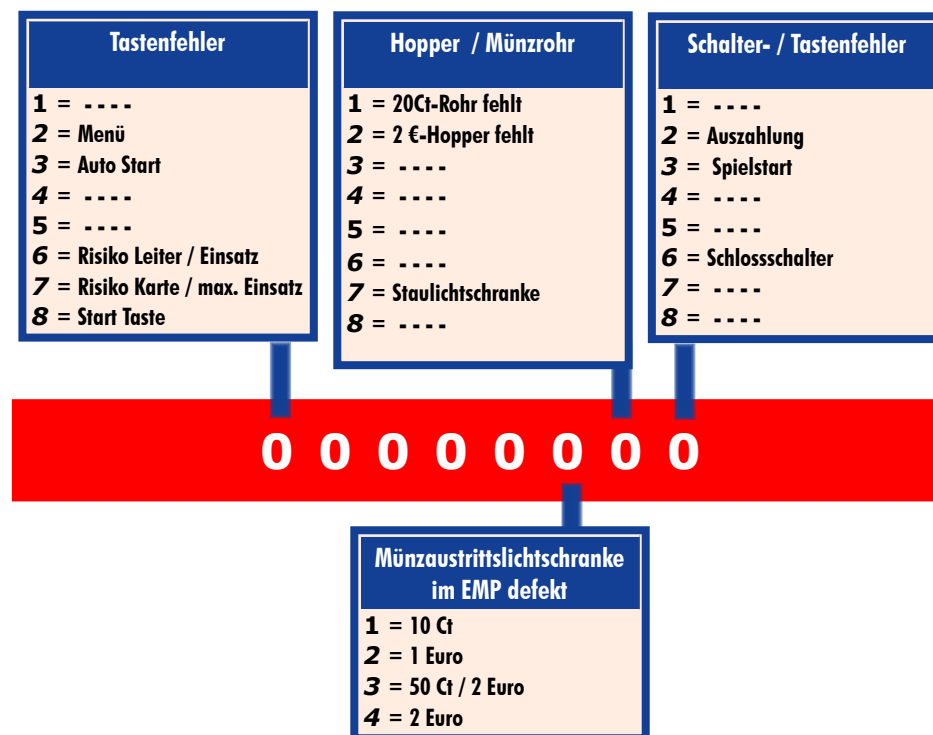
Foultest bei geschlossener Haube mit der Techniker-Karte. Dazu Karte einmal kurz stecken; Tests werden autom. gestartet.

Beispiel der Fehlercodierung beim Foultest

Die Abbildung zeigt ein **Beispiel** für die Fehlercodierung beim Foultest. Abweichungen sind möglich.

Fehlercodierung

Die Meldungen werden auf dem unteren Bildschirm dargestellt.



Servicemenü

Die dargestellten Funktionen können direkt -ohne Profitester- am Gerät ausgeführt werden. Anzeige und Bedienung erfolgt über den unteren Monitor (Touch).

VGA-Monitor (oben)

Einstellungen sind über das Einstellpanel möglich (siehe Seite 56)

Service

Servicemenü -Touchbedienung

LVDS-Monitor (unten mit Touch)

Hierfür sind, außer einer geringen Helligkeitsanpassung keine weiteren Einstellungen möglich, diese erfolgen automatisch vom Grafik- und Soundboard.

Beleuchtung

Farbeinstellungen für die Animationsbeleuchtung -Lichtleiter im Gehäuserahmen und beim Leuchtaufsatz. Die Farben werden aus den Einzelfarben Rot, Grün und Blau gemischt. Jede Einzelfarbe kann zwischen den Werten 0-110 in 5-Schritten eingestellt werden (siehe 1. Umschlaginnenseite).

Lautstärke

Die Lautstärke kann zwischen den Werten 0-100 eingestellt werden. Probehören über die Funktion "Test".

Hinweis zur Mindestlautstärke

Ab Werk ist eine Mindestlautstärke von 10 fest eingestellt. Eine Änderung der Mindestlautstärke kann mit Hilfe des Profitesters erfolgen.

- Menü "Lautstärke" aufrufen
- den Profitester 1x stecken und wieder abziehen
- Menü "Lautstärke" erneut aufrufen
- Mindestlautstärke anpassen

Die jetzt eingestellte Mindestlautstärke wird mit dem Verlassen des Serviceprogramms gespeichert, eine erneute Änderung muss wie oben beschrieben erfolgen.

Beleuchtung

Lautstärke

Gewinntest

Testbild

Faultest

Monitor

Temperatur

Zeit

Touch Test

Werbevideos

Warnhinweis

Restanzeige

Auffüllung

Gewinntest

Die einzelnen Spiele können getestet werden. Zu Beginn werden 400 Punkte aufgebucht.

Testbild

Auf dem oberen und dem unteren Monitor wird ein Testbild angezeigt.

Faultest

Alle im Gerät befindlichen Lichtschranken und Schalter werden überprüft (siehe auch Seite 14).

Monitorhelligkeit (LVDS-Monitor, unterer TFT)

In einem geringen Umfang kann die Helligkeit vom **LVDS-Monitor** angepasst werden.

Temperatur

Anzeige der CPU- und BOARD-Temperatur in Grad Celsius.

Zeit

Anzeige von System-Uhrzeit und Datum.

Touch Test

Beim Berühren des Touch wird an der Berührungsposition ein Kreuz dargestellt (Touch-Kalibrierung siehe Seite 65).

Werbevideos

Bei Einstellung "ein" wird bei unbespieltem Gerät ein Werbevideo abgespielt.

Warnhinweis

Bei Einstellung "ein" wird ein akustisches und optisches Signal als Hinweis auf noch vorhandene Beträge auf dem Geld- bzw. Punktespeicher ausgegeben.

Restanzeige

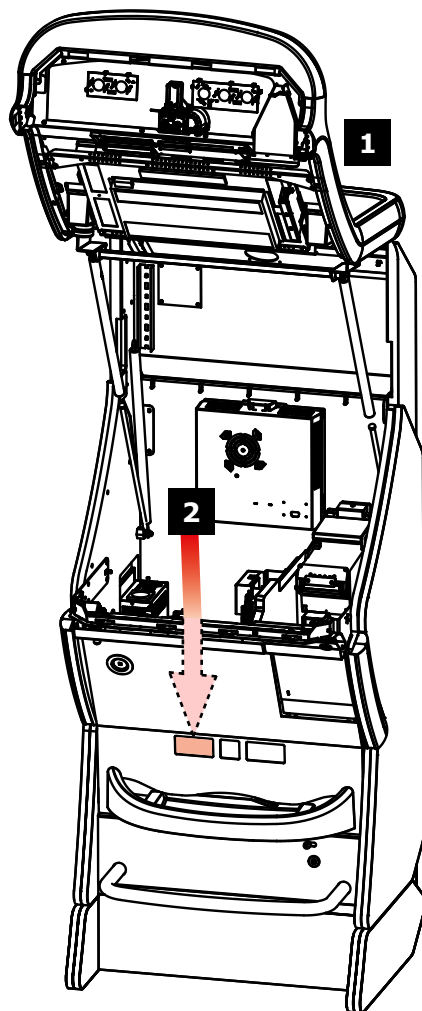
Bei Einstellung "ein" wird im Ruhezustand des Gerätes auf dem oberen Monitor angezeigt, welche Restzeit noch vergehen muss, um 60 Minuten Spielzeit zu haben.

Auffüllung

Nachfüllungen des 2€-Hoppers durchführen (siehe Seite 33).


!! Wichtiger Hinweis !!

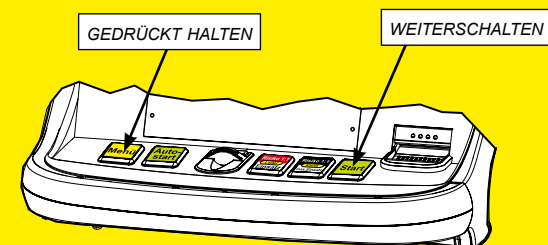
Vor dem Öffnen des Gerätes für ausreichend Standfestigkeit sorgen.
Das Gerät gegen Umkippen sichern.



Position der Zulassungskarte

Zulassungskarte stecken

- 1** Gerät (Haube) öffnen
- 2** Zulassungskarte einstecken,

NAVIGATION


Karte ist programmiert

000090001

Zulassungsnummer

Code/NEU

Karte noch nicht programmiert

Zulassungskarte überprüfen

- Stecken Sie die **elektronische Zulassungskarte** in die dafür vorgesehene Halterung.
- Werden die **beiden** äußeren Tasten gedrückt (innerhalb 30 Sek), erscheint die **Zulassungsnummer** (Beispiel).
- Wird „**Code/NEU**“ angezeigt, ist die Zulassungskarte **nicht programmiert**- Zulassungsdaten nicht bekannt.

Was dann ?

- **Codezahl eingeben**

So erhalten Sie die Codezahl

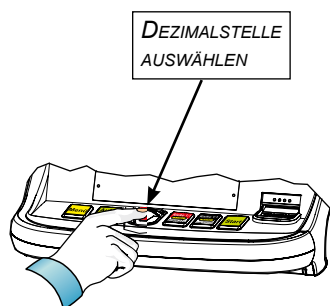
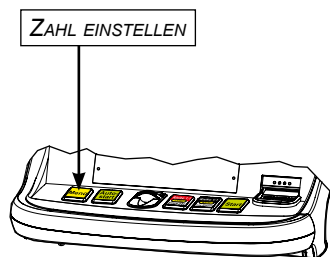
- Direkt über das adp-Internet-Portal www.adp-gauselmann.de (vorausgesetzt Sie haben die dazu notwendigen Zulassungsdaten).
- Sie erhalten die Codezahl für Ihr Gerät.

Mit Abruf der Code-Nr. wird gleichzeitig die Zulassung verbindlich abgerufen!

www.adp-gauselmann.de
 Business-Bereich
 → Service
 → Freischaltcode

So geben Sie die Codezahl ein

- Tür öffnen, **Zulassungskarte einstecken**.
- Tür schließen, **Gerät einschalten**, warten bis die Einschalttroutine durchlaufen wurde und das Gerät im Werbemodus ist.
- **Servicebetrieb einleiten**
- **Erste Zahl** und Taste "**Risiko Leiter**" blinken.
- **Erste Zahl** mit blinkender Taste einstellen.
- Nach der ersten Zahl mit blinkender Taste "**Auszahlung**" auf **nächste Dezimalstelle** weiterschalten.
- Nach der Eingabe der **achten Ziffer** zur Bestätigung die Taste "Auszahlung" drücken.
- Das Programm des Spielgerätes **überprüft** anhand des Codes ob die Eingabe korrekt war.
- Bei korrekter Eingabe des Freischaltcodes wird eine Melodie gespielt.
- Bei **nicht korrekter** Eingabe ertönt die negative Risikomelodie. Der Vorgang muss in diesem Fall wiederholt werden.

**Hinweis:**

Wurde der Code 10x falsch eingegeben bzw. die Eingabe unterbrochen, bleibt das Gerät für 1 Stunde stehen und der Bildschirm zeigt „CODE“. Danach kann eine erneute Codeeingabe erfolgen.

Geräte Kenndaten

Nacheinander können folgende Daten abgerufen werden (Beispieldaten):

1. **Zulassungsnummer** (im Beispiel 00009001)
2. **Programmstand** (im Beispiel CC1)
3. **Checksumme Gerät** (im Beispiel 0A7FD76D)
4. **Version Kontrollmodul** (im Beispiel CU7)
5. **Checksumme Kontrollmodul** (im Beispiel 00031237)
6. **Kennung Grafikversion (GRA)**
7. **Grafikversion Geldspeicher** (im Beispiel 2010B39A)

00009001

CC1

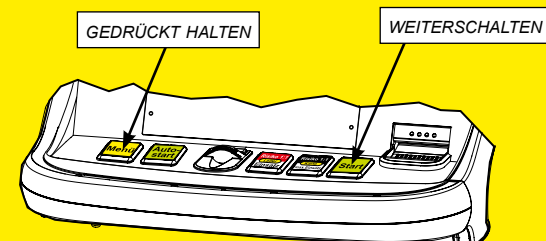
0A7FD76D

CU7

00031237

GRA

2010B39A

NAVIGATION

F2 Einstellung

F1 Kennzahlen

F1 Hallennummer

F2 Gerätenummer

F3 Aufstellort

Kennnummern**Kennnummern eingeben**

Zur besseren Zuordnung der Spielgeräte empfehlen wir die Hallen- und Gerätenummer sowie den Aufstellort einzugeben.

Kennzahlen eingeben

Gerät direkt mit Münzen befüllen**-Erfassung im Ausdruck als Hopper/Roehrenfuellung**

Der Hopper und die 20Ct-Münzröhre können bei der ersten Inbetriebnahme des Gerätes direkt befüllt werden, dieses kann nur **vor dem ersten bezahlten** Spiel erfolgen!

- Servicebetrieb einleiten
- Damit die 20Ct-Münzen in die Röhre gefüllt werden können, bitte den Münzprüfer entnehmen
- Profitester anschließen, "Erstfüllung" starten und die gewünschte Anzahl Münzen einstellen
ab Werk: 0,2EU --> 40 Stck. / max. 50 Stck.
2,0EU --> 50 Stck. / max. ca. 650 Stck.
- Die eingestellte Anzahl Münzen direkt in den Hopper/Münzröhre füllen
- Mit "OK" bestätigen
- Münzprüfer wieder einsetzen

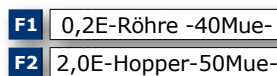
Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter

**HOPPER/
ROEHRENFUELLUNG: 108".**

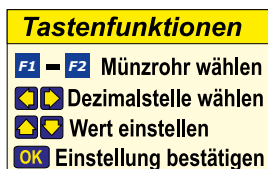
50 x 2€-Münzen = 100EU
+
40 x 20Ct-Münzen = 8EU
wurden eingegefüllt

Hinweis

Falls gewünscht kann anschließend ein Auffüllbeleg mit dem MAS 3tech angefertigt werden.



direkte Befüllung

**Hinweis**

Die direkte Befüllung ist nur vor dem ersten bezahlten Spiel möglich!
• bei Erstinbetriebnahme
• bzw. nach einer "Neuaufstellung"

Wurde bereits ein Spiel gemacht, oder eine Änderung der Füllmenge mit dem Profitester vorgenommen, ist keine erneute Einstellung der Auffüllmenge möglich. Es muss dann zunächst ein Ausdruck "mit Löschen" erfolgen und anschließend "Neuaufstellung" gewählt werden.

Administrator Mode

Mit Hilfe speziell vorbereiteter adp-Cards können verschiedene Statistik- und Testfunktionen, ohne das Gerät zu öffnen, gestartet werden. Die Funktionen sind für jede Karte einzeln freischaltbar, nur diese werden auf dem Gerätemonitor angezeigt. Für die Masterkarte sind alle Funktionen freigegeben.

Allgemeines

- Max. 3 Karten pro Gerät (Master, Karte1, Karte2)
- Nur 1x pro Gerät registrierbar.
- Die Masterkarte kann grundsätzlich nur nach "Auslesen mit Löschen" registriert werden, Karte1+Karte2 auch mit einer bereits registrierten Masterkarte.

Registrieren nach Datenauslesung (alle Karten)

- Auslesen "mit löschen"
- Kartentyp auswählen (Master, Karte1, Karte2)
- "Registr." auswählen
- Hinweise im Profitester befolgen

Registrieren mit Masterkarte (Karte1, Karte2)

- Karte1 bzw. Karte2 auswählen
- "Registr." auswählen
- Master Karte einstecken
- Hinweise im Profitester befolgen

Karten löschen

Gleiches Handling wie beim Registrieren, folgen Sie den Hinweisen im Profitester.

Funktion

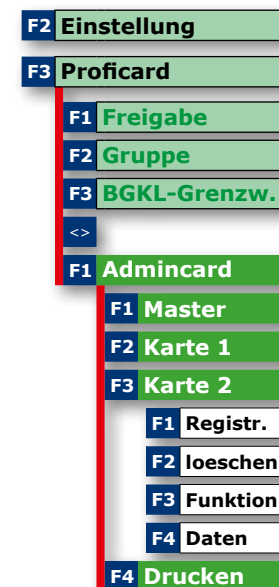
Funktionen können einzeln freigeschaltet / gesperrt werden. Gleiches Handling wie beim Registrieren.

Daten

Die letzten 3 Kartennutzungen werden mit Datum und Uhrzeit gespeichert und sind für jede Karte einzeln mit dem Profitester abrufbar. Bei aktivierter "Druckfunktion" erfolgt die Ausgabe der Benutzungsdaten aller Karten im Ausdruck.

Hinweis

Für die Nutzung des Administrator Modes muss die Anschalteinheit im Gerät eingebaut sein.



Einstellungen Proficard

Drucken

Aktivieren der Druckfunktion für die Daten der Kartennutzungen.

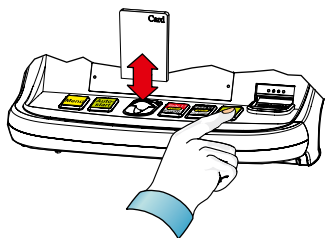
Administrator Mode**Hinweis**

Für die Nutzung des Administrator Modes muss die Anschalteinheit eingebaut sein.

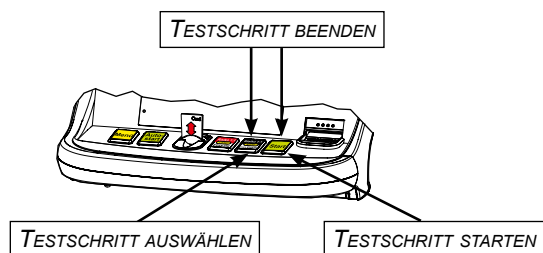
Mit Hilfe speziell vorbereiteter adp-Cards können verschiedene Statistik- und Testfunktionen, ohne das Gerät zu öffnen, gestartet werden. Die einzelnen Funktionen sind für jeden Kartentyp einzeln freischaltbar, nur diese werden im Gerätedisplay angezeigt.

Administrator-Mode starten

- Alle Displays müssen auf "0" stehen, es dürfen keine Beträge oder Fehlermeldungen angezeigt werden.
- Start Taste gedrückt halten, die Karte in den Münzschlitz einschieben und stecken lassen

**Navigation**

- Taste "Karte/max. Einsatz" --> Testschritt auswählen
- Taste "Start" --> Testschritt starten
- Tasten "Leiter/Einsatz" und "Karte/max. Einsatz" gleichzeitig drücken --> Testschritt beenden

**Funktionen beim Administrator Mode****LED LED Farbentest**

Jede LED Farbe einzeln einschalten.

INF Info Anzeige

Auszug aus dem Statistikstreifen. Mit dem Profitester frei konfigurierbar. Die für dieses Gerät möglichen Daten zeigt die Abbildung.

ROA Röhrenstände

Nacheinander wird die Anzahl von Münzen im 2EU-Hopper und in der 20Ct-Münzröhre angezeigt

FSP Fehlerspeicher

Anzahl Fehler für Münzwege "GEL"

LED	LED Farbentest
INF	INFO Anzeige*
ROA	Röhrenstände
FSP	Fehlerspeicher

*** INFO Anzeige**

1. Nachfüllbetrag
2. Kasse (gesamt)
3. Tagesjournal
4. Bilanz
8. neg. Röhrendifferenzen
9. pos. Röhrendifferenzen

Auszahlgarantie

Ist eine Leerzahlung der 20Ct-Münzröhre erfolgt, blinkt der entsprechende Münzpfel. Durch Aufmünzen auf die nächste auszahlbare Münzsorte (2€) ist eine ordnungsgemäße Auszahlung gewährleistet. Die Bildschirmmeldung "Bitte auf 2,00 EUR aufmünzen" ist ab Werk ausgeschaltet, wir empfehlen diese einzuschalten (siehe unten).



20Ct-Münzrohr leer

Beispiel: Der Auszahlvorgang stoppt bei 0,80 €, die 20-Cent-Münzröhre ist leergezahlt.

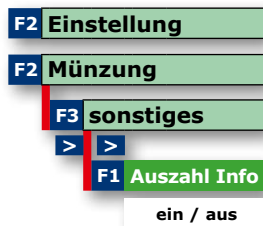
- Der 20 Cent-Münzeinwurfpfel blinkt, 20 Cent-Röhre ist leergezahlt auf dem Bildschirm erscheint

"Bitte auf 2,00 EUR aufmünzen"

- Aufmünzen auf 2€ durch 6x20 Cent, 2€ werden automatisch ausgezahlt

Ist eine Leerzahlung des 2 €-Hoppers erfolgt erscheint die Meldung

HOPPER LEER ! und der 2 €-Hopper muss aufgefüllt werden.



Texteinblendung ausschalten

Texteinblendung einschalten

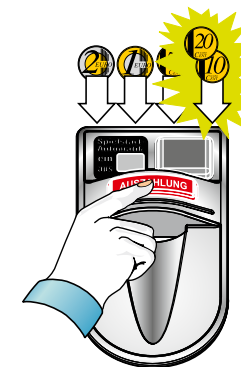
Die Einblendung des Info-Textes bei der Leerzahlung ist ab Werk ausgeschaltet, kann mit dem Profitester eingeschaltet werden.

Auffüllen von 20 Ct-Münzen (bei aktiviertem Minimalstandsblinken)

Wenn der 20Ct-Münzpfel langsam blinkt, ist der Vorrat im 20Ct-Röhre unter 10 Münzen gesunken und eine Auffüllung kann vorgenommen werden. Der eingeworfene Betrag wird anschließend im größeren Münzwert (2€) wieder ausgezahlt.

Beispiel: 20Ct-Münzeinwurfpfel blinkt langsam, Röhrenfüllung unter 10 Münzen

- Rückgabetaste drücken, Blinkrhythmus wird schneller
- Münzen einwerfen (z.B. 20x 20Ct., max. 40 Stck.)
- Rückgabetaste drücken oder 25 Sekunden warten
- Betrag wird in 2€-Münzen ausgezahlt



Befüllung bei Minimalstandsblinken

Signalisierung durch die Münzpfleile (immer):

aus = keine Auszahlung möglich
z. B. Münzverklemmung

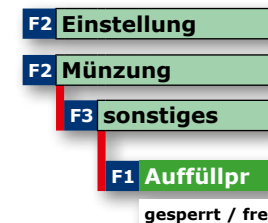
blinkt schnell = Leerspielung

Bei eingeschaltetem Programm zusätzlich:

blinkt langsam = Minimalstandsblinken

Minimalstandsblinken aktivieren

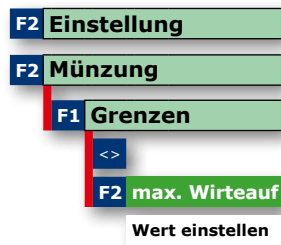
Die Signalisierung durch einen langsam blinkenden Münzpfel ist ab Werk ausgeschaltet, kann mit dem Profitester aktiviert werden.



Auffüllprogramm freischalten

2 €-Auffüllungen bei Leerspielung

2 €-Hopper leer / 2€ - Münzpfel blinkt

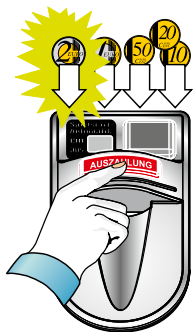


Maximalbetrag Wirteauffüllung

Einstellung mit dem Profitester

Der **Maximalbetrag aller Auffüllungen** (mit/ohne Karte) kann vorgegeben werden.
Ab Werk: >3000 €

Eine Auszahlung ist nicht mehr möglich. Der 2€- Münzpfel blinkt und der Restbetrag auf dem Geldspeicher kann nicht mehr ausgezahlt werden. Auf dem Schirm erscheint die Meldung **HOPPER LEER !** die Auffüllung kann nun direkt oder mit einer Auffüll- Technikerkarte erfolgen.



2€-Hopper auffüllen

Direkt am Gerät

- 2 €-Münzpfel blinkt. Restbetrag (8,00 €) kann nicht ausgezahlt werden.



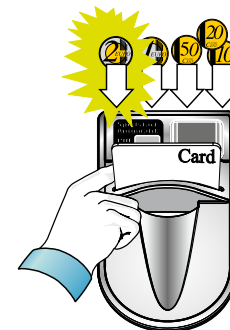
- Taste "Auszahlung" drücken, Geldspeicher zeigt



- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Taste "Auszahlung" drücken, Restbetrag von 8,00 € wird ausgezahlt
- Gerät ist wieder spielbereit

2 €-Auffüllungen bei Leerspielung

2 €-Hopper leer / 2€ - Münzpfel blinkt



2€-Hopper auffüllen

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt bei freigegebener Wirterückgabe im firmenspez. Serviceausdruck unter "Wirtscard Nutzung"

Mit Auffüllkarte

- 2 €-Münzpfel blinkt, Restbetrag (8,00 €) kann nicht ausgezahlt werden.



- Taste "Auszahlung" drücken, der Geldspeicher zeigt



- Karte einstecken und herausnehmen
- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Taste "Auszahlung" drücken, Restbetrag von 8,00 € wird ausgezahlt, das Gerät ist wieder spielbereit

Mit der Technikerkarte

- 2 €-Münzpfel blinkt, Restbetrag (z. B. 8,00 €) kann nicht ausgezahlt werden.

- Taste "Auszahlung" drücken, der Geldspeicher zeigt 0.00.

- Karte einstecken und herausnehmen

- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag

- Taste "Auszahlung" drücken, Restbetrag von z. B. 8,00 € wird ausgezahlt, das Gerät ist wieder spielbereit.

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter

NACHFUELLUNG A: 40,00
12.07.10 09:47 T

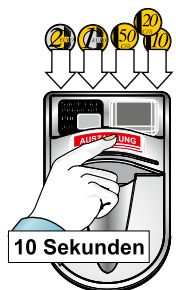
Mit der Technikerkarte aufgefüllte Beträge können nicht zurück geholt werden.

Vorbeugende Auffüllung

Zeigen der Geld- und Punktespeicher "00" können der 2€- Hopper und die 20Ct-Münzröhre mit Münzen befüllt werden.



Auffülloption ausschalten



vorbeugende Auffüllung

Ein Eintrag im Daten-
ausdruck erfolgt unter
"Nachfüllung A" mit der
Kennung "W".

Direkt am Gerät

Option ist werkseitig eingeschaltet, kann mit dem Profitester ausgeschaltet werden.

- Gerät wird nicht bespielt und die Speicher zeigen "0.00".



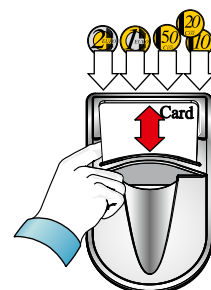
- Taste "Auszahlung" **ca. 10 Sekunden** drücken, Bildschirm zeigt **AAA**

- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag



- Taste "Auszahlung" drücken, der Auffüllvorgang wird beendet

Vorbeugende Auffüllung



vorbeugende Auffüllung
mit Karte

Mit Auffüllkarte

- Gerät wird nicht bespielt und die Speicher zeigen "0.00".



- Karte einstecken, **-----** erscheint auf dem TFT
Sind zu einem früheren Zeitpunkt Auffüllungen erfolgt, wird der bereits gespeicherte Auffüllbetrag angezeigt.

- Karte entnehmen und Taste "Auszahlung" drücken, **AAA** erscheint

- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag



- Taste "Auszahlung" drücken, der Auffüllvorgang wird beendet

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt bei freigebener Wirterückgabe im firmenspez. Serviceausdruck unter "Wirtscard Nutzung"

Mit der Technikerkarte

- Gerät wird nicht bespielt und die Speicher zeigen "0.00".
- Taste "Auszahlung" **ca. 10 Sekunden** drücken, Bildschirm zeigt **AAA**

- Karte stecken und wieder entnehmen.
- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag



- Taste "Auszahlung" drücken, der Auffüllvorgang wird beendet

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter
NACHFUELLUNG A: 20,60
12.07.10 09:47 T

Mit der Technikerkarte aufgefüllte Beträge können nicht zurück geholt werden.

Auffüll- Nachfüllbeträge -mit der Auffüllkarte- zurückholen

Es kann eingestellt werden, ob die Wirterückgabe mit der Auffüllkarte zugelassen ist (ab Werk EIN) und welcher Betrag dann mindestens im Hopper verbleibt -siehe unten.

Ist die Wirterückgabe mit der Auffüllkarte gesperrt (aus), wird der mit der Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik Nachfüllung A eingetragen, d.h. die Auffüllung mit Karte wird wie eine normale Wirtenachfüllung behandelt. Der Betrag kann nicht zurückgeholt werden.

Ist die Wirterückgabe mit Auffüllkarte zugelassen (ein), wird der mit der Karte nachgefüllte Betrag im Datenausdruck in die Rubrik Wirtscard Nutzung eingetragen; dieser Betrag kann später einfach und unbürokratisch zurückgeholt werden.

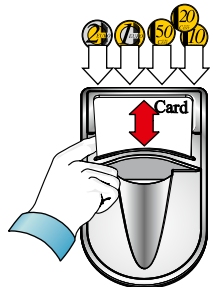
Erfolgten mehrere Auffüllungen mit einer Karte, werden diese nacheinander -durch Drücken der Start-Taste- angezeigt. Wahlmöglichkeit, welche Auffüllung zurückgeholt werden soll.

Mit der Technikerkarte aufgefüllte Beträge können nicht zurück geholt werden.

Nachfüllbeträge zurückholen

- Geldspeicher zeigt
- Auffüllkarte einschieben
- Taste "Auszahlung" drücken, der Monitor zeigt
- Geldspeicher blinkt im Wechsel zwischen Auffüllbetrag/Rückzahlbetrag
- Rückzahlung erfolgt, auch Teilbetrag möglich
- Buchungsvorgänge werden dokumentiert

GELDSPEICHER (EURO)
00.00



Beträge zurückholen

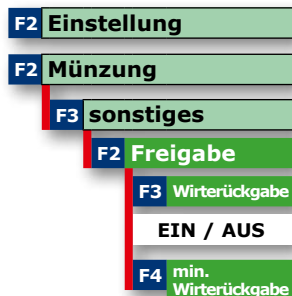
Einstellung mit dem Profitester

Wirterückgabe Ein/Aus.

Ab Werk: EIN

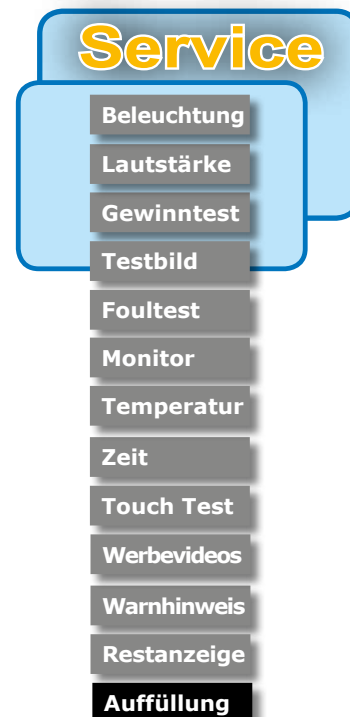
Min. Wirterückgabe (Restbetrag im Hopper)

Hierüber kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der Wirterückgabe mindestens Im Hopper verbleibt (ab Werk 50 €).



Wirterückgabe einschalten

Direkte 2€-Nachfüllung bei geöffneter Haube



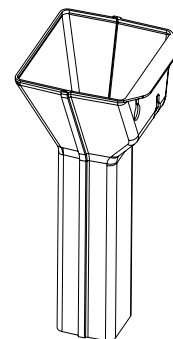
Auffüllung über Touchmenü

- Servicebetrieb einleiten
- Menü „Auffüllung“ starten
- Münzen direkt in den 2EU Hopper füllen
- Der aufgefüllte Betrag wird **automatisch** durch die **Hopperwaage** ermittelt und auf dem unteren Schirm angezeigt. Mit Betätigen der Touchfläche „Quittierung“ wird der aufgefüllte Betrag übernommen
- Ein Eintrag im Druckerstreifen erfolgt als „Technikernachfüllung unter:

NACHFUELLUNG A: 98

05.07.10 13:47 T

**98 EU / 49 Münzen
wurden nachgefüllt**



Einfülltrichter

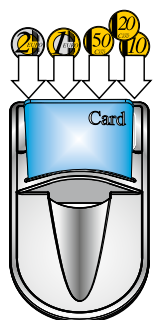
Einfülltrichter

Einfaches und bequemes Einfüllen der 2€-Münzen in den Hopper mit einem speziell entwickelten Einfülltrichter.

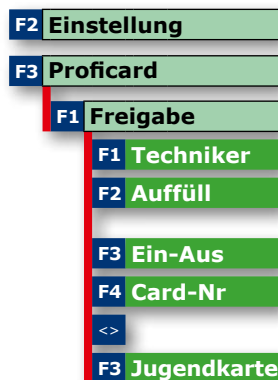
Bestell-Nr.: 60080755

Hinweis

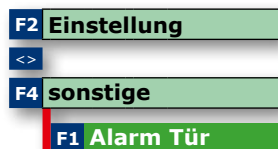
Den Trichter nach dem Befüllen entnehmen, nicht dauerhaft eingehängt lassen.



Karte stecken



Karten sperren



Alarmfunktion einstellen

adp-Card

Bei Spielgeräten aus adp Produktion können damit einige Servicefunktionen ausgeführt werden, ohne die Gerätetür zu öffnen. Bestimmte Funktionen wie das Auffüllen sowie das Ausschalten eines defekten Gerätes kann vom Servicepersonal übernommen werden.

Die Akzeptanz der Karten kann im Servicemenü des Spielgerätes mit dem Profitester gesperrt werden, ab Werk sind alle Karten freigeschaltet.

Technikerkarte

Die Technikerkarte dient zur Identifizierung des autorisierten technischen Personals. Ist die Türöffnungskontrolle aktiviert (ab Werk ausgeschaltet), wird beim Öffnen der Haube ohne Technikerkarte ein Alarmton erzeugt, auch bei einer Kassierung.

Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Aus-druck registriert.

Kartennummer

TUEROEFFNUNGEN			
1307	13:32-14:22	1307	01
_____		#0017539489	

Weitere Funktionen:

- **Starten des Foul- und Lampentests** bei geschlossener Haube.
 - Karte einstecken und wieder entnehmen
 - Bildschirm zeigt kurz **TTT**
 - Tests werden automatisch aufgerufen
- **Technikerauffüllungen**
siehe Seite 29/31

Ein/Aus-Karte

Wer kennt nicht die Praxis, eine technische Störung ist eingetreten und die Suche nach dem Netzstecker beginnt, um das Gerät zu deaktivieren. Das geht auch bequemer!

Deaktivieren Sie das Spielgerät durch Einstecken der EIN-AUS-Karte in den Münzschlitz. Der Geldspeicher zeigt „AUS“.

Um Mißbrauch vorzubeugen muss die Ein/Aus-Karte am Gerät registriert werden.

Es ist nur eine Karte pro Gerät registrierbar und damit gewährleistet, das nur eine Vertrauensperson die Kartenfunktion nutzen kann.

Abschalten (ab Werk „frei“)

Mit dieser Funktion kann die Kartennutzung grundsätzlich gesperrt werden.

Registrieren

Nur eine Karte ist am Gerät registrierbar. Menü aufrufen und Karte einstecken, die Registrierung erfolgt automatisch.

Löschen

Nur möglich, wenn vorher eine Karte an diesem Gerät registriert war. Mit Drücken der F3-Taste wird die Kartenregistrierung automatisch gelöscht.

Jugendkarte

Im Jugendschutz-Modus ist der Münzeinwurf gesperrt und das Gerät befindet sich in der Werbe-lichtphase.

Der Jugendschutz-Modus wird mit der Jugendschutzkarte eingeschaltet -Display zeigt "JS", die Karte muss vorher registriert werden (siehe Abbildung). Ausgeschaltet werden kann dieser Modus nur mit der Jugendschutzkarte selbst oder durch Türöffnung -Display zeigt "An".

Einstellungen:

Jugendkarte: **registrieren**

Gerät ausschalten

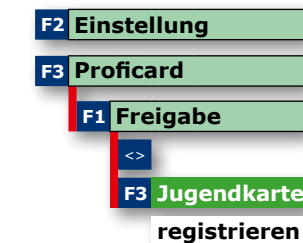
- Registrierte Karte einstecken
 - Display zeigt „AUS“
- Wird bei ausgeschaltetem Gerät eine Netzschaltung durchgeführt, durchläuft das Gerät eine Einschalt routine und ist anschließend wieder „AUS“.

Wieder Einschalten durch:

- Registrierte Ein/Aus-Karte
- Öffnen der Gerätetür



Ein / Aus-Karte freigeben



Jugendkarte freigeben

JS**An**

Allgemeines

Auffüllbeträge werden nicht auf der Karte selbst gespeichert sondern auf einem Konto im Spielgerät. Dieses Konto wird mit dem Stecken der Karte angelegt.

Wichtig

Ist die Kredit-Gewinn-Kontrolle aktiv, und soll das Auffüllen bei einer Leerspielung ausschließlich mit der Auffüllkarte erfolgen -z.B. aus Manipulationsschutzgründen-, muss der Menüpunkt „Wirteauffüllung“ auf AUS geschaltet sein.

Siehe auch:

Kredit-Gewinn-Kontrolle

Auffüllkarte

Direkt nach einer Leerspielung -aber auch jederzeit als vorbeugende Maßnahme- kann die autorisierte Person mit ihrer Auffüllkarte Geldbeträge nachfüllen und nach einer gewissen Zeit einfach und unbürokratisch zurückholen. Der Vorteil liegt klar auf der Hand, zusätzliche Geldbeträge für Nachfüllungen braucht der Unternehmer in der Spielstätte nicht vorhalten. Es entfällt die komplette Verwaltung.

Funktionen:

- Speicherung von bis zu 10 Auffüllungen,
- Max. Betrag einstellbar von 1500€ bis >3000€,
- mehrere Einzelauffüllungen möglich
- Auffüllvorgänge werden in den Buchhaltungsdaten bis zu 160 Tagen gespeichert.

Nachfüllbeträge im Ausdruck

Nachfüllbetrag	WIRTSCARD NUTZUNG				03	Buchungsnummer
Kartennummer	#0059363096	220,0	220,0	23.05	13:32	Rückgezahlter Betrag -Konto ausgeglichen-
	#0059363096	400,0	120,0	24.08	12:22	
Datum / Uhrzeit	01.06	12:01	03.09	10:59		Teilbetragsauszahlung -Konto nicht ausgeglichen-
der Buchungen	#0059363096	280,0	--,--	05.07	11:02	Keine Auszahlung -Konto nicht ausgeglichen-
				08.10	11:11	

Kredit – Gewinn – Kontrolle

Die Grundlage dieser Idee ist, das Münzverhalten eines „normalen“ Spielgastes mit einer typischen Manipulation durch Münzeinwurf zu vergleichen. Aus unserer Sicht ist es nicht normal, ständig Münzen /Banknoten einzugeben, um sich anschließend **–ohne dass Gewinne erzeugt wurden–** die Beträge wieder auszahlen zu lassen. Sicherlich lassen Spielgäste zwischendurch Münzen auszahlen, die sie dann für ein anderes Spielgerät verwenden. Dieses ist auch in unseren Überlegungen berücksichtigt worden, doch bei ständigen Wechselvorgängen pro Stunde werden bei einem untypischen Verhalten nur noch 20 Cent Münzen ausgezahlt, wobei bei einem leeren Münzrohr anschließend mittels Start-Taste das Auszahlprogramm verlassen werden kann. Ein Weiterspielen ist gewährleistet.

Kredit-Gewinn-Kontrolle einschalten

- Profitester anschließen und auf „EIN“ schalten,

Auszahlung von Krediten pro Stunde einstellen

Max. Betrag pro Stunde, ohne dass Gewinne erzeugt wurden (**ständiges Wechseln**).

Einstellwerte für Scheine: **25 €**, 50 €, 75 €

Wirteauffüllung mit Auffüllkarte (ab Werk „EIN“)

Bei eingeschalteter Kredit-Gewinn-Kontrolle kann gewählt werden, ob ein leergezahltes **20-Cent-Rohr** mit / ohne Auffüllkarte aufgefüllt werden darf.

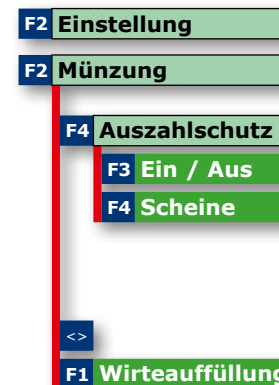
- „EIN“ (ab Werk) Auffüllung ist ohne Auffüllkarte möglich; sollte nur dann gewählt werden, wenn keine Auffüllkarte vorhanden ist.
- „AUS“ Auffüllung ist nur mit Auffüllkarte möglich; wird empfohlen, wenn Karte bei der Aufsicht vorhanden ist:

Bessere Manipulationskontrolle**Vorteile:**

Dieses besondere Kontrollprogramm – es kann aktiviert oder deaktiviert werden – schützt den Unternehmer vor größeren Verlusten bei einer Münz-Manipulation.

Wichtig

Ist die Kredit-Gewinn-Kontrolle aktiviert, ist bei einer Leerspielung die gewünschte Auffüllvariante (mit/ohne Karte) über den Profitester wählbar, Menü „Wirteauffüllung“.



Kredit-Gewinn-Kontrolle einschalten

Hinweis zum Impfen mit der Ein/Aus Karte

Ein für BGKL freigegebenes Spielgerät kann nur mit dem Profitester gesperrt werden. Eine Wiederfreigabe kann nur mit der gleichen Ein/Aus Karte erfolgen.

F2 Einstellung

<>

F3 Proficard

F3 BGKL-Grenzw.

F1 BGKL Mini

F2 BGKL Ausz.

Gerät für BGKL sperren

F3 Freigabe

<> F3 BGKL Aus

BGKL einstellen,
Einstellwerte siehe unten

BGKL Mini

50 € (ab Werk)
100 €
150 €
200 €

BGKL Auszahl

20 € (ab Werk)
50 €
max. Betrag

Geschlossener Bargeld-Kreislauf (BGKL) innerhalb der Spielstätte mit Merkur Info.net.

Reduzieren Sie die Geldmenge in den GGSG und im Wechsler auf eine Basisfüllung. Managen Sie optimiert Ihre Wechselgeldkasse und evt. Leerzahlungen der GGSG. Lassen Sie sich über den "Filialmonitor" -ein spezielles PC Programm- die aktuellen Füllstände der Geräte anzeigen und entscheiden dann, bei welchen Geräten eine **Zwischenkassierung** erfolgen soll.

Sicherheit

Die Komponenten in der Vernetzung kommunizieren verschlüsselt mit dem Konzentrator. Buchungen erfolgen mit der adp-Card. Im Konzentrator wird ein Kartenkonto mit der Kartennummer angelegt. Über dieses Konto laufen sämtliche Buchungen, die mit einer Karte durchgeführt werden. Sobald die Karte an einem in der Vernetzung befindlichen Gerät gesteckt wird, erfolgt der Zugriff auf dieses Konto.

Inbetriebnahme / Vorbereitungen

Jedes beteiligte Gerät muss mit der Anschalteinheit ausgestattet sein. Master Konzentrator, WGS und GGSG müssen vorher einmal „geimpft“ werden.

1. GGSG mit der Ein/Aus-Karte impfen
2. Wechsler mit der Ein/Aus-Karte impfen
3. Master Konzentrator mit "PowerTool" und Laptop impfen

Einstellungen mit dem Profitester am GGSG

Die tägliche Zwischenkassierung bezieht sich ausschließlich auf den 2€-Hopper, andere Münzsorten werden nicht berücksichtigt.

BGKL Mini

Einstellen, wie hoch der verbleibende Betrag (Minimalbetrag) im 2€-Hopper sein soll.

BGKL Auszahl

Hier wird eingestellt, welcher Wechselgeldbetrag maximal aus dem GGSG ausgezahlt wird.

Zwischenkassierung mit Personal -Auffüllkarte

Beim Bargeldkreislauf der Spielgeräte wird die Wechselbelastung auf alle Geräte gleichmäßig verteilt und in der Wechselgeldkasse ist nur ein minimales Geldvorrat.

Beispiel 1: Geldmanagement mit Filialmonitor

- Bei Schichtbeginn Wechselgeld holen

- Für 400€ Hartgeld aus den GGSG holen
- Spielgäste wechseln Banknoten in Hartgeld
- Bei Schichtende 400€ in Banknoten am Wechsler einzahlen, Konto ist ausgeglichen

Beispiel 2: Auffüllen bei Leerspielung

- Leergespieltes GGSG mit z.B. 100€ aus der Hartgeldkasse auffüllen
- Im Filialmonitor Auffüllbeleg über die 100€ anfertigen

Kontrolle

Der Filialmonitor ist die Kontrollinstanz in der Vernetzung. Alle Buchungen im Netz werden über den Konzentrator geleitet, hier wird für jede Buchung ein Beleg angefertigt, vom Filialmonitor abgeholt und archiviert.

Zusätzlich werden die über den Bargeldkreislauf ausgezahlten Geldbeträge im Ausdruck des Gerätes berücksichtigt und der elektronisch gezahlten Kasse hinzuaddiert.



Für die Karte **einmalig** ein **Kartenkonto** über z.B. 400€ **anlegen**.

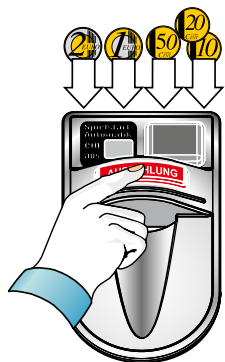
Zwei Möglichkeiten

1. Im Filialmonitor den Kontorahmen auf einen Betrag von 400€ für diese Karte festlegen.

oder

2. 400€ am Wechsler mit der Karte einzahlen.

BARGELDKREISLAUF
AUSGEZAHLT: 0,00 EU



Auszahlungsbetrag anzeigen

Auszahlungsbetrag anzeigen

Möglichkeit der Auszahlkontrolle. Einige Minuten nach jeder Auszahlung wird -durch nochmaliges Betätigen der Taste "Auszahlung"- der zuletzt ausgezahlte Geldbetrag in der Anzeige blinkend dargestellt.

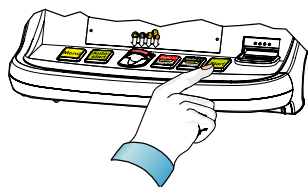
Beispiel: Der letzte Auszahlungsbetrag war 36,00 €

- Nach erfolgter Auszahlung die Taste "Auszahlung" drücken
- der Betrag wird blinkend angezeigt



Hinweis

Keine Anzeige nach Starten eines neuen Spiels oder einer Standzeit von ca. 7 Minuten



Auszahlunterbrechung

Auszahlunterbrechung

Wurde vom Spielgast die Münzrückgabe (Taste "Auszahlung" wurde gedrückt) eingeleitet, kann der Auszahlvorgang mit der Start-Taste unterbrochen werden. Das Spiel wird fortgesetzt.

Wichtig:

Nicht möglich bei einer Zwangsauszahlung.

Allgemeines zum Servicebetrieb

Die auf den folgenden Seiten beschriebenen Testfunktionen werden im Servicebetrieb durchgeführt. Durch die Entriegelung der Haube -der Serviceschalter geht dabei in Mittelstellung- wird bereits der Servicebetrieb eingeleitet.

Der „Gewinntest“ mit „Risikotest“

Im Servicebetrieb oder Administrator Mode kann mit dem Gewinntest jede zugelassene Kombination zunächst eingestellt werden.

Der „Münztest“

Das Münztestprogramm ist im Servicebetrieb mit Betätigen der Taste "Auszahlung" erreichbar und gliedert sich in folgende Einzelprogramme:

A Nachweis der Wirtenachfüllungen

(ohne Auffüllkarte) nach einer Leerspielung

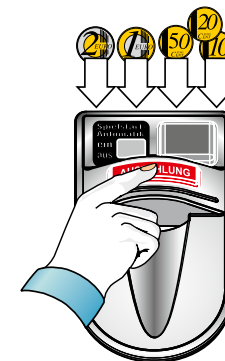
B Münzen freigeben bzw. sperren über die Gerätetasten.

C Münztest (Überprüfung der Münzwege)

D Münzauffüll- und Nachfüllprogramm

A Nachweis der Wirtenachfüllungen

Nach dem ersten Betätigen der Auszahl Taste zeigt das Display den Gesamtbetrag einer oder mehrerer Auffüllvorgänge (im Beispiel 36,00 €). Angezeigt werden direkt aufgefüllte Beträge nach einer Totalleerspielung, nicht Beträge, die mittels Auffüllkarte auf- bzw. nachgefüllt wurden.



Navigation Münztest

Hinweis

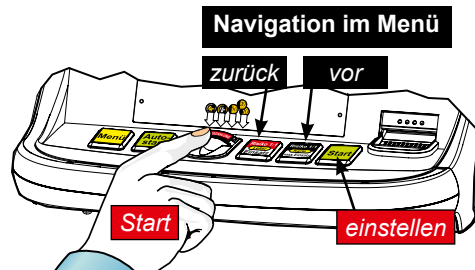
Wurden im Kassierzeitraum keine Wirtenachfüllungen registriert, wird automatisch zur Münzfreigabe weitergeschaltet.



Beispiel für Wirtenachfüllung

B Münzen freigeben / sperren -mit den Gerätetasten-

- **Servicebetrieb einleiten**
(Haube aufschließen)
- Taste **"Auszahlung"** drücken
Sind noch Wirtauffüllungen gespeichert, die Taste "Auszahlung" noch einmal drücken.
Die Einstellung für den ersten Münzkanal wird in der Anzeige dargestellt, abwechselnd erscheint die Münzsorte / die Einstellung.
- Münzkanal auswählen
- Einstellung anpassen



Münzannahme ab Werk:

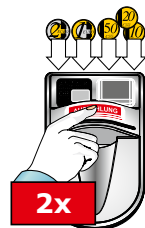
blinken abwechselnd		blinken abwechselnd	
EU 010	frei	eng 010	frei
EU 020	frei	eng 020	frei
EU 050	frei	eng 050	frei
EU 100	frei	eng 100	frei
EU 200	frei	eng 200	frei

Hinweis: Zur Sperrung einer Münzsorte sind immer der „normale“ und enge Kanal zu sperren! 0,05 €-Münzen werden nicht angenommen.

Banknoten freigeben / sperren mit den Gerätetasten

Nur möglich, wenn ein Merkur Dispenser 100 oder ein EBA MD100 Stapler eingebaut ist.

- **Servicebetrieb einleiten**
(Haube aufschließen)
- Taste **"Auszahlung"** 2x drücken
- Banknote auswählen
- Einstellung anpassen



Einstellprogramm starten

blinken abwechselnd	
SCH 5E	frei
SCH 10E	frei
SCH 20E	frei
SCH 50E	frei
SCH 100E	frei
SCH 200E	frei

Münzen freigeben oder sperren mit dem Profitester

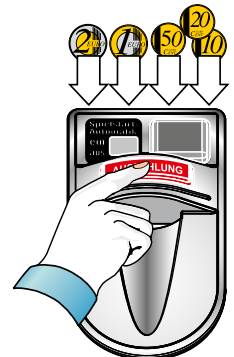


Münzen freigeben



C Der Münztest

- Servicebetrieb einleiten (Haube aufschließen)
- Taste **"Auszahlung"** sooft **drücken** bis der **Münzeinwurf leuchtet** (Münztestprogramm eingeleitet)
Der Münztest folgt nach dem Münzfreigabeprogramm.
- **Münzen einwerfen** z. B. 2,20 €, Münzwege werden geprüft
- Akzeptierte Münzen werden auf dem Geldspeicher verbucht



Münztest starten



- Test **beenden** durch **nochmaliges Drücken** der Taste **"Auszahlung"**, der Betrag auf dem Geldspeicher wird wieder ausgezahlt



Münzen einwerfen

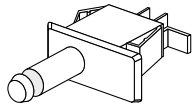
WICHTIG !

Nicht auszahlbare Münzen werden in die Kasse geleitet und müssen nach dem Beenden des Münztests wieder der Kasse entnommen werden.

Hinweis

Wird der Münztest mit dem SERVICE-Schalter beendet, erfolgt keine Auszahlung der Münzen. Der eingeworfene Geldbetrag wird als Auffüllung verbucht.

NACHFUELLUNG A: 2,20
05.07.10 13:47 T

**Hinweis**

Der Auffüllbetrag wird sofort errechnet und in die Statistik eingetragen. Falls gewünscht kann anschließend ein Auffüllbeleg mit dem MAS 3tech angefertigt werden.

NACHFUELLUNG A: 100
05.07.10 13:47 T

D Münzauffüll- Nachfüllprogramm

Zur Inbetriebnahme des Spielgerätes gehört die Befüllung des Hoppers und der Münzröhre. Wird nach dem Einwerfen des gewünschten Auffüllbetrages der Serviceschalter gezogen, erfolgt keine Rückgabe sondern der Betrag wird als Auffüllung registriert

- **Servicebetrieb einleiten** (Haube aufschließen)
- Taste "**Auszahlung**" sooft **drücken** bis der **Münzeinwurf leuchtet** (Münztestprogramm eingeleitet)
Der Münztest folgt nach dem Münzfreigabeprogramm.
- gewünschten **Auffüllbetrag einwerfen**, wird auf dem Geldspeicher **verbucht**
- **Serviceschalter** ziehen, Betrag wird als **Auffüllung registriert**

TOP 10

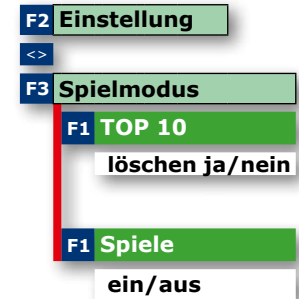
Mit "löschen" wird die TOP 10 Einblendung auf Werkseinstellung zurückgesetzt

Spiele

Das Sperren von Spielen erfolgt mit dem Profitester und ist nur möglich, wenn alle Gerätedisplays auf "0" stehen. Ist dies nicht der Fall erscheint in der oberen Displayzeile vom Profitester folgender Text: "Gerät bespielt, sperren nicht möglich"

Je nach Spielepaket sind bestimmte Spiele immer freigeschaltet und können daher nicht mit dem Profitester gesperrt werden.

Je nach Spielepaket können bestimmte Spiele abgeschaltet aber nicht wieder eingeschaltet werden.



Spielmodus

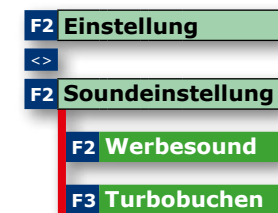
Soundeinstellungen

Alle Soundeinstellungen, die möglich sind, können in diesem Menü vorgenommen werden.

Einstellungen:

Werbesound: **aus** /alle 5/10/15 Minuten.

Turbobuchen: **Sprache** /Gong / aus.



Soundeinstellung

F2 Einstellung

<> <>

F3 Hopperdifferenz

neg. Rohrdifferenz

Negative Hopperdifferenzen ab Werk AUS

Negative Hopperdifferenzen von mind. 10,-€ können über die Münzpfeile signalisiert werden:

Blinken die 4 Münzpfeile vor dem Spiel oder im Werbelicht alle 6 Sekunden -es ist eine negative Hopperdifferenz von mind. 10,-€ erkannt worden.

F2 Einstellung

<>

F1 Ausdruck**F1 Ewigbilanz**

ein/aus/ohne

Ewigbilanz

Ewigbilanz ab Werk EIN

EIN = Die "Ewigbilanz" wird im Statistikteil des Datenstreifens im Anschluss an den 5-er Block ausgedruckt.

AUS = Daten werden erfasst jedoch nicht ausgedruckt

OHNE =keine Ewigdaten

F2 Einstellung**F2 Münzung****F3 sonstiges**

<>

F4 Schnellfüll

Schnellfüllmodus

Schnellfüllmodus ab Werk AUS

Einschalten, wenn bei Geräten mit WH-Münzprüfer ein schnelleres Befüllen erfolgen soll.

Baugruppen

Schaltnetzteil WT400 compact

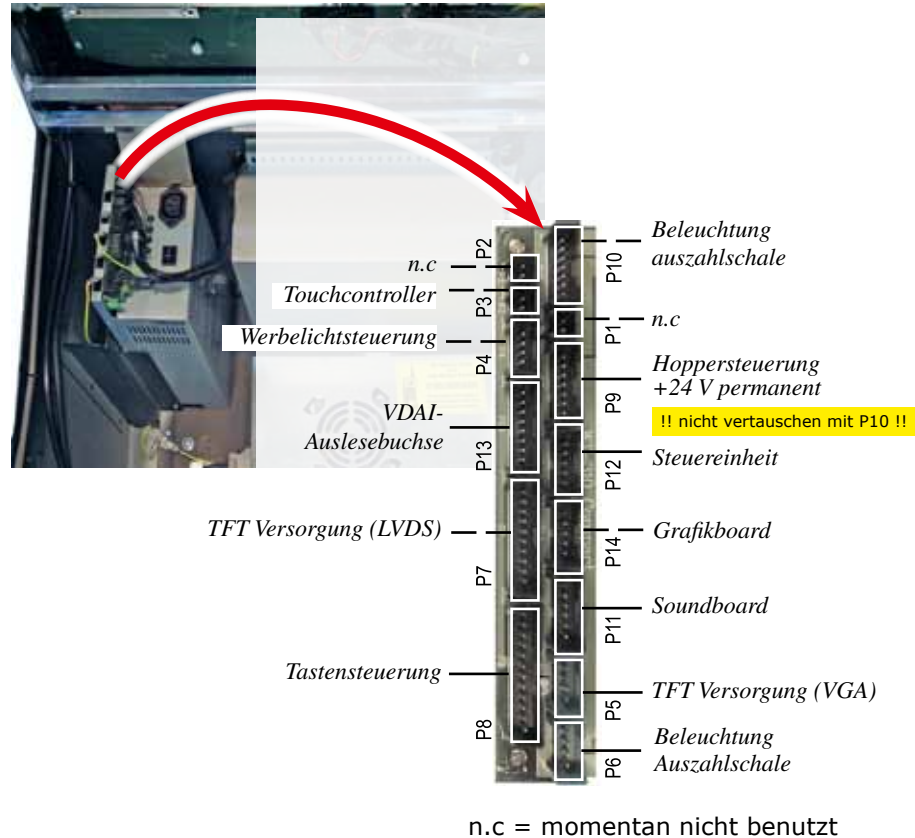
- mit Ein- Ausschalter
- mit elektronischen Sicherungen, die Gerätesicherungen entfallen
- mit integrierter Verteilerplatine

Leistungsdaten

+5V/4A / +10V/4A / +12V/6A / +24V/12A

Wichtig ! Im AT-Fall immer ein Netzteil gleichen Typs einsetzen.
Ein defektes oder beschädigtes Netzkabel nur gegen das original Netzkabel austauschen!

Schaltnetzteil WT 400 compact

**Grafik- und Soundboard**

Das Grafik- und Soundboard in den IDEAL-Geräten ist eine leistungsfähige Hardware, die für eine hochauflösende Bildschirmdarstellung der Spielelemente sorgt. Die von der Spielesoftware geforderten Sounds werden über einen Soundbaustein erzeugt und über eine digitale Endstufe ausgegeben. Die Grafik- und Sounddaten sind auf einer CF-Karte gespeichert. Zum Schutz der Daten erfolgt ein Checksummenabgleich zwischen der Datenbank und dem Grafik- und Soundboard.

Wichtiger Hinweis: CF-Card und Datenbank sind aufeinander abgestimmt. Bei Updates immer auf die richtige Version achten! Entsprechende Hinweise finden Sie im Service-Bereich des adp Internet Portals.

Anschlußbelegung vom Grafik- Soundboard**Kurzanleitung für ein Update des Grafik- und Soundmoduls (CF-Card) mit USB-Stick**

Für ein evt. erforderliches Datenupdate erhalten Sie von uns einen speziellen USB-Stick. Hiermit führen Sie dann das Update wie folgt durch:

1. Gerät ausschalten
2. **Datenbank abziehen**
3. Gerät einschalten
4. Die Einschaltoutine wird durchlaufen und das Gerät bleibt bei der Meldung "WAITING FOR COMMAND INIT VIDEO" stehen
5. Jetzt den USB-Stick aufstecken, das Update erfolgt automatisch (kann einige Minuten dauern)
6. Nach dem Update fährt das Gerät selbstständig herunter (**Bildschirme sind dunkel, ohne Signal**)
7. Wenn das Gerät herunter gefahren ist den USB-Stick abziehen (**WICHTIG: den USB-Stick auf keinen Fall vorher abziehen**)
8. Gerät ausschalten
9. Datenbank wieder aufstecken
10. Gerät wieder einschalten
11. Es erfolgt automatisch eine Versionskontrolle, wurde diese erfolgreich durchgeführt erscheint der Startbildschirm, das Gerät ist betriebsbereit.



WH 921.13 v5



NRI G40.FT30

WH 921.13 V5 / NRI G40.FT30

Nur diese schreibgeschützten Münzprüfertypen mit Verschlüsselungstechnologie sind einsetzbar.

Wird ein anderer Münzprüfertyp eingesetzt, erscheint die Meldung: **FALSCHER PRÜFER**

Vorgehensweise beim EMP-Tausch, Datenbanktausch oder einem Datenbank-Update.

1. Tausch des Münzprüfers

- Gerät ausschalten und EMP tauschen
- Gerät einschalten
- EMP-Tausch „freigeben“ aufrufen

2. Datenbanktausch (im Austausch)

- Gerät ausschalten und Datenbank tauschen
- Gerät einschalten
- Abstimmung erfolgt automatisch

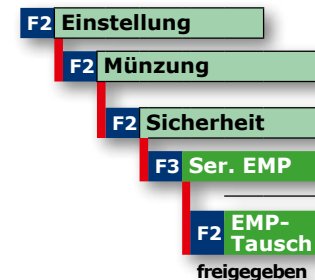
3. Datenbank-Update

- Update durchführen
- Abstimmung erfolgt automatisch

Allgemeines

Eine Veränderung der Verbindung wird sofort erkannt und der Fehlercode **F__PR** im Display des GGSG angezeigt. Das Spielgerät ist nicht mehr spielbereit.

Die Unterbrechung der Kommunikation kann nur mit dem Profitester gelöst werden. Hierzu ist die Ebene „EMP-Tausch“ aufzurufen und mit der Taste „freigeben“ die Verbindung zu lösen. In diesem Zustand kann z.B. ein Münzprüfer getauscht werden.

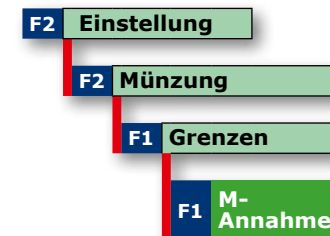


EMP Tausch freigeben

Münzsperrgrenze / Münzeinwurfbegrenzung

Für schnelle Abhilfe bei einer Manipulation mit Fremdwährungen oder Falsifikaten sorgt ein Absenken der Münzsperrgrenze auf z.B. 0,2 €.

Durch diese Einstellung wird ein Manipulationsversuch erheblich erschwert.



Münzeinwurfbegrenzung einstellen

Münzsperrgrenze

Einwurf gesperrt bei Kredit größer

0,2 EU; 0,5 EU; 5 EU; 21 EU ab Werk



Merkur Dispenser 100

Merkur Dispenser 100 -Annahmetest

- Haube öffnen -Akzeptor ist annahmefähig
- Münztestprogramm aufrufen
- Banknote eingeben z. B. 10€,
- Die Banknote wird in den Dispenser geleitet
- Betrag wird aufgebucht
- Taste Auszahlung drücken
- Banknote wird aus dem Dispenser ausgezahlt



EBA MD100 Stapler

EBA MD100 Stapler -Annahmetest

- Haube öffnen -Akzeptor ist annahmefähig
- Banknote eingeben, wird in den Stapler geleitet
- Betrag wird aufgebucht
- Banknote aus dem Stapler wieder entnehmen

grundsätzliche Freigabe

F2 Einstellung

<> <>

F1 AkzDispenser

F1 Tausch/Freigabe

- Ausdruck mit Löschen
- Tür schließen

Meldung F__DD

Zur Freischaltung der Verschlüsselung zwischen Steuereinheit und Banknotendispenser die Staplerkasse einmal entnehmen und wieder einsetzen.

Meldung F__DA

Bei einem Tausch ist eine Freischaltung der Verschlüsselung zwischen Steuereinheit und Akzeptor(kopf) mit dem Profitester (Menü „Tausch/Freigabe“) erforderlich.

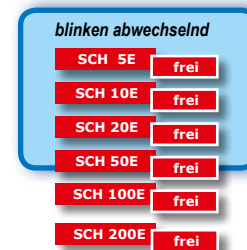
Banknoten freigeben / sperren mit den Gerätetasten

Nur möglich, wenn ein Merkur Dispenser 100 oder ein EBA MD100 Stapler eingebaut ist.

• Servicebetrieb einleiten

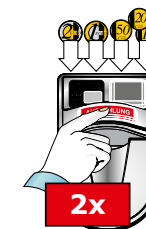
(Haube aufschließen)

- Taste "Auszahlung" 2x drücken
- Banknote auswählen
- Einstellung anpassen



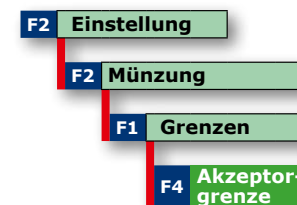
Navigation:

Taste Risiko Leiter = zurück
Taste Risiko Karte = vorwärts
Taste Start = einstellen



Annahmefähigkeit

Ist der 2€-Hopper ausreichend befüllt, ist der EBA MD100 Stapler annahmefähig. Die Einstellung kann mit dem Profitester angepasst werden, ab Werk 225€. (siehe Tabelle). Einstellung ist nur notwendig beim Einsatz des EBA MD100 Stapler, beim Einsatz des Merkur Dispenser 100, keine Auswirkung.



Akzeptorgrenzen einstellen

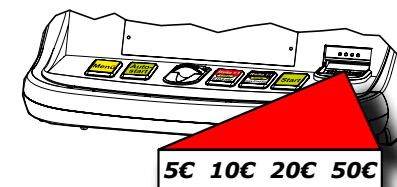
Akzeptorgrenze			
Einst.	5 EU frei ab	10 EU frei ab	20/50EU frei ab
75,-EU	50	65	100
125,-EU	100	115	150
175,-EU	150	165	200
225,-EU	200	215	250
275,-EU	250	265	300
Inhalt 2€-Hopper (EU)			

LED's / Pfeile im Banknoteneinzug

AN = ANNAHME frei

AUS = ANNAHME gesperrt

Lauflicht = Fehler im Akzeptor



Kurzübersicht der Einstellungen mit dem Profitester

Detaillierte Erläuterungen zu den Dispensereinstellungen entnehmen Sie bitte der Dokumentation vom Merkur Dispenser 100.

F2 Einstellung

<> <>

F1 AkzDispenser

F1 Freigabe

F1 5 Euro
frei / gesperrt

F2 10 Euro
frei / gesperrt

F3 20 Euro
frei / gesperrt

F4 50 Euro
frei / gesperrt

<>

F1 100 Euro
frei / gesperrt

F2 200 Euro
frei / gesperrt

F2 Zuordnung

F1 Fach 1
Fach 2 / Fach 3

F2 10 Euro
20, 50, 100, 200, 5

F3 Zahl: 34
+

F4 Zahl: 34
-

F3 Inhalt

F4 Leerung

F2 Rest: 0 Euro
+

F3 Rest: 0 Euro
-

F4 Leerung

F1 Freigabe

Die einzelnen Banknoten können gesperrt und freigegeben werden.

F2 Zuordnung

Den 3 einzelnen Fächern können Banknoten zugeordnet werden und die max. Anzahl der Banknoten je Fach ist einstellbar. Voraussetzung für diese Funktion ist das vorherige Datenauslesen mit Löschen und ein leerer Dispenser.

F1: Auswahl des Faches (Fach1, Fach2, Fach3)

F2: Auswahl der Banknote (5€, 10€, 20€, 50€, 100€, 200€)

F3: Anzahl der max. Scheine im Fach plus 1 (max. 34)

F4: Anzahl der max. Scheine im Fach minus 1

F3 Inhalt

Es wird der Dispenserinhalt angezeigt.

F4 Leerung

Es kann gewählt werden, bis zu welchem Dispenserinhalt eine Leerung erfolgen soll (0€ / 500€ / 1000€ / 1500€ / 2500€), ab Werk sind 0€ eingestellt.

Wurde über die Taste „F4“ eine vollständige Entleerung gestartet, kann nach Auszahlung aller im Dispenser befindlichen Banknoten eine Dispenserkonfiguration vorgenommen werden

-vorher Ausdruck mit Löschen anfertigen.

Fortsetzung von Vorseite

<>

Merkur Akzeptor Dispenser
Scheineauszahlung von Münzvorrat "unabhängig" /
"<50 / <100 / <200 / <300"

ab Werk
"unabhängig"

F1 Scheineauszahlung

Bei "<50" werden bis zu einem Hopperinhalt von 50,-€ bevorzugt Münzen ausgezahlt, danach Banknoten.

<>

Merkur Akzeptor Dispenser
Sofortabzug bei Scheinauszahlung "aus" / "ein"

ab Werk
"aus"

Sofortabzug

AUS = Der Abzug erfolgt wenn die Banknote ausgegeben wird.
Bei einem Fehler während der Banknotenauszahlung erfolgt die Auszahlung des noch verbleibenden Betrags in Münzen.

EIN = Der Abzug erfolgt sofort nach Einleiten der Rückgabe

<>

Merkur Akzeptor Dispenser
Rückwärtsprüfung "aus" / "ein"

ab Werk
"aus"

Rückwärtsprüfung

AUS = Keine Prüfung bei der Banknotenausgabe

EIN = Zusätzliche Prüfung der Banknote bei der Ausgabe

<>

Merkur Akzeptor Dispenser
häufigste Scheinesorte zuerst "aus" / "ein"

ab Werk
"aus"

häufigste Scheinesorte zuerst

AUS = höherwertige Banknoten werden zuerst ausgezahlt
EIN = die am häufigsten eingegebene Banknote wird zuerst ausgezahlt

Fortsetzung nächste Seite

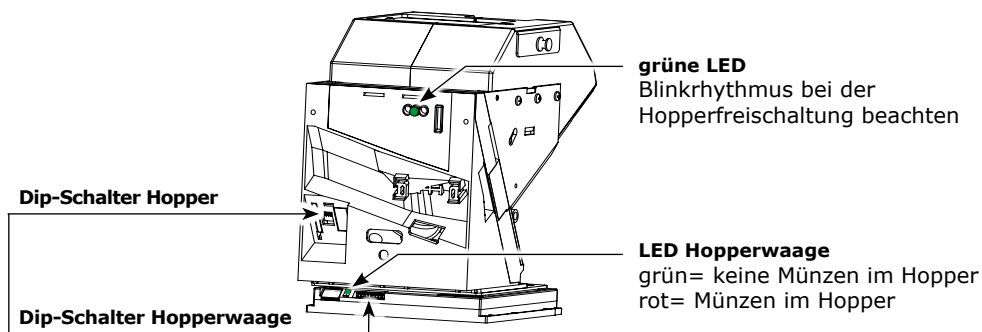
Safeguard-Hopper

Die Anzahl der 2 Euro Münzen wird mittels einer elektronischen Waage ermittelt. Die Waage ist ein empfindliches Messgerät. Um Messfehler und Beschädigungen zu vermeiden ist beim Umgang mit der Waage darauf zu achten, dass auf den Wägeteller ausschließlich vertikale Kräfte wirken!

Voraussetzungen für eine korrekte Funktion

Für eine ordnungsgemäße Funktion der Waage ist es unerlässlich, dass der **Hopper völlig frei auf der Waage** steht.

Es darf zu keinerlei Berührung des Hoppers mit anderen Baugruppen oder Komponenten im Spielgerät kommen, da es sonst zu falschen Messergebnissen kommt. Auch dürfen keine Servicemanuals auf oder an den Hopper gelegt werden. Wenn sich keine Münzen im Hopper befinden, muss sich die Waage im „Tara“ Zustand befinden und die LED an der Hopperwaage grün signalisieren.



Dip-Schalter Werkseinstellung (ON=oben, OFF=unten)

2EU Hopper	alle OFF
Hopperwaage	1,2,3,7,8=ON 4,5,6=OFF

Inbetriebnahme -Freischaltung des Safeguard-Hopper

Mit der Werksauslieferung ist der Hopper voreingestellt und sofort betriebsbereit. Nach einem evt. Tausch des Hoppers oder dem Einsetzen eines neuen Spielepakets muss jedoch eine Freischaltung erfolgen. Anweisungen werden im unteren Monitor eingeblendet. Optionale Einstellungen können anschließend mit dem Profitester vorgenommen werden. Nach erfolgter Freischaltung ist der Hopper betriebsbereit.

!!Wichtiger Hinweis!! Zur Freischaltung des Hoppers dürfen keine Münzen eingefüllt sein.

Die **grüne LED 1** am 2EU Hopper **blinkt** und im unteren Monitor erscheint:

BITTE WH-Hopper 2 EURO freigeben !

1. Blinkrhythmus der LED beachten.

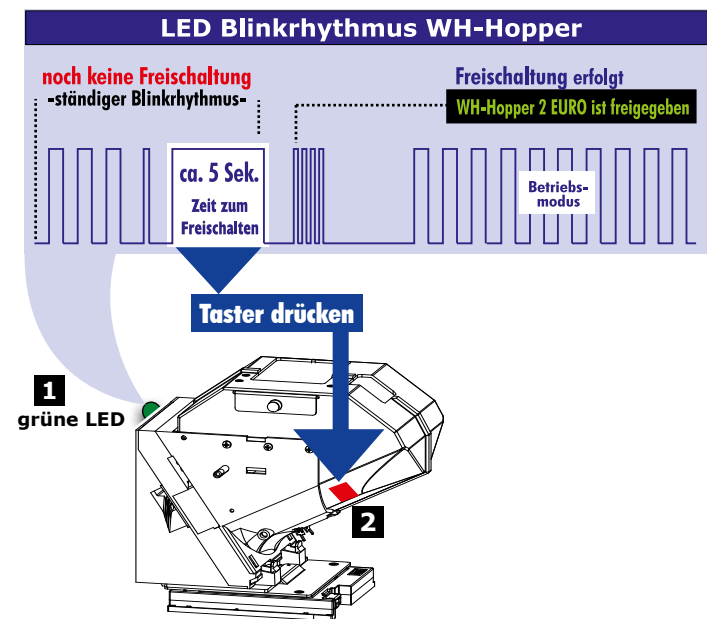
Wenn die grüne LED dauerhaft für ca. 5 Sekunden leuchtet, dann.....

2. den Taster 2 drücken bis die LED erlischt

3. Blinkrhythmus beachten, blinkt die LED schnell, Freischaltung ist erfolgt und im unteren Bildschirm erscheint

WH-Hopper 2 EURO ist freigegeben

- Die LED blinkt anschließend langsam, Betriebsmodus



Direkte Befüllung bei der Erstinbetriebnahme -Erfassung im Ausdruck als Hopper/Roehrenfuellung

Die direkte Erstbefüllung kann nur **vor dem ersten bezahlten** Spiel erfolgen!

Hinweis

Wir empfehlen für die Erstinbetriebnahme den Profitester zu verwenden. Mit der hier dargestellten Möglichkeit der Bedienung über den Touchmonitor kann ausschließlich der 2€-Hopper befüllt werden, nicht die 20Ct-Röhre.

- Servicebetrieb einleiten
- Menü „Auffüllung“ starten
- Münzen direkt in den 2EU Hopper füllen
- Der aufgefüllte Betrag wird **automatisch** durch die **Hopperwaage** ermittelt und auf dem unteren Schirm angezeigt. Mit Betätigen der Touchfläche „Quittierung“ wird der aufgefüllte Betrag übernommen
- Ein Eintrag im Druckerstreifen erfolgt unter:

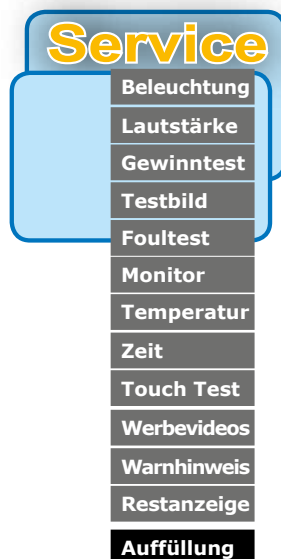
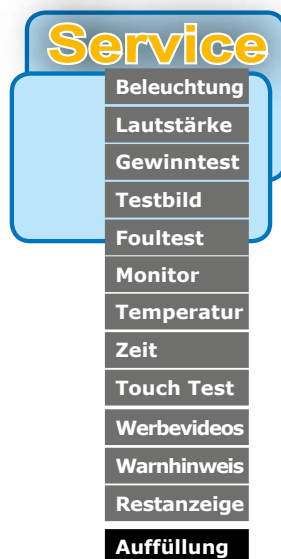
HOPPER/
ROEHRENFUELLUNG:: 84

84 EU / 42 Münzen
wurden eingefüllt

Auf-/ Nachfüllung

- Servicebetrieb einleiten
- Menü „Auffüllung“ starten
- Münzen direkt in den 2EU Hopper füllen
- Der aufgefüllte Betrag wird **automatisch** durch die **Hopperwaage** ermittelt und auf dem unteren Schirm angezeigt. Mit Betätigen der Touchfläche „Quittierung“ wird der aufgefüllte Betrag übernommen
- Ein Eintrag im Druckerstreifen erfolgt als „Technikernachfüllung“ unter:
NACHFUELLUNG A: 98
13.07.10 13:47 T

98 EU / 49 Münzen
wurden nachgefüllt



Hopperrevision

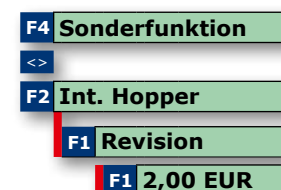
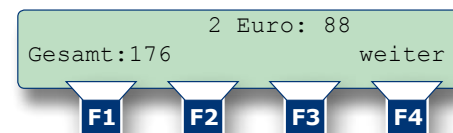
Mit dem Starten der Revision wird der Hopper zunächst leergezahlt und kann im Anschluss wieder mit einer Anzahl Münzen befüllt werden. Jede Hopperrevision muss bis zum Ende durchgeführt werden und kann nicht durch z. B. eine Netzschaltung beendet werden.

Bitte Hopperrevision fortsetzen !

Zum Beenden muss die Taste "OK" am Profitester betätigt werden.
Eine Hopperrevision muss immer mit der Taste "OK" am Profitester beendet werden.

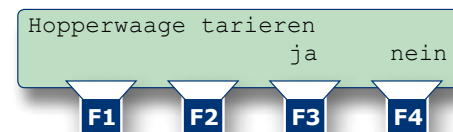
Hopperrevision starten mit dem Profitester

Der 2€-Hopper wird leergezahlt. Die ausgezahlte Anzahl Münzen wird im Display des Profitesters angezeigt.

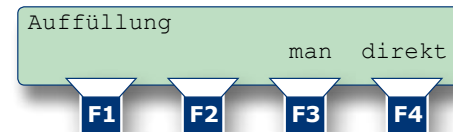


Hopperrevision

Nach der Leerzahlung kann die Hopperwaage neu tariert werden



Im Anschluss kann die Art der Befüllung festgelegt werden



-F3 man. --> Auffüllung über den Münzeinwurf
-F4 direkt--> Anzahl wird über die Waage ermittelt

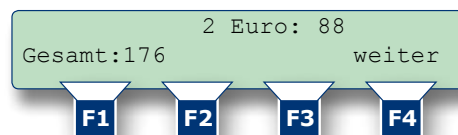
Die eingegebenen 2€-Münzen werden nach Beenden der Hopperrevision (durch "OK"-Taste am Profitester) als Hopperbefüllung in die Statistik eingetragen. Im Ausdruck erscheint die Auffüllung unter **"Nachfüllung A" mit einem "T" (Technikerauffüllung).**

Einstellungen mit dem Profitester

Hopper entleeren über die Hopperrevision

- Profitester anschließen
- Den Hopper leerschalten lassen
-F1 2-EUR Hopper

Die ausgezahlte Anzahl Münzen wird im Display des Profitesters angezeigt.



- Anschließend mit „OK“ die eingeleitete Hopperrevision beenden
- Den Serviceschalter 1x betätigen

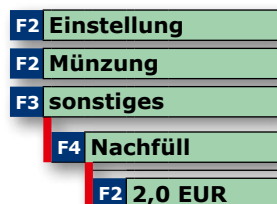
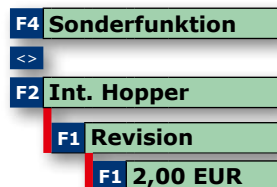
Wiederbefüllung z.B. nach einem Tausch

Mit dem Profitester kann eine Einstellung über die direkt einzufüllenden Münzen für den Hopper vorgenommen werden.

Nach erfolgter Einstellung können die Münzen direkt in den Hopper gefüllt werden.

- Profitester anschließen
- Nacheinander die aufzufüllende Münzmenge einstellen

-F2 2-EUR Hopper -->0-500 (ab Werk: 50)



Einstellungen mit dem Profitester

Waage

EIN (ab Werk)

Die Funktion der Hopperwaage ist eingeschaltet

AUS

Die Hopperwaage ist ausgeschaltet, der Menüpunkt „Auffüllung“ im Servicemenü ist ausgeblendet. Es wird kein Warnhinweis ausgegeben.

Sicherheit

Level 0 (ab Werk) Standardeinstellung. Es wird kein Warnhinweis ausgegeben.

Level 1

Eine Meldung (siehe unten) wird ausgegeben wenn **bei einer Auszahlung** die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen >10 ist.

Level 2

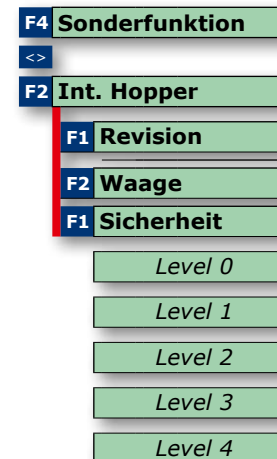
Es wird **zu jeder Zeit** eine Meldung (siehe unten) ausgegeben, wenn die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen >10 ist.

Level 3

Eine Meldung (siehe unten) wird ausgegeben wenn **bei einer Auszahlung** die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen >5 ist.

Level 4

Es wird **zu jeder Zeit** eine Meldung (siehe unten) ausgegeben, wenn die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen >5 ist.



Meldung bei Hopperdifferenzen des 2EU WH-Hopper

- Auf dem Schirm erscheint **FOUL**
- Ein Alarmton wird ausgegeben
- Eine Einschalttroutine wird durchgeführt
- Die Meldung **2,00 EUR Münzen fehlen** wird ausgegeben

Der Servicetechniker muss diese Meldung quittieren, dazu 1x den Servicebetrieb aufrufen. Ab hier rechnet das System mit dem neuen Füllstand weiter und trägt eine Hopperdifferenz im Ausdruck ein:

!!! ACHTUNG !!! Hopperdifferenz

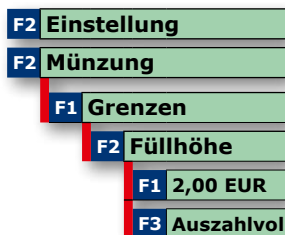
Hopperinhalt:
2,00 = 24,00 EU

NEU : 24,00 EU
ALT : 44,00 EU

Normalspiel:
1307 14:55 - 15:06 1102 01
H- 0010 0000 20,00

Füllhöhenmanagement

Für die Befüllung des Hoppers können unterschiedliche Füllhöhen eingestellt werden. Bis zum Erreichen der eingestellten Grenzen wird der Hopper befüllt, danach werden weitere Münzen in die Kasse geleitet. In Kombination mit dem Merkur Dispenser 100 kann unter „Auszahlvol“ eingestellt werden, welcher auszahlbare Betrag im Gerät vorrätig sein sollte.



Füllhöhe

-F1 2-EUR Hopper -->voll (ab Werk)
 -->125
 -->250
 -->500
 -->man. Stck.

Auszahlvol (nur in Kombination mit dem MD100)

Vorgabe, welcher auszahlbare Betrag im Gerät vorrätig sein sollte.

-F3 Auszahlvol -->voll (ab Werk)
 -->500-4000
 in 500er Schritten

Hopperwaage tauschen

- Gerät ausschalten und öffnen
- Die komplette Hoppereinheit aus dem Gerät entnehmen. Zur Entriegelung der Hoppereinheit den roten Halteclip **1** an der linken Seite der Hopperhalterung nach unten drücken.
- Hopper komplett entleeren.
- Anschlusskabel **2** (vom Hopper zur Waage) abziehen.

Demontage Hopper / Waage

- Die beiden Rastnasen **3** nach hinten drücken, den Hopper nach oben kippen und vom Wägeteller entnehmen.

Waage tauschen

- Die vier Schrauben **4** entfernen.
- Die Hopperaufnahme **5** abnehmen und auf die neue Waage schrauben.

Montage Hopper / Waage

- Den Hopper von oben auf die Waageeinheit setzen, so dass die Rastnasen in die Haltelassen einfädeln.
- Hopper mit beiden Daumen an den Haltelassen nach hinten drücken bis er einrastet.
- Anschlusskabel aufstecken
- Hoppereinheit in das Gerät einbauen

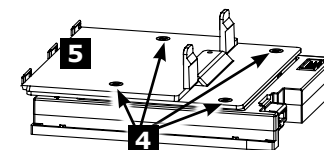
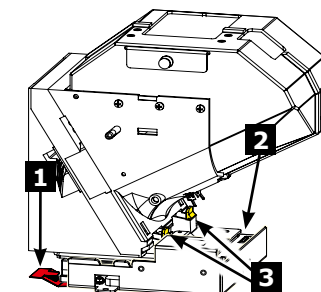
Hopperwaage tarieren

Ca. 10 Sekunden nach dem Einschalten des Gerätes kann der Hopper manuell tariert werden, dazu:

1. Tara-Taste **1x betätigen**, die **LED** rechts neben der Tara-Taste **blinkt rot**
2. Innerhalb von 2 Sekunden die Tara-Taste erneut betätigen, die LED leuchtet grün. Die Waage ist tariert.

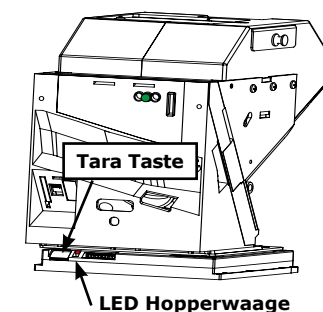
Hinweis

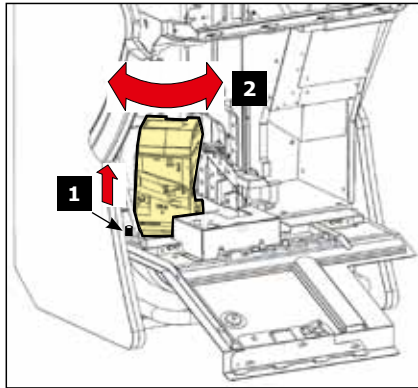
Damit das Messergebnis nicht verfälscht wird sollte die Hopperwaage vor dem Einbau die Raumtemperatur erreicht haben.



Hinweise zum Trieren

Nach dem Tausch der Hopperwaage ist eine manuelle Trierung notwendig. Dazu ist sicher zu stellen, dass der Hopper völlig leer ist und allseitig frei auf der Waage steht.





Hopper drehen

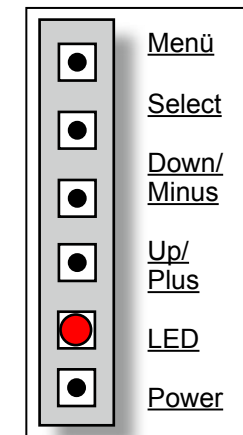
Für die bessere Erreichbarkeit der Hopperrückseite (Dip-Schalter, Taster zum manuellen tarieren) kann der Hopper gedreht werden

- 1** Verriegelung -hinten links an der Hopperträgerplatte nach oben ziehen
- 2** Hopper seitwärts drehen

Einstellungen beim VGA-Monitor

Einstellungen für den oberen Monitor können mittels eines Tastenpanels vorgenommen werden. Auf dem Monitor wird ein "On Screen Display" angezeigt. Das Menü und die Einstellungen des TFT-Monitors werden über eine Tastenleiste am Monitor gesteuert.

Beispiel eines Tastenpanels



OSD - Einstellmenü

- Input Menü
- Helligkeit/Kontrast
- Farbe
- Image Menü (Justieren)
 - Bildlage
 - Phase
 - H-Position
 - V-Position
- Tools
 - OSD Einstellungen
 - Rücksetzen
- Selbsteinstellung
- Exit

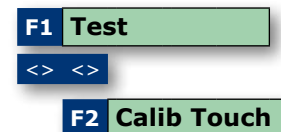
Wird über einen längeren Zeitraum keine Auswahl vorgenommen, wird das Einstellmenü automatisch beendet.

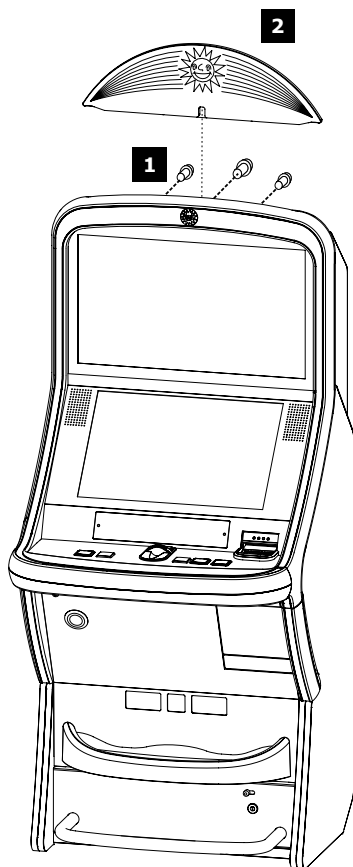
Hinweis!

Die Einstellmenüs und die Anordnung des Tastenpanels kann je nach Monitor-typ variieren!

Touch kalibrieren

- Gerät öffnen
- Profitester anschließen und Touchkalibrierung starten
- Zur Kalibrierung die eingeblendeten Fadenkreuze ca. 1 Sek. berühren. Nach erfolgter Kalibrierung erscheint "OK".
- Einstellprogramm mit F4 "Ende" am Profitester beenden.





Montage Leuchtaufsatz

- 1** Die Schrauben lösen, nicht herausdrehen
- 2** Den Leuchtaufsatz aufstecken und die Schraube wieder festdrehen

Microsoft Software License Terms for: Windows® XP Embedded Runtime

These license terms are an agreement between you and adp Gauselmann GmbH. Please read them. They apply to the software included on this device. The software also includes any separate media on which you received the software.

The software on this device includes software licensed from Microsoft Corporation or its affiliate.

The terms also apply to any Microsoft

- Updates,
- Supplements,
- Internet-based services, and
- Support services

for this software, unless other terms accompany those items. If so, those terms apply. If you obtain updates or supplements directly from Microsoft, then Microsoft, and not adp Gauselmann GmbH, licenses those to you.

As described below, using some features also operates as your consent to the transmission of certain standard computer information for Internet-based services.

By using the software, you accept these terms. If you do not accept them, do not use or copy the software. Instead, contact adp Gauselmann GmbH to determine its return policy for a refund or credit.

If you comply with these license terms, you have the rights below.

1. **Use Rights.**
- You may use the software on the device with which you acquired the software.
2. **Additional Licensing Requirements and/or Use Rights.**
- a. **Specific Use.** adp Gauselmann GmbH designed this device for a specific use. You may only use the software for that use.
- b. **Other Software.** You may use other programs with the software as long as the other programs
- Directly support the manufacturer’s specific use for the device, or
 - Provide system utilities, resource management, or anti-virus or similar protection.
- Software that provides consumer or business tasks or processes may not be run on the device. This includes email, word processing, spreadsheet, database, scheduling and personal finance software. The device may use terminal services protocols to access such software running on a server.
- c. **Device Connections.**
- You may use terminal services protocols to connect the device to another device running business task or processes software such as email, word processing, scheduling or spreadsheets.
 - You may allow up to ten other devices to access the software to use
 - File Services,
 - Print Services,
 - Internet Information Services, and
 - Internet Connection Sharing and Telephony Services.
- The ten connection limit applies to devices that access the software indirectly through “multiplexing” or other software or hardware that pools connections. You may use unlimited inbound connections at any time via TCP/IP.
3. **Scope of License.** The software is licensed, not sold. This agreement only gives you some rights to use the software. adp Gauselmann GmbH and Microsoft reserve all other rights. Unless applicable law gives you more rights despite this limitation, you may use the software only as expressly permitted in this agreement. In doing so, you must comply with any technical limitations in the software that allow you to use it only in certain ways. For more information, see the software documentation or contact adp Gauselmann GmbH. Except and only to the extent permitted by applicable law despite these limitations, you may not:
- Work around any technical limitations in the software;
 - Reverse engineer, decompile or disassemble the software;
 - Make more copies of the software than specified in this agreement;
 - Publish the software for others to copy;
 - Rent, lease or lend the software; or
 - Use the software for commercial software hosting services.
- Except as expressly provided in this agreement, rights to access the software on this device do not give you any right to implement Microsoft patents or other Microsoft intellectual property in software or devices that access this device.
- You may use remote access technologies in the software such as Remote Desktop to access the software remotely from another device. You are responsible for obtaining any licenses required for use of these protocols to access other software.
- Remote Boot Feature. If the adp Gauselmann GmbH enabled the device Remote Boot feature of the software, you may
 - (i) use the Remote Boot Installation Service (RBIS) tool only to install one copy of the software on your server and to deploy the software on licensed devices as part of the Remote Boot process; and
 - (ii) use the Remote Boot Installation Service only for deployment of the software to devices as part of the Remote Boot process; and
 - (iii) download the software to licensed devices and use it on them.

For more information, please refer to the device documentation or contact adp Gauselmann GmbH.

- Internet-Based Services. Microsoft provides Internet-based services with the software. Microsoft may change or cancel them at any time.

a. **Consent for Internet-Based Services.** The software features described below connect to Microsoft or service provider computer systems over the Internet. In some cases, you will not receive a separate notice when they connect. You may switch off these features or not use them. For more information about these features, visit

<http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/updates/sp2/docs/privacy.mspc>.

- By using these features, you consent to the transmission of this information.** Microsoft does not use the information to identify or contact you.
- b. **Computer Information.** The following features use Internet protocols, which send to the appropriate systems computer information, such as your Internet protocol address, the type of operating system, browser and name and version of the software you are using, and the language code of the device where you installed the software. Microsoft uses this information to make the Internet-based services available to you.
- **Web Content Features.** Features in the software can retrieve related content from Microsoft and provide it to you. To provide the content, these features send to Microsoft the type of operating system, name and version of the software you are using, type of browser and language code of the device where the software was installed. Examples of these features are clip art, templates, online training, online assistance and Appshelp. These features only operate when you activate them. You may choose to switch them off or not use them.
 - **Digital Certificates.** The software uses digital certificates. These digital certificates confirm the identity of Internet users sending X.509 standard encrypted information. The software retrieves certificates and updates certificate revocation lists. These security features operate only when you use the Internet.
 - **Auto Root Update.** The Auto Root Update feature updates the list of trusted certificate authorities. You can switch off the Auto Root Update feature.
 - **Windows Media Player.** When you use Windows Media Player, it checks with Microsoft for
 - Compatible online music services in your region;
 - New versions of the player; and
 - Codecs if your device does not have the correct ones for playing content. You can switch off this feature. For more information, go to: <http://microsoft.com/windows/windowsmedia/mp10/privacy.aspx>.
 - **Windows Media Digital Rights Management.** Content owners use Windows Media digital rights management technology (WMDRM) to protect their intellectual property, including copyrights. This software and third party software use WMDRM to play and copy WMDRM-protected content. If the software fails to protect the content, content owners may ask Microsoft to revoke the software’s ability to use WMDRM to play or copy protected content. Revocation does not affect other content. When you download licenses for protected content, you agree that Microsoft may include a revocation list with the licenses. Content owners may require you to upgrade WMDRM to access their content. Microsoft software that includes WMDRM will ask for your consent prior to the upgrade. If you decline an upgrade, you will not be able to access content that requires the upgrade. You may switch off WMDRM features that access the Internet. When these features are off, you can still play content for which you have a valid license.
 - c. Misuse of Internet-based Services. You may not use these services in any way that could harm them or impair anyone else’s use of them. You may not use the services to try to gain unauthorized access to any service, data, account or network by any means.
4. **Windows Update Agent (also known as Software Update Services).** The software on the device includes Windows Update Agent (“WUA”) functionality that may enable your device to connect to and access updates (“Windows Updates”) from a server installed with the required server component. Without limiting any other disclaimer in this Microsoft Software License Terms or any EULA accompanying a Windows Update, you acknowledge and agree that no warranty is provided by MS, Microsoft Corporation or their affiliates with respect to any Windows Update that you install or attempt to install on your device.
5. **Product Support.** Contact adp Gauselmann GmbH for support options. Refer to the support number provided with the device.
6. **Backup Copy.** You may make one backup copy of the software. You may use it only to reinstall the software on the device.
7. **Proof Of License.** If you acquired the software on the device, or on a disc or other media, a genuine Certificate of Authenticity label with a genuine copy of the software identifies licensed software. To be valid, this label must be affixed to the device, or included on or in adp Gauselmann GmbH’s software packaging. If you receive the label separately, it is not valid. You should keep the label on the device or packaging to prove that you are licensed to use the software. To identify genuine Microsoft software, see <http://www.howtotell.com>.
8. **Transfer to a Third Party.** You may transfer the software only with the device, the Certificate of Authenticity label, and these license terms directly to a third party. Before the transfer, that party must agree that these license terms apply to the transfer and use of the software. You may not retain any copies of the software including the backup copy.
9. **Not Fault Tolerant. The software is not fault tolerant. adp Gauselmann GmbH installed the software on the device and is responsible for how it operates on the device.**
10. **Restricted Use.** The Microsoft software was designed for systems that do not require fail-safe performance. You may not use the Microsoft software in any device or system in which a malfunction of the software would result in foreseeable risk of injury or death to any person. This includes operation of nuclear facilities, aircraft navigation or communication systems and air traffic control.
11. **No Warranties for the Software. The software is provided “as is”. You bear all risks of using it. Microsoft gives no express warranties, guarantees or conditions. Any warranties you receive regarding the device or the software do not originate from, and are not binding on, Microsoft or its affiliates. When allowed by your local laws, adp Gauselmann GmbH and Microsoft exclude implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement.**
12. **Liability Limitations.** You can recover from Microsoft and its affiliates only direct damages up to two hundred fifty U.S. Dollars (U.S. \$250.00). You cannot recover any other damages, including consequential, lost profits, special, indirect or incidental damages.
- This limitation applies to:
- Anything related to the software, services, content (including code) on third party internet sites, or third party programs; and
 - Claims for breach of contract, breach of warranty, guarantee or condition, strict liability, negligence, or other tort to the extent permitted by applicable law.
- It also applies even if Microsoft should have been aware of the possibility of the damages. The above limitation may not apply to you because your country may not allow the exclusion or limitation of incidental, consequential or other damages.
13. **Export Restrictions.** The software is subject to United States export laws and regulations. You must comply with all domestic and international export laws and regulations that apply to the software. These laws include restrictions on destinations, end users and end use. For additional information, see www.microsoft.com/exporting.

Meldungen während der Einschaltroutine

Die Meldungen werden auf dem Bildschirm dargestellt.

Anzeige Bildschirm	
TOUCH FEHLT	Touchcontroller nicht erkannt (nicht angeschlossen o. defekt)
Foul F__PR	verschlüsselter Münzprüfer wurde getauscht (mit Profitester freigeben)
Foul F__AS	verschlüsselter Akzeptor wurde getauscht (mit Profitester freigeben)
Foul F_UAF	unverschlüsselter Akzeptor eingebaut, verschlüsselten einsetzen
FALSCHER PRÜFER	Falscher Münzprüfertyp eingebaut, es muss ein schreibgeschützter verschlüsselter EMP eingesetzt werden
FALSCHER AA	Münzanlage nicht erkannt
0,20EU ROHR FEHLT	20-Ct-Münzrohr nicht erkannt, Prismen verschmutzt oder verkratzt. Lichtschrankensender oder Empfänger defekt.
MÜNZPRÜFER FEHLT	Münzprüfer fehlt oder ist defekt. Verbindung zur Steuereinheit nicht in Ordnung
Foul F_IN	Gerät ohne Initialisierung (neu initialisieren mit Profitester)
F__DD	Verschlüsselungs-Technologie. Eine Unterbrechung der Kommunikation zwischen Dispenser und CPU wurde festgestellt. Abhilfe: Staplerkasse raus/rein
F__DA	Verschlüsselungs-Technologie. Der Merkur Dispenser wurde getauscht. Freischalten mit dem Profitester.
2,00C Hopper fehlt	Kommunikation mit dem Hopper fehlerhaft/gestört
Hopperwage fehlt	Kommunikation mit der Hopperwaage fehlerhaft/gestört
Foul DIPFE	Fehlerhafter / gestörter Kontakt zwischen der Staplereinheit und dem Akzeptor
Foul DIP	Kommunikation mit dem Dispenser fehlerhaft/gestört

Meldungen während des Spielbetriebs

Die Meldungen werden auf dem Bildschirm dargestellt.

Anzeige Bildschirm (Meldungen während des Spielbetriebs)	
Code/NEU	Der Zulassungscode ist noch nicht eingegeben. 24 Mon. Frist erreicht
PAUSE	5 Minuten Zwangspause
AUSLES	100 Tage Frist erreicht, Datenausdruck erforderlich
FADEN	Fadenmanipulation erkannt über EMP
HILFE	Störimpulse wurden erkannt, evtl. Manipulation. Gerät ist für einige Minuten nicht spielbereit
GS_FE	Rückwärtsprüfung bei der Banknotenausgabe nicht korrekt



produziert von:

adp Gauselmann GmbH
Merkur Allee 1-15
32339 Espelkamp

Telefon 05772 / 49-0
Telefax 05772 / 49-165
www.adp-gauselmann.de

Anschriften

Hausanschrift: Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke
Merkur Service: Postfach 1133 • 32291 Lübbecke
Teiledienst: Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

Telefon

Technische Hotline: 0180 / 3 00 55 00 5*

Teiledienst: 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: 05741 / 273 366

Teiledienst: 05741 / 273 366

Zentrale: 05741 / 273 108

* 9 Cent/Min., Festnetz der T-Com; 42 Cent/Min. maximal, Mobilfunknetze

