

The logo for 'Magie' features a bright, smiling sun with a face at the top center. Below the sun, the word 'Magie' is written in a large, stylized, cursive font with a red-to-yellow gradient and a thick yellow outline. The background is a vibrant, radiating sunburst pattern in shades of red, orange, and yellow. In the bottom left corner, there is a small grey box with the text 'Fischer Status'. In the bottom right corner, there is a small black box with a white sun icon and the letters 'ia' in white.



V3.4

Gruppe/Funktion	Fehler/Status
Münzung	
Münzannahme	
Münzfreigabe	
Akzeptor/Dispenser	
Akzeptor	
MD 100	
Münzeinheit	
Hopper	
Werbe-Effekte	
Sicherheit	
Datenstreifen	
adp Karten	
Admin Karte	
Karten Typ	
BGKL	
Inbetriebnahme	
System	
allgemein	
Spielsystem	
Testprogramme	
T...	

Hopperwaage : ein
 Hoppersicherheit : LOGIN
 Hopperfüllmenge : START
 Hoppdfr. anz. : aus
 Hoppdfr. : START
 Hopper Saldo : aus
 Auszahlvolumen : voll
 Euro Hopper Auffüllung : START
 Hopperrevision : LOGIN
 Überwachung : aus LOGIN
 K. Hopper : normal LOGIN

Ende

Servicemenü
PROFI-TOOL

Weitreichende Einstellungssperre

In der Benutzerverwaltung ist die „weitreichende Einstellungssperre“ ab Werk aktiviert.

Dies hat zur Folge, dass im Inbetriebnahmemenü und bei den Testprogrammen ***Einstellmöglichkeiten werkseitig gesperrt sind*** -Darstellung bei Menüaufruf ausgegaut.

Mit einer Anmeldung als „Administrator“ sind die Einstellungen wieder verfügbar. **Das Administrator-Passwort ab Werk ist „A“.**

Der „Administrator“ kann Benutzerkonten mit den entsprechenden Berechtigungen vergeben, siehe ab Seite 6.

Um Missbrauch zu vermeiden ändern Sie bitte bei der Inbetriebnahme des Gerätes das Administrator-Passwort.

!! WICHTIG !!

Notieren Sie ihr Passwort und verwahren es an einem sicheren Ort. Wird ein einmal geändertes Passwort vergessen, kann dieses ausschließlich im Werk zurückgesetzt werden, auch eine Spielepaketumrüstung schafft keine Abhilfe. Die Steuereinheit muss eingeschickt werden.

PROFI-TOOL v3.4

05. Dezember 2014

Die technische Dokumentation für Geldspielgeräte aus adp Produktion gliedert sich in unterschiedliche, jedoch aufeinander aufbauende Teildokumentationen.

- Betriebsanleitung
- Gerätebeschreibung
- Dokumentation „Profi-Tool“
- Spiel- und Gewinnplan

Copyright

Ohne schriftliche Erlaubnis des Herstellers darf durch den Käufer oder Dritte diese Dokumentation nicht in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, mittels Fotokopie und durch Aufzeichnung reproduziert oder übertragen werden. Kopien dürfen nur für den eigenen Bedarf angefertigt werden.

Copyright des Programminhaltes liegt ausschließlich beim Hersteller.

Haftungsausschluss

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens des Herstellers dar. Es wird keinerlei Garantie oder Haftung für Fehler oder Schäden übernommen, die als Folge fehlerhafter Angaben beziehungsweise einer fehlerhaften Anwendung auftreten.

Marken

Die in diesem Dokument verwendeten Firmen- und Produktnamen können eingetragene Marken- oder Warenzeichen der jeweiligen Firmen sein. Alle Rechte vorbehalten.

***!!Bitte beachten Sie unbedingt die Sicherheitshinweise
in der Betriebsanleitung!!***

Startbildschirm

Nach dem Öffnen der Haube erreicht man den Servicebetrieb. Auf dem unteren TFT erscheint der Service-Bildschirm.



1 Einstell- und Testmenü Geräteeinstellungen, Informationen und Funktionstests können hier abgerufen und vorgenommen werden.

2 Fehlerstatus Fehlerinformationen können hier abgerufen werden.

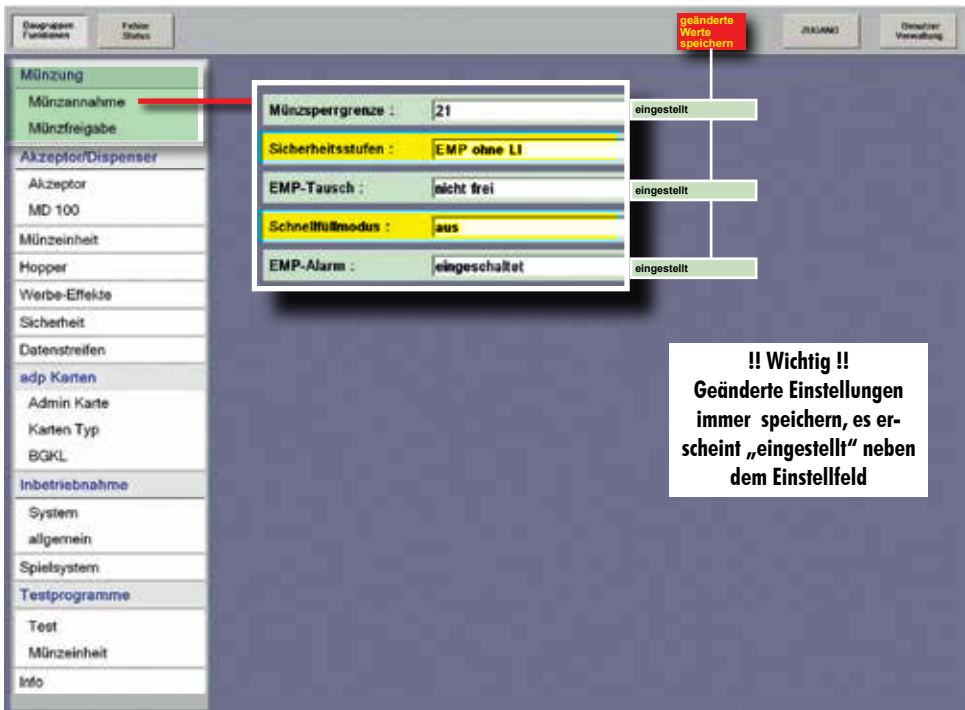
3 Zugang / Benutzerverwaltung Es können Berechtigungen für bestimmte Funktionen vergeben werden. Hier können Benutzer und Berechtigungen festgelegt werden.

Einstell- und Testmenü

Geräteeinstellungen, Informationen und Funktionstests können hier abgerufen und vorgenommen werden.

Abhängig von der Geräteausstattung können die Einstellmenüs im Gerät unterschiedlich zu den in dieser Beschreibung abgebildeten Einstellmenüs sein.

Wurden Einstellungen geändert, werden diese erst nach dem Speichern wirksam. Zur Kontrolle erscheint der Hinweis „eingestellt“ rechts neben dem Einstellfeld. Wird die Speicherung direkt im Menü vergessen, erscheint mit Verlassen des Menüs eine Kontrollabfrage.

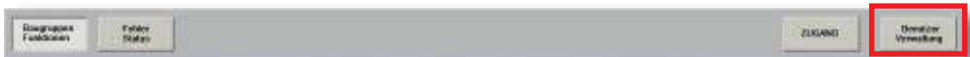


Benutzerverwaltung/Zugang


Benutzerkonten anlegen oder Berechtigungen vergeben oder ändern kann nur der ADMINISTRATOR. **Das Administrator-Passwort ab Werk ist „A“.**

Wichtig !

Um Missbrauch zu vermeiden ändern Sie bei der Inbetriebnahme des Gerätes oder dem Einsetzen eines neuen Spielepaketes das Administrator-Passwort.



Als Administrator anmelden

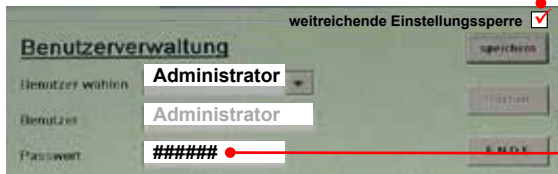
- „Benutzer Verwaltung“ auswählen
- „A“ als Administrator Passwort eingeben
- Eingabebestätigung 

weitreichende Einstellungssperre


Bei aktivierter Funktion ist der Zugang zum Servicemenü ausschließlich nach einer vorherigen Anmeldung (LOGIN) möglich.

Administrator-Passwort ändern

- „Benutzer Verwaltung“ auswählen
- bei „Benutzer wählen“ „Administrator“ auswählen



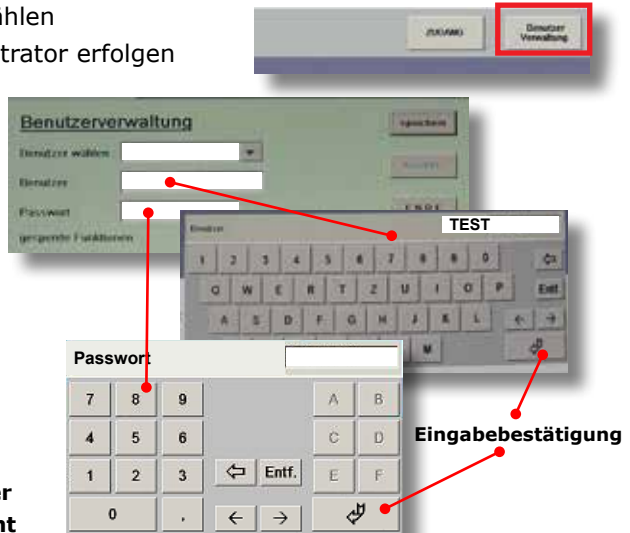
Eingabebestätigung

- „Passwort“ wählen
- neues Passwort eingeben
- Eingabebestätigung 
- „speichern“ wählen
- „ENDE“ wählen

Die Änderung der Passwörter sonstiger „Benutzer“ erfolgt auf die gleiche Weise.

Benutzer anlegen (nur durch den Administrator möglich)

- „Benutzer Verwaltung“ auswählen
- Anmeldung muss als Administrator erfolgen
- „Benutzer“ wählen
- den neuen Namen eingeben
- „Passwort“ wählen
- Passwort eingeben
- gesperrte / freigegebene Funktionen festlegen
- „speichern“ wählen



Hinweis

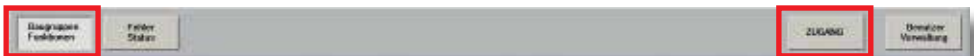
Grau hinterlegte Einstell- oder Testfunktionen können nur über einen vorherigen LOGIN erreicht werden. Beim Anlegen eines Benutzerkontos müssen diese Berechtigungen festgelegt werden.

LOGIN (erforderlich für ausgegraute Test- und Einstellmenüs)

- „Zugang“ auswählen
- Benutzer auswählen
- Passwort eingeben



**LOGIN mit der Techniker Karte
siehe Seite 54**



- „Baugruppen Funktionen“ aufrufen
- Die für den ausgewählten Benutzer freigegebenen Menüs und Einstellungen sind jetzt erreichbar

LOGOUT / abmelden

Mit Verlassen des Serviceprogramms erfolgt automatisch die Abmeldung des Benutzers.

Münzfreigabe: Seite 10

0,10 EU :	frei
0,20 EU :	frei
0,50 EU :	frei
1,00 EU :	frei
2,00 EU :	frei

Akzeptor: Seite 12-13

Akz/Disp Sperre	aus
Akzeptorsperrengrenze	225
Scheine freigeben	5, 10, 20 EURO frei
Akzeptor Statistik	aus
Erhöhte Sicherheit	aus
Akz/Disp Ewigbilanz	aus
Akz/Disp Ewigbilanz löschen:	<input type="button" value="START"/>

Münzeinheit: Seite 18-21

Rollfüllmenge	300 EU
max. Wirtauf.	>3000
Sofortabzug	aus
Wirtückgabe	ein
min. Wirtückgabe	50
1. 2f. im Spiel	Rollfüllung
Auffüllprogramm	gespeert
2. Rattern	aus
Rollöff. anz.	aus
Fehlbezt. anz.	ein
Auszahlinfo	aus

Test: Seite 46-49

Lampenfest	<input type="button" value="START"/>
Tastenfest	<input type="button" value="START"/>
Foulttest	<input type="button" value="START"/>
Scheinkasse	<input type="button" value="START"/>
Zeit/Datum	<input type="button" value="START"/>
Wirtsauffüllung	<input type="button" value="START"/>
Gewinnfest	<input type="button" value="START"/>
Kecall	<input type="button" value="START"/>
Testbild	<input type="button" value="START"/>
Touch Test	<input type="button" value="START"/>

Münzannahme: Seite 10-11

Münzsperrengrenze	21
Sicherheitsstufen	EMP ohne LJ
EMP-Tausch	nicht frei
Scheinfüllmodus	aus
EMP-Alarm	Level 2
Hartgeld Anzeige	aus

Sicherheit: Seite 29

ohne Technikerkarte	kein Alarm bei Türöffnung
---------------------	---------------------------

Spielsystem: Seite 45

Spiel sperren	<input type="button" value="LOGIN"/>
Spielvariante	5 Pkt
MTG alle sperren	
MTG Spiel sperren	
MTG alle freigeben	
MTG Spiel freigeben	

LOGIN

Mechanische Walzen (HYBRID): Seite 50

Nullstellung Motoren	<input type="button" value="START"/>
Endloslauf Motoren	<input type="button" value="START"/>
Lampentest Modul	<input type="button" value="START"/>

Info: Seite 52-53

Geräte Name	
Modus	
Zulassungs-Nr	
Ein- Auszahlinheit	<input type="button" value="START"/>
Temperatur	<input type="button" value="START"/>
Batteriestatus	
Auszahlinfo	<input type="button" value="START"/>
Ewigbilanz Scheinebewegungen	<input type="button" value="START"/>

Benutzergroupen	Fehler
Funktionen	Status
Münzung	
Münzannahme	
Münzfreigabe	
Akzeptor/Dispensier	
Akzeptor	
MD 100	
Münzeinheit	
Hopper	
Werbe-Effekte	
Sicherheit	
Datenstreifen	
adp Karten	
Admin Karte	
Karten Typ	
BGKL	
Inbetriebnahme	
System	
allgemein	
Spielsystem	
Testprogramme	
Test	
Mechanische Walzen	
Münzeinheit	
Info	

MD 100: Seite 14-17

Manipulationsschutz	aus
Scheinsofortabzug	aus
Disp Reset 5 Min Pause	aus
Scheinannahmeverz.	aus
Akzeptor Dispenser	LOGIN

Werbe-Effekte: Seite 28

Bel. Name :	Bespiel Halb Hell
Top10 löschen	START

Admin Karte: Seite 32-33

Admincard registrieren :	START
Karte 1 registrieren :	START
Karte 2 registrieren :	START
Admincard drucken :	aus

BGKL: Seite 38-39

BGKL-Minimalstand :	50
BGKL-Auszahlungsbetrag :	max.
BGKL	gesperrt
BGKL-DispFach 1: (00-34)	0000
BGKL-DispFach 2: (00-34)	0000
BGKL-DispFach 3: (00-34)	0000
BGKL-Scheine Ausz.	aus

allgemein: Seite 44-45

Laststärke :	START
min. Lautstärke	LOGIN
Monitor :	START
Werbevideo :	START
Warnhinweis :	START
Restzeit :	START
Uhr anzeigen:	START

Münzeinheit: Seite 51

Münzklappen START :	START
Auswerfer Test 10 C :	
Auswerfer Test 20 C :	
Auswerfer Test 50 C :	
Auswerfer Test 1 EU :	
Auswerfer Test 2 EU :	
Münzfehler :	START
Münztest / Auffüllung :	START

Hopper: Seite 22-27

Hopperwaage :	ein
Hoppersicherheit :	LOGIN
Hopperfüllmenge :	START
Hoppdif. anz.:	aus
Nachfüll :	START
Hopper Saldo :	aus
Auszahlungsvolumen :	voll
2 Euro Hopper Auffüllung :	START
Hopperrevision :	LOGIN
Stauti-Überwachung :	aus LOGIN
Sicherh. Azk. Hopper :	normal LOGIN

Datenstreifen: Seite 30-31

Ewig.-Ausdruck :	ein
letzten 5 Kassieru.:	ein
Ausdruck Münzfehler	gesperrt
negativer Saldo 2	aus
My TopGame Statistik	lang
Ausdr. Hopperfehler :	gesperrt

Karten Typ: Seite 34-37

Ein-Auscard registrieren :	START
Ein-Auscard löschen :	START
Jugendcard registrieren :	START
JS aktiv in x Min.	nie
Technikerkarte :	frei
Auffüllkarte :	frei
Gerät Abschalten :	frei
Card-Nr. Anzeigen :	frei
ProfiCard Gruppen-Nr (00-EE)	00

System: Seite 40-43

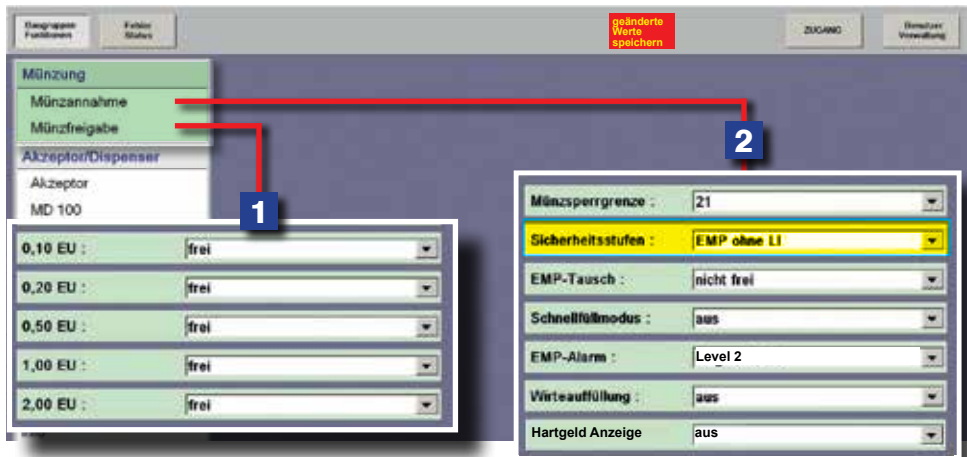
Hallen-Nr. (8 lg.)	00000000
Geräte-Nr. (10 lg.)	0000000000
Aufstellort :	Halle
Öffnungszeit von: (00-23)	0000
Öffnungszeit bis: (00-23)	0000
Neuaufstellung :	START
Initialisieren :	START
Röhren DuoPerfeld :	fest
Mehrwertsteuer	START
Auff. Rückg.Taste :	ein
Sound :	Sprache
Erstfüllung (Münzen)	START

Einstellungen für
Geräte mit Röhrenmünzeinheit

Prof-Tool

Je nach Geräteausstattung werden Menüoptionen ein-/ ausgeblendet. Daher unterscheiden sich die Menüs auf dem Gerätebildschirm von den hier dargestellten.

Menü Münzung



1 MÜNZFREIGABE

Jede vom Gerät angenommene Münzsorte kann einzeln gesperrt werden.

Münzfreigabe

Einstellungen	gesperrt / frei / eng
ab Werk	0,10/0,20/0,50/1,00/2,00€ <i>frei</i>

2 MÜNZANNAHME

Münzsperrgrenze

Der Münzeinwurf wird bei Erreichen des eingestellten Wertes gesperrt. 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.

Münzsperrgrenze

Einstellungen	0,2EU / 0,5EU / 5EU / 21EU
ab Werk	21EU

Sicherheitsstufen (nur bei Geräten mit Fadenklappe im Münzdurchlauf)

Die Münzprüfer haben eine interne Überwachungslichtschranke, die eine evt. Fadenmanipulation erkennt. Ist auf „EMP mit LI“ geschaltet, werden die Münzlaufzeiten zwischen der EMP-LI

(Überwachungslichtschranke im EMP) und der Fadenfoullichtschranke im Münzdurchlauf des Gerätes ausgewertet und bei einem Fehlverhalten eine Alarmmeldung ausgegeben. Bei Geräten mit einer Hoppermünzeinheit ist keine Fadenfoullichtschranke im Münzdurchlauf vorhanden und daher diese Einstellung nicht möglich.

Sicherheitsstufen

Einstellungen	EMP ohne LI / EMP mit LI
ab Werk	EMP mit LI

EMP-Tausch

Wird ein Münzprüfer getauscht, wird dieses sofort vom Gerät erkannt und die Meldung F_PR auf dem Bildschirm angezeigt. Eine Authentifizierung muss erfolgen. Hierzu den EMP-Tausch auf „freigegeben“ stellen

EMP-Tausch	
Einstellungen	nicht frei / freigegeben
ab Werk	<i>nicht frei</i>

Schnellfüllmodus

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

Schnellfüllmodus	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	<i>aus</i>

EMP-Alarm

Die Münzprüfer haben eine interne Überwachungslichtschranke, die bei einer evt. Fadenmanipulation eine Fehlfunktion signalisiert.

Level1: Fehlfunktion muss 1x erkannt werden damit ein Alarmton ausgegeben wird

Level2: Fehlfunktion muss 2x erkannt werden damit ein Alarmton ausgegeben wird

Level3: Fehlfunktion muss 3x erkannt werden damit ein Alarmton ausgegeben wird

ausgeschaltet: keine Überwachung

EMP-Alarm	
Einstellungen	Level1/Level2/Level3/ausgesch.
ab Werk	<i>Level 2 / ausgeschaltet</i> (bei Geräten mit Fadenklappe im Münzdurchlauf)

Hartgeldanzeige

Bei **Einstellung „ein“ und gesperrter Banknotenannahme** erfolgt die Einblendung „**Bitte Münzgeld verwenden**“.

Hartgeldanzeige	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	<i>aus</i>



AKZEPTOR

Akz / Disp Sperre

Mit dieser Funktion kann der *EBA/MD100 Stapler* der *EBA/MD100 Fallkasse* bzw. der *Merkur Dispenser 100* komplett abgeschaltet werden, z.B. bei einer Störung der Einheit.

aus = Der Akzeptor/Dispenser ist eingeschaltet (Sperre nicht aktiv)

ein = Der Akzeptor/Dispenser ist gesperrt.

Akz/Disp Sperre

Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Akzeptorgrenze (nur bei Einsatz *EBA/MD100 Stapler* bzw. *EBA/MD100 Fallkasse*)

Sind die Münzröhren bzw. der 2€-Hopper bis zum eingestellten Wert befüllt, ist der *EBA/MD100 Stapler* bzw. *EBA/MD100 Fallkasse* annahmefähig. Beim Einsatz des *Merkur Dispenser 100* hat die Einstellung der Akzeptorgrenze keine Auswirkung.

Die Grafik rechts zeigt, ab welchem

Hopper-/

Röhreninhalt die jeweilige Banknote annahmefähig ist.

Akzeptorgrenze

Einstellungen	75/125/175/225/275€
ab Werk	225€

Hinweis

Wurde z. B. aus Manipulationsschutzgründen die Hopper-/Röhrenfüllmenge reduziert, sollte dieses bei der Akzeptorgrenze ebenfalls erfolgen, ansonsten erfolgt keine Akzeptorfregabe.

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
2€-Hopper-/Röhreninhalt (EU)			

Scheine freigeben (nur bei Einsatz EBA/MD100 Stapler bzw. EBA/MD100 Fallkasse)

Beim Einsatz des EBA/MD100 Stapler bzw. EBA/MD100 Fallkasse kann eingestellt werden, welche Banknoten vom Gerät angenommen werden sollen. Beim Einsatz des Merkur Dispenser 100 erfolgt die Scheinefreigabe im Dispensermenü.

Scheine freigeben	
Einstellungen	5/10/20€ frei; 5/10€ frei 5€ frei; alle gesperrt
ab Werk	5/10/20 EURO frei

LED`s / Pfeile im Banknoteneinzug signalisieren den momentanen Status.

AN = ANNAHME frei
AUS = ANNAHME gesperrt
Lauflicht = Fehler im Akzeptor

Akzeptor Statistik

Mit Einstellung „ein“ werden Fehlercodes des Akzeptors im Datenausdruck ausgegeben.

Der Statistikspeicher ist nach einem Ausdruck mit Löschen gelöscht.

Akzeptor Statistik	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Erhöhte Sicherheit

Für Akzeptoren ab der Firmware-Version V4.2 kann die Manipulationssicherheit durch Einschalten dieses Menüpunkts erhöht werden.

Erhöhte Sicherheit	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Akz/Disp Ewigbilanz

Mit Einstellung „ein“ werden Fehlerereignisse beim Akzeptor/Dispenser im Datenstreifen festgehalten.

Akz/Disp Ewigbilanz	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Im Beispiel rechts ist der Fehler „Disp. Fehler bei Auszahlung“ 3x aufgetreten.

Ewigbilanz Akz/Disp

Akz. Fehler bei Ausz. 1

Akz. Fehler bei Einz. 2

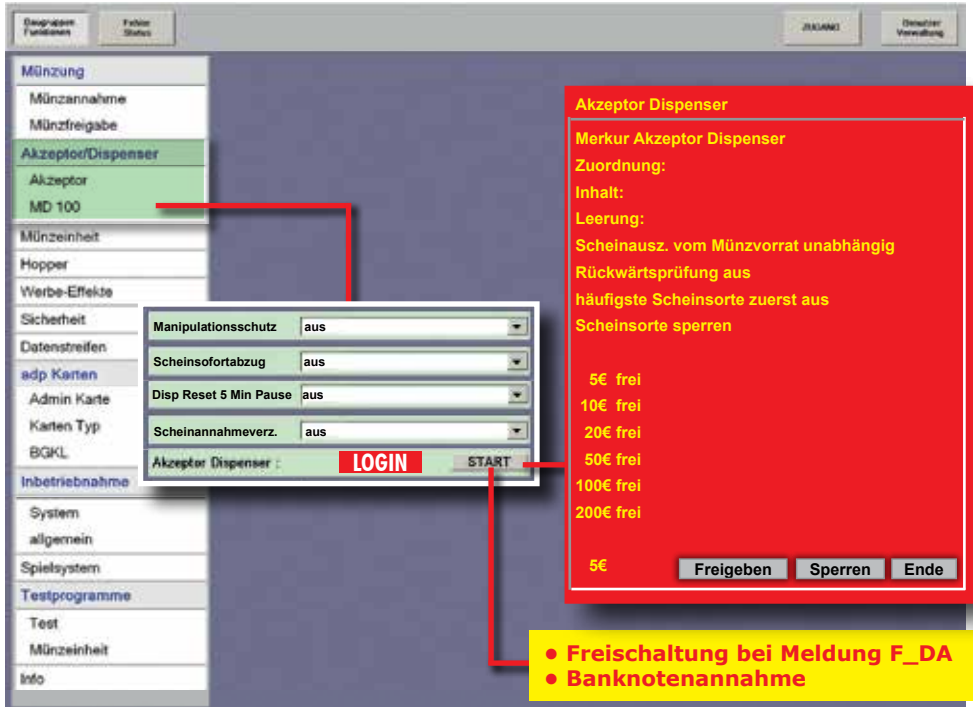
Disp. Fehler bei Ausz. 3

Disp. Fehler bei Einz. 4

Stap. Fehler bei Ausz. 5

Akz/Disp Ewigbilanz löschen

Die Liste der Fehlerereignisse beim Akzeptor/Dispenser wird gelöscht.



MD 100

Einstellmenü für Merkur Dispenser 100 und MD100 mit Stapler bzw. Fallkasse.

Manipulationsschutz (nur für Merkur Dispenser 100, nicht für MD100 Stapler/Fallkasse)

Bei Einstellung „ein“ wird die Banknotenannahme gesperrt und die Münzanahme temporär gesperrt, der Dispenser wird geleert. Die Banknoten werden vom Dispenser in den Stapler transportiert.

Manipulationsschutz	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Scheinsofortabzug (nur für Merkur Dispenser 100, nicht für MD100 Stapler/Fallkasse)

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.

Scheinsofortabzug	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Disp Reset 5 Min Pause (nur für Merkur Dispenser 100, nicht für MD100 Stapler/Fallkasse)

Bei Einstellung „ein“ wird während der 5 minütigen Spielpause versucht, einen evtl. aufgetretenen Banknotenstau im Dispenser zu beseitigen.

Disp Reset 5 Min Pause

Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Scheinannahmeverzögerung

Nach Eingabe einer Banknote wird bis zur nächsten Banknoteneingabe eine Wartezeit eingelegt. Während dieser Zeit ist die Annahme weiterer Banknoten gesperrt.

Scheinannahmeverzögerung

Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Verzögerungszeiten:

Bei Eingabe von 5€	--	2 Minuten Pause
Bei Eingabe von 10€	--	4 Minuten Pause
Bei Eingabe von 20€	--	8 Minuten Pause
Bei Eingabe ab 50€	--	10 Minuten Pause

Akzeptor Dispenser

In diesem Untermenü können spezielle Einstellungen für den *Merkur Dispenser 100* vorgenommen werden. Die einzelnen Menüpunkte werden nacheinander abgearbeitet/eingeblendet und man kann eine Änderung vornehmen (Button „ändern“), zum nächsten Menüpunkt gehen (Button „weiter“) oder das Einstellmenü beenden (Button „Ende“).

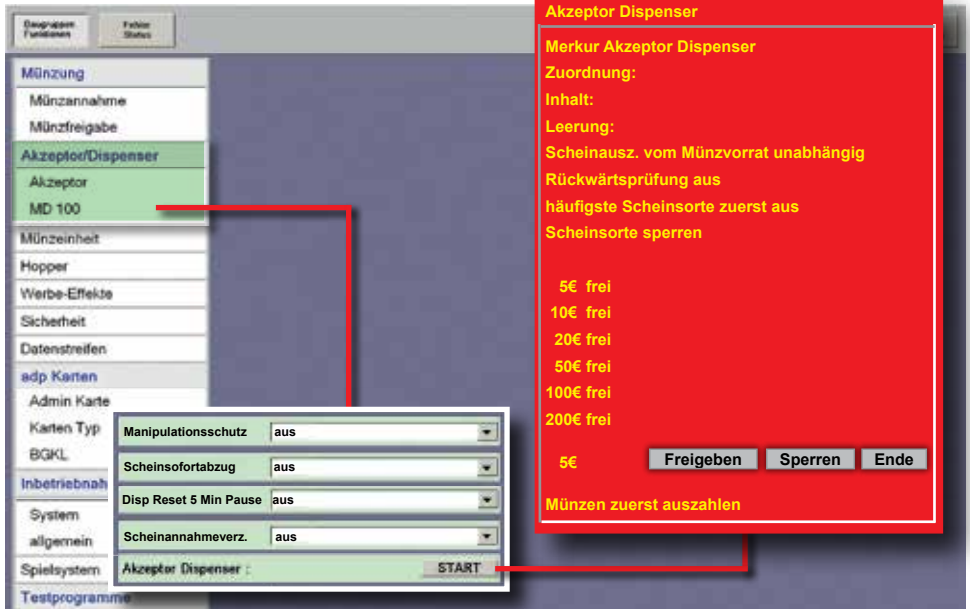
Dispenser Freischaltung bei der Meldung F_DA

Freischalten des Merkur Dispenser 100, MD100 Stapler oder MD10 Fallkasse nach einem Tausch. „Tausch/Freigabe“ starten.

Auslesen mit Löschen erforderlich



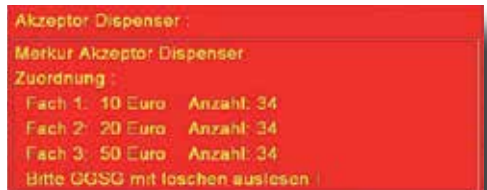
Fortsetzung nächste Seite.



Zuordnung (Merkur Dispenser 100)

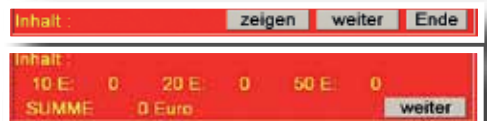
Vorgabe, welcher Banknotenwert in welches Fach im Dispenser abgelegt wird (Zuordnung). Ab Werk ist Fach 1 für die 10€ Banknote, Fach 2 für die 20€ Banknote und Fach 3 für die 50€ Banknote vorgegeben. Festlegen der max. Anzahl von Banknoten im jeweiligen Fach (Anzahl), ab Werk sind bei allen drei Fächern 34 Stück festgelegt.

Ausdruck mit Löschen erforderlich



Inhalt (Merkur Dispenser 100)

Der Dispenserinhalt wird angezeigt



Leerung (Merkur Dispenser 100)

1. Dispenser komplett entleeren

Alle im Dispenser befindlichen Banknoten werden im Stapler abgelegt.



2. Entleerung einzelner Banknotensorten. Es kann vorgegeben werden, welche Banknotensorte bis auf die eingestellte Stückzahl im Stapler abgelegt werden soll.

Aktueller Dispenserinhalt	Akzeptor Dispenser
	Akt. Inhalt 2x 10 Euro 3x 20 Euro 2x 50 Euro
	Gesamt: 180 Euro
zuletzt eingestellter Wert für die Entleerung	10€ entleeren auf 0 Scheine (0-34) - 1
	20€ entleeren auf 0 Schein (0-34) - 1
	50€ entleeren auf 0 Scheine (0-34) - 1
Dispenserinhalt nach der Leerung	Summe 80 Euro

aktueller Wert für die Entleerung

Scheineauszahlung vom Münzvorrat unabhängig

Mögliche Einstellungen: unabhängig /<50 /<100 /<200 /<300. Bis zum eingestellten Wert (Hopperinhalt) werden bevorzugt Münzen ausgezahlt, danach Banknoten. Ab Werk ist „unabhängig“ eingestellt. **Mit jedem Betätigen des Button „ändern“ Wird der Wert geändert.**

Rückwärtsprüfung (Merkur Dispenser 100)

AUS = Keine Prüfung bei der Banknotenausgabe

EIN = Zusätzliche Prüfung der Banknote bei der Ausgabe

Ab Werk AUS; Mit Betätigen des Button „ändern“ wird auf EIN/AUS geschaltet.

Häufigste Scheinsorte zuerst; Ab Werk AUS

AUS = höherwertige Banknoten werden zuerst ausgezahlt

EIN = die am häufigsten eingegebene Banknote wird zuerst ausgegeben.

Banknoten sperren/freigeben

Münzen zuerst auszahlen; Ab Werk: AUS

EIN =

1. Bis 100€ auf dem Geldspeicher werden 20% in 2€-Münzen ausgezahlt, der Rest in Banknoten.

2. Zwischen 100€ und 300€ auf dem Geldspeicher werden 10% in 2€-Münzen ausgezahlt, der Rest in Banknoten.

3. Größer 300€ auf dem Geldspeicher werden 5% in 2€-Münzen ausgezahlt, der Rest in Banknoten.

Ein Mindestbestand (100€/150€/200€/250€) von 2€-Münzen im Hopper ist einstellbar. Ist die Grenze erreicht, werden bevorzugt Banknoten ausgezahlt.

Akzeptor Dispenser

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung:

Inhalt:

Leerung:

Dispenser komplett leeren?

Akt. Inhalt 2x 10 Euro 3x 20 Euro 2x 50 Euro

Gesamt: 180 Euro

10€ entleeren auf 0 Scheine (0-34) - 1

20€ entleeren auf 0 Schein (0-34) - 1

50€ entleeren auf 0 Scheine (0-34) - 1

Summe 80 Euro

weiter 1

Scheineausz. vom Münzvorrat unabhängig

ändern weiter Ende

Rückwärtsprüfung aus

ändern weiter Ende

häufigste Scheinsorte zuerst aus

Ende

5€ frei

10€ frei

20€ frei

50€ frei

100€ frei

200€ frei

5€

Freigeben Sperren Ende

Münzen zuerst auszahlen

Aus

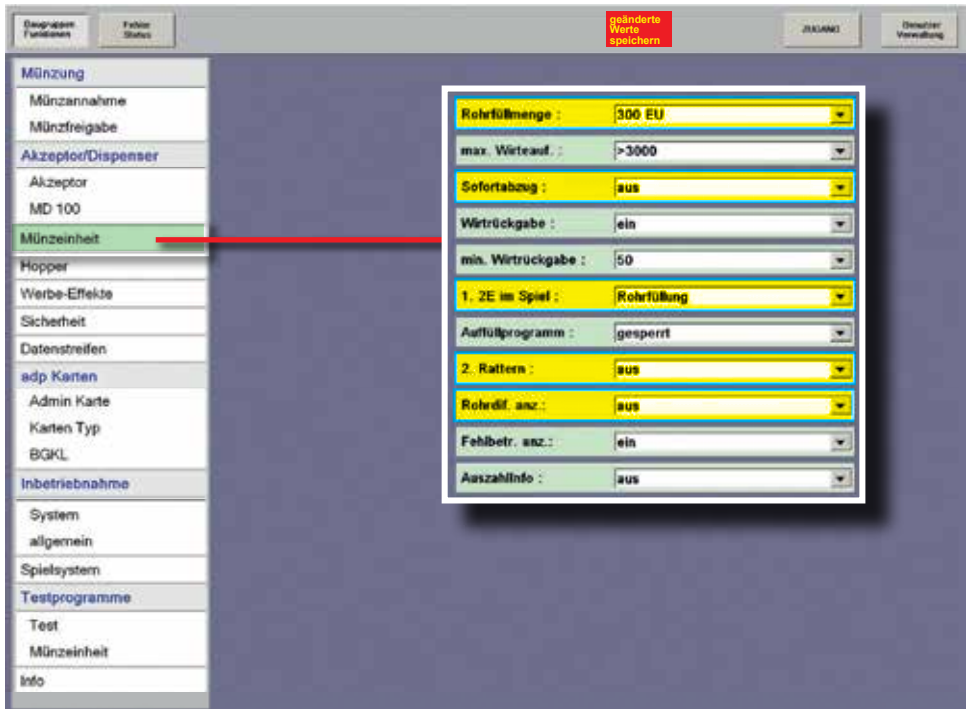
JA NEIN Ende

Münzen zuerst auszahlen

Ein

Mindestbestand Münzen 100€

A 100€ A 150€ A 200€ A 250€



MÜNZEINHEIT

Rohrfüllmenge (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

Mit dem Füllhöhen-Management kann der Unternehmer den Gesamtbetrag der Münzröhren einstellen. Die Zielwerte werden mittels Sensoren überwacht. Der Vorteil bei dieser intelligenten Steuerung ist die geringe Anzahl kleiner Münzwerte in der Kasse.

Die Stückelung der Auszahlungsbeträge richtet sich nach dem Einwurfverhalten der Spielgäste, mit dem Ergebnis, dass die Münzkasse vorwiegend aus 2,- € Münzen besteht.

Rohrfüllmenge (2+2€ Rohrblock)	
Einstellungen	140/200/230/300/360 AA0/AA1/AA2
ab Werk	500€

Rohrfüllmenge (1x 2€ Rohrblock)	
Einstellungen	350/450/500/550 AA0/AA1/AA2
ab Werk	300€

Ist der Aufstellplatz einbruchgefährdet, entscheidet sich der Betreiber sicherlich für eine geringe Füllhöhe. Soll Leerspielungen vorgebeugt werden, ist eine höhere Geldmenge zu empfehlen.

Bei den Einstellungen AA0, AA1 und AA2 wird versucht, immer die größtmögliche Münze auszus zahlen. Bei Unterschreiten der gewählten Begrenzung wird auf eine gemischte Auszahlung umgeschaltet. Durch die vorwiegende 2,-€ Auszahlung erhöht sich der Anteil kleinerer Münzwerte in der Kasse.

Hinweis für den Akzeptorbetrieb

Wurde z. B. aus Manipulationsschutzgründen die Füllhöhe reduziert, die Akzeptorgrenzen ebenfalls anpassen, ansonsten erfolgt keine Akzeptorfreigabe.

Max. Wirteauffüllung

Der **Maximalbetrag**:

1. der Auffüllungen pro Auffüllkarte
2. pro Auffüllvorgang bei Auffüllungen ohne Karte

Max. Wirteauffüllung	
Einstellungen	1500€/2000€/2500€/3000€/ >3000€
ab Werk	>3000

Sofortabzug (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

In der Münzeinheit wird die Geldmenge ständig über Lichtschranken kontrolliert, auftretende Veränderungen werden registriert. So auch beim Auszahlvorgang.

Sofortabzug	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Im Standardprogramm -Auszahlkontrolle durch Lichtschranke- wird der Münzwert vom Speicher abgezogen, sobald das Gerät das fallende Münzstück durch den Sensor erkannt hat.

Nun gibt es aber auch in unserer Branche kriminelle Elemente, die mit Gewalt und geschickter Drahtmanipulation versuchen, sich zu bereichern. Ein Umstellen auf „**scharfe Überwachung**“ -**Sofortabzug ein**“ hilft in diesen besonderen Fällen.

Hinweis

Nach einem Programmupdate oder Initialisieren ist die Werkseinstellung vorgegeben - Sofortabzug „AUS“

Wirterückgabe

Es kann eingestellt werden, ob die Wirterückgabe mit der Auffüllkarte zugelassen ist (ein) und welcher Betrag dann mindestens in den Röhren/Hopper verbleibt -siehe unten „min. Wirterückgabe“.

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 durch Drücken der Start-Taste am Gerät nacheinander angezeigt. Wahlmöglichkeit, welche Auffüllung zurückgeholt werden soll.

Wirterückgabe	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	ein

min. Wirterückgabe

Hierüber kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der Wirterückgabe mit der Auffüllkarte mindestens in den Münzröhren/Hopper verbleibt.

min. Wirterückgabe	
Einstellungen	50/100/150/200€
ab Werk	50€

1. 2€ im Spiel (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

Hierüber kann eingestellt werden, ob die erste eingeworfene 2 €-Münze in das Münzrohr oder in die Kasse fällt.

Einstellungen

- Münze fällt **immer** in das **Münzrohr (Rohrfüllung)**
- Münze fällt in die Kasse, wenn der Rohrinhalt größer 20/30 oder 40 Münzen ist.

1. 2€ im Spiel	
Einstellungen	Rohrfüllung/Kasse >20/>30/>40
ab Werk	Rohrfüllung

Auffüllprogramm -Minimalstandsblinken-

Wenn ein Münzpfel langsam blinkt, ist der Vorrat in der entsprechenden Röhre unter 10 Münzen gesunken und eine Auffüllung kann vorgenommen werden. Der eingeworfene Betrag wird anschließend im größeren Münzwert wieder ausgezahlt.

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

Auffüllprogramm	
Einstellungen	frei / gesperrt
ab Werk	gesperrt

2. Rattern (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

Bei Einstellung EIN wird bei einer nicht korrekten Auszahlung (z.B. Münzverklammung) abermals versucht, durch Zuschalten einer Auszahlhilfe (Rattereffekt) die Münze auszuzahlen.

2. Rattern	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Rohr-/Hopperdifferenz anzeigen

Negative Rohr-/Hopperdifferenzen von mind. 10,-€ können über die Münzpfleile signalisiert werden:

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

Rohr-/Hopperdifferenz anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Fehlbetrag anzeigen

Beträge nach einer Leerspielung anzeigen.

Fehlbetrag anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	ein

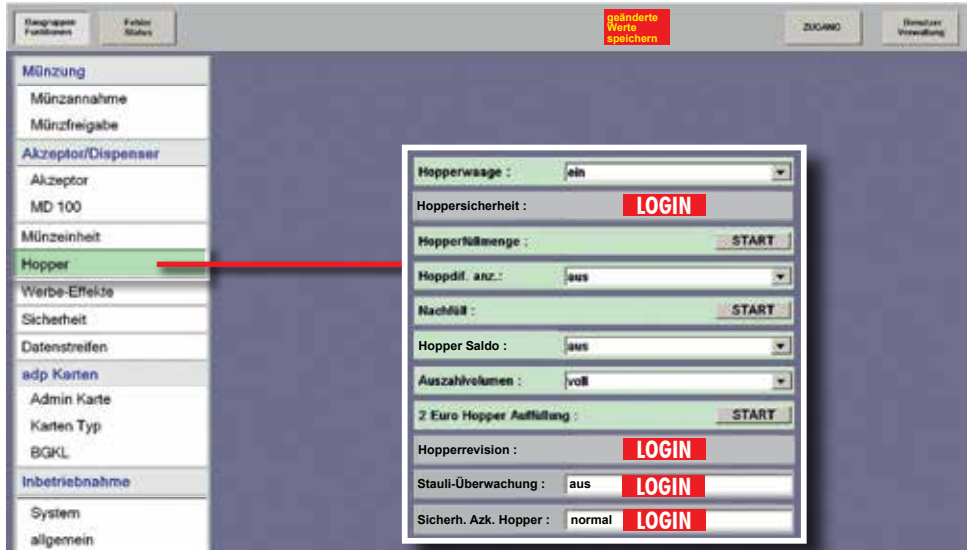
Auszahlinfo

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

Auszahlinfo	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Infotext:

„Bitte auf xx,xx EUR aufmünzen“



HOPPER

Hopperwaage (WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)

EIN = Die Funktion der Hopperwaage ist eingeschaltet.

AUS = Die Hopperwaage ist ausgeschaltet. Eine Befüllung des Hoppers über die „2 Euro Hopper Auffüllung“ ist nicht möglich.

Hopperwaage	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	ein

Hoppersicherheit

(WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)

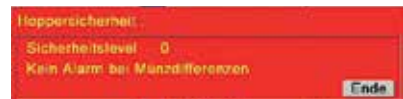
Sicherheitslevel 0 (ab Werk) Standardeinstellung.
Es wird kein Warnhinweis ausgegeben.



Sicherheitslevel 1

Es wird nach jeder Auszahlung überprüft und eine Meldung (siehe unten) ausgegeben, wenn die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen größer dem eingestellten Wert (5-100 Münzen) ist.

Einstellung ab Werk: 5 Münzen



Sicherheitslevel 2

Es wird ständig überprüft und eine Meldung (siehe unten) ausgegeben, wenn die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen größer dem eingestellten Wert (5-100 Münzen) ist.

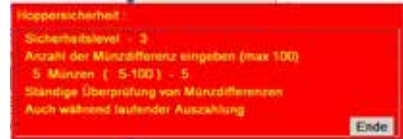
Einstellung ab Werk: 5 Münzen



Sicherheitslevel 3

Es wird ständig überprüft -auch während einer laufenden Hopperauszahlung- und eine Meldung (siehe unten) ausgegeben, wenn die Differenz der registrierten zu den gemessenen Münzen größer dem eingestellten Wert (5-100 Münzen) ist.

Einstellung ab Werk: 5 Münzen



Sicherheitslevel AUS

Die Sicherheitsüberwachung des Hoppers wird deaktiviert.

Es wird empfohlen diese Einstellung ausschließlich zur Fehleranalyse zu verwenden.



Meldung bei Hopperdifferenzen des 2EU WH-Hopper

- Auf dem Schirm erscheint **FOUL**
- Ein Alarmton wird ausgegeben
- Eine Einschalt routine 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 und trägt eine Hopperdif-

!!! ACHTUNG !!!

Hopperdifferenz

Hopperinhalt:
2,00 = 24,00 EU

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

Normalspiel:

2706 14:55-15:06 1102 01
H- 0010 0000 20,00

ferenz im Ausdruck ein.

Hinweis

Die Meldung kann auch mit einer reg. ADMIN-Card quittiert werden.

HOPPER

Hopperfüllmenge (WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)

Für die Befüllung des 2€-Hoppers können unterschiedliche Füllhöhen eingestellt werden. Bis zum Erreichen der eingestellten Grenze wird der Hopper befüllt, danach werden weitere Münzen in die Kasse geleitet.

In Kombination mit dem Merkur Dispenser 100 kann unter „Auszahlvolumen“ eingestellt werden, welcher auszahlbare Betrag im Gerät vorrätig sein sollte.

Hopperfüllmenge	
Einstellungen	voll/125/250/500/man.
ab Werk	voll

Hopperfüllmenge



Hopperdifferenz anzeigen

Negative Hopperdifferenzen von mind. 10,-€ können über die Münzpfleile signalisiert werden: **Blinken die 4 Münzpfleile** vor dem Spiel oder im Werbelicht alle 6 Sekunden, ist eine negative Hopperdifferenz von mind. 10,-€ erkannt worden.

Hopperdiff. anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Nachfüll (WH Hopper und Azkoyen Hopper)

Sollen Münzen während des Normalbetriebs direkt in den Hopper oder das Zusatzrohr gefüllt werden, kann hier eine **bestimmte Stückzahl** eingestellt werden. **Die Anzahl der eingefüllten Münzen wird beim Hopper nicht über die Waage ermittelt.**

Nach erfolgter Einstellung kann die eingestellte **Stückzahl** von Münzen direkt in den Hopper/Münzrohr gefüllt werden.

Nachfüll	
Einstellungen 2€	0-650
Einstellungen 20Ct	0-50
ab Werk	2€ 20Ct
	50 40



Eintrag im Ausdruck:

NACHFÜLLUNG A:

..... T

Hopper Saldo

Bei Einstellung „aus“ (ab Werk) wird für die Ermittlung der Hoppersalden immer die von der Hopperwaage ermittelte Anzahl Münzen verwendet.

Bei Einstellung „ein“ wird bei einer Leer-spielung der Hopperinhalt auf „0“ gesetzt und als Fehlbetrag (Hopperdifferenz) eingetragen.

Hopper Saldo	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Auszahlvolumen (nur in Kombination mit dem MD100)

Vorgabe, welcher auszahlbare Betrag im Gerät vorrätig sein sollte.

Auszahlvol -->voll

-->500-4000
(in 500er Schritten)

Auszahlvolumen	
Einstellungen	voll / 500-4000
ab Werk	voll

2 Euro Hopper Auffüllung (WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)

Nach dem Starten des Programms 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 „Ende“ wird der aufgefüllte Betrag übernommen.

2 Euro Hopper Auffüllung

Eintrag im Ausdruck:
NACHFÜLLUNG A:
..... T

Wichtig

Nur möglich, wenn die Hopperwaage auf „ein“ geschaltet ist.

Hopperrevision

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

Zum Beenden muss das Touchfeld "fertig" im Menü betätigt werden.

Für die Hopperrevision ist ein LOGIN erforderlich



- „Zugang“ auswählen
- Benutzer auswählen
- Passwort eingeben
- Baugruppen Funktionen wählen
- im Menü **Hopper** die **Hopperrevision** starten



Hopperrevision durchführen

Mit Betätigen der Touchfläche „2 Euro“ wird die Auszahlung der 2€-Münzen gestartet.

Die ausgezahlte Anzahl Münzen und der Betrag wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Anschließend werden Sie gefragt, ob eine Trierung der Hopperwaage erfolgen soll.

Nach erfolgter Trierung können Münzen in den Hopper gefüllt werden.

Nach dem Betätigen von „weiter“ werden Sie aufgefordert den Hopper wieder aufzufüllen.

man= Auffüllung über den Münzeinwurf
direkt= Münzen direkt in den Hopper geben

Die Anzahl der eingeworfenen Münzen wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Mit dem Betätigen von „fertig“ ist die Hopperrevision beendet.



Stauli-Überwachung (WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)
(LOGIN erforderlich)

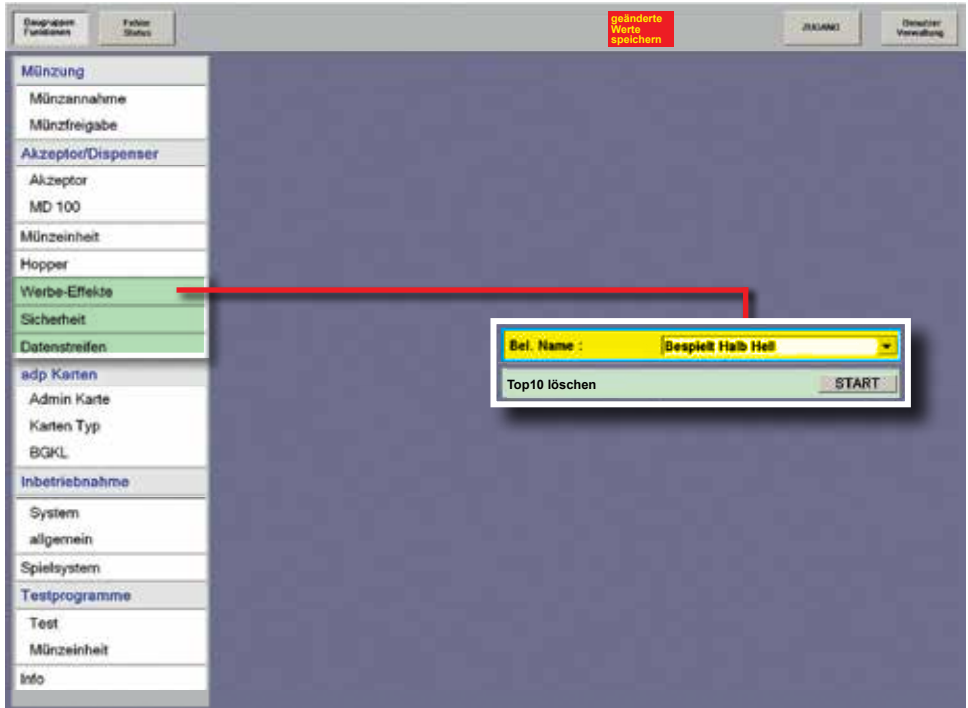
Die Staulichtschanke im Hopperauswurfkanal aktivieren.

Stauli-Überwachung	
Einstellungen	aus/ein
ab Werk	<i>aus</i>

Sicherh. Azk. Hopper (nur Azkoyen Hopper mit Waage) (LOGIN erforderlich)

Einstellung des Sicherheitslevels für den Azkoyen Hopper

Sicherheit Azk. Hopper	
Einstellungen	normal/hoch
ab Werk	<i>normal</i>



WERBE EFFEKTE

Beleuchtung Name (nur für Geräte mit Beleuchtungstableau, z. B. Ergoline / Slimline)

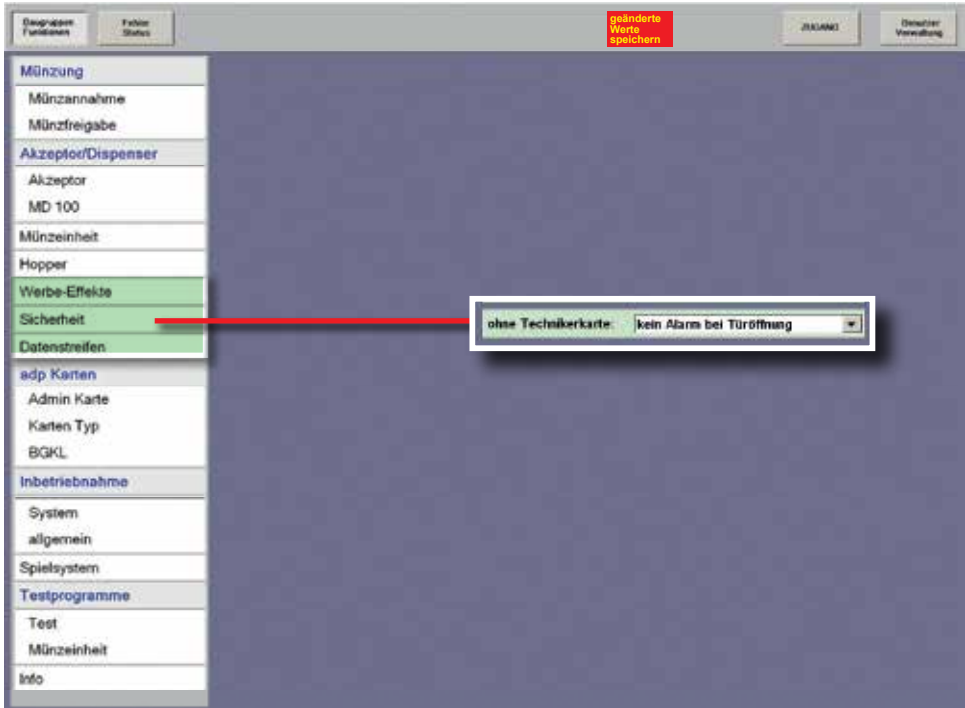
Helligkeitseinstellung für das Beleuchtungstableau, im Normalspiel.
Nicht für VISION Baureihe.

Bel. Name	
Einstellungen	Bespielt halb hell / Bespielt aus
ab Werk	Bespielt halb hell

Top 10 löschen

Löschen der Top 10 Liste.





Ohne Technikerkarte -Türöffnungskontrolle

Ist die Türöffnungskontrolle aktiviert, wird beim Öffnen der Fronttür ohne Stecken der Technikerkarte oder einer registrierten ADMIN-Karte ein Alarmton erzeugt, auch bei einer Kassierung. Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Ausdruck registriert.

TUEROEFFNUNGEN

05.12. 13:47-14:22 05.12. 01

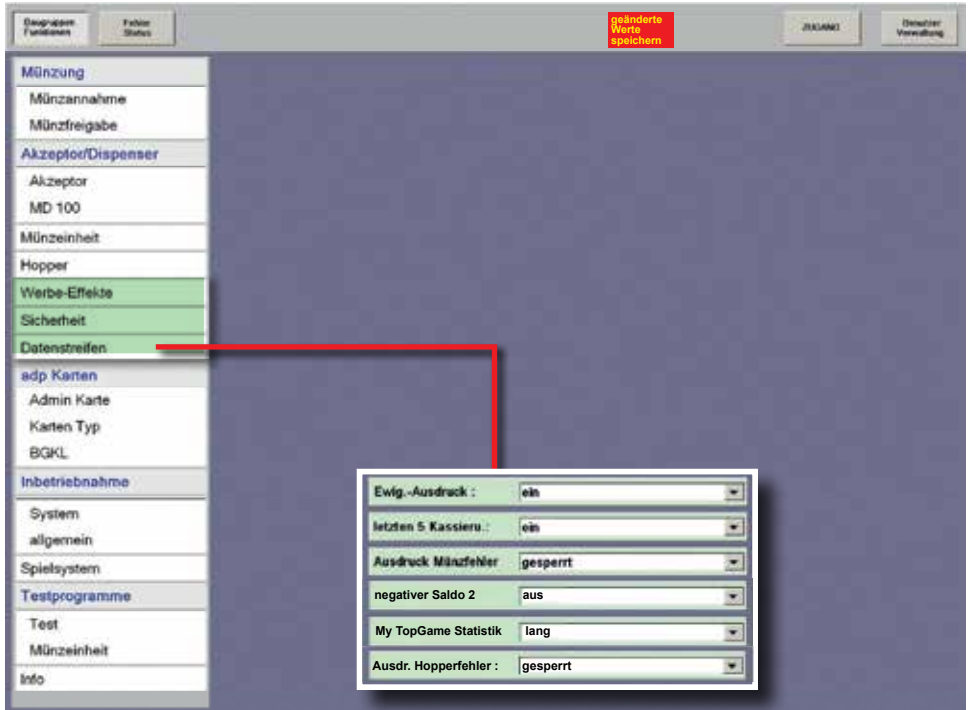
#0017456789

ohne Technikerkarte

Einstellungen	kein Alarm bei Türöffnung / Alarm bei Türöffnung / Alarm bei nicht reg. Karte
ab Werk	kein Alarm bei Türöffnung

Alarm bei nicht reg. Karte

Bei dieser Einstellung muss beim Öffnen der Tür eine registrierte ADMIN-Karte gesteckt werden.



DATENSTREIFEN

Ewig Ausdruck

EIN

Die „Ewigbilanz“ wird im Statistikteil des Datenstreifens im Anschluss an den 5-er Block ausgedruckt.

Ewig-Ausdruck	
Einstellungen	ein / aus / ohne
ab Werk	ein

AUS

Daten werden erfasst jedoch nicht ausgedruckt

OHNE = keine Ewigdaten

Letzten 5 Kassierungen

Bei **EIN** werden die Statistikdaten der letzten 5 Kassierungen im Druckerstreifen ausgegeben.

letzten 5 Kassierungen	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	ein

Ausdruck Münzfehler

Bei **FREI** werden registrierte Münz-/Münzprüferfehler im Druckerstreifen ausgegeben.

Ausdruck Münzfehler	
Einstellungen	frei / gesperrt
ab Werk	<i>gesperrt</i>

negativer Saldo 2

Bei Einstellung „ein“ ist bei negativem Saldo 2 kein Ausdruck mit Löschen möglich.

negativer Saldo 2	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	<i>aus</i>

My Top Game Statistik

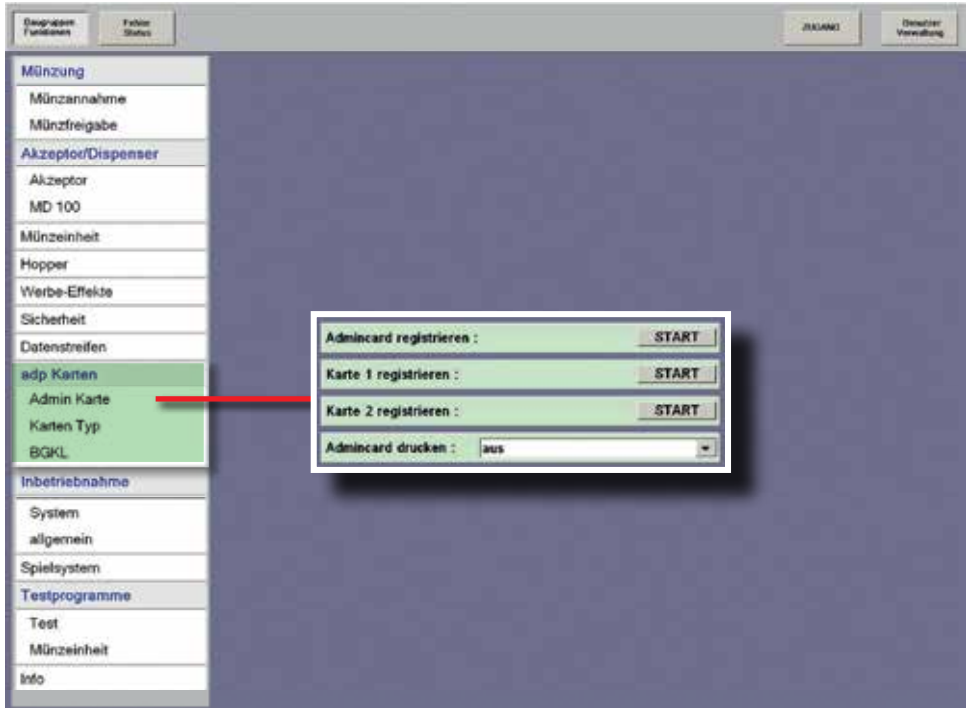
Bei Einstellung **kurz** werden die My Top-Game Spiele kumuliert dargestellt.
Bei Einstellung **lang** werden die MyTop-Game Spiele detailliert dargestellt (längerer Ausdruck).

My TopGame Statistik	
Einstellungen	kurz / lang / aus
ab Werk	<i>lang</i>

Ausdruck Hopperfehler

Bei **FREI** werden gespeicherte Fehler des Hoppers im Datenausdruck ausgegeben.

Ewig-Ausdruck	
Einstellungen	gesperrt / frei
ab Werk	<i>gesperrt</i>



ADP KARTEN

Admin Karte -Administrator Mode

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

Hinweis

Für die Nutzung der adp Karten muss die Anschalt-einheit im Gerät eingebaut sein.

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.

Admincard registrieren

- Auslesen „mit löschen“
- zu registrierende Karte einstecken

Funktion „Alle Funktionen sichtbar?“

JA: Unter „Admincard Funktionen“ kann gewählt werden, welche Funktionen im Administrator Mode sichtbar sein sollen.

Der Dispenserinhalt wird immer angezeigt.

NEIN: Die „Admincard Funktionen“ sind nicht sichtbar. Beim Starten des Administrator Mode werden keine Werte angezeigt.

„KEINE BERECHTIGUNG“ wird eingeblendet.

Nur die Werte des Recall-Commanders sind abrufbar.

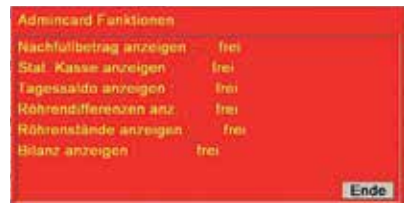


Admincard Funktionen können ausgewählt werden.

Nur der Recall Commander ist aufrufbar.

Admincard Funktionen

Funktionen können einzeln freigeschaltet / gesperrt werden. Die Funktionen können je nach Gerätetyp variieren



Karte 1/2 registrieren mit Masterkarte

- Karte1 bzw. Karte2 auswählen
- Mastercard einstecken
- zu registrierende Karte einstecken

Karte 1/2 registrieren nach Auslesen mit Löschen

- Karte1 bzw. Karte2 auswählen
- zu registrierende Karte einstecken

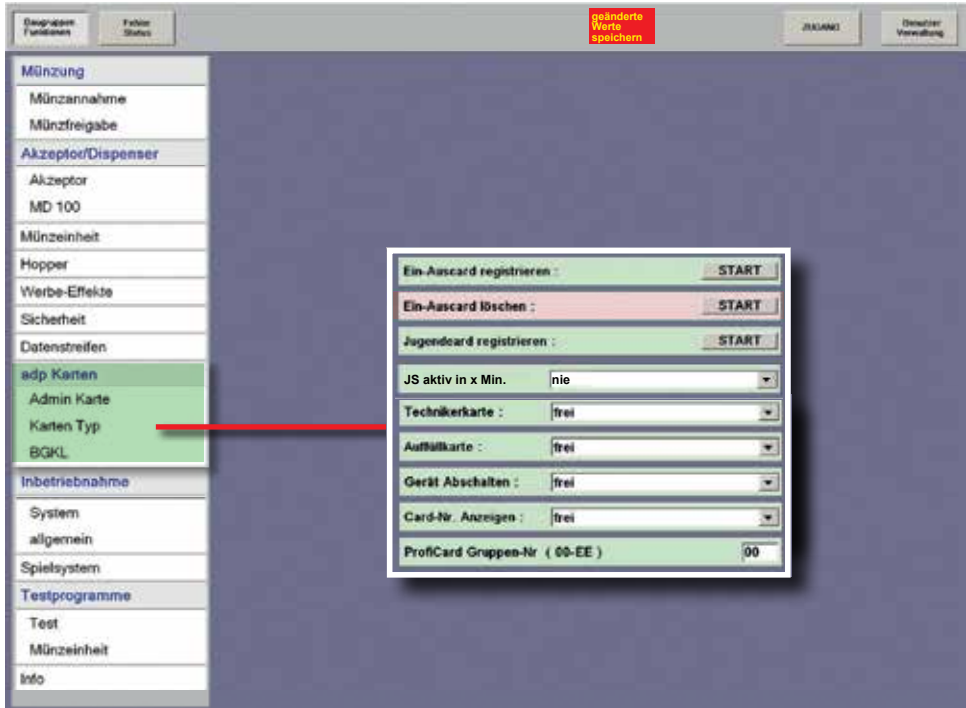


Ist eine Karte bereits registriert, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Admincard drucken

Die letzten 3 Kartennutzungen werden mit Datum und Uhrzeit gespeichert und können bei aktivierter „Druckfunktion“ im Ausdruck ausgegeben werden.





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 untere Bildschirm 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, dass nur eine Vertrauensperson die Kartenfunktion nutzen kann.

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.



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. Ausgeschaltet werden kann dieser Modus nur mit der Jugendschutzkarte selbst oder durch Türöffnung -der untere Bildschirm zeigt „An“.



JS aktiv in x Min.

Einstellung nach welcher Zeit die Jugendschutzfunktion aktiv wird

JS aktiv in x Min.	
Einstellungen	nie, 1, 2, 3, 4, 5, frei
ab Werk	nie

Technikerkarte

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



Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Ausdruck registriert.

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

In der Einstellung „gesperrt“ ist die Technikerkarte an diesem Gerät nicht einsetzbar.

Kartennummer

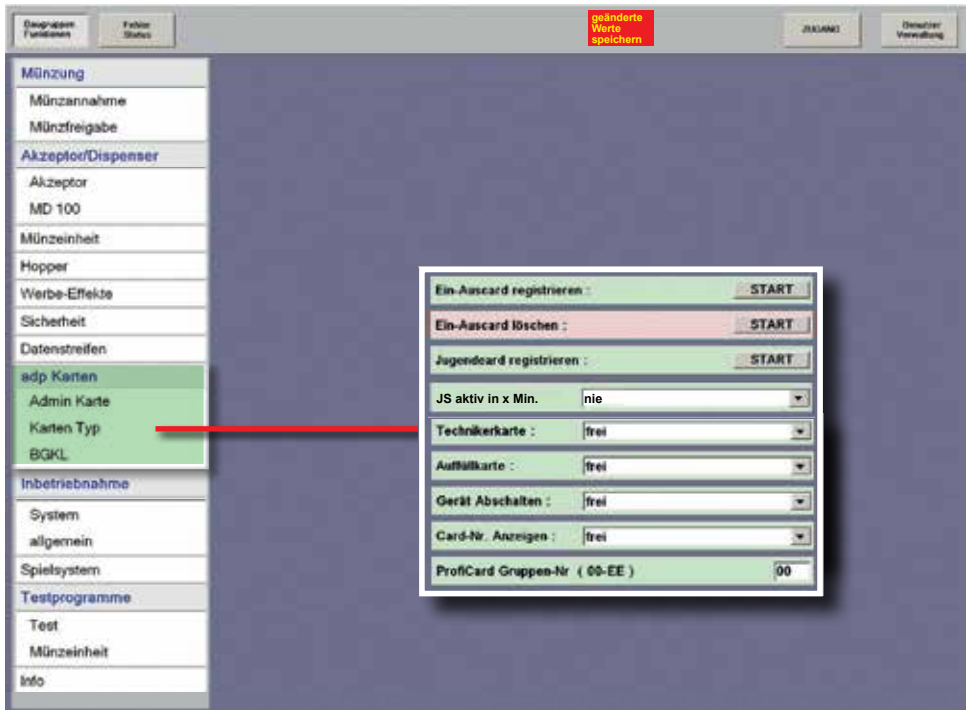
Weitere Funktionen:

- **Starten des Foultests** bei geschlossener Fronttür/Haube.

- Karte einstecken und wieder entnehmen
- Bildschirm zeigt kurz **TTT**
- Tests werden automatisch aufgerufen

Wichtig

Die Karte darf für diese Funktion nicht als ADMIN-Karte registriert sein.



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 bereithalten. 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.

In der Einstellung „gesperrt“ ist die Auffüllkarte an diesem Gerät nicht einsetzbar.



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 „Wirtsauffüllung“ auf AUS geschaltet sein.

Siehe auch:

Kredit-Gewinn-Kontrolle

Nachfüllbeträge im Ausdruck

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

Gerät abschalten

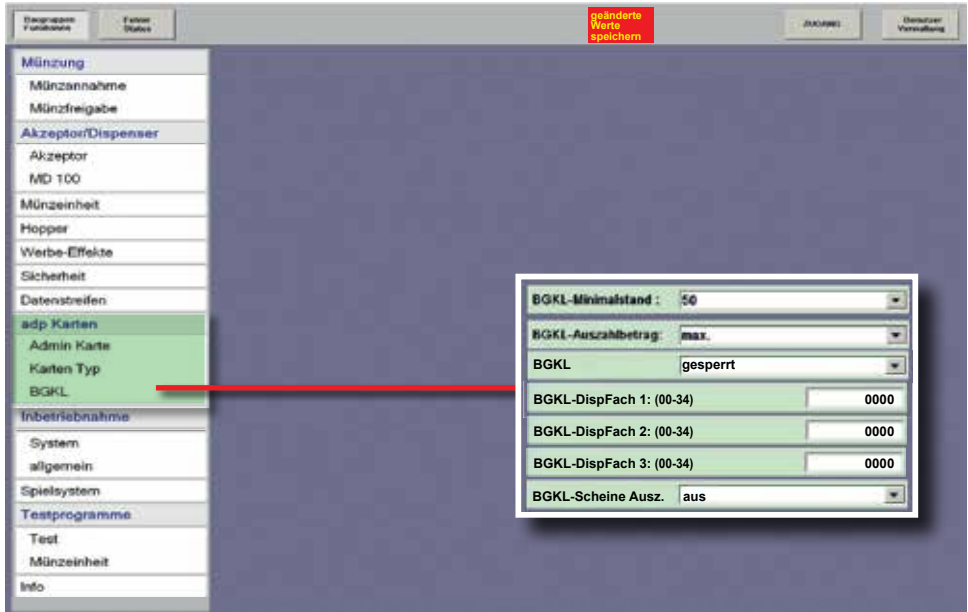
Mit dieser Einstellung kann die Nutzung der Ein/Aus Karte gesperrt werden. Mit der Werkseinstellung „frei“, ist die Kartennutzung zugelassen



Card-Nr. anzeigen

Mit einer speziellen Nummern-Card kann die Kartennummer der jeweiligen adp-Card angezeigt werden. Dazu zuerst die Nummern-Card einstecken und anschließend die zu kontrollierende Karte einstecken. Die Kartennummer wird angezeigt.





BGKL

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

Reduzieren Sie die Geldmenge in den GSG und im Wechsler auf eine Basisfüllung. Managen Sie optimiert Ihre Wechselgeldkasse und evt. Leerzahlungen der GSG. 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 der Software ADP-NET. Buchungen erfolgen mit der adp-Card. In der Software ADP-NET 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.

Zwischenkassierung

Nach dem Stecken der Karte wird ein Fenster eingeblendet und der Kassierer kann wählen ob nur Banknoten, nur Münzen oder eine gemischte Auszahlung erfolgen soll. Mit dem Drücken der Rückgabetaste erfolgt die Auszahlung. Für die Banknotenauszahlung muss der Menüpunkt „BGKL-Scheine Ausz.“ auf „ein“ gestellt sein (siehe nächste Seite).



Inbetriebnahme / Vorbereitungen

Jedes beteiligte Gerät muss mit der Anschalteinheit ausgestattet sein. Die Software ADP-NET, WGS und GSG müssen vorher einmal „geimpft“ werden.

1. GSG mit der Ein/Aus-Karte impfen
2. Wechsler mit der Ein/Aus-Karte impfen
3. Software ADP-NET mit "PowerTool" und Laptop impfen

Hinweis zum Impfen mit der Ein/Aus Karte

Ein für BGKL freigegebenes Spielgerät kann nur am Gerät selbst gesperrt werden (siehe unten). Eine Wiederfreigabe kann nur mit der gleichen Ein/Aus Karte erfolgen.

BGKL Mini

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

BGKL-Minimalstand	
Einstellungen	50/100/150/200€
ab Werk	50€

BGKL Auszahl

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

BGKL-Auszahlungsbetrag	
Einstellungen	20€/50€/max.
ab Werk	max.

BGKL

Wurde das Gerät mit der Ein/Aus Karte geimpft, ist es für BGKL zugelassen. Soll dieses Gerät vom BGKL abgemeldet werden muss in diesem Menü auf „gesperrt“ gestellt werden. Eine abermalige Zulassung zum BGKL ist nur durch ein erneutes Impfen mit der Ein/Aus Karte möglich.

BGKL	
Einstellungen	-- / gesperrt
ab Werk	gesperrt

BGKL-DispFach 1/DispFach 2/DispFach 3

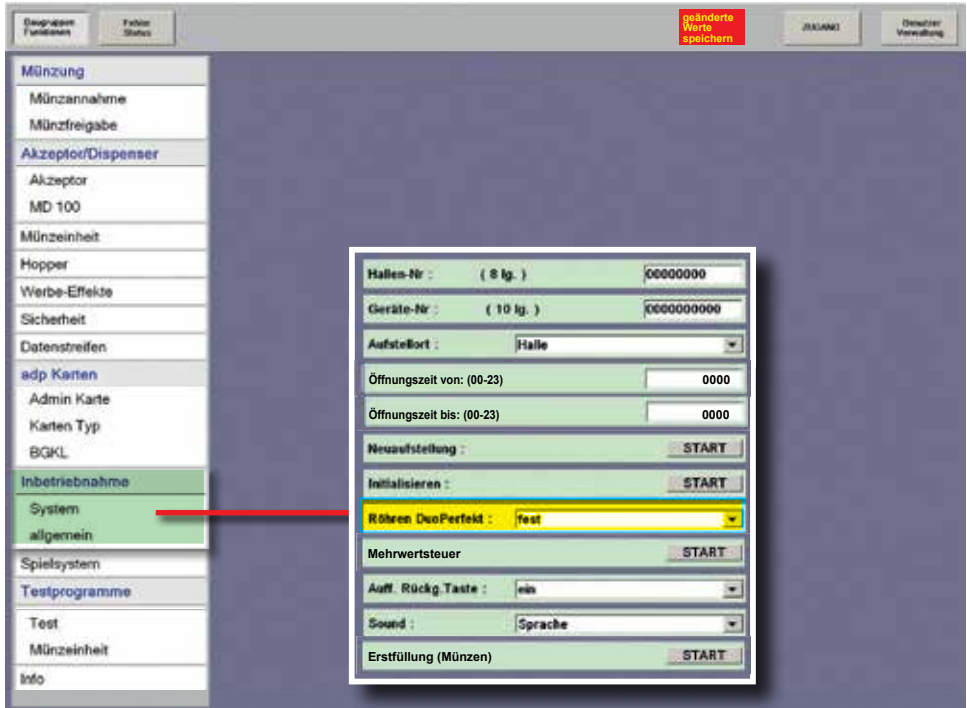
Die Menge der Banknoten, die bei einer Zwischenkassierung je Fach (Fach 1-3) im Dispenser verbleiben soll.

BGKL-DispFach 1/DispFach 2/DispFach 3	
Einstellungen	0-34
ab Werk	0

BGKL-Scheine Ausz.

Bei Einstellung „ein“ ist die Banknotenauszahlung bei einer Zwischenkassierung gesperrt.

BGKL-Scheine Ausz.	
Einstellungen	ein/aus
ab Werk	aus



INBETRIEBNAHME

Hallen-Nr.

Mit Berühren des Eingabefeldes wird der rechts dargestellte Ziffernblock eingeblendet und eine achtstellige Nummer kann eingegeben werden.

Geräte-Nr.

Mit Berühren des Eingabefeldes wird der rechts dargestellte Ziffernblock eingeblendet und eine zehnstellige Nummer kann eingegeben werden.

Aufstellort

Es kann zwischen Halle und Gaststätte gewählt werden.

Öffnungszeit von / bis (00-23)

Ist ein Spielgerät außerhalb der eingestellten Öffnungszeit eingeschaltet und wird es während dieser Zeit nicht bespielt, wird es als ausgeschaltet bewertet.

Ab Werk:

Öffnungszeit von: 00; Öffnungszeit bis: 00 (Einstellung entspricht 24h Öffnungszeit).

Hallen-Nr. : 00000000 (8)										01234567	
7	8	9						A	B		
4	5	6						C	D		
1	2	3	←	Entf.				E	F		
0	.	←	→	↵							

Neuaufstellung

Mit der Neuaufstellung werden neue Startbedingungen geschaffen. Interne Daten werden gelöscht. Vorher ist ein Datenausdruck „mit Löschen“ erforderlich.



Initialisieren

erscheint auf dem TFT des Gerätes F_IN, ist eine Initialisierung erforderlich.



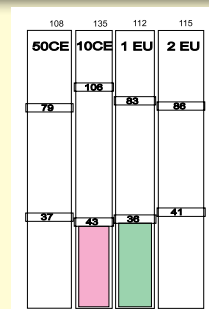
Röhren DuoPerfekt (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

Beim Betrieb eines GSG auf den Wechselständer DUPLEX kann das Füllverhalten der Münzröhren im GSG eingestellt werden.

Röhren DuoPerfekt	
Einstellungen	fest/variabel
ab Werk	fest

Einstellung „fest“ (ab Werk)

Die 2 €-Münze wird immer in den DUPLEX geleitet. Die Einstellung der Röhrenfüllmenge für das GSG ist nicht wirksam. Diese Einstellung kann zu häufigeren Leerzahlungen führen.



Röhrenfüllmenge bei Einstellung „fest“ ca. 42,50 €

Einstellung „variabel“

Die 2 €-Münze wird ebenfalls immer in den DUPLEX geleitet. Die übrigen Münzröhren befüllen sich je nach eingestellter Röhrenfüllmenge (empfohlene Einstellung: AA1 bzw. AA2).

Mehrwertsteuer (LOGIN erforderlich)

Einstellung nur nach einem Ausdruck „mit Löschen“.



!! Wichtig !!

Eingabe für z.B. 19% ist 190

Auff. Rückgabe Taste

Auffüllung direkt am Gerät über Rückgabetaaste sperren.
Auswirkungen bei:
Vorbeugende Auffüllung

Auff. Rückgabe Taste	
Einstellungen	ein/aus
ab Werk	ein

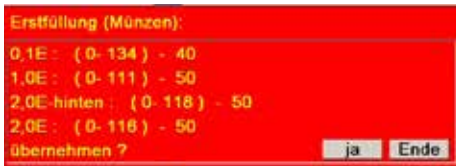
Sound

Soundeffekt für das Turbobuchen einstellen.

Sound	
Einstellungen	Sprache/Gong/aus
ab Werk	Sprache

Erstfüllung (Münzen) -bei Geräten mit Münzeinheit (Vision/Slant Top/Ergoline/Slimline)

Die Münzröhren können bei der ersten Inbetriebnahme des Gerätes direkt befüllt werden, dieses kann nur **vor dem ersten bezahlten Spiel** erfolgen!



- Servicebetrieb einleiten
- „Erstfüllung“ starten und die gewünschte Anzahl Münzen einstellen
- Die eingestellte Anzahl Münzen direkt in die Münzröhren füllen
- Mit „ja“ bestätigen

Münzrohr	ab Werk (Stck.)	max. (Stck.)
2 € hinten	50 (2 Rollen)	118
0,10 €	40 (1 Rolle)	134
1 €	50 (2 Rollen)	111
2 €	50 (2 Rollen)	118
0,50 € *	40 (1 Rolle)	108

* 0,50€ nur beim 1x2€-Euro-Münzrohrblock

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 vorgenommen, ist keine erneute Einstellung der Auffüllmenge möglich. Es muss dann zunächst ein Ausdruck "mit Löschen" erfolgen und anschließend "Neuaufstellung" gewählt werden.

Hinweis

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

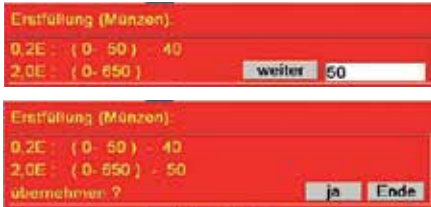
Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter

ERSTBEFÜLLUNG:

SEIT INBETRIEBNAHME:

Erstfüllung (Münzen) -bei Geräten mit Hopper und 20Ct.-Röhre (Vision Slant Top)

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
- „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 „ja“ bestätigen
- Münzprüfer wieder einsetzen

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 vorgenommen, ist keine erneute Einstellung der Auffüllmenge möglich. Es muss dann zunächst ein Ausdruck "mit Löschen" erfolgen und anschließend "Neuaufstellung" gewählt werden.

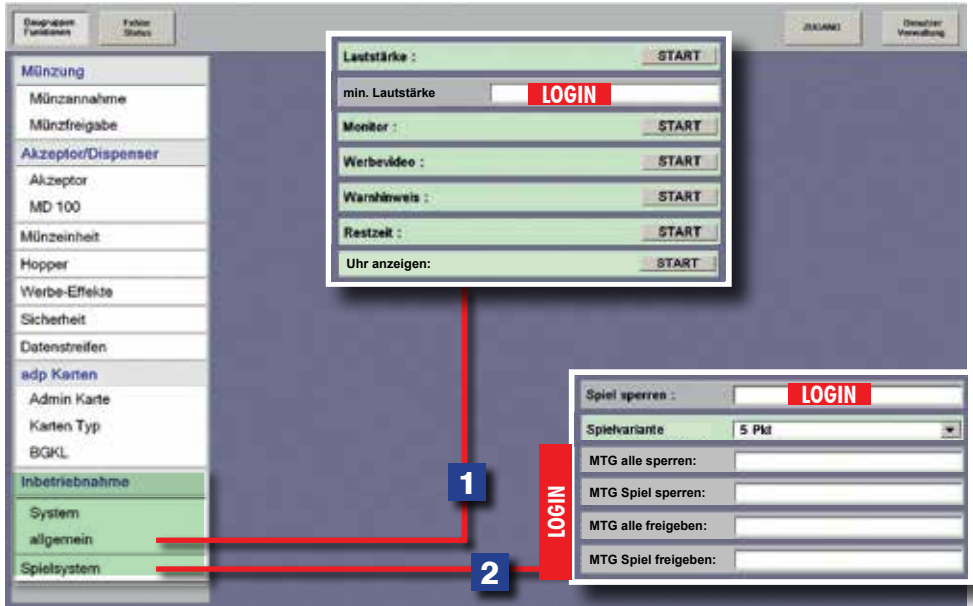
Hinweis

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

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter

ERSTBEFÜLLUNG:

SEIT INBETRIEBNAHME:



1 INBETRIEBNAHME / ALLGEMEIN

Lautstärke

Die Lautstärke kann zwischen den Werten 0-100 eingestellt werden. Probehören über die Funktion „Test“. **Ab Werk: 30**



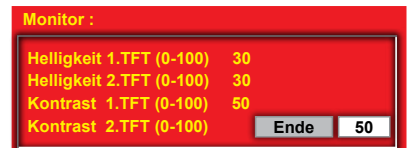
min. Lautstärke

Ab Werk ist eine Mindestlautstärke von 10 fest eingestellt. Für eine Änderung der Mindestlautstärke ist ein „LOGIN“ erforderlich.



Monitor

Die Helligkeit und der Kontrast der beiden **Monitore** (**1.TFT=TFT unten**; **2.TFT=TFT oben**) kann angepasst werden. **Ab Werk: Helligkeit=30, Kontrast=50**



Werbevideos

Bei Einstellung „ein“ wird bei unbespieltem Gerät ein Werbevideo abgespielt. **Ab Werk: ein**



Warnhinweis

Bei Einstellung „ein“ wird ein akustisches und optisches Signal als Hinweis auf noch vorhandene Beträge auf dem Geld- bzw. Punktespeicher ausgegeben. **Ab Werk: aus**



Restzeit

Bei Einstellung „ein“ wird im Ruhezustand des Gerätes auf dem oberen Monitor angezeigt, welche Restzeit noch vergehen muss, um 60 Minuten Spielzeit zu haben. **Ab Werk: aus**



Uhr anzeigen

Mit der Einstellung „ein“ wird in der linken unteren Ecke des oberen Bildschirm die aktuelle Uhrzeit eingeblendet; (ab Werk: aus).

2 SPIELSYSTEM

Spiele sperren / Spiele freigeben

Das Sperren oder Freigeben von Spielen ist nur möglich, wenn alle Gerätedisplays auf „0“ stehen.

Je nach Spielepaket sind bestimmte Spiele immer freigeschaltet und können daher nicht gesperrt werden oder es können bestimmte Spiele abgeschaltet und nicht wieder eingeschaltet werden.

Spiele die hier gesperrt werden sind auch für die „My Top Game“ Funktion gesperrt.



Spielvariante min. (nicht bei allen Spielepaketen möglich)

Einstellung, welcher Mindesteinsatz pro Spiel getätigt werden muss.

Eine Umstellung wird erst bei unbespieltem Gerät (Geldspeicher + Punktespeicher + Freispiellespeicher = 0) wirksam.

Spielvariante min.	
Einstellungen	5/10/20 Pkt
ab Werk	5 Pkt

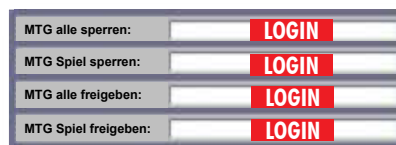
MyTopGame

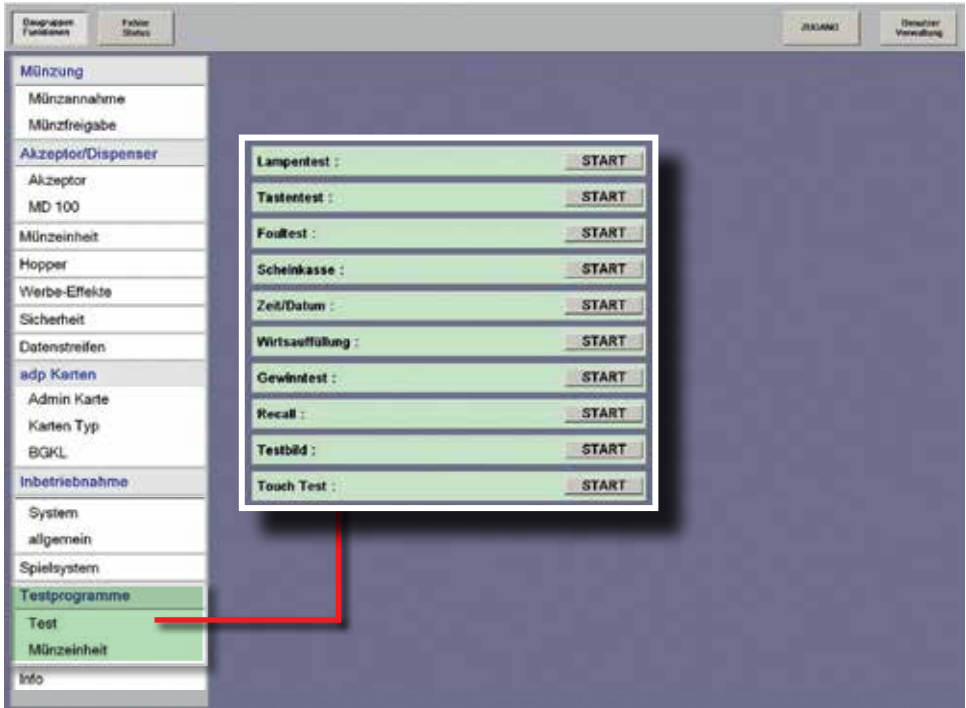
MTG Spiel sperren/freigeben

Es können einzelne Spiele, die nicht im Spielepaket enthalten sind, für die My Top Game Funktion gesperrt/freigegeben werden.

MTG alle sperren/freigeben

Es können alle Spiele, die nicht im Spielepaket enthalten sind, für die My Top Game Funktion gesperrt/freigegeben werden.





TESTPROGRAMME / TEST

Lampentest

Die LED`s im Gerät werden nacheinander eingeschaltet



Tastentest

Nach dem Starten des Tests können die Tasten im Gerät betätigt werden. Ist die gerade gedrückte Taste ok, wird der Tastenname eingeblendet.



Faulttest

Mit dem Starten des Test werden die Lichtschranken und Schalter/Tasten im Gerät kontrolliert. Im Beispiel rechts ist ein Tastenfehler aufgetreten, der Grund hierfür ist die geöffnete Tür. Fehler können hier gelöscht werden.



Scheinekasse (nur mit EBA MD100 Stapler)

Anzeige der im Stapler abgelegten Banknoten, die Anzeige erfolgt als €-Betrag.



Zeit / Datum

Anzeige von Uhrzeit und Datum.



Wirtsauffüllung

Anzeige der aufgefüllten Beträge. Wird der Wirtespeicher hier gelöscht, bleiben die Daten für den Ausdruck erhalten.



Gewinntest

Jede zugelassene Gewinnkombination kann eingestellt und getestet werden. Zu Beginn des Tests werden 500 Punkte aufgebucht.

Navigation im Gewinntest

Start-Taste --> Test starten.

Menü-Taste --> Spiel auswählen


Einsatz/max Einsatz-Taste --> Einsatz wählen.

Die **Gewinnkombination über den Touch einstellen**.

Recall

Bei Reklamationen eines Spielgastes zum Ablauf der getätigten Spiele bietet der Recall Commander die Möglichkeit, die bis zu 50 letzten Spiele mit allen Displaydarstellungen, Sounds, Features, Freegames, Risikospiele usw. abzurufen. Die Abfolge der Spiele wird wie im Echtspiel wiedergegeben. Es erfolgt keine künstliche Verkürzung der Ablaufzeit z.B. im Risikospiele oder bei Freegames.

Die Navigation erfolgt über entsprechende Touch-Symbole unterhalb des Displays. Nach Starten der Spielewiedergabe ist eine Navigation innerhalb des Recall Commanders erst wieder möglich, wenn das aktuell abgerufene Spiel vollständig abgelaufen ist. Der Text „Spiel x ist beendet“ wird eingeblendet.








Zwischen den einzelnen Phasen eines Spiels können Wartezeiten entstehen, z.B. beim Risikospiele -der Spielgast hat einige Zeit benötigt um eine Entscheidung für „rot“ oder „schwarz“ zu treffen. Diese Wartezeiten können durch Betätigen der Touchfläche  überbrückt werden (ist nicht ständig sichtbar, nur wenn die Möglichkeit der Zeitüberbrückung besteht). Nach Betätigen der Touchfläche wird dann z.B. sofort das Ergebnis des Risikospiels dargestellt.



Navigation

Infos zum momentanen Spiel

Navigation

-  Spielablauf starten
-  mehrere Spiele rückwärts
-  mehrere Spiele vorwärts
-  1 Spiel zurück
-  1 Spiel vor
-  Pause (Wiedergabe wird an der momentanen Position angehalten)
-  überbrücken von Wartezeiten z.B. beim Risikospiele



Die Wiedergabe von Spiel 21 ist noch nicht beendet, es ist noch keine Navigation möglich, nur die Pausenfunktion kann ausgeführt werden.



Die Wiedergabe von Spiel 21 (letztes Spiel) ist beendet, die Navigation zum vorletzten Spiel ist wieder möglich.

Recall Commander mit der EIN/AUS-Karte starten

In den aktuellsten Softwareversionen kann der „Recall Commander“ mit einer **registrierten** EIN/AUS-Karte (siehe Seite 34) gestartet werden.

1. Gerät befindet sich im Spielbetrieb, in der Hauptspieleauswahl.
2. START-Taste drücken & gedrückt halten - die EIN / AUS - Karte stecken.
3. START-Taste gedrückt halten, bis sich der Recall Commander öffnet.
4. START-Taste loslassen & gewünschte Recall Daten anschauen.

„Recall Commander“ beenden

1. Über den Button „Zurück“ den Recall Commander beenden, Karte herausziehen.
2. Gerät ist wieder spielbereit.

Testbild

Auf dem oberen und unteren Monitor wird ein Testbild angezeigt



Touchtest

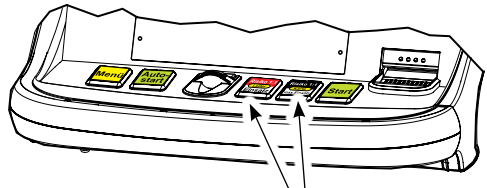
Nach dem Berühren des Bildschirms wird mit Abheben des Fingers von der Touchfläche an der Berührungsposition ein Kreuz dargestellt.

Beenden:  berühren.

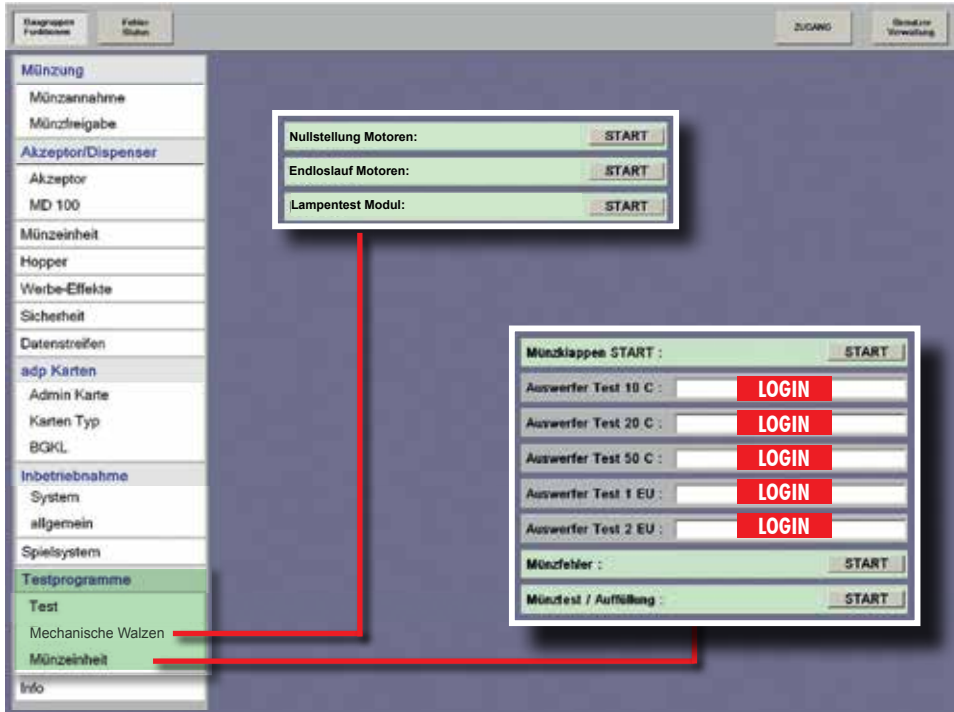


Touch kalibrieren

- Gerät öffnen
- Die beiden blinkenden Risikotasten gleichzeitig drücken
- Zur Kalibrierung die eingeblendeten Fadenkreuze ca. 1 Sek. berühren.



BEIDE BLINKENDEN TASTEN GLEICHZEITIG DRÜCKEN



MECHANISCHE WALZEN (Vision Slant Top HYBRID)

Nullstellung Motoren

Die Walzen laufen für eine kurze Zeit und bleiben in der Position „7“ stehen.

Hinweis

Wurde vorher der „Endloslauf Motoren“ ausgeführt kann die äußere linke Walze um eine Position versetzt stehen bleiben.

Abhilfe: In das Normalspiel und anschließend zurück in den Servicebetrieb gehen.

Endloslauf Motoren

Nach dem Starten des Testprogramms kann zunächst die Laufrichtung (rauf/runter) der Walzen bestimmt werden. Die Walzen laufen dann für ca. 30 Sekunden.

Lampentest Modul

Jede Lampenposition in der Walzenmaschine kann getestet werden. Nach dem Starten des Programms kann zunächst gewählt, ob der Test automatisch ablaufen soll (Button JA) oder ob zu den einzelnen Lampenpositionen manuell weitergeschaltet werden soll (Button NEIN).

TESTPROGRAMME / MÜNZZEINHEIT

Münzklappen

Die Münzklappen im Münzprüfer ziehen kurz an



Auswerfer

Auswerfertest, nur für Geräte mit Röhrenmünzeinheit



Münzfehler

Im Spielbetrieb erkannte Fehler werden hier im Klartext angezeigt



Münztest / Auffüllung

Nach Starten des Münztestprogramms können die Münzwege/Banknotenannahme von der Annahme bis zur Auszahlung überprüft werden.

Nach Betätigen des Button „Ende“ werden auszahlbare Münzsorten/Banknoten wieder ausgegeben -nicht auszahlbare Münzsorten befinden sich in der Kasse.



Nach Betätigen des Button „Auffüllung“ wird der eingeworfene Betrag als Auffüllung verbucht.

Eintrag im Ausdruck:

NACHFÜLLUNG A:

..... T

Hinweis

Im Münztest kann die Annahme und Ausgabe sowohl von Münzen als auch Banknoten getestet werden. Die Rückgabe von Banknoten kann nur dann erfolgen wenn eine komplette MerkurDispenser100-Einheit im Gerät eingebaut ist. Ist ein MerkurDispenser100 Stapler eingebaut, werden die getesteten Banknoten im Stapler abgelegt.

INFO

The screenshot shows the PROFIT-TOOL software interface. On the left is a menu tree with the following items: Diagramme, Funktionen, Fehler Status, Münzung, Münzannahme, Münzfreigabe, Akzeptor/Dispenser, Akzeptor, MD 100, Münzeinheit, Hopper, Werbe-Effekt, Sicherheit, Datenstreifen, adp Karten, Admin Karte, Karten Typ, BGKL, Inbetriebnahme, System, allgemein, Spielsystem, Testprogramme, Test, Münzeinheit, and Info (highlighted in green). A central dialog box contains the following fields and buttons: Geräte Name, Modus, Zulassungs-Nr, Ein- Auszahlinheit (with a START button), Temperatur (with a START button), Batteriestatus, Auszahlinfo (with a START button), and Ewigbilanz Scheinebewegungen (with a START button). Three red boxes on the right display data from these fields: 'Ein- Auszahlinheit' shows details about the coin validator, hopper, and dispenser; 'Temperatur' shows CPU and board temperatures; 'Auszahlinfo' shows a table of transaction data. A fourth red box at the bottom left shows 'Ewigbilanz Scheinebewegungen' with stapler and dispenser activity counts.

Ein- Auszahlinheit :

Münzprüfer: WHM9A01.216 Wck921.13 v5
 Verschlüsselter MP Kennung : 002
 Verschlüsselter Hopper
 2 Euro V 01.18
 Hopperwaage
 2 Euro V 01.12
 Verschlüsseltes Auszahlrohr 20 Cent 0.04
 Verschlüsselter Akzeptor V 4.5
 Verschlüsselter Merkur Dispenser V 1.50/V1.50
 Seriennummer Stapler : 008001600978
 Seriennummer Dispenser : 008001600978
 Elevator: SW-Version: 0.12

Temperatur :

CPU Temperatur (°C) : 40
 Board Temperatur (°C) : 42

Auszahlinfo :

Uhrzeit	Datum
00:00	00:00
Auszahlbetrag =	0,00 EURO
00:00	00:00
Auszahlbetrag =	0,00 EURO
00:00	00:00
Auszahlbetrag =	0,00 EURO
00:00	00:00
Auszahlbetrag =	0,00 EURO
00:00	00:00
Auszahlbetrag =	0,00 EURO
00:00	00:00

Ewigbilanz Scheinebewegungen :

Stapler Aktivitaeten: 10
 Dispenser Aktivitaeten: 32

[illegible]

Über „Foul löschen“ können die Einträge in diesen Fehlertabellen gelöscht werden.

Techniker Karte zum Anmelden verwenden

Ist die Kartennummer einer Techniker Karte in der Benutzerverwaltung als „Benutzer“ hinterlegt, kann anschließend mit der Karte ein schneller Login erfolgen.

Techniker Karte als Benutzer anlegen (nur durch den Administrator möglich)

- „Benutzer Verwaltung“ auswählen
- Anmeldung muss als Administrator erfolgen
- „Benutzer“ wählen
- Techniker Karte einschieben



- Die Kartennummer (in der Abbildung Beispiel-Nr.) wird als „Benutzer“ hinterlegt

Benutzerverwaltung

Benutzer wählen

Benutzer TO15393316199

Passwort #####

speichern löschen ende

- Das Passwort wird automatisch vergeben und kann nicht geändert werden
- gesperrte / freigegebene Funktionen festlegen
- „speichern“ wählen

LOGIN/anmelden mit der Techniker Karte

- Karte einschieben





produziert von:

adp Gauselmann GmbH
Merkur Allee 1-15
32339 Espelkamp

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

Service

Technische Hotline: 05741 / 273 273

Teiledienst: 05741 / 273 273

Mo. - Fr. von 8.00 Uhr - 20.00 Uhr und Sa. von 10.00 Uhr - 16.00 Uhr

Fax: 05741 / 273 366

Zentrale

Telefon: 05741 / 273-0

Fax: 05741 / 273 108



Management
System
ISO 9001:2008
ISO 14001:2004
OHSAS 18001:2007

www.tuv.com
ID 9105016099