

SERVICEMENÜ PROFI-TOOL

TR5-Version 2

Münzung

Münzannahme

Münzfreigabe

Akzeptor / Dispenser

Akzeptor

MD 100

Münzeinheit

Hopper

Werbe-Effekte

Sicherheit

Scheinverarbeitung

Münzverarbeitung

Spiele Sperren

Warnhinweise

Netzwerk

Datenstreifen

adp Karten

Admin Karte

Karten Typ

BGKL

Inbetriebnahme

System

GIF-TR5

allgemein

Spielsystem

Auffüllungen

Testprogramme

Test

Mechanische Walzen

Münzverarbeitung

opperwaage	ein	
oppersicherheit	FREIGABE	START
opperfüllmenge		START
oppdif. anz.	aus	
opper Saldo	aus	
uszahlvolumen:		START
Euro Hopper Auffüllung		START
opperrevision	FREIGABE	START
oppertausch	FREIGABE	START
usdr. Hopperfehler	gesperrt	

s Münzprüfers NRI

hme NRI

NRI

träge WH

vorhanden

Ende

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung :

Inhalt :

Leerung :

Scheinausz. vom Münzvorrat unabhängig

Rückwärtsprüfung aus

häufigste Scheinsorte zuerst aus

Servicemenü
PROFI-TOOL TR5-2



Benutzerverwaltung

In der Benutzerverwaltung ist die "weitreichende Einstellungssperre" ab Werk aktiviert. Dies hat zur Folge, dass im Inbetriebnahmemenü und bei den Testprogrammen **Einstellmöglichkeiten werksseitig gesperrt sind** -Darstellung bei Menüaufruf ausgegraut. 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 8.

HINWEIS

!! WICHTIG !!

Um Missbrauch zu vermeiden, ändern Sie bitte unbedingt bei der Inbetriebnahme des Gerätes das Administrator-Passwort. Notieren Sie ihr Passwort und verwahren es an einem sicheren Ort. Wird ein einmal geändertes Passwort dennoch vergessen, wenden Sie sich bitte an unsere Technische Hotline.

HINWEIS

EMP-Tausch

Die Einstellung für den EMP-Tausch ist ab Werk gesperrt und erfordert eine Administratoranmeldung oder die Anmeldung einer dazu berechtigten Person.

SERVICEMENÜ PROFI-TOOL

TR5-Version 2
V4.0

14. November 2022

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

- Betriebsanleitung
- 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.

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.**

Inhalt

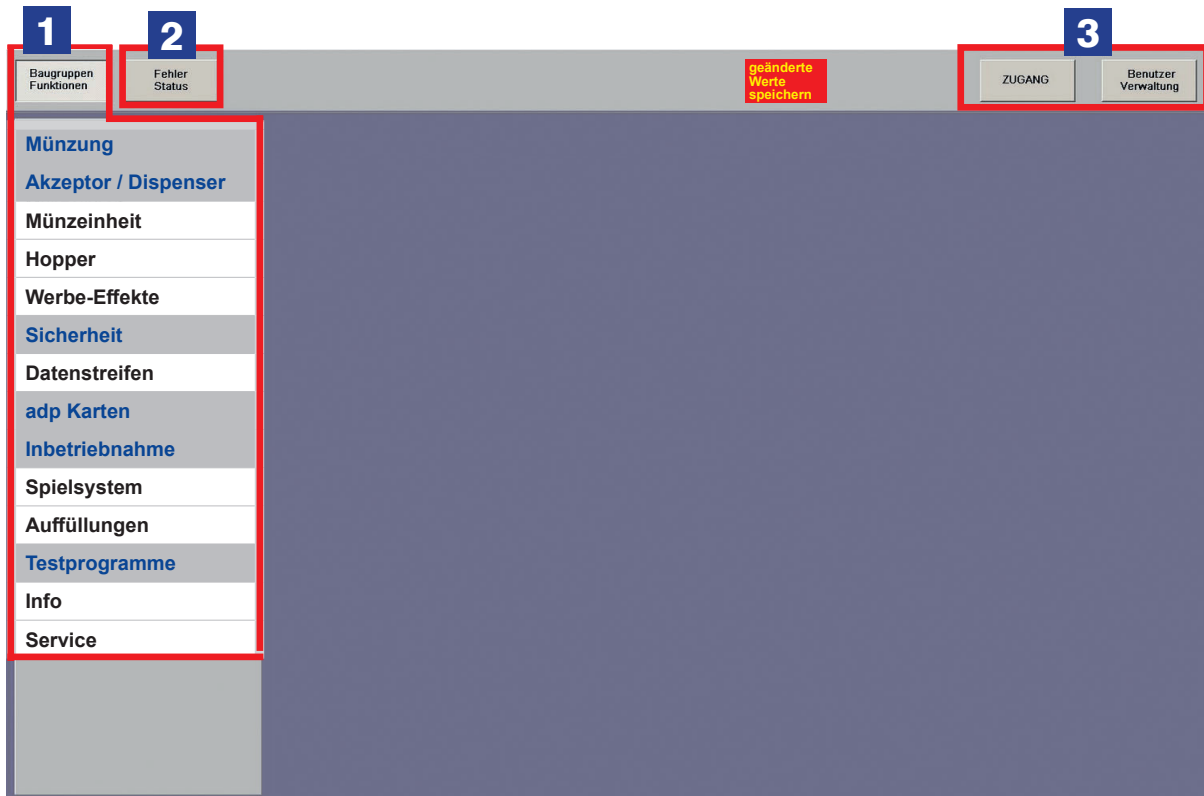
Inhalt

1	Startbildschirm	6
2	Einstell- und Testmenü	7
3	Benutzerverwaltung/Zugang.....	8
3.1	Als Administrator anmelden	8
3.2	Administrator-Passwort ändern.....	8
3.3	Benutzer anlegen (nur durch den Administrator möglich)	9
3.4	Anmeldung als Benutzer.....	9
3.5	LOGOUT / abmelden	9
4	Menü Münzung.....	12
4.1	Münzfreigabe	12
4.2	Münzannahme	12
5	Akzeptor / Dispenser	14
5.1	Akzeptor	14
5.2	MD 100 (LOGIN erforderlich).....	16
6	Münzeinheit	20
7	Hopper	22
8	Werbe Effekte	26
9	Sicherheit	28
9.1	Scheinverarbeitung.....	28
9.2	Münzverarbeitung.....	30
9.3	Spiele sperren	33
9.4	Warnhinweise.....	34
9.5	Netzwerk	35
9.6	Datenstreifen.....	36
10	adp Karten	37
10.1	Admin Karte.....	37
10.2	Karten Typ.....	39
10.3	BGKL	42

11	Inbetriebnahme	44
11.1	System	44
11.2	GIF-TR5	47
11.3	Allgemein.....	50
12	Spielsystem	51
13	Auffüllungen	53
14	Testprogramme.....	56
14.1	Test	56
14.2	Münzeinheit	60
15	Info.....	61
16	Service.....	62
17	Zusatzspiel	64
18	Fehlerstatus	65

1 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.

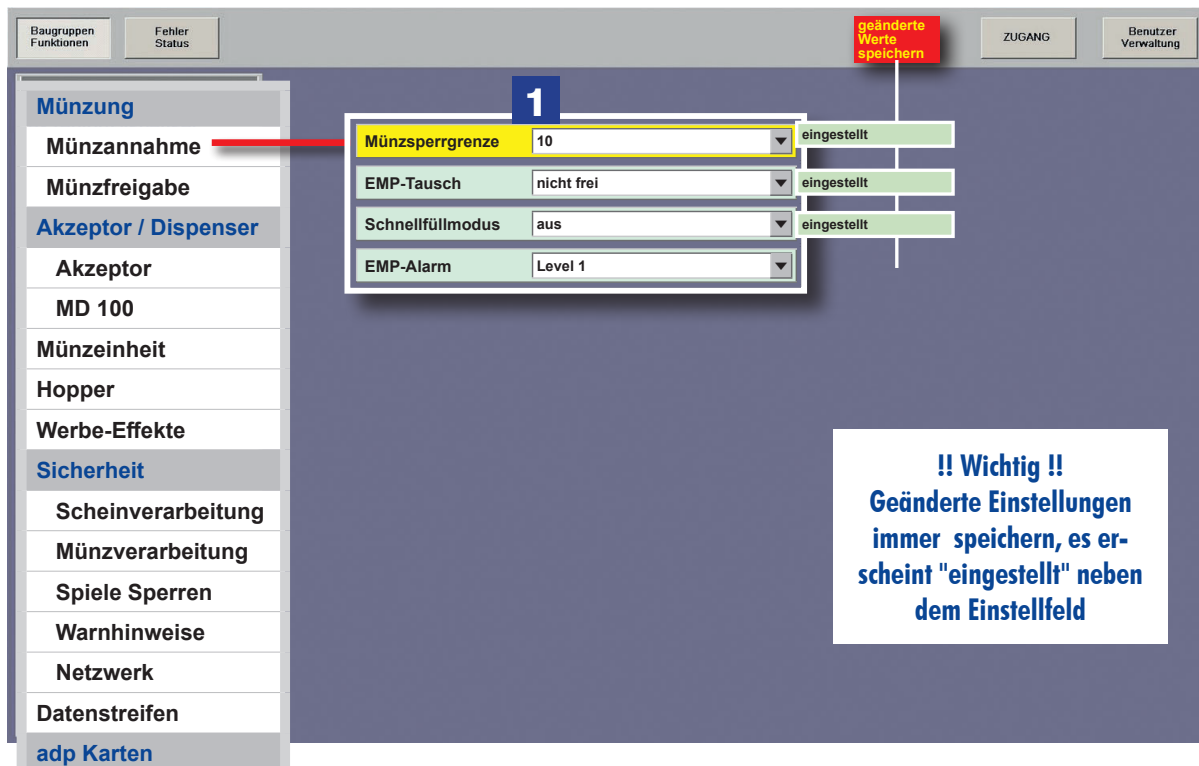
3 Zugang / Benutzerverwaltung Es können Berechtigungen für bestimmte Funktionen vergeben werden. Hier können Benutzer und Berechtigungen festgelegt werden.

2 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. Z. B. ist der 20Ct-Hopper nur bei ausgewählten Geräten eingesetzt. Einstellungen können nur dann erfolgen, wenn der 20Cent-Hopper eingesetzt ist.

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.



- 1** Wurde eine Einstellung geändert und die neue Einstellung ist abweichend von der Werkseinstellung, ändert sich die Hintergrundfarbe zu gelb.

3 Benutzerverwaltung/Zugang

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

HINWEIS


Wichtig !

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


3.1 Als Administrator anmelden

1. "Benutzer Verwaltung" auswählen



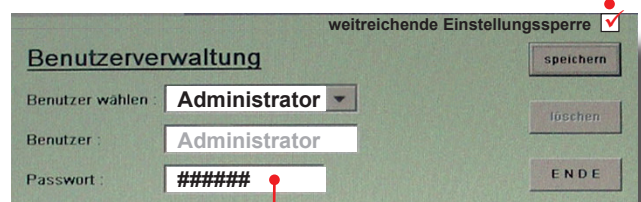
2. "A" als Administrator Passwort eingeben
3. Eingabebestätigung 

3.2 Administrator-Passwort ändern

1. "Benutzer Verwaltung" auswählen
2. Bei "Benutzer wählen" "Administrator" auswählen
3. "Passwort" wählen
4. Neues Passwort eingeben
5. Eingabebestätigung 
6. "speichern" wählen
7. "ENDE" wählen

weitreichende Einstellungssperre

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

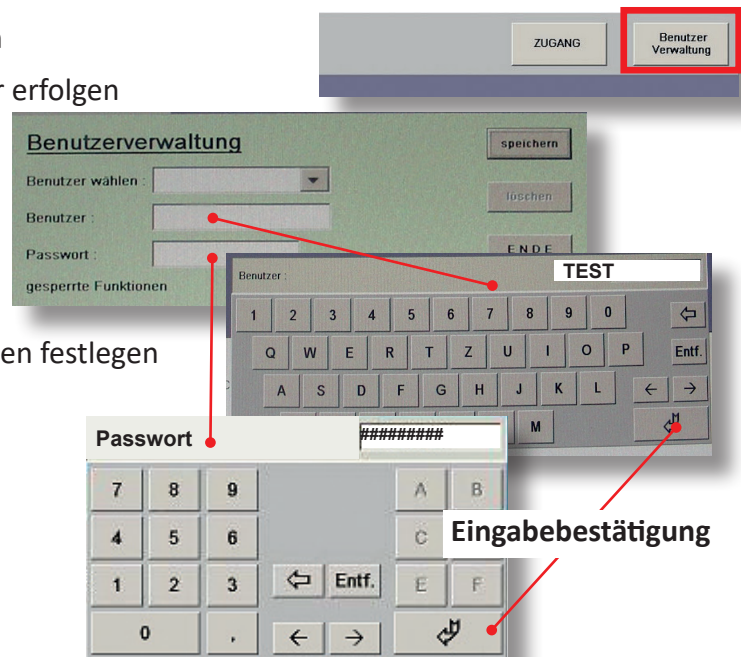


Eingabebestätigung

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

3.3 Benutzer anlegen (nur durch den Administrator möglich)

1. "Benutzer Verwaltung" auswählen
2. Anmeldung muss als Administrator erfolgen
3. "Benutzer" wählen
4. Den neuen Namen eingeben
5. "Passwort" wählen
6. Passwort eingeben
7. Gesperzte / freigegebene Funktionen festlegen
8. "speichern" wählen



HINWEIS

Die im Serviceprogramm grau hinterlegten Funktionen kann ein Benutzer nur nach einer FREIGABE durch den Administrator erreichen. Beim Anlegen eines Benutzerkontos müssen diese Berechtigungen vergeben werden. Der Benutzer erreicht dann die für ihn freigegebenen Funktionen nach seiner Anmeldung.

3.4 Anmeldung als Benutzer

1. "Zugang" auswählen
2. Benutzer auswählen
3. Passwort eingeben

Benutzer Zugang

Benutzer wählen :

Passwort :

LOGIN mit der Techniker Karte
siehe Seite 66.



4. "Baugruppen Funktionen" aufrufen
5. Die für den ausgewählten Benutzer freigegebenen Menüs und Einstellungen sind jetzt erreichbar

3.5 LOGOUT / abmelden

Mit Verlassen des Serviceprogramms erfolgt automatisch die Abmeldung des Benutzers.

Menüübersicht TR5-Version 2

MD100: Seite 16-19

Manipulationsschutz	aus	
Scheinsfortabzug	aus	
DispReset 5min Pause	aus	
Scheinannahmeverz.	aus	
F_DM	aus	
MD100 MaxScheinFach:	FREIGABE	START
Dispenser Revision	FREIGABE	START
Disp Auszahlsperr	aus	FREIGABE
Akzeptor Dispenser:	FREIGABE	START
MD100 Sicherheitsoptionen	FREIGABE	START
Akz/Disp Funktionstest	FREIGABE	START

Münzfreigabe: Seite 12

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

Diese Einstellungen sind nur möglich bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit

Hopper: Seite 22-25

Hopperwaage	ein	
Hoppersicherheit	FREIGABE	START
Hopperfüllmenge		START
Hoppdif. anz.	aus	
Hopper Saldo	aus	
Auszahlvolumen:		START
2 Euro Hopper Auffüllung		START
Hopperrevision	FREIGABE	START
Hoppertausch	FREIGABE	START
Ausdr. Hopperfehler	gesperrt	

Münzeinheit: Seite 20-21

Rohrfüllmenge:	Halbvoll	
max. Wirteauf.:	unbegrenzt	
Wirrückgabe	ein	
min. Wirrückgabe	50	
Auffüllprogramm:	aus	
Fehlbetr. anz.:	aus	
Auszahlinfo	ein	

Netzwerk: Seite 35

Fernwirkung:	frei	
--------------	------	--

Karten Typ: Seite 39-41

Ein-Auscard registrieren:		START
Technikerkarte:	frei	
Auffüllkarte:	frei	
Gerät Abschalten:	frei	
Card-Nr. Anzeigen:	frei	
ProfiCard Gruppen-Nr (00-EE)		00

BGKL: Seite 42-43

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	

Auffüllungen: Seite 53-55

Auffüllen / Test Auszahlseinheiten:		START
Einstellungen Scheine auffüllen:		START
Münzen Auffüllen:		START
Einstellungen Münzen auffüllen:		START
Rohrfüllmenge:	Halbvoll	
max. Wirteauf.:	unbegrenzt	

Test: Seite 56-59

Lampentest:	START
Randbeleuchtung:	START
Tastentest:	START
Foulttest:	START
Scheinkasse:	START
Zeit/Datum:	START
Wirtsauffüllung:	START
Gewinntest:	START
Recall:	START
Testbild:	START
Touch Test:	START
Vorgefertigte Karte:	START

Info: Seite 61

Geräte Name:		
Modus:		
Zulassungs-Nr.		
Ein- Auszahlseinheit		START
Board-Info:		START
Batteriestatus	OK	
Modul Info		START
Auszahlinfo		START
Ewigbilanz Scheinbewegungen		START
Druck Einstellungen	aus	
GIF-TR5 Info:		START
GIF-TR5 Logdaten:		START
Konfigurations-Code:		START

Münzung
Münzannahme
Münzfreigabe
Akzeptor / Dispenser
Akzeptor
MD 100
Münzeinheit
Hopper
Werbe-Effekte
Sicherheit
Scheinverarbeitung
Münzverarbeitung
Spiele Sperren
Warnhinweise
Netzwerk
Datenstreifen
adp Karten
Admin Karte
Karten Typ
BGKL
Inbetriebnahme
System
GIF-TR5
allgemein
Spielsystem
Auffüllungen
Testprogramme
Test
Mechanische Walzen
Münzeinheit
Info
Service
Zusatzspiel
Einstellungen

Einstellungen Seite 64

Zusatz Auslösung	W Symb	
W Symb Mode	Sound/Animation	
Variante	MI0	
Einsatz	ein	

Münzannahme: Seite 12-13

Münzsperrgrenze	10
EMP-Tausch	nicht frei
Schnellfüllmodus	aus
EMP-Alarm	Level 1

Akzeptor: Seite 14-15

Akz/Disp Sperre	aus
Akzeptorsperrgrenze	75
Akzeptor Statistik	ein
Erhöhte Sicherheit	aus
Akz/Disp Ewigbilanz	ein
Akz/Disp Ewigbilanz löschen:	START

Scheinverarbeitung: Seite 28-29

Akzeptorsperrgrenze	75
Akz/Disp Sperre	aus
Scheinsfortabzug	aus
Scheinannahmeverz.	aus
Manipulationsschutz	aus
Erhöhte Sicherheit	aus
Rückwärtsprüfung	aus
max. Wirteauf.:	unbegrenzt
Münzsperrgrenze	10
MD100 Sicherheitsoptionen	FREIGABE START
Disp Auszahlsperr	aus
Dispenser Sicherheit	Normal

Werbe-Effekte: Seite 26-27

Top 10 löschen:	START
Werbevideo:	START
weiße Frame-Beleuchtung (Helligkeit)	START
farbige Frame-Beleuchtung:	START

Münzverarbeitung: Seite 30-32

Hoppersicherheit	START
Münzsperrgrenze	10
max. Wirteauf.:	unbegrenzt
0,10 EU	frei
0,20 EU	frei
0,50 EU	frei
1,00 EU	frei
2,00 EU	frei
Hopperwaage	ein
Hopper Saldo	aus

Spiele sperren: Seite 33

Spiele sperren	--
MTG alle sperren	--
MTG Spiel sperren	--
MTG alle freigeben	--
MTG Spiel freigeben	--

Warnhinweise: Seite 34

Fehlbetr. anz.:	aus
Hoppdif. anz.:	aus
ohne Technikerkarte	kein Alarm bei Türöffnung

Admin Karte: Seite 37-38

Admcard registrieren	START
Karte 1 registrieren	START
Karte 2 registrieren	START
Admcard drucken	aus

GIF-TR5: Seite 47-49

GIF-TR5-Tausch:	nicht frei
GIF-TR5 Net:	START
GIF-TR5 Webserver:	START
GIF-TR5 VDAI:	START
Spierschutz:	Vorgefertigte Karte
Betreiberpasswort:	START
Freischaltkarte ID:	START
App-Code:	START
AutoLogout:	30 min.

Datenstreifen: Seite 36

Ewig.-Ausdruck:	--
letzten 5 Kassieru.:	ein
Ausdruck Münzfehler	gesperrt
negativer Saldo 2	aus
MyTopGame Statistik	lang
Ausdruck anzeigen:	START
Ausdr. Hopperfehler	gesperrt

Spielsystem: Seite 51-52

Spiel sperren:	--	FREIGABE
Spielvariante:	5 M	
MTG alle sperren:	-	FREIGABE
MTG Spiel sperren:	--	FREIGABE
MTG alle freigeben:	-	FREIGABE
MTG Spiel freigeben:	--	FREIGABE

allgemein: Seite 50

Lautstärke:	START
min. Lautstärke:	FREIGABE START
Monitor:	START
Warnhinweis:	START
Restzeit:	START
Uhr anzeigen:	START
Bespielt-Zustand	START

System: Seite 44-46

Service Mode	Profi
Hallen-Nr.:	(8 lg.) 00000000
Geräte-Nr.:	(10 lg.) 0000000000
Platz-Nr.:	(3 lg.) 000
Aufstellort:	Halle
Öffnungszeit von: (00-23):	0000
Öffnungszeit bis: (00-23):	0000
Sperrzeiten einstellen:	START
Sperrzeiten anzeigen/löschen:	START
Neuaufstellung:	START
Initialisieren:	START
Mehrwertsteuer:	START
Auff. Rückg.-Taste:	ein
Sound:	Sprache
Freischaltcode:	START

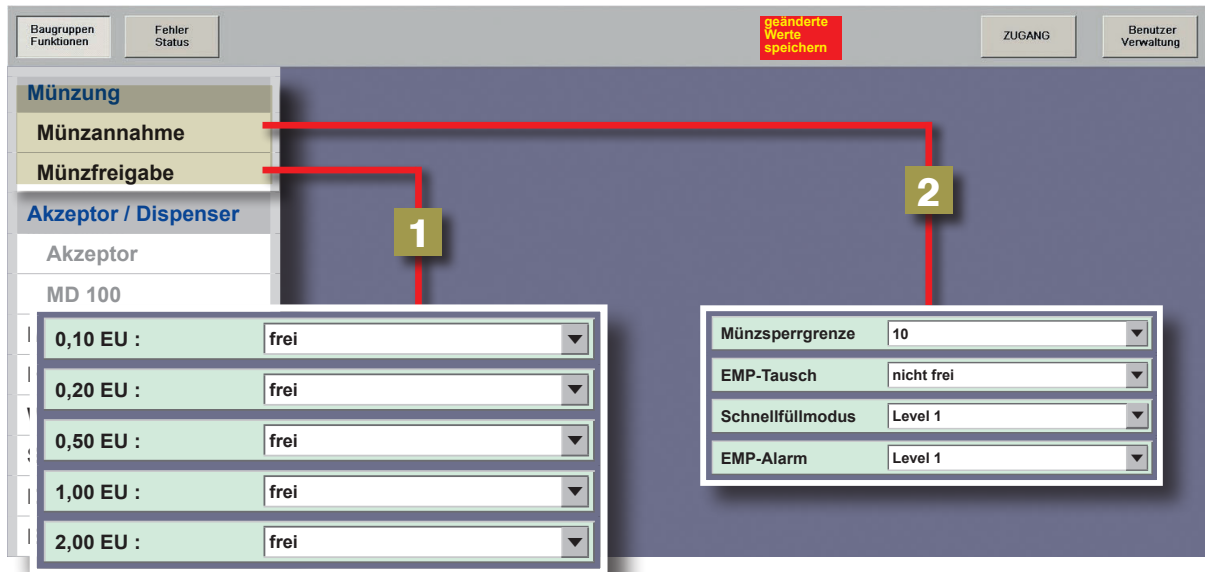
Münzeinheit: Seite 60-61

Münzklappen START	START
Auswerfer Test 10 C:	FREIGABE START
Auswerfer Test 20 C:	FREIGABE START
Auswerfer Test 50 C:	FREIGABE START
Auswerfer Test 1 EU:	FREIGABE START
Auswerfer Test 2 EU:	FREIGABE START
Münzfehler	START
Münztest	START
Auffüllen / Test Auszahlseinheiten	START
Elevator Test	START

Service: Seite 62-63

Wartung im Ausdruck	aus
Wartungshinweise verwalten:	START
Münzprüfer	START
MD100	START
Hopper	START
Wartungsmodus:	START

4 Menü Münzung



4.1 Münzfreigabe 1

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>

4.2 Münzannahme 2

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 / 10EU
ab Werk	<i>10EU</i>

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 - Münzprüfer WH erforderlich (nicht möglich bei HR-Cash)

Der Schnellfüllmodus kann genutzt werden, um Wirtsauffüllungen schneller durchzuführen.

Schnellfüllmodus	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

EMP-Alarm

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

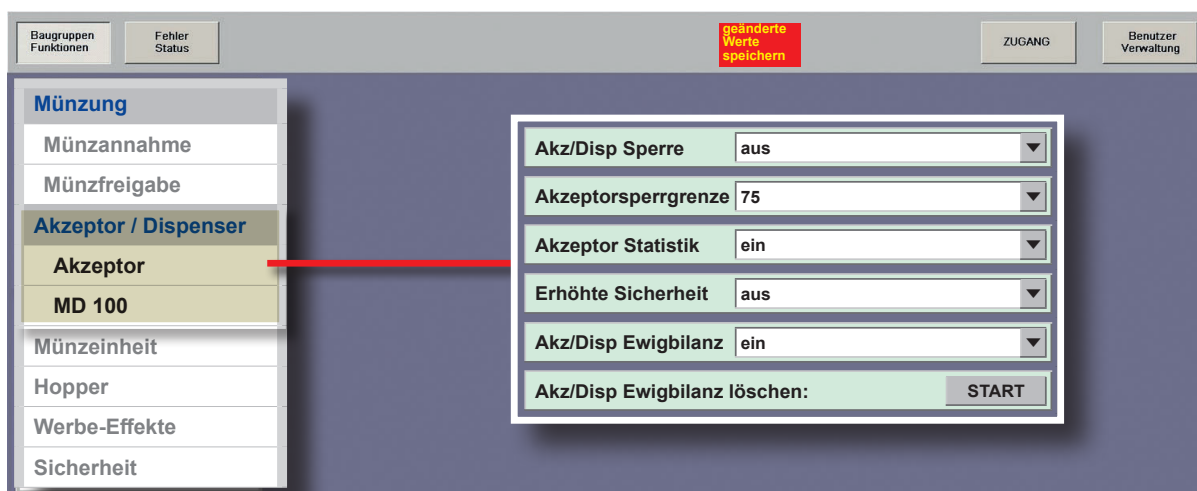
EMP-Alarm	
Einstellungen	Level1/Level2/Level3/ausgesch.
ab Werk	Level 1 / ausgeschaltet (bei Geräten mit Fadenklappe im Münzdurchlauf)

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

5 Akzeptor / Dispenser



5.1 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

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

Ist 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 Hopperinhalt die jeweilige Banknote annahmefähig ist.

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

HINWEIS

Wurde z. B. aus Manipulationsschutzgründen die Hopperfüllmenge reduziert, sollte dieses bei der Akzeptorgrenze ebenfalls erfolgen, ansonsten erfolgt keine Akzeptorfreigabe.

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)			

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	ein

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.

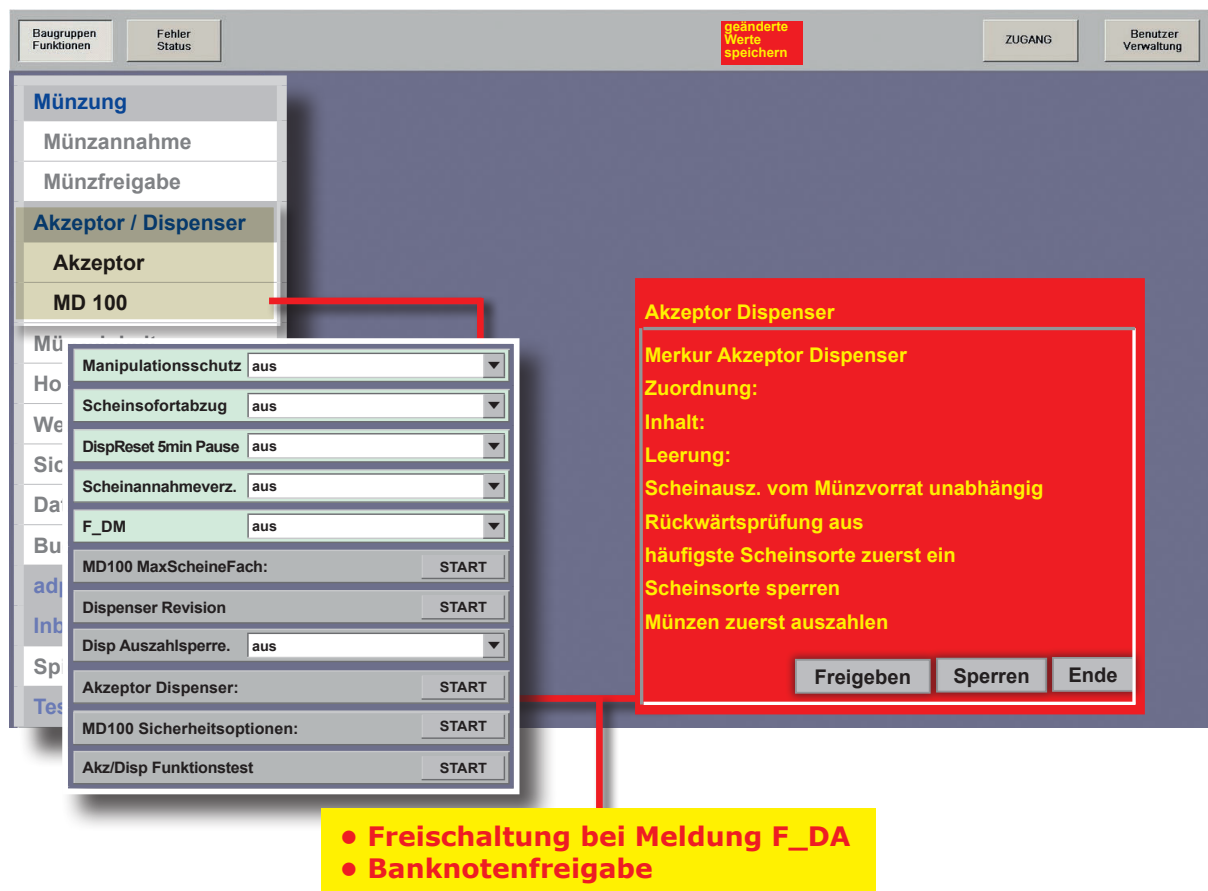
Akz/Disp Ewigbilanz	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	ein

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.

**HINWEIS**

Allgemeiner Hinweis zur Banknotenfreigabe beim MD100
Für die Freigabe der 20€- und 50€-Banknoten muss ein Mindestbestand von 25 Stck. 2€-Münzen im Hopper vorhanden sein.

5.2 MD 100 (LOGIN erforderlich)

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 Münzannahme 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€ -- 4 Minuten Pause
 Bei Eingabe ab 50€ -- 4 Minuten Pause

F_DM (Dispenserfreigabe)

Bei Einstellung "ein" muss beim erneuten Einsetzen des vorher eingebauten Dispensers eine Freigabe erfolgen. Bei Einstellung "aus" ist keine erneute Freigabe erforderlich.

F_DM	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

MD100 Max Scheine Fach

Einstellung welche Anzahl Scheine in welches Fach gefüllt werden soll

MD100 MaxScheine Fach:

Anzahl Scheine für Fach1: (0-34)

weiter 34

Dispenser Revision

Zur Kontrolle des Dispenserinhalts kann eine Revision durchgeführt werden. Nach dem Starten werden die Banknoten im Dispenser ausgezahlt, diese müssen anschließend wieder eingezahlt werden. Sind Differenzen vorhanden (Soll/Ist), werden diese angezeigt.

Dispenser Revision

Dispenserrevision starten?

Ja Nein

Disp Auszahlsperr

Bei Einstellung "ein" wird die Banknotenausgabe gesperrt.

Disp Auszahlsperr	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

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“).

Akzeptor Dispenser

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung:

Inhalt:

Leistung:

Scheinausz. vom Münzvorrat unabhängig

Rückwärtsprüfung aus

häufigste Scheinsorte zuerst aus

Scheinsorte sperren

Münzen zuerst auszahlen

Zuordnung (Merkur Dispenser 100)

Zuordnung: Fach1-Fach3

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.

Zuordnung: Anzahl

Hier max. Anzahl von Banknoten im jeweiligen Fach (Anzahl) festlegen, ab Werk sind bei allen drei Fächern 34 Stück festgelegt.

Ausdruck mit Löschen erforderlich

Akzeptor Dispenser

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung:

Fach 1: 10 Euro Anzahl:34

Fach 2: 20 Euro Anzahl:34

Fach 3: 50 Euro Anzahl:34

Bitte GGSG mit löschen auslesen !

Inhalt (Merkur Dispenser 100)

Der Dispenserinhalt wird angezeigt

Inhalt :

Inhalt

10 E: 0 20 E: 0 10 50 E: 0

SUMME: 0 Euro

Leerung (Merkur Dispenser 100)

1. Dispenser komplett entleeren

Alle im Dispenser befindlichen Banknoten werden im Stapler abgelegt.

Akzeptor Dispenser

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung:

Inhalt:

Leerung:

Dispenser komplett leeren?

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

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 100 Euro

zuletzt eingestellter Wert für die Entleerung

Dispenserinhalt nach der Leerung

aktueller Wert für die Entleerung

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 100 Euro 1

Scheinauszahlung 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 "aendern" wird der Wert geändert.

Scheinausz. vom Münzvorrat unabhängig

aendern weiter Ende

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 "aendern" wird auf EIN/AUS geschaltet.

Rückwärtsprüfung aus

aendern weiter Ende

Häufigste Scheinsorte zuerst

Ab Werk EIN

AUS = höherwertige Banknoten werden zuerst ausgezahlt

EIN = die am häufigsten eingegebene Banknote wird zuerst ausgegeben.

häufigste Scheinsorte zuerst aus

Ende

Banknoten sperren/freigeben

5€ frei
10€ frei
20€ frei
50€ frei
100€ frei
200€ frei

5€ Freigeben Sperren Ende

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.

Münzen zuerst auszahlen
Aus

JA NEIN Ende

Münzen zuerst auszahlen
Ein

Mindestbestand Münzen 100€

A 100€ A 150€ A 200€ A 250€

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

MD100 Sicherheitsoptionen

Im Menüpunkt Sicherheitsoptionen sind variable Sicherheitseinstellungen, abhängig von der Firmware des MD100, einstellbar. Sollten Einstellungsänderungen abweichend der Werkseinstellung erfolgen müssen, werden diese über eine technische Informationen kommuniziert.

MD100 Sicherheitsoptionen

Option 1: 0 (0-255)

Abbruch Weiter 0

Akz/Disp Funktionstest

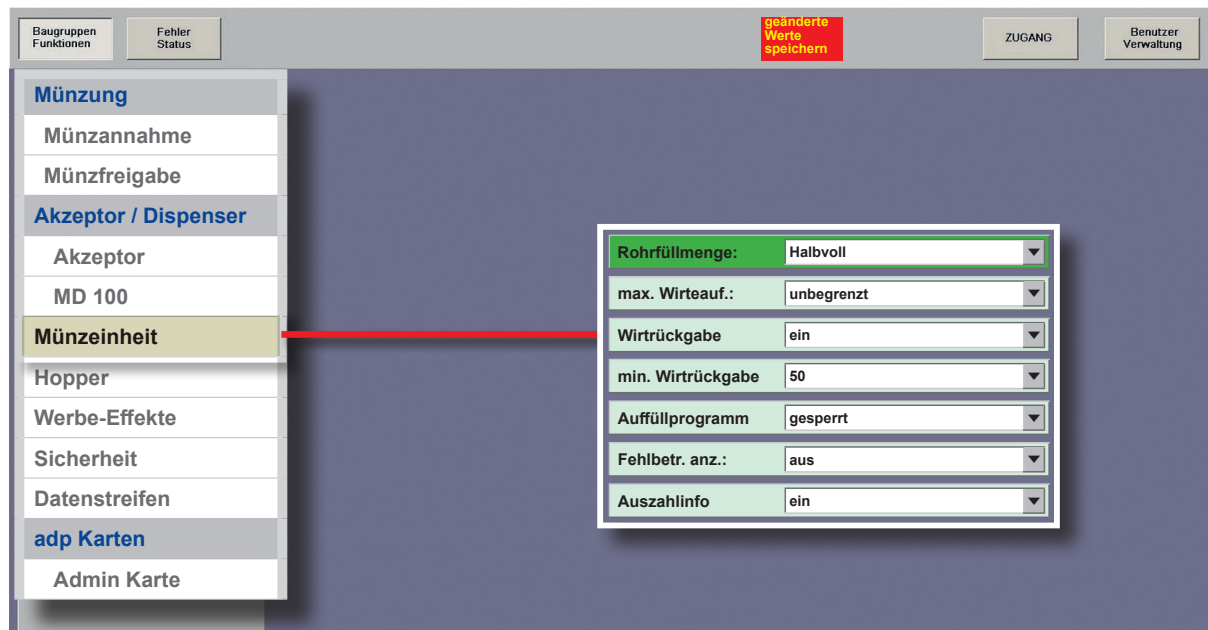
Akzeptor und Dispenser werden während eines Testlaufs überprüft. Festgestellte Fehler werden als Klartextmeldung ausgegeben.

Akz/Disp Funktionstest

Akzeptor / Dispenser Funktionstest

Starten Ende

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

Rohrfüllmenge	
Einstellungen	Halbvoll / Voll
ab Werk	Halbvoll
	ab Magie 351 Voll

Einstellung Halbvoll:

Aus den Münzröhren wird bevorzugt ausgezahlt, wenn die mittlere Lichtschranke dunkel ist. Sind mehrere Lichtschranken abgedunkelt, wird bevorzugt aus der vollsten Münzröhre ausgezahlt. Sind keine mittleren Lichtschranken abgedunkelt, wird bevorzugt ausgezahlt, wenn der Hopperinhalt größer der halben eingestellten Füllmenge ist.

Einstellung Voll:

Alle Röhren bis zur oberen Lichtschranke füllen, keine bevorzugte Auszahlung.
2€ bis zur eingestellten Füllmenge füllen.

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	500-3000 (in 500er Schritten) / unbegrenzt
ab Werk	unbegrenzt

Wirtrückgabe

Es kann eingestellt werden, ob die Wirtrückgabe mit der Auffüllkarte zugelassen ist (ein) und welcher Betrag dann mindestens im Hopper verbleibt -siehe unten "min. Wirtrückgabe". Ist die Wirtrückgabe 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 Wirtrückgabe 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. Erfolgt mehrere Auffüllungen mit einer Karte, werden diese durch Drücken der Start-Taste am Gerät nacheinander angezeigt. Wahlmöglichkeit, welche Auffüllung zurückgeholt werden soll.

Wirtrückgabe	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	ein

min. Wirtrückgabe

Hierüber kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der Wirtrückgabe mit der Auffüllkarte mindestens im Hopper verbleibt.

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

Auffüllprogramm

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

Die Signalisierung durch einen langsam blinkenden Münzpfeil ist ab Werk ausgeschaltet und kann hier aktiviert werden.

Auffüllprogramm	
Einstellungen	gesperrt / frei
ab Werk	gesperrt

Fehlbetrag anzeigen

Beträge nach einer Leerspielung anzeigen.

Fehlbetrag anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

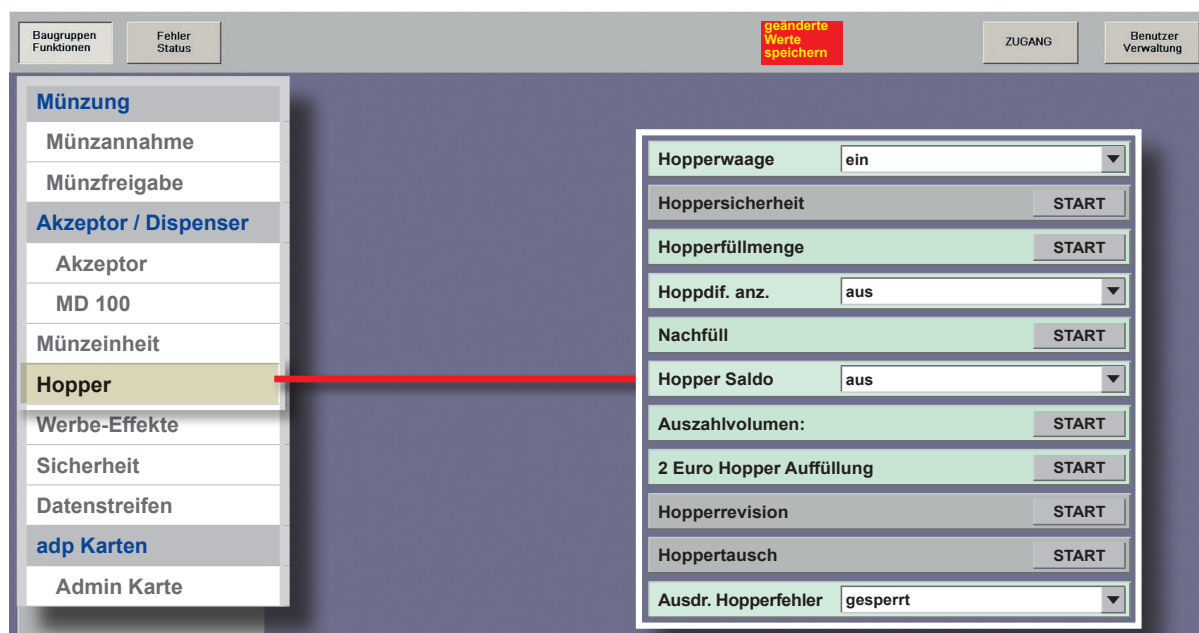
Auszahlinfo

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

Auszahlinfo	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	ein

Infotext:"Bitte auf xx,xx EUR aufmünzen"

7 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

Es wird kein Warnhinweis ausgegeben.

Hoppersicherheit :

Sicherheitslevel

ok

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: 25 Münzen

Hoppersicherheit

Sicherheitslevel 0

Kein Alarm bei Münzdifferenzen

Ende

Hoppersicherheit

Sicherheitslevel 1

Anzahl der Münzdifferenz eingeben (max 100)

5 Münzen (5-100) - 5

Prüfung nach jeder Auszahlung

Ende

Sicherheitslevel 2 (ab Werk)

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: 25 Münzen

Hoppersicherheit

Sicherheitslevel 2

Anzahl der Münzdifferenz eingeben (max 100)

5 Münzen (5-100) - 5

Ständige Überprüfung von Münzdifferenzen

Ende

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

1. Auf dem Schirm erscheint **FOUL**
2. Ein Alarmton wird ausgegeben
3. Eine Einschalt routine wird durchgeführt
4. 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

!!! 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

Hopperfüllmenge (WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)

gehäuseabhängig

Für die Befüllung des 20Cent/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 2€ / 20Cent	
Einstellungen 2€ Einstellungen 20Cent	voll/125/250/400/450/man. voll/50/100/150
ab Werk 2€ ab Werk 20Cent	voll

Hopperfüllmenge



Hopperdifferenz anzeigen

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

Hoppdiff. anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Nachfüll

Die Hopper können, durch manuelle Eintragung der Menge der Münzen, befüllt werden.

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 Leerspielung 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

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

Nach dem Starten des Programms Münzen direkt in den 2Euro 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 evtl. Differenz wird als Saldo im Datenausdruck 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



1. "Zugang" auswählen
2. Benutzer auswählen
3. Passwort eingeben
4. Baugruppen Funktionen wählen
5. Im Menü **Hopper** die **Hopperrevision** starten

Benutzer Zugang

Benutzer wählen : Administrator

Passwort :

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 Tarierung der Hopperwaage erfolgen soll.

Nach erfolgter Tarierung 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.

Hopperrevision :

0,20 Euro	2 Euro	Ende
-----------	--------	------

Hopperrevision :

2 Euro: 5 Gesamt: 10,00 Euro

weiter

WH-Hopperwaage tarieren ?

Hopper nicht berühren!

WH Hopperwaage 2EURO wurde erfolgreich tariert

weiter

Auffüllung

Bitte Hopper auffüllen

2 Euro : 5

man **direkt**

fertig

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	normal

Hoppertausch

Den Hopper tauschen, ohne eine Hopperrevision durchführen zu müssen.

Nach dem Starten der Funktion kann bei ausgeschaltetem Gerät der Hopper getauscht werden und anschließend der neue Hopper mit dem alten Münzbestand weiter betrieben werden.

Hoppertausch :

Hopperinhalt : 0 EURO

Tauschen **Ende**

Hoppertausch :

Hopperinhalt : 0 EURO

Bitte GSG ausschalten

Hopper manuell leeren und tauschen

GSG einschalten und neuen Hopper freigeben

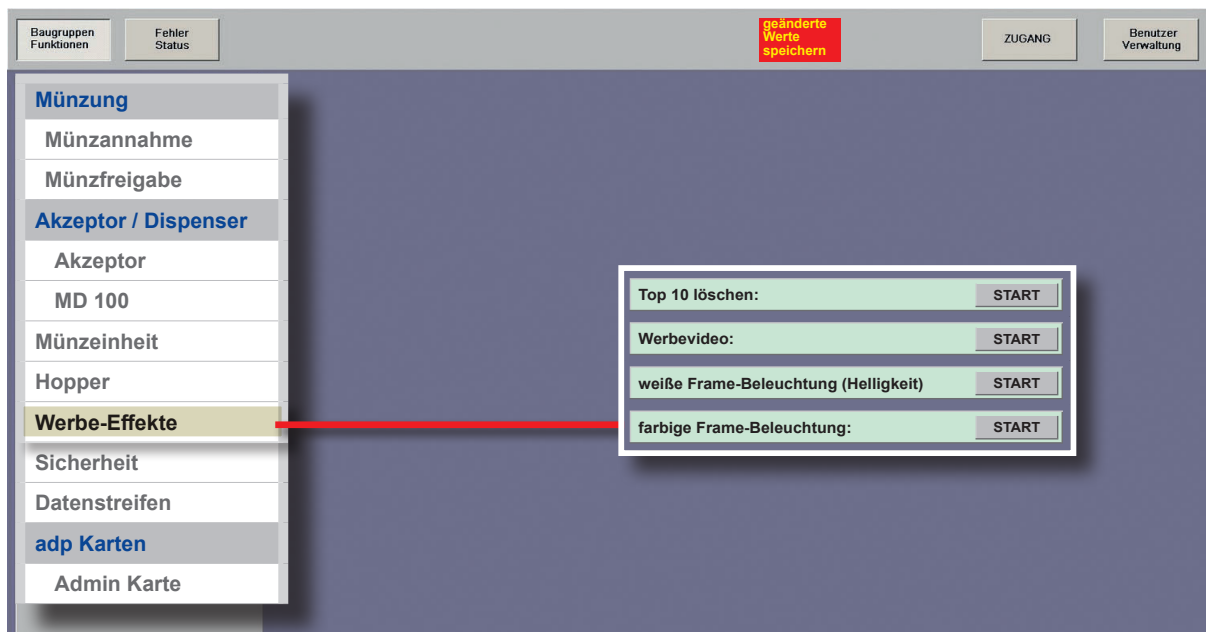
Im Service Hopper direkt auffüllen

Ausdruck Hopperfehler

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

Ausdruck Hopperfehler	
Einstellungen	gesperrt / frei
ab Werk	gesperrt

8 Werbe Effekte



Top 10 löschen

Löschen der Top 10 Liste.

Top10 löschen

TOP Spiele löschen ?

ja

Ende

Werbevideo

Einstellung ob ein Werbevideo angezeigt werden soll.

ein = Werbevideo wird während des Betriebs abgespielt

aus = Werbevideo wird nicht abgespielt

Werbevideo

Werbevideo ein

ein

aus

Ende

weiße Frame-Beleuchtung (Helligkeit)

Definition der Helligkeit von nur weiß strahlenden Seitenwandbeleuchtungen

Baugruppen Funktionen	Fehler Status	ZUGANG	Benutzer Verwaltung
<div>Münzung</div> <div>Akzeptor/Dispenser</div> <div>Münzeinheit</div> <div>Hopper</div> <div>Werbe-Effekte</div> <div>Sicherheit</div> <div>Datenstreifen</div> <div>adp Karten</div> <div>Inbetriebnahme</div> <div>Spielsystem</div> <div>Auffüllungen</div> <div>Testprogramme</div> <div>Info</div> <div>Service</div>	<div>weiße Frame-Beleuchtung</div> <div>Helligkeit <input type="text" value="08"/></div> <div>Zurücksetzen</div> <div>Ende</div>		

T7.6.9.4

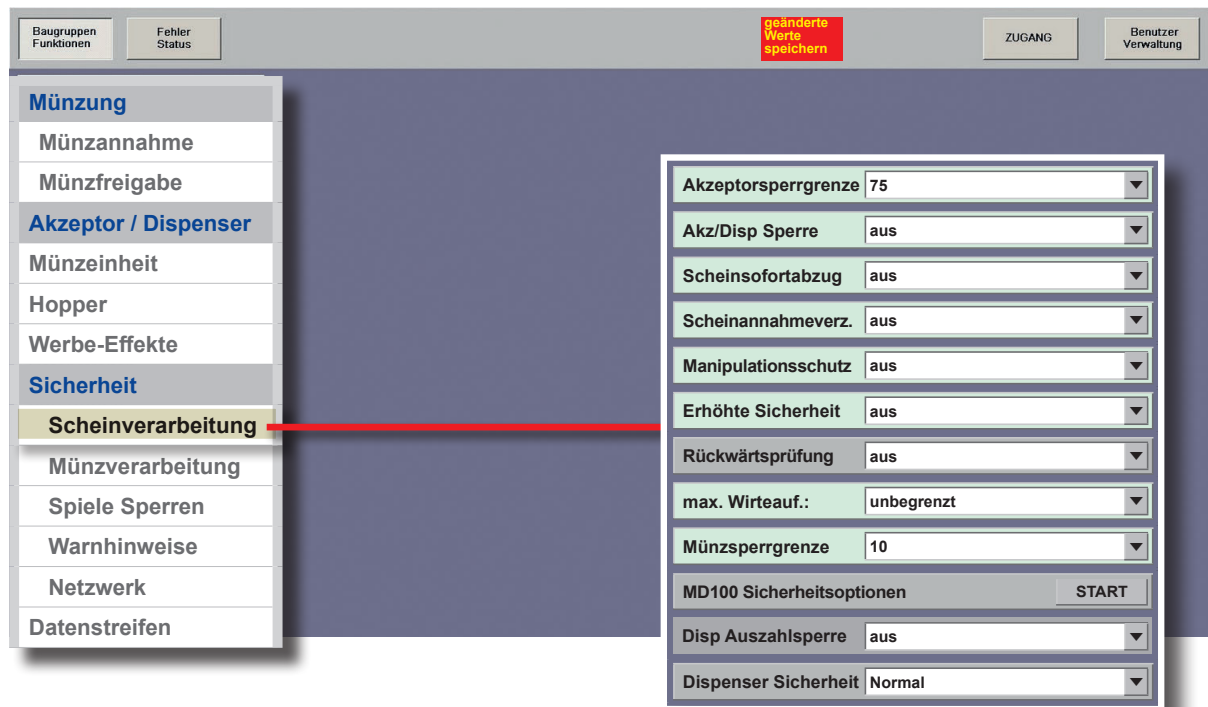
farbige Frame-Beleuchtung

Einstellung der RGB-Farbwerte von 3 Kanälen der Seitenwandbeleuchtung bzw. Auswahl definierter Grundfarben einzelner Kanäle aus der Combobox

Baugruppen Funktionen	Fehler Status	ZUGANG	Benutzer Verwaltung
<div>Münzung</div> <div>Akzeptor/Dispenser</div> <div>Münzeinheit</div> <div>Hopper</div> <div>Werbe-Effekte</div> <div>Sicherheit</div> <div>Datenstreifen</div> <div>adp Karten</div> <div>Inbetriebnahme</div> <div>Spielsystem</div> <div>Auffüllungen</div> <div>Testprogramme</div> <div>Info</div> <div>Service</div>	<div>farbige Frame-Beleuchtung</div> <div>RGB 1</div> <div>R <input type="text" value="110"/> G <input type="text" value="110"/> B <input type="text" value="110"/></div> <div>vordefinierte Farben (RGB 1) <input type="text" value="Weiß"/></div> <div>RGB 2</div> <div>R <input type="text" value="110"/> G <input type="text" value="110"/> B <input type="text" value="110"/></div> <div>vordefinierte Farben (RGB 2) <input type="text" value="Weiß"/></div> <div>RGB 3</div> <div>R <input type="text" value="110"/> G <input type="text" value="110"/> B <input type="text" value="110"/></div> <div>vordefinierte Farben (RGB 3) <input type="text" value="Weiß"/></div> <div>Animation <input type="text" value="Keine"/></div> <div>Zurücksetzen</div> <div>Ende</div>		

T7.6.9.4

9 Sicherheit



9.1 Scheinverarbeitung

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

Ist der 2€-Hopper bis zum eingestellten Wert befüllt, ist der EBA/MD100 Stapler bzw. die EBA/MD100 Fallkasse annahmefähig. Beim Einsatz des Merkur Dispenser 100 hat die Einstellung der Akzeptorgrenze keine Auswirkung. Die Grafik rechts zeigt, ab welchem Hopperinhalt die jeweilige Banknote annahmefähig ist.

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

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)			

HINWEIS

Wurde z. B. aus Manipulationsschutzgründen die Hopperfüllmenge reduziert, sollte dieses bei der Akzeptorgrenze ebenfalls erfolgen, ansonsten erfolgt keine Akzeptorforgabe.

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

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

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€ -- 4 Minuten Pause
 Bei Eingabe ab 50€ -- 4 Minuten Pause

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

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

Manipulationsschutz	
Einstellungen	aus / ein
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

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 "aendern" wird auf EIN/AUS geschaltet.

Rückwärtsprüfung	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

Max. Wirteauffüllung

Der **Maximalbetrag**:

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

max. Wirteauffüllung	
Einstellungen	500-3000 (in 500er Schritten) / unbegrenzt
ab Werk	unbegrenzt

Münzsperrgrenze

Der Münzeinwurf wird bei Erreichen des eingestellten Wertes gesperrt. Für schnelle Abhilfe bei einer Manipulation mit Fremdwährungen oder Fälschungen 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 / 10EU
ab Werk	10EU

MD100 Sicherheitsoptionen

Im Menüpunkt Sicherheitsoption sind variable Sicherheitseinstellung, abhängig von der Firmware des MD100, einstellbar. Sollten Einstellungsänderungen abweichend der Werkseinstellung erfolgen müssen, werden diese über eine technische Informationen kommuniziert.

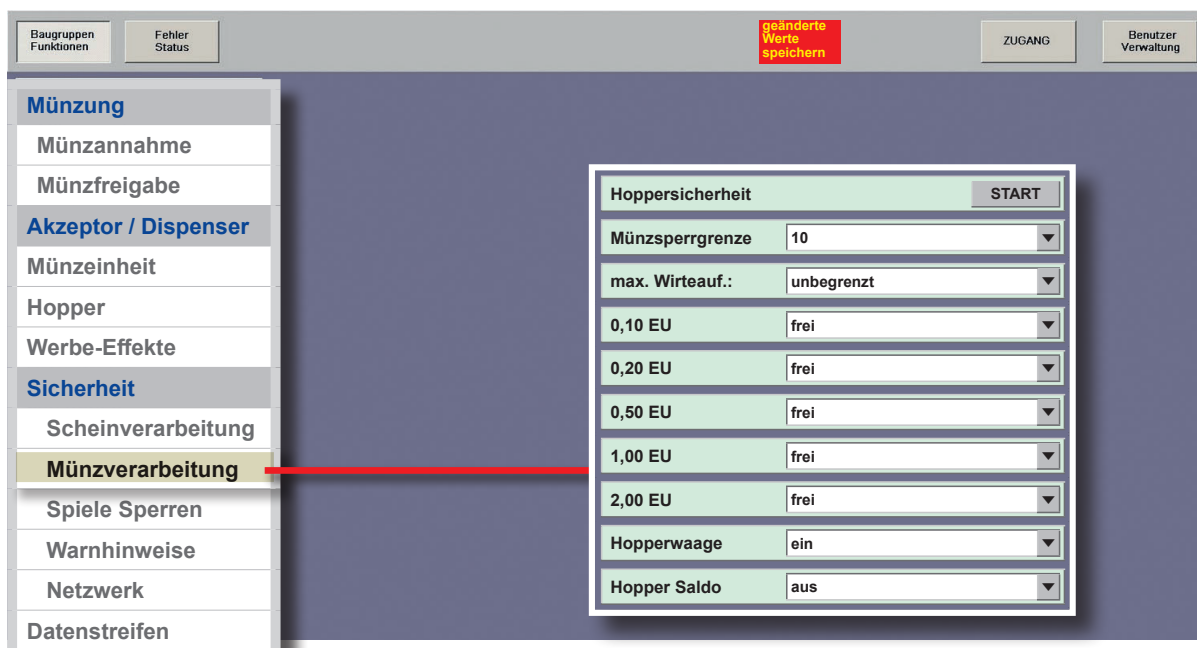
Disp Auszahlssperre

Bei "Ein" werden keine Banknoten ausgezahlt.

Dispenser Sicherheit

Ein hoher Sicherheitslevel kann eingestellt werden.

9.2 Münzverarbeitung



Hoppersicherheit

(WH Hopper und Azkoyen Hopper mit Waage)



Sicherheitslevel 0 (ab Werk) Standardeinstellung.

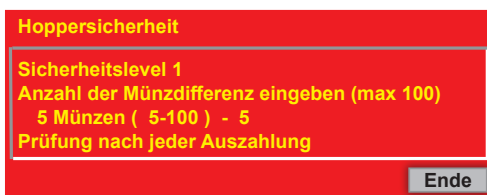
Es wird kein Warnhinweis ausgegeben.



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.

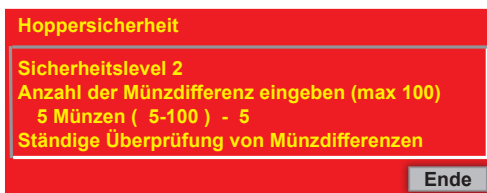
Einstellung ab Werk: 25 Münzen



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: 25 Münzen



Sicherheitslevel AUS

Die Sicherheitsüberwachung des Hoppers wird deaktiviert.
Es wird empfohlen, diese Einstellung ausschließlich zur Fehleranalyse zu verwenden.

Hoppersicherheit

Sicherheitslevel - AUS

!!! Alarm deaktiviert !!!

Ende

Meldung bei Hopperdifferenzen des 2EU WH-Hopper

1. Auf dem Schirm erscheint **FOUL**
2. Ein Alarmton wird ausgegeben
3. Eine Einschalt routine wird durchgeführt
4. 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

!!! 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

Münzsperrgrenze

Der Münzeinwurf wird bei Erreichen des eingestellten Wertes gesperrt. Für schnelle Abhilfe bei einer Manipulation mit Fremdwährungen oder Fälschungen 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 / 10EU
ab Werk	10EU

Max. Wirteauffüllung

Der **Maximalbetrag**:

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

max. Wirteauffüllung

Einstellungen	500-3000 (in 500er Schritten) / unbegrenzt
ab Werk	unbegrenzt

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>

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	<i>ein</i>

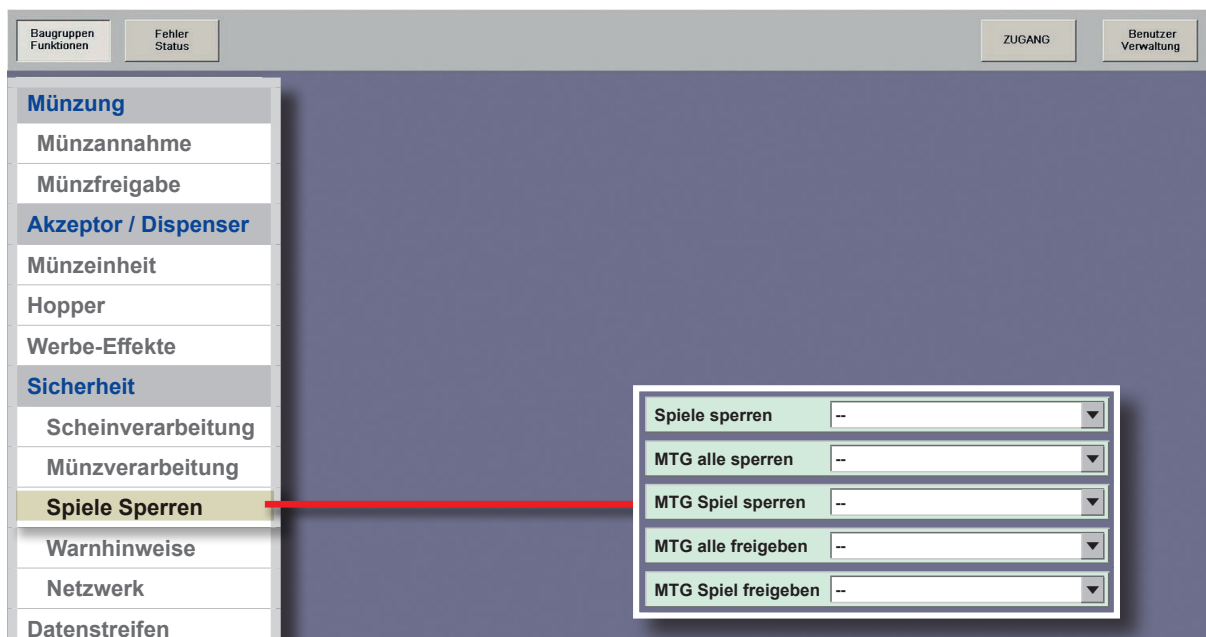
Hopper Saldo

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 Leerspielung der Hopperinhalt auf "0" gesetzt und als Fehlbetrag (Hopperdifferenz) eingetragen.

Hopper Saldo	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	<i>aus</i>

9.3 Spiele sperren



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.



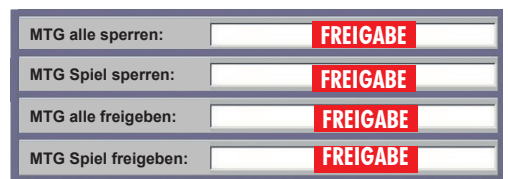
MyTopGame

MTG Spiel sperren/freigeben

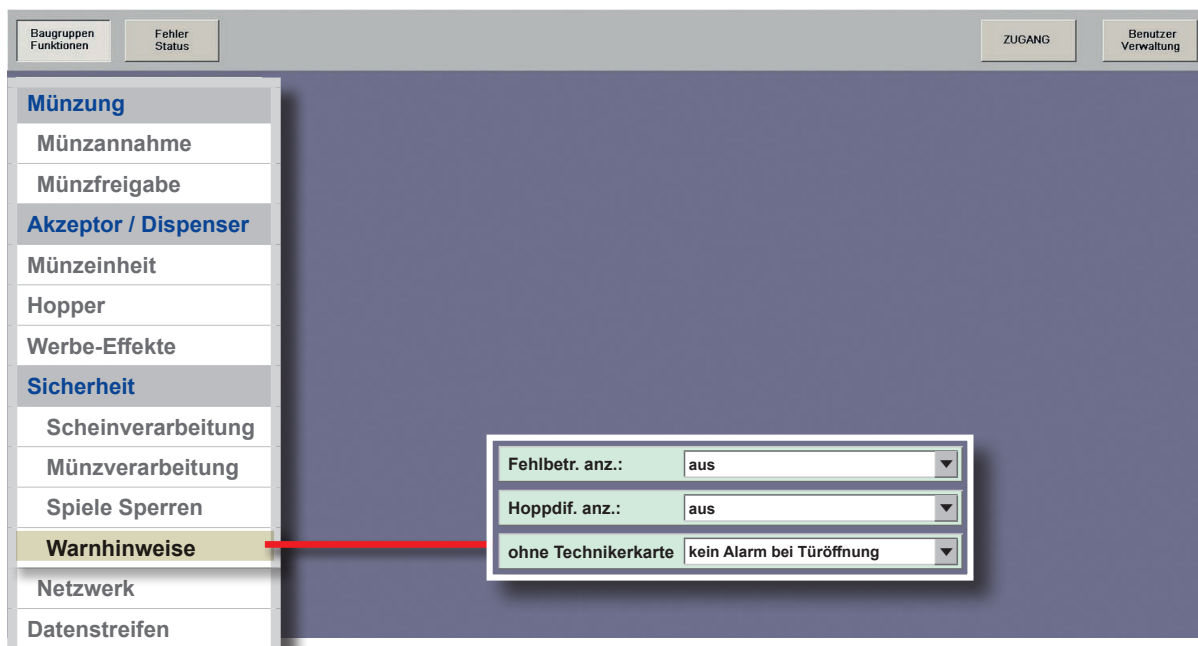
Es können einzelne Spiele, die nicht im Spielepaket enthalten sind, für die My Top Game Funktion gesperrt/freigegeben werden.

MTG alle sperren/freigeben

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



9.4 Warnhinweise



Fehlbetrag anzeigen

Beträge nach einer Leerspielung anzeigen.

Fehlbetrag anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

Hopperdifferenz anzeigen

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

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

Hoppdif. anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

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.

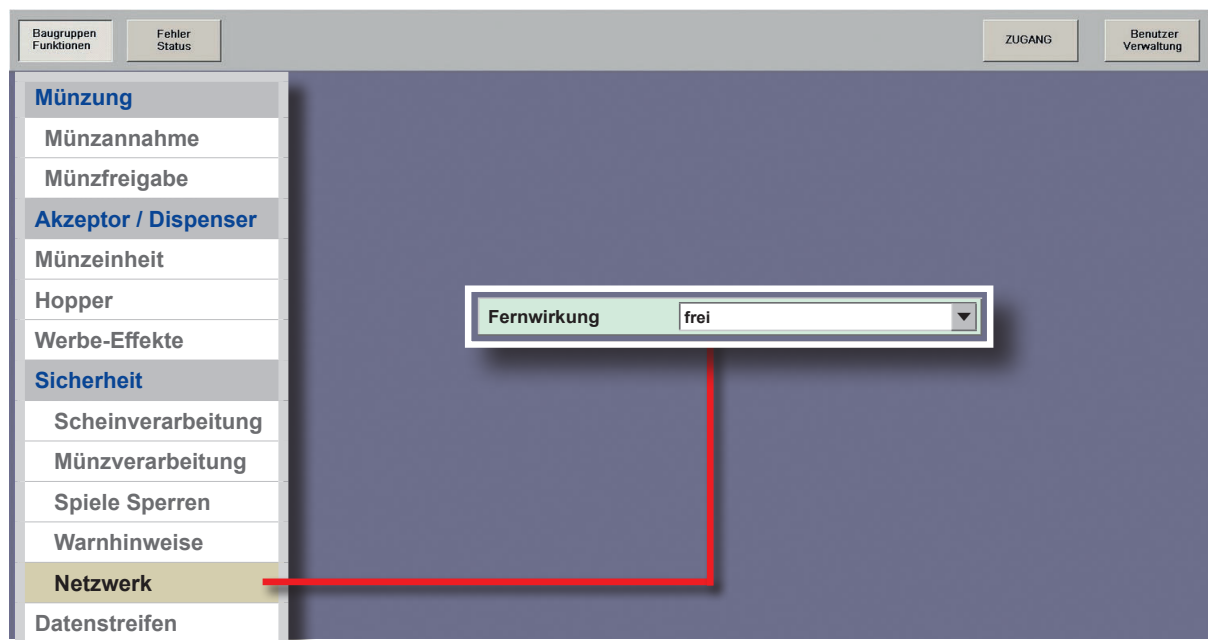
TUEROEFFNUNGEN
05.12. 13:47-14:22 05.12. 01
#0017456789

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.

9.5 Netzwerk



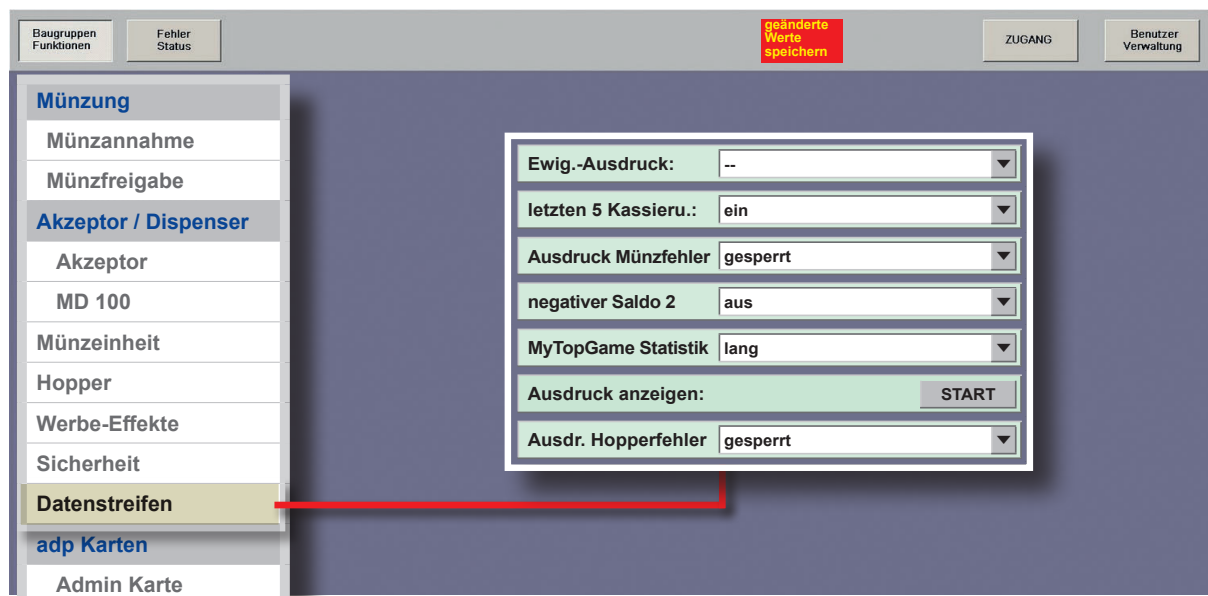
Fernwirkung

Wenn diese Einstellung gesetzt ist, können Fernwirkdaten nur gelesen aber nicht mehr gesetzt werden (ebenso ist kein DB-Update möglich).

Diese Einstellung kann auch über die sichere Webserververbindung eingestellt werden.

Fernwirkung	
Einstellungen	frei / gesperrt
ab Werk	<i>frei</i>

9.6 Datenstreifen



Ewig Ausdruck

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

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	gesperrt

negativer Saldo 2

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

negativer Saldo 2	
Einstellungen	ein / aus
ab Werk	aus

MyTopGame Statistik

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

MyTopGame Statistik	
Einstellungen	kurz / lang / aus
ab Werk	lang

Ausdruck anzeigen

Datenstreifen auf dem Monitor anzeigen lassen.

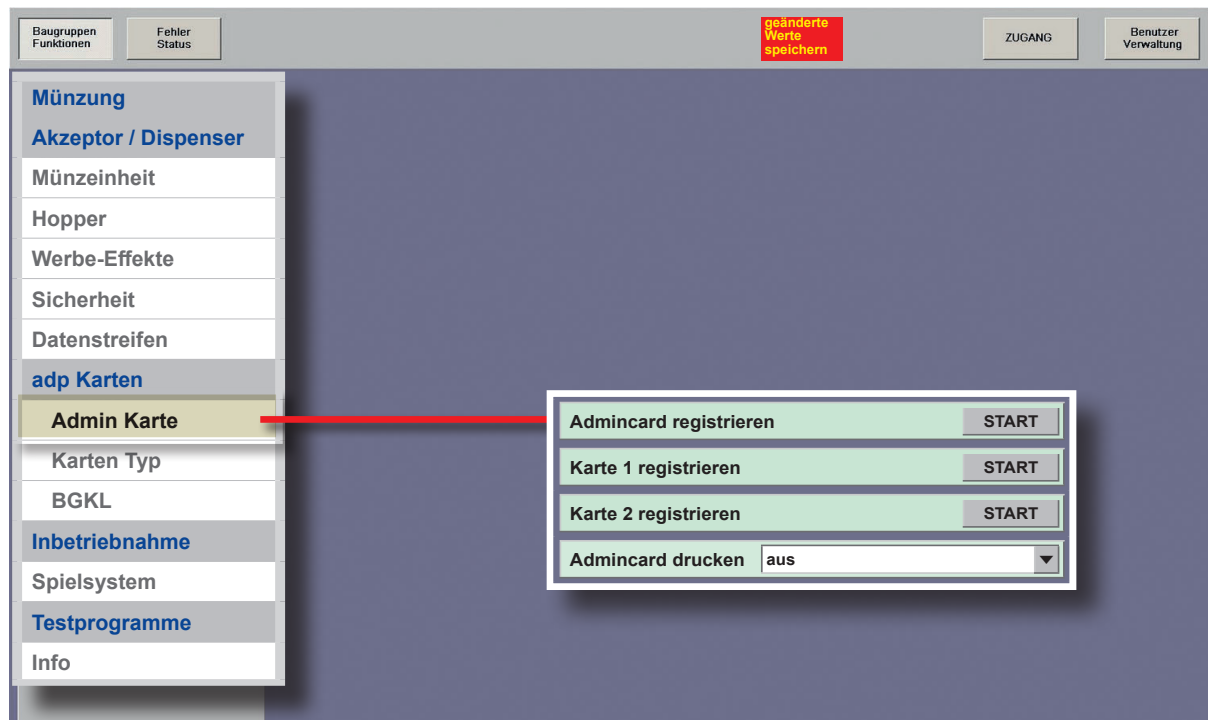


Ausdruck Hopperfehler

Bei FREI werden gespeicherte Fehler des Hoppers im Datenausdruck ausgegeben.

Ausdruck Hopperfehler	
Einstellungen	gesperrt / frei
ab Werk	gesperrt

10 adp Karten



10.1 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.

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 nur mit einer bereits registrierten Masterkarte.

Admincard registrieren

1. Auslesen "mit löschen"
2. 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 registrieren

Bitte GGSG mit löschen auslesen !

Admincard registrieren

Zu registrierende Karte einstecken!

Kartennummer: 07165459

Karte registriert!

Alle Funktionen sichtbar?

JA

NEIN

Admincard Funktionen können ausgewählt werden.

Nur der Recall Commander ist aufrufbar.

Admincard Funktionen

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

Admincard Funktionen

Nachfüllbetrag anzeigen frei

Stat Kasse anzeigen frei

Tagessaldo anzeigen frei

Röhrendifferenzen an. frei

Röhrenstände anzeigen frei

Bilanz anzeigen frei

Ende

Karte 1/2 registrieren mit Masterkarte

1. Karte1 bzw. Karte2 auswählen
2. Mastercard einstecken
3. zu registrierende Karte einstecken

Karte 1 registrieren

Masterkarte erkannt

Karte entfernen!

Zu registrierende Karte einstecken!

Kartennummer 07165459

FEHLER Karte schon registriert

Ende

Karte 1/2 registrieren nach Auslesen mit Löschen

1. Karte1 bzw. Karte2 auswählen
2. zu registrierende Karte einstecken

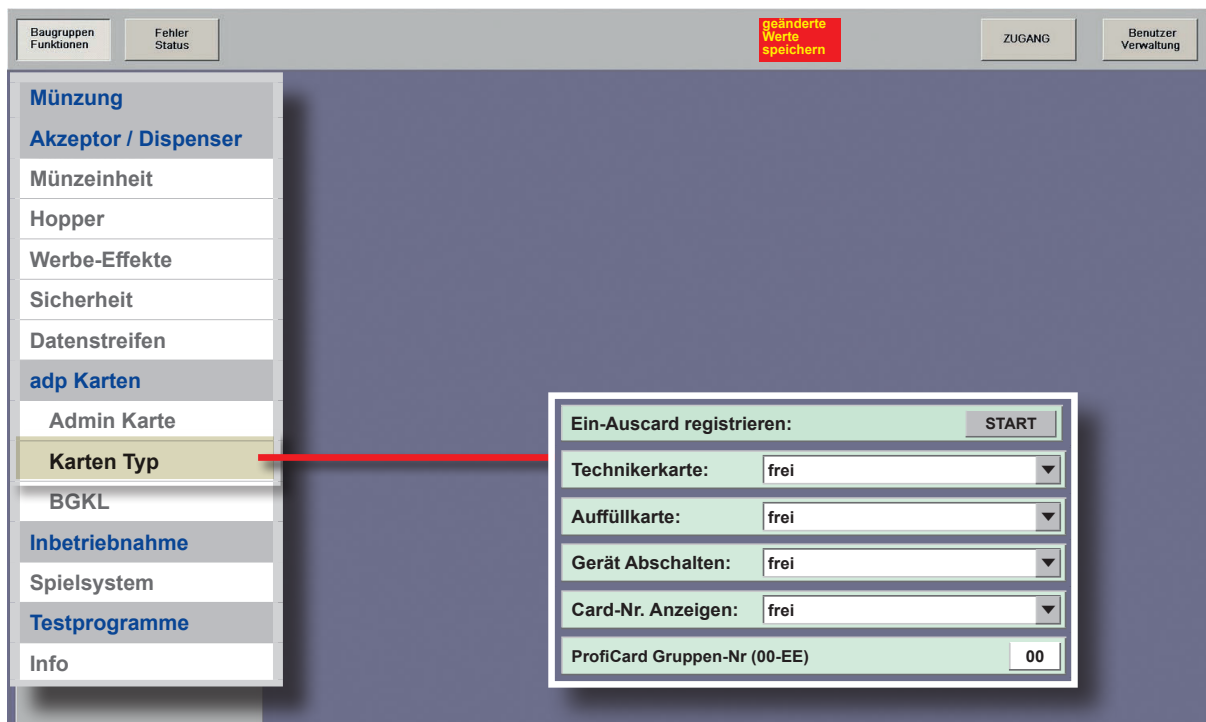
Ist eine Karte bereits registriert, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Admincard drucken

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

Admincard drucken : aus

10.2 Karten Typ



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. 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.

Ein-Auscard registrieren

Zu registrierende Karte einstecken !

Ende

Ein-Auscard registrieren

Zu registrierende Karte einstecken!

Kartennummer: 03949840

Karte registriert!

Ende

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.

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.

**HINWEIS**

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

Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Ausdruck registriert.

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

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

Kartennummer

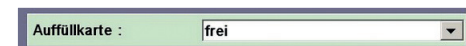
Weitere Funktionen:

Starten des Foultests bei geschlossener Fronttür/Haube.

1. - Karte einstecken und wieder entnehmen
2. - Bildschirm zeigt kurz **TTT**
3. - Tests werden automatisch aufgerufen

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 bereitzuhalten. Es entfällt die komplette Verwaltung.

**Allgemeines**

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

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.

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			Teilbetragsauszahlung
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

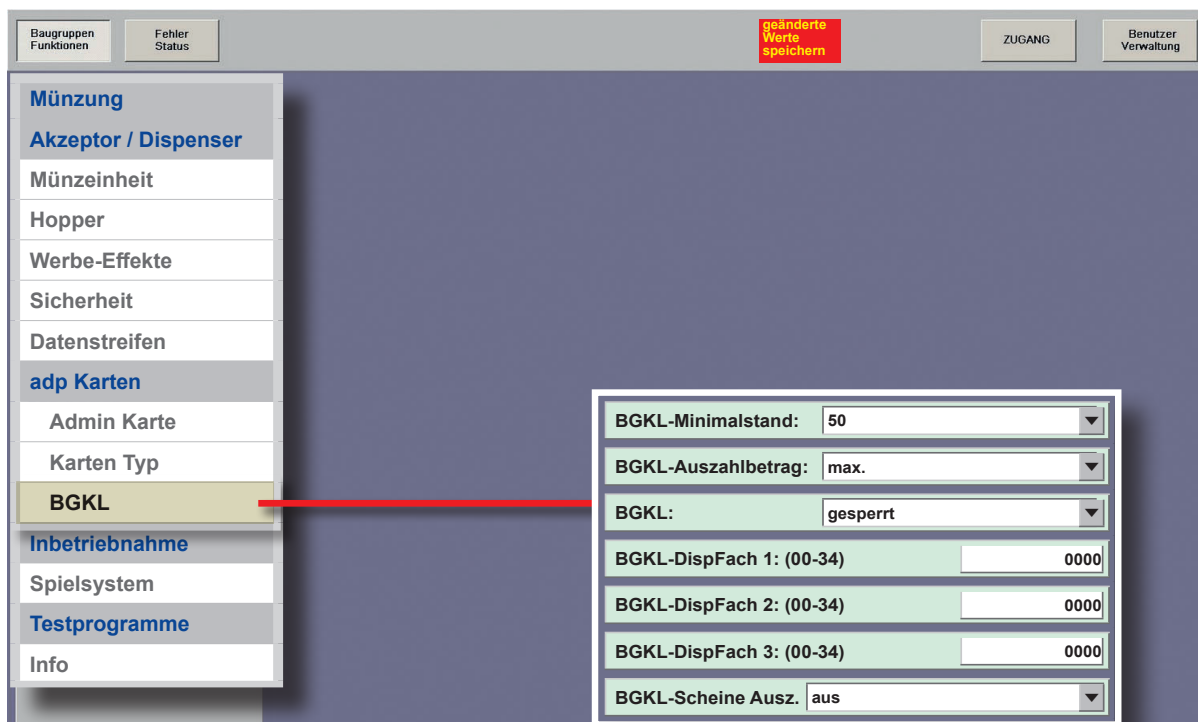


Card-Nr. anzeigen

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.



10.3 BGKL



Geschlossener Bargeld-Kreislauf innerhalb der Spielstätte mit Merkur Net.

Reduzieren Sie die Geldmenge in den GSG und im Wechselner auf eine Basisfüllung. Managen Sie optimiert Ihre Wechselgeldkasse und evtl. Leerzahlungen der GSG. Lassen Sie sich über "Merkur Net" 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 Merkur-Net. Buchungen erfolgen mit der adp-Card. In der Software Merkur Net wird ein Kartenkonto mit der Kartenummer 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).



BGKL Minimalstand

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

BGKL-Minimalstand	
Einstellungen	0/50/100/150/200€
ab Werk	50€

BGKL Auszahlungsbetrag

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 "aus" ist die Banknotenauszahlung bei einer Zwischenkassierung gesperrt.

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

11 Inbetriebnahme

The screenshot shows the PROFITool TR5 software interface. On the left, a menu lists various functions: Münzung, Akzeptor / Dispenser, Münzeinheit, Hopper, Werbe-Effekte, Sicherheit, Datenstreifen, adp Karten, Inbetriebnahme (highlighted), System (highlighted with a red line), GIF-TR5, allgemein, Spielsystem, Auffüllungen, Testprogramme, Info, and Service. The main area displays the 'System' settings screen. At the top, there are buttons for 'Baugruppen Funktionen', 'Fehler Status', 'geänderte Werte speichern' (highlighted in red), 'ZUGANG', and 'Benutzer Verwaltung'. The settings are organized into sections: 'Service Mode' (Profi), 'Hallen-Nr.' (8 digits, 00000000), 'Geräte-Nr.' (10 digits, 0000000000), 'Platz-Nr.' (3 digits, 000), 'Aufstellort' (Halle), 'Öffnungszeit von: (00-23):' (0000), 'Öffnungszeit bis: (00-23):' (0000), 'Sperrzeiten einstellen:' (START), 'Sperrzeiten anzeigen/löschen:' (START), 'Neuaufstellung:' (START), 'Initialisieren:' (START), 'Mehrwertsteuer:' (START), 'Auff. Rückg.-Taste:' (ein), 'Sound:' (Sprache), and 'Freischaltcode:' (START).

11.1 System

Service Mode:

Siehe Beilage "Inbetriebnahmeassistent"

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.

Platz-Nr.

Mit Berühren des Eingabefeldes wird der rechts dargestellte Ziffernblock eingeblendet und eine dreistellige 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 gespielt, wird es als ausgeschaltet bewertet.

Ab Werk:

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

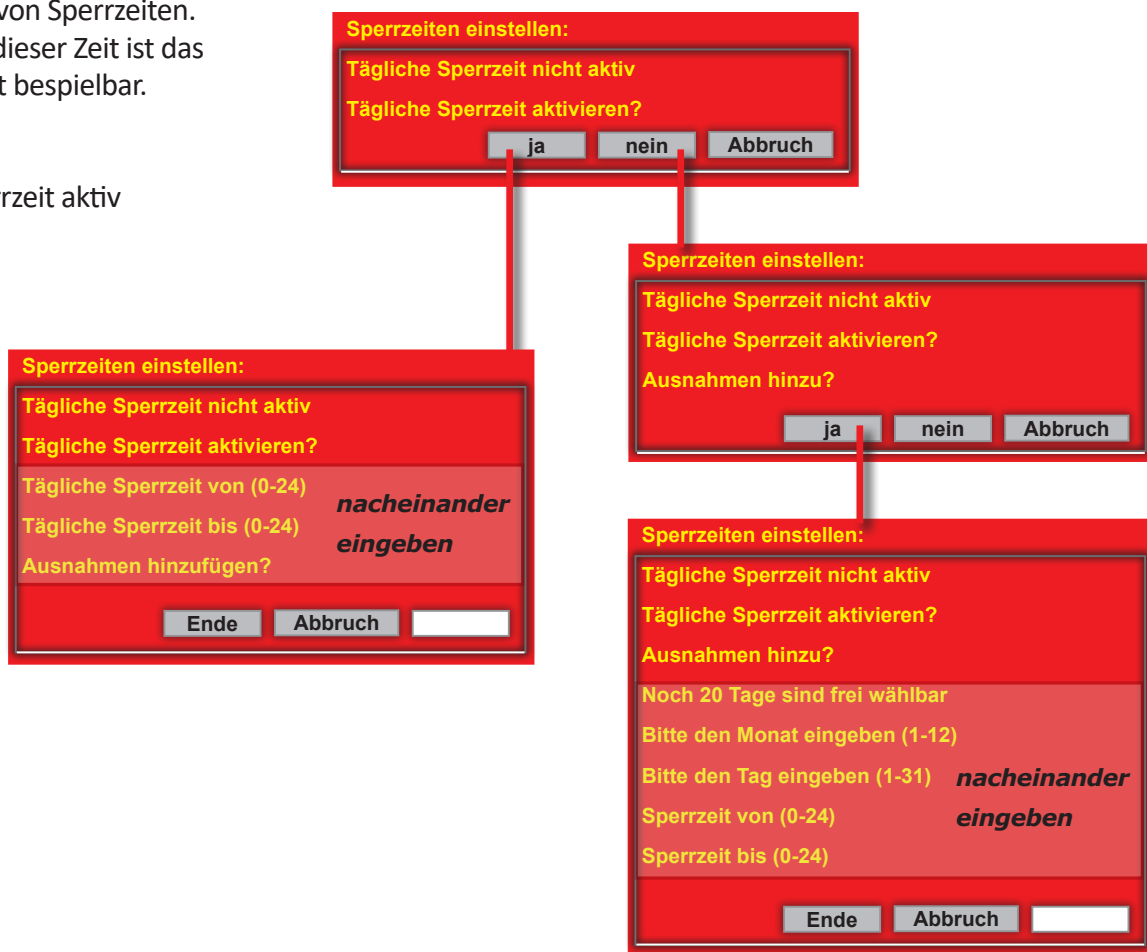
The screenshot shows a numeric keypad interface. At the top, there are two input fields for 'Hallen-Nr.' (Hall Number) and 'Geräte-Nr.' (Device Number). The 'Hallen-Nr.' field is currently displaying '01234567'. Below the input fields is a numeric keypad with buttons for digits 0-9, a decimal point, and function keys A, B, C, D, E, F, and a backspace key labeled 'Entf.'. The keypad is designed for easy entry of long numbers.

Sperrzeiten einstellen

Einstellen von Sperrzeiten.
Während dieser Zeit ist das
Gerät nicht bespielbar.

Ab Werk:

Keine Sperrzeit aktiv



Sperrzeiten anzeigen / löschen

Anzeige der täglich eingestellten Sperrzeiten. Eingestellte
"Ausnahmen" werden nicht angezeigt.
Ein Löschen der eingestellten Sperrzeit ist in diesem
Menü möglich.

Sperrzeiten anzeigen/löschen:
Tägliche Sperrzeit von 0 bis 6 Uhr aktiv
Tägliche Sperrzeit löschen?
ja | nein | Abbruch

Neuaufstellung

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

Neuaufstellung
Neuaufstellung?
ja | Ende

Neuaufstellung
Neuaufstellung erst nach Auslesen möglich
Ende

Initialisieren

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

Initialisieren
Initialisieren ?
ja | Ende

Mehrwertsteuer (LOGIN erforderlich)

Einstellung nur nach einem Ausdruck "mit Löschen".

!! Wichtig !!

Eingabe für z.B. 19% ist 190

Mehrwertsteuer

Mehrwertsteuer (160-350) Ende 190

Auff. Rückgabe Taste

Auffüllung direkt am Gerät über Rückgabetaste 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*

Freischaltcode

Freischaltcode :

Neuen Code eingeben:

weiter

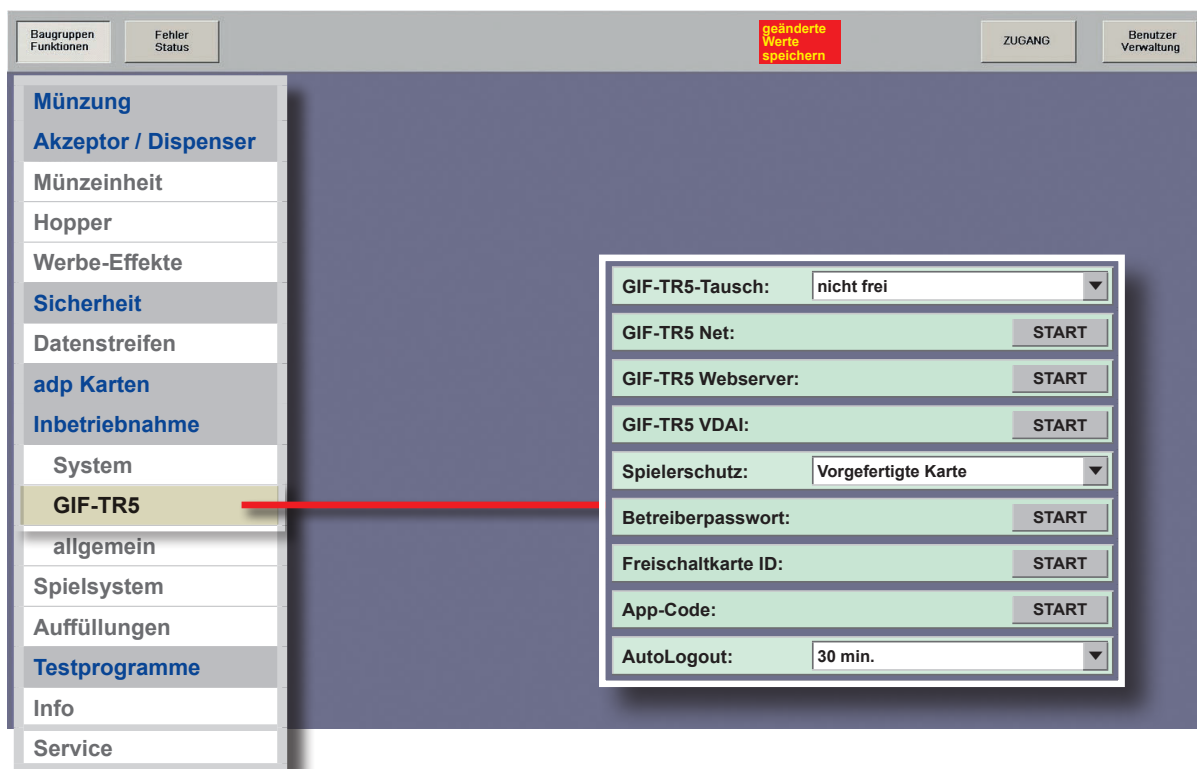
Ende

Zulassung

Code: (0-99999999)

0

11.2 GIF-TR5



GIF-TR5-Tausch:

Wird das GIF getauscht, wird dieses sofort vom Gerät erkannt und die Meldung "GIF-Modul wurde getauscht. Bitte GIF Tausch im Service Menü freigeben" auf dem Bildschirm angezeigt.

Eine Authentifizierung muss erfolgen. Hierzu den GIF-TR5-Tausch auf "freigegeben" stellen

GIF-TR5-Tausch	
Einstellungen	nicht frei/ freigegeben
ab Werk	nicht frei

GIF-TR5 Net:

Festlegung der GIF-TR5 Netzwerkadresse (statisch oder dynamisch)

GIF-TR5 Webserver:

Festlegung der GIF-TR5 Webserver Benutzerkennung und des zugehörigen Passworts. Die Daten werden für den GIF-TR5 Webserver Login benötigt. Numerisches Passwort erforderlich.

GIF-TR5 VDAI:

Festlegung der GIF-TR5 VDAI Benutzerkennung und des zugehörigen Passworts. Die Daten werden für den GIF-TR5 VDAI Login benötigt

Spielerschutz

Die Spielverordnung fordert, dass der Aufsteller von Spielgeräten dafür sorgt, dass jedem Spielgast vor Aufnahme des Spielbetriebs nach Prüfung seiner Spielberechtigung ein gerätegebundenes, personenungebundenes Identifikationsmittel ausgehändigt wird (Spielerkarte). Es ist immer genau eine der möglichen Spielerkarten nutzbar.

Hier wird die Art der Spielerkarten festgelegt.

Ab Werk: Vorgefertigte Karte

Spielerschutz	
Einstellungen	Vorgefertigte Karte
	Bedarfsbezogene Karte
	Codeeingabe
	Ticketeingabe
	VDAI Code
	VDAI Karte
	VDAI Ticket
	VDAI Anzeige
	App Code
ab Werk	Vorgefertigte Karte

Vorgefertigte Karte:

Diese Karte wird von adp vorgefertigt und ist nur bei dem zugeordneten Gerät nutzbar. Das Gerät wird durch die Nutzung der Karte freigeschaltet. Entfernen der Karte beendet das Spiel, zahlt den Inhalt des Geldspeichers aus und sperrt das Gerät. Diese Karte ist wiederverwendbar, der Spielgast muss diese nach Beendigung seines Spielens wieder zurückgeben.

Bedarfsbezogene Karte:

Das bedarfsbezogen erzeugte Identifikationsmittel wird erzeugt, wenn ein Spielgast spielen möchte. Zur Erzeugung ist ein KeyCoder und eine zusätzliche Software erforderlich.

Der Spielgast erhält eine Karte, die er in das GSG eingibt. Die Karte ist nur für eine Freischaltung gültig, kann jedoch mit einem neuen Freischaltcode beschrieben werden.

Hinweis: Betreiber-Passwordeingabe erforderlich.

Codeeingabe:

Der Spielgast erhält einen vierstelligen Code, den er in das GSG eingibt.

Hinweis: Betreiber-Passwordeingabe erforderlich.

Ticketeingabe:

Der Spielgast erhält einen Barcodeausdruck, den er in das Spielgerät eingibt.

Hinweis: Betreiber-Passwordeingabe erforderlich.

Nur in Verbindung mit MD100 Gold nutzbar.

Die im VDAI vertretenen Hersteller haben eine Hersteller-übergreifende Spielkarte entwickelt. Für diese Spielkarte ist eine Hallenvernetzung erforderlich.

VDAI Code:

Der Spielgast erhält einen vierstelligen Code, den er in das GSG eingibt.

Hinweis: Geräte müssen mit dem Freischaltterminal vernetzt sein.

VDAI Karte:

Der Spielgast erhält eine Karte, die er in das GSG eingibt. Diese Karte muss nicht zurück gegeben werden.

Hinweis: Geräte müssen mit dem Freischaltterminal vernetzt sein.

VDAI Ticket:

Der Spielgast erhält einen Barcodeausdruck, den er in den Dispenser des Spielgerätes eingibt.

Hinweis: Geräte müssen mit dem Freischaltterminal vernetzt sein.

Nur in Verbindung mit MD100 Gold nutzbar.

VDAI Anzeige:

Blendet den vierstelligen VDAI Code temporär am Gerät ein.

App Code (im Menü Spielerschutz)

Nach dem Starten der Funktion wird ein QR-Code am GSG angezeigt, mit dem das GSG in der PIN-App registriert werden kann.

Hinweis

Mit der Anzeige eines neuen QR-Codes wird der alte QR-Code ungültig. Gekoppelte Systeme müssen neu angelernt werden.

Betreiberpasswort:

Zum "Impfen" des Gerätes muss ein Betreiberpasswort vergeben werden, dazu die Betreiber-Passwortkarte (Key-Card) einstecken.



Freischaltkarte ID

Dieser Menüpunkt dient zum Anlernen der Freischaltkarte mittels der ID Card.

App-Code (im Menü GIF-TR5):

Der Spielgast erhält einen vierstelligen Code, den er in das GSG eingibt. Dieser Code wurde in der PIN-App auf einem Smartphone oder Tablet durch das Spielstättenpersonal erzeugt.

Logout:

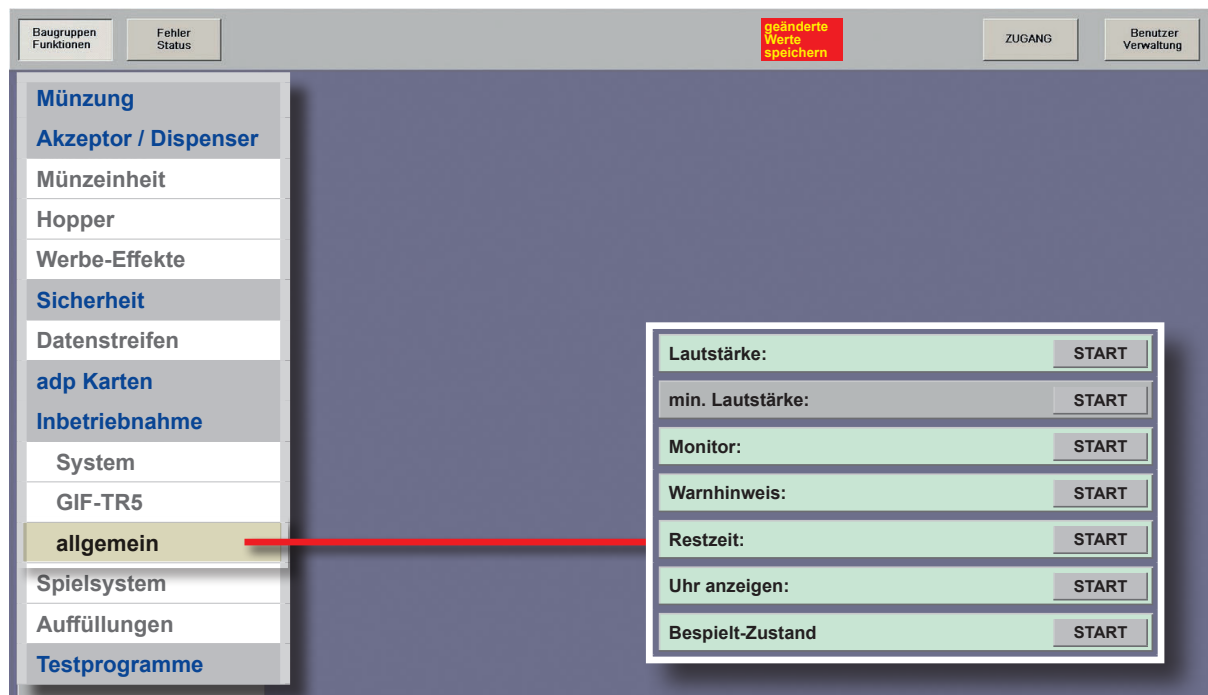
Bei Benutzung der vorgefertigten Karte, des Codes oder des Tickets erscheint nach der Freischaltung des Gerätes eine Schaltfläche „LOGOUT“. Ihre Betätigung beendet den aktuellen Spielbetrieb und sperrt das Gerät bis zur erneuten Freischaltung.

AutoLogout

Hier kann die AutoLogout-Funktion ein-/ausgeschaltet werden.

AutoLogout	
Einstellungen	1-5 / 10 / 30 / 60 Minuten / Aus
ab Werk	30 Minuten

11.3 Allgemein



Lautstärke

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

min. Lautstärke

Eine Mindestlautstärke von 10 ist fest eingestellt. Für eine Änderung der Mindestlautstärke ist ein "LOGIN" erforderlich.



Monitor

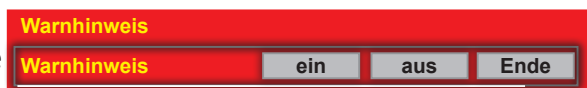
Die Helligkeit und der Kontrast der beiden **Monitore** (1.TFT=TFT unten; 2.TFT=TFT oben) kann angepasst werden.

Ab Werk: Helligkeit=30, Kontrast=50 (monitorabhängig)



Warnhinweis

Bei Einstellung "ein" wird ein akustisches und optisches Signal als Hinweis auf noch vorhandene Beträge auf dem Geldspeicher bzw. Bank 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



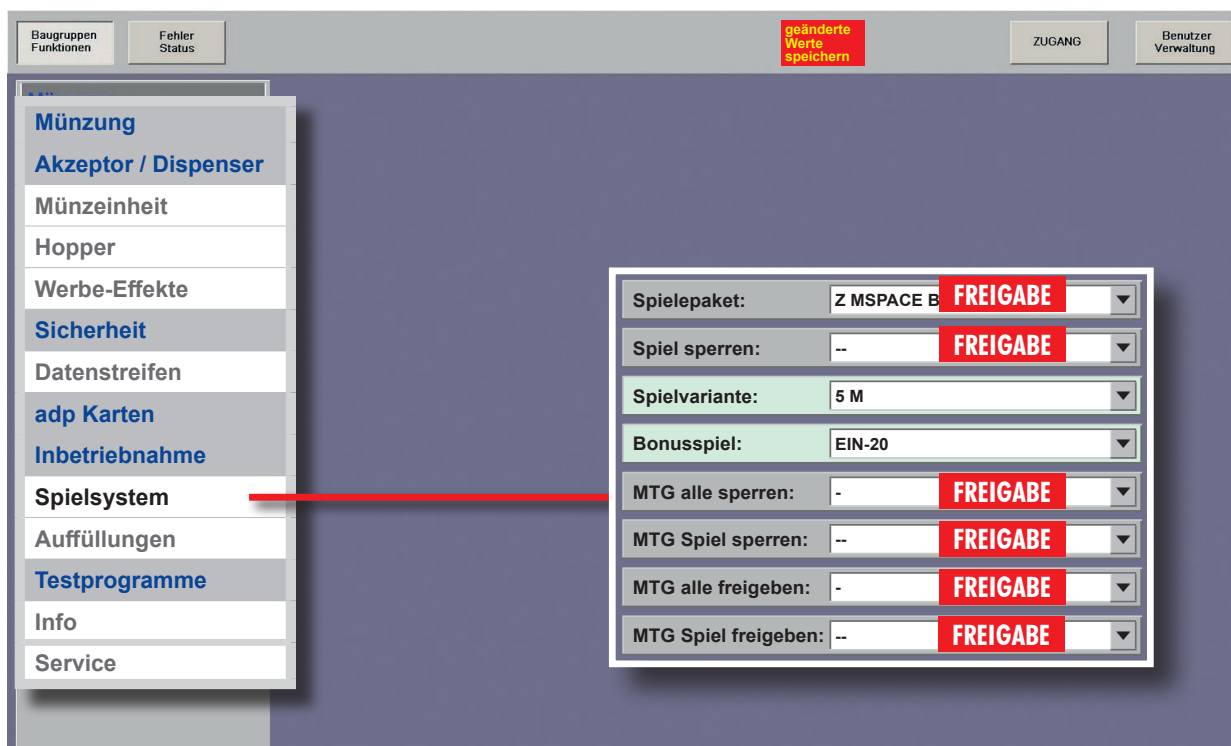
Uhr anzeigen

Mit der Einstellung "ein" wird in der linken unteren Ecke des oberen Bildschirm die aktuelle Uhrzeit eingeblendet. **Ab Werk: aus**

Bespielt-Zustand

TFT-Rahmenbeleuchtungsintensität für den "Bespielt-Zustand" festlegen. Mögliche Einstellungen sind Hell/Mittel/Dunkel. **Ab Werk: hell**

12 Spielsystem



Spielepaket

Bei ausgewählten Paketen kann hier zwischen unterschiedlichen Spielepaketen gewählt werden. Diese Umstellung kann auch zu einer Umstellung des Zusatzspiels führen. In diesem Fall startet das Gerät beim nächsten Spielerwechsel neu.

Beispiel „MULTI MULTI 7“ (Pakete enthalten kein Zusatzspiel):

M. JAMA M
M. BAHA M
M. KUBA M.

Spielpaket: M. JAMA M **FREIGABE**

Beispiel „MULTI MULTI BANKSAFE“ mit Zusatzspiel Bank Safe (unverändert bei Verstellung des Pakets):

M M TOKIO	Bank Safe
M M BANGKOK	Bank Safe
MM SHANGHAI	Bank Safe

Spielpaket: M M TOKIO **FREIGABE**

Beispiel „ZONIC ALLSTARS BLAU V23“ mit Zusatzspiel Bank Safe (unverändert bei Verstellung des Pakets) (je nach Spielepaket verfügbar):

Z EXP B V23	Explosion	Z MIDAS B V23	Midas Hand
Z FIVE N B V23	Five	Z TOWERS B V23	Night Towers
Z SEVEN B V23	Seven	Z MSPACE B V23	Mega Space
Z BAS B V23	Bank Safe		

Spielpaket: Z MSPACE B **FREIGABE**

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.

Spiel sperren:	--	FREIGABE
Spiel freigeben:	--	FREIGABE

Spielvariante min. (nicht bei allen Spielepaketen möglich)

Einstellung, welcher Mindestlevel pro Spiel getätigt werden muss.

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

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

Bonusspiel (ab 2021)

Ist das Bonusspiel eingestellt, hat der Spieler in der Buchungspause 60 Sekunden, um durch das Drücken der „Start“- Taste das Bonusspiel zu starten. Geschieht dies nicht, geht das Gerät in die Unterbrechungspause, so dass anschließend wieder volle 60 Minuten Spielzeit zur Verfügung stehen.

Das Spiel läuft im „Starten“-Modus und kann

nicht angehalten werden, es wird immer auf Level 20 gespielt. Ca. 5 Minuten vor Ende der Buchungspause endet das Bonusspiel.

Nach einem Bonusspiel erfolgt ein neues Angebot erst nach mindestens 45 Minuten.

Ist die Bank am Ende des Spiels positiv, kann man frei über die erzielten BITS verfügen. Ist die Bank am Ende des Spiels negativ, wird Sie automatisch auf 0 gesetzt.

Wird während des Bonusspiel der Logout-Button betätigt, die Auszahl-Taste gedrückt, das Gerät in den Service gesetzt oder ausgeschaltet, wird die Bank auf „0“ gesetzt und das Bonusspiel beendet.

Bonusspiel	
Einstellungen	EIN/AUS
ab Werk	EIN

MyTopGame

MTG Spiel sperren/freigeben

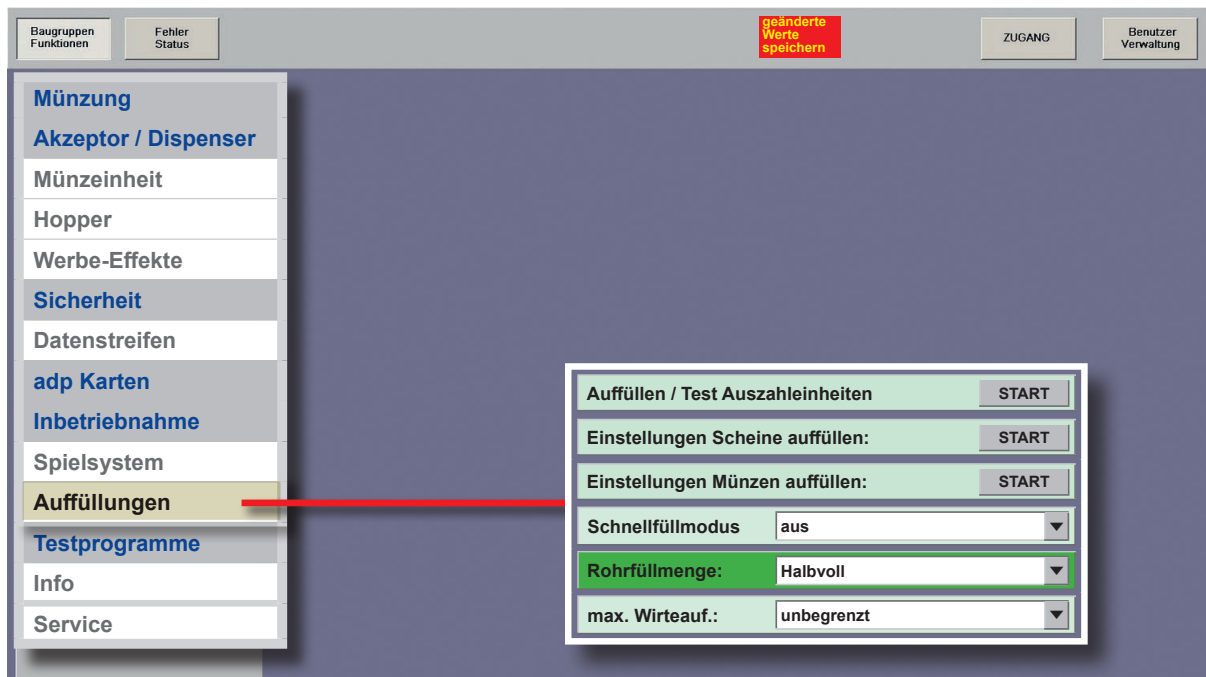
Es können einzelne Spiele, die nicht im Spielepaket enthalten sind, für die My Top Game Funktion gesperrt/freigegeben werden.

MTG alle sperren/freigeben

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

MTG alle sperren:		FREIGABE
MTG Spiel sperren:		FREIGABE
MTG alle freigeben:		FREIGABE
MTG Spiel freigeben:		FREIGABE

13 Auffüllungen



Auffüllen / Test Auszahlseinheiten

Die einzelnen Auszahlseinheiten des Gerätes können in diesem Menüpunkt auf Funktion geprüft oder befüllt werden.

Einstellungen Scheine auffüllen

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.

Wichtig! Ausdruck mit Löschen erforderlich.

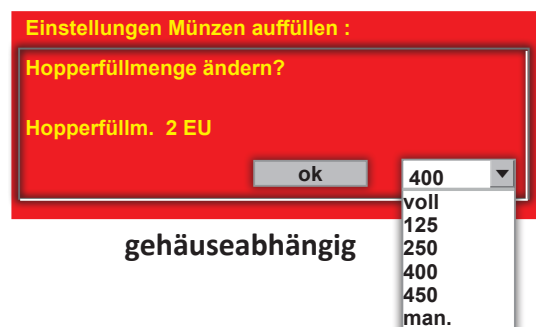


Einstellungen Münzen auffüllen

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 im Menü "Hopper" / "Auszahlvolumen" eingestellt werden, welcher auszahlbare Betrag im Gerät vorrätig sein sollte.



Schnellfüllmodus - Münzprüfer WH erforderlich (nicht möglich bei HR-Cash)
Der Schnellfüllmodus kann genutzt werden, um Wirtsauffüllungen schneller durchzuführen.

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

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

Rohrfüllmenge	
Einstellungen	Halbvoll / Voll
ab Werk	Halbvoll ab Magie 351 Voll

Einstellung Halbvoll:

Aus den Münzröhren wird bevorzugt ausgezahlt, wenn die mittlere Lichtschranke dunkel ist. Sind mehrere Lichtschranken abgedunkelt, wird bevorzugt aus der vollsten Münzröhre ausgezahlt. Sind keine mittleren Lichtschranken abgedunkelt, wird bevorzugt ausgezahlt, wenn der Hopperinhalt größer der halben eingestellten Füllmenge ist.

Einstellung Voll:

Alle Röhren bis zur oberen Lichtschranke füllen, keine bevorzugte Auszahlung.
2€ bis zur eingestellten Füllmenge füllen.

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	500-3000 (in 500er Schritten) / unbegrenzt
ab Werk	unbegrenzt

14 Testprogramme



14.1 Test

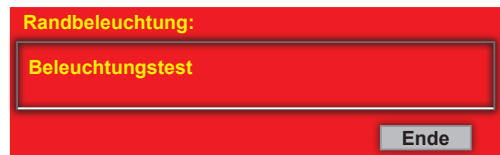
Lampentest

Die LEDs im Gerät werden nacheinander eingeschaltet.



Randbeleuchtung

Nach Start werden die verschiedenen Farben der Randbeleuchtung eingeschaltet.



Tastentest

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



Foultest

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.



Scheinkasse (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 Ausdruck erhalten.


Gewinntest

Jede zugelassene Gewinnkombination kann eingestellt und getestet werden. Zu Beginn des Tests werden 600 aufgebucht.

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 Speichers. Nach Starten der Spielwiedergabe 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

Scheinkasse:

Scheinkasse 0 EU

Ende

Zeit/Datum:

Datum Mittwoch 15.06.22

Zeit 15:44:56 Sommerzeit

Ende

Wirtsauffüllung:

Wirtespeicher 0,00 EU

Ende

Navigation im Gewinntest

Start-Taste --> Test starten.

Menü-Taste --> Spiel auswählen

Level/max Level-Taste --> Level wählen.

Die **Gewinnkombination über den Touch einstellen**.



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.

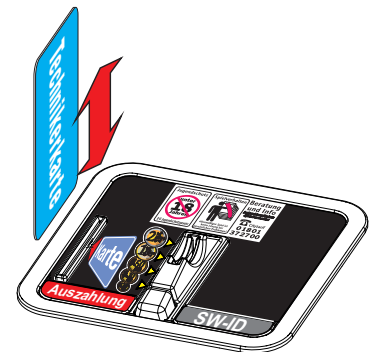
Recall Commander im ADMIN-Mode starten

HINWEIS

Der Recall Commander kann nicht bei Ablauf von Freispielen gestartet werden.

Administrator Mode starten

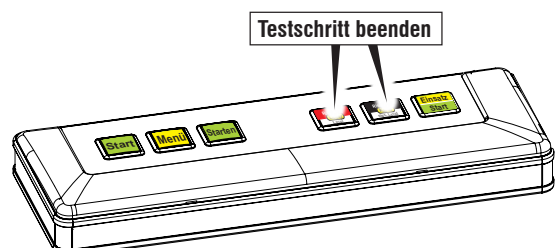
1. Die registrierte ADMIN-Karte (siehe Seiten 37/38) in den Münzschlitz einschieben und stecken lassen.
2. Den RECALL Commander auswählen



Navigation im ADMIN-Mode

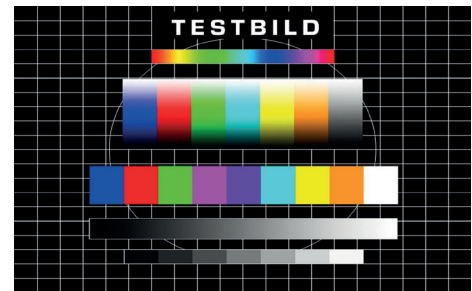
Die Navigation im Recall-Commander erfolgt über den Touchscreen.

Zum Beenden die beiden, in der Grafik dargestellten, Tasten drücken.



Testbild

Auf beiden Monitoren wird ein Testbild angezeigt.



Touch Test / Touch kalibrieren

HINWEIS

Die Kalibrierung des Touchmonitors wird nach dem Starten des Servicemenüs automatisch vorbereitet und durchgeführt. Während der Kalibrierung darf der Touch nicht berührt werden. Nach erfolgter Kalibrierung den Vorgang mit "Ende" beenden.

Manuelle Kalibrierung

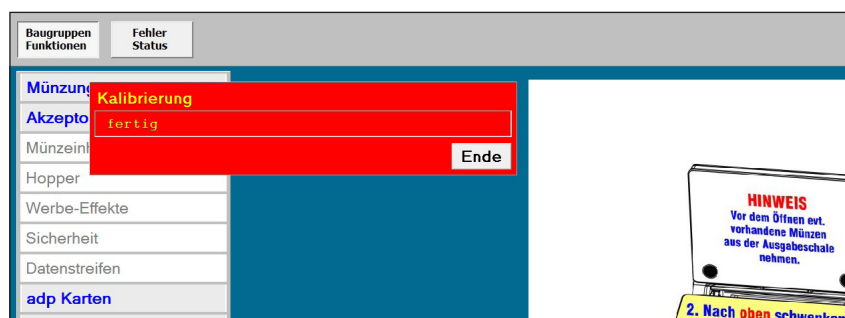
1. Kalibrierung starten, dazu beide dargestellten Tasten gleichzeitig drücken.



2. Vorgang wird automatisch durchlaufen.



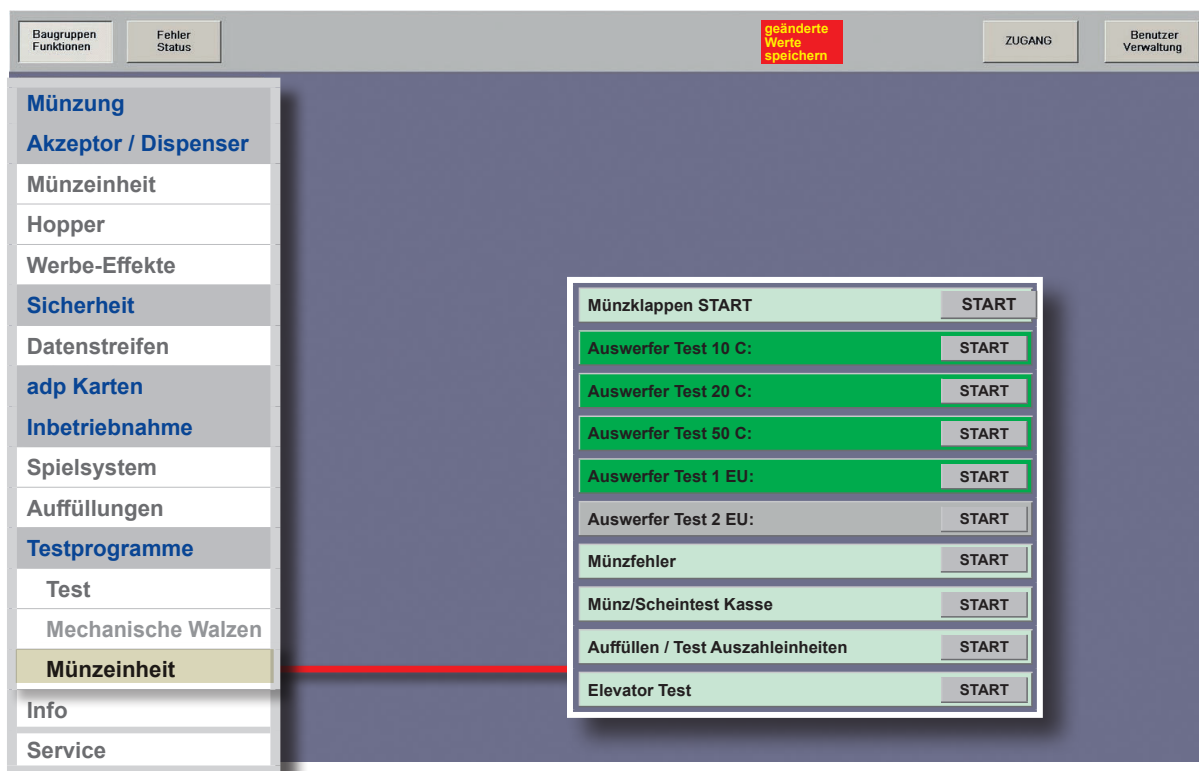
3. Mit "Ende" die Kalibrierung beenden.



Test "Vorgefertigte Karte"

Die Karte wird überprüft. Je nach Prüfergebnis wird "Karte ok" bzw. "Karte nicht ok" ausgegeben.

14.2 Münzeinheit

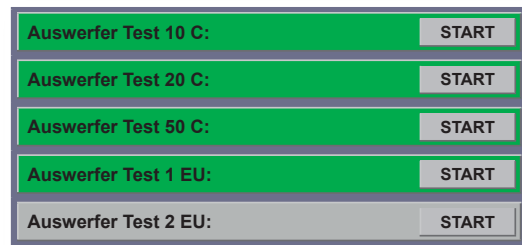


Münzklappen START

Prüft die Münzklappen auf Funktion.

Auswerfer

Auswerfertest für Hopper und Münzröhren.



Münzfehler

Es wird eine Fehlerübersicht des Münzprüfers eingeblendet.

Münz/Scheintest Kasse

Nach Starten des Münz/Scheintestprogramms 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.

HINWEIS

Im Münz/Scheintest kann die Annahme und Ausgabe sowohl von Münzen als auch Banknoten getestet werden. Die Rückgabe von Banknoten kann nur dann erfolgen, wenn eine komplette MerkurDispenser 100-Einheit im Gerät eingebaut ist. Ist ein MerkurDispenser 100 Stapler eingebaut, werden die getesteten Banknoten im Stapler abgelegt.

Auffüllen / Test Auszahleinheiten

Die einzelnen Auszahleinheiten des Gerätes können in diesem Menüpunkt auf Funktion geprüft oder befüllt werden.

Elevator Test (nur bei Geräten mit eingebautem Elevator)

Ein Testlauf des Elevators wird gestartet, bei einer Fehlfunktion wird eine der unten aufgeführten Fehlermeldungen ausgegeben.

Die Elevator SW-Version wird beim Elevator Test angezeigt.

Mögliche Meldungen im Elevator Test:

Error	kein Elevator gefunden, Elevator defekt / nicht angeschlossen
M Error	Motorfehler im Elevator
LI Error	Lichtschranken Fehler im Elevator

15 Info

Bei Einstellung "ein" werden die letzten 20 Serviceeinstellungen im Datenausdruck ausgegeben.

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

Board Info :

- Board Temperatur (°C): 33
- Lüfter-Drehzahl (1/min): 3218

Modul Info :

- Boot Controller Version : 04.00
- Modul Laufzeit : 117 Std
- Bootvorgänge: 83
- Puffer Batt. Spannung: 3051 mV
- Puffer Batt. Laufzeit: 995 Std 29 Min

Auszahlinfo :

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

GIF-TR5 Logdaten:

GIF-TR5 Info :

- DB-SLE-SW Version:
- Gif-SLE-SW Version:
- SW-info:
- LAN-info:
- WEB-config:

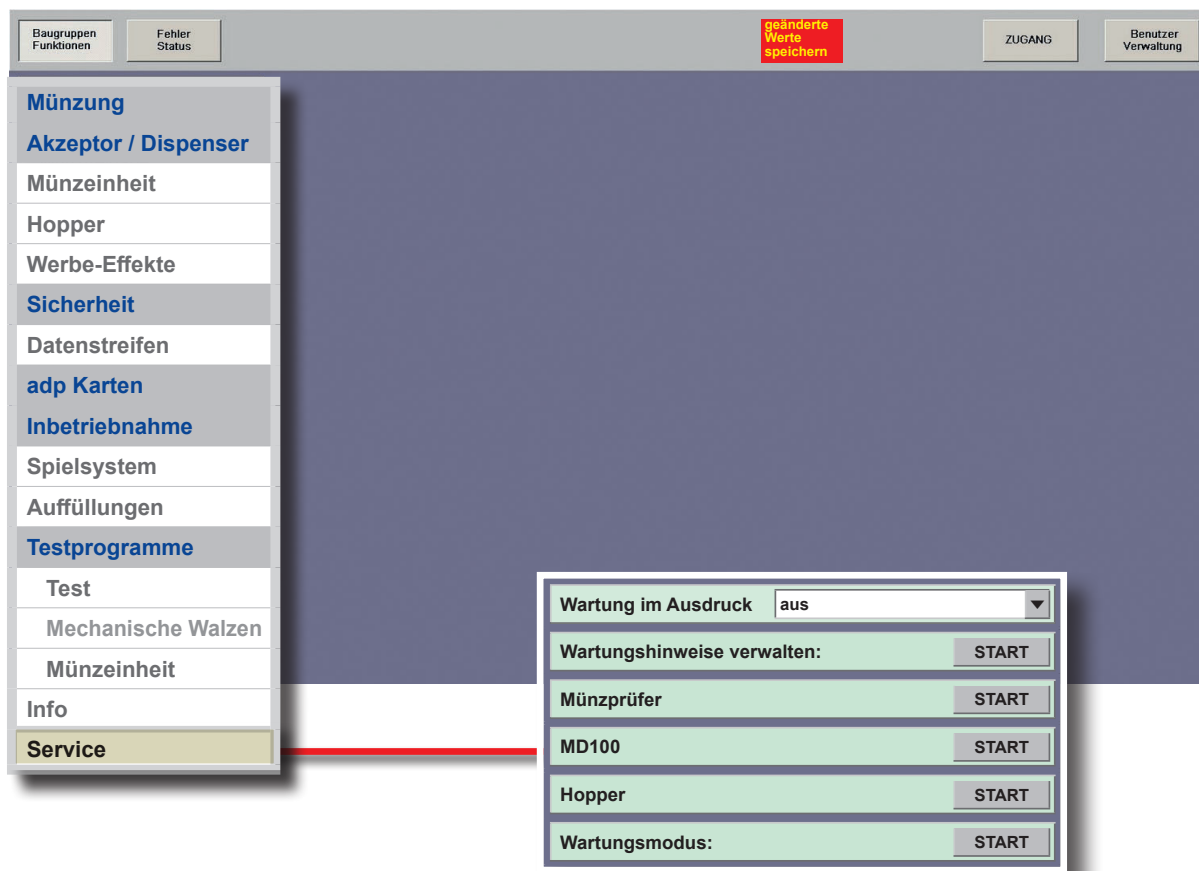
Ewigbilanz Scheinbewegungen :

- Stapler Aktivitaeten: 10
- Dispenser Aktivitaeten: 32

Konfigurations-Code :

QR Code: [QR Code]

16 Service

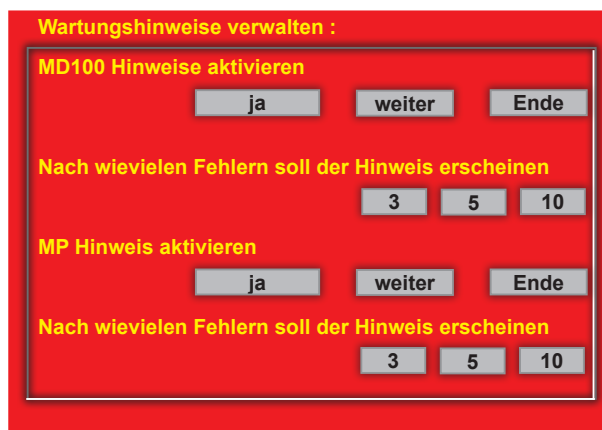


Wartung im Ausdruck

Bei „ein“ werden Wartungshinweise im Ausdruck ausgegeben.

Wartungshinweise verwalten

In diesem Menü kann konfiguriert werden, ob für den MD100 oder den Münzprüfer Wartungshinweise ausgegeben werden sollen. Sind die Wartungshinweise aktiviert, kann gewählt werden, ob nach 3, 5, 10 ein Wartungshinweis erscheinen soll.



Münzprüfer

Anzeige von Betriebs- und Statistikdaten.
Die Darstellung in der Grafik sind Beispiele.

Münzprüfer :

Münzprüfer in Betrieb
freigeschaltet am 24.11.2017
NRI1644160eagle v02.12
Verschlüsselter MP
Seit Inbetriebnahme:
Betriebsstunden
Eingeworfene Münzen
Seit letztem Service:
Betriebsstunden:
Eingeworfene Münzen:
MP Wartungszähler zurücksetzen?

Ja Nein

MD100

Anzeige von Betriebs- und Statistikdaten.
Die Darstellung in der Grafik sind Beispiele.

MD100:

Merkur Dispenser 100 in Betrieb
freigeschaltet am 24.11.2017
Verschlüsselter Akzeptor
Verschlüsselter Merkur Dispenser
Seriennummer Stapler:
Seriennummer Dispenser:
Eingeworfene Münzen
Seit Inbetriebnahme:
Betriebsstunden:
eingezahlte Scheine:
Aufgerollte Scheine:
Ausgezählte Scheine:
Seit letztem Service:
MD100 Wartungszähler zurücksetzen?

Ja Nein

Hopper

Anzeige von Betriebs- und Statistikdaten.
Die Darstellung in der Grafik sind Beispiele.

Hopper

Verschlüsselter Hopper 2 Euro V 03.12
freigeschaltet am 24.11.2017
Seit Inbetriebnahme:
Betriebsstunden:
Ausgezählte Münzen:
Seit letztem Service::
Betriebsstunden:
Ausgezählte Münzen:
Hopperwaage 2 Euro V 01.15:
Verschlüsseltes Auszahlrohr 10 Cent 0.04

Beenden

Wartungsmodus

Ist dieser Modus eingeschaltet, können bei laufendem Gerät Wartungsarbeiten vorgenommen werden.

Wartungsmodus :

Spannung wird ausgeschaltet...
Spannung ist <AUS>

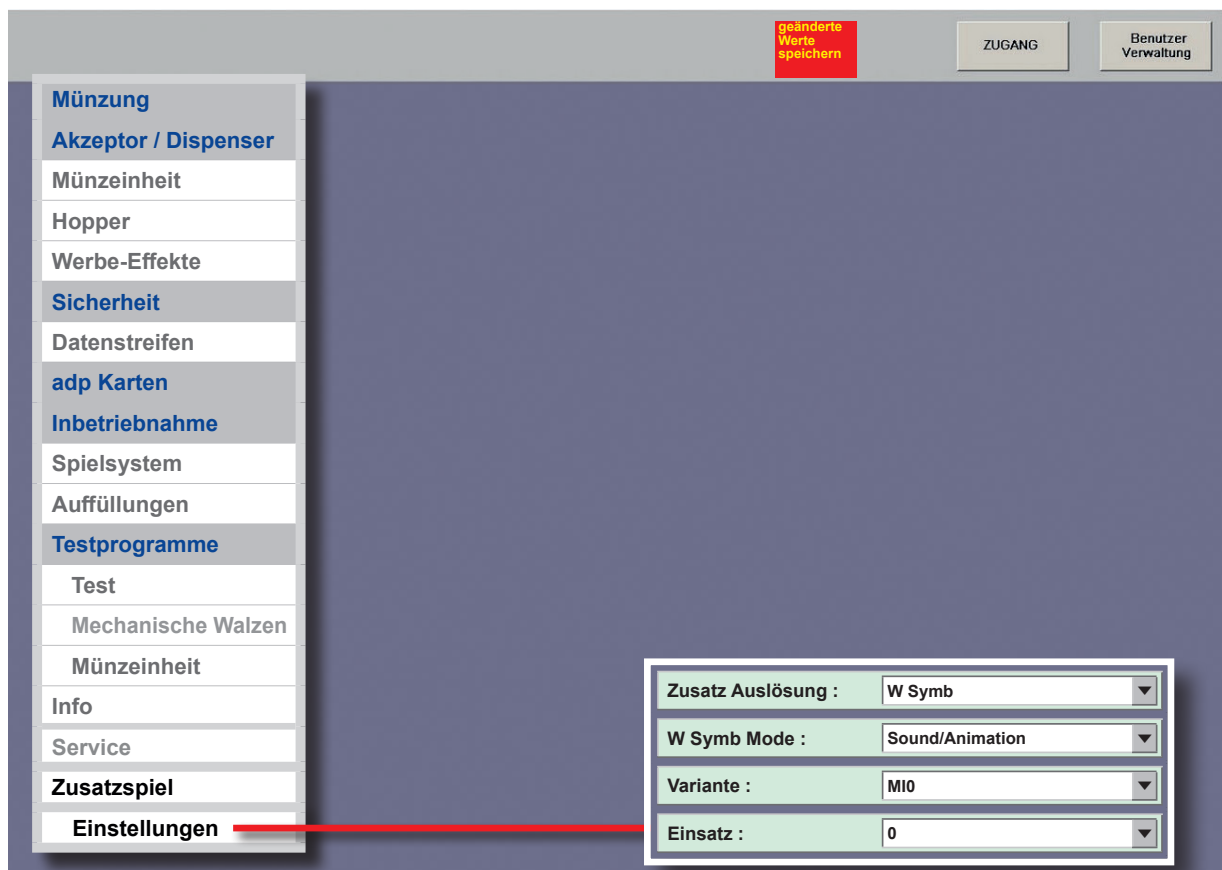
Ende



VORSICHT

Keine Arbeiten an Netzteil, GIF-Modul, Monitoren und Steuereinheit vornehmen. Diese stehen weiterhin unter Spannung.

17 Zusatzspiel



Zusatz Auslösung

Hier wird die Defaulteinstellung für die Auslösung des Zusatzspiels eingestellt. Nach jedem Spielerwechsel wird die vom Spieler gemachte Einstellung auf den hier gewählten Defaultwert zurückgesetzt.

Auswahlmöglichkeiten:

W Symb (ab Werk): Das Zusatzspiel wird, sofern das aktuelle Spiel dies unterstützt durch Scattersymbole auf den Walzen ausgelöst. Ist dies für das aktuelle Spiel nicht möglich, wird auf die "Hau-den-Lukas"-Darstellung zurückgegriffen.

Lukas: Das Zusatzspiel wird immer durch eine "Hau-den-Lukas"-Auspielung ausgelöst.

W Symb Mode (je nach Spielepaket verfügbar)

Hier kann eingestellt werden, ob und wie die Scattersymbole, die das Zusatzspiel auslösen beim Walzenlauf animiert werden sollen (nur bei den Zusatzspielen Five, MegaSpace und Tano möglich).

Variante (je nach Spielepaket verfügbar)

Hier kann bei Spielepaketen, die eine Umstellung des Zusatzspiel-Features erlauben (nur bei All-Stars-Spielepaketen, Multi Mega Multi-Spielepaketen) die Variante verstellt werden.

Ab der Magie 330er Reihe kann diese Verstellung auch dadurch gemacht werden, dass unter "Spielsystem" das Paket umgestellt wird (siehe Seite 51). Die zugehörige Variante wird dann automatisch eingestellt (nach einer Umstellung startet das Gerät beim nächsten Spielerwechsel neu).

Einsatz (je nach Spielepaket verfügbar)

0 (ab Werk): Nach jedem Spielerwechsel wird der Zusatzeinsatz deaktiviert. Für eine Teilnahme am Zusatzspiel muss der Spieler diesen mit Hilfe des Einsatzbuttons aktivieren.

aus: Nach jedem Spielerwechsel wird der Zusatzeinsatz wieder aktiviert. Der Spieler kann diesen mit Hilfe des Einsatzbuttons deaktivieren.

18 Fehlerstatus

Baugruppen Funktionen
Fehler Status
ZUGANG
Benutzer Verwaltung

Faultabelle 1 1

Faultabelle 2 2

Foul löschen 3

Fehlercode-Tabelle : ist gelöscht

Still-stand	Ausfall	Wartung	Falsche Einheit	Netzwerk	°C CPU Board	Elevator	
Auslesen	UHR defekt	Initialisierung	AE unversch.	BGKL Code,TO	CPU Warn.	Motor	
Zulass. Karte	Kontroll Einheit	Rohrbl. abklap.	Falscher Prüfer	BGKL Daten	CPU kritisch	LS unten	
HILFE	Rohr fehlt	EMP anlernen	Prüfer fehlt		Board Warn.	LS oben	
	Sound Modul	AKZ anlernen	EMP - Rohrbl.		Board kritisch	LS Stau	
AUS - Karte	Hardware	AKZ gesperrt					
Leerspielung	Software	Duo Perfekt					
Fehl-münzung		Dispen. leeren					
Einbruch		Hopper Manipul.					

Tastenfehler	Füllst. offen	Münz-rohr	Rohr Lichtsch	Auszahl Lichtsch	EMP Lichtsch	Füllst.-Lichtsch	Maschine
	10 Cent mitte	10 Cent leer	10 Cent klemmt	10 Cent defekt	10 Cent defekt	10 Cent mitte	Motor 1
Risiko rechts	1 € mitte	1 € leer	1 € klemmt	1 € defekt	1 € defekt	1 € mitte	Motor 2
Risiko links	50 C/2 € mitte	50 C/2 € leer	50 C/2 € klemmt	50 C/2 € defekt	50 C/2 € defekt	50 C/2 € mitte	Motor 3
Schloss-schalter	2 € mitte	2 € leer	2 € klemmt	2 € defekt	2 € defekt	2 € mitte	Motor 4
Stop Taste	10 Cent oben		10 Cent defekt			10 Cent oben	Motor 5
Rück-gabe	1 € oben		1 € defekt			1 € oben	
Taste mitte	50 C/2 € oben		50 C/2 € defekt	Faden Fehler		50 C/2 € oben	
Start Taste	2 € oben		2 € defekt	AKZ - Fehler		2 € oben	G-Bus

Bei einem Fehler wird der Text für die Fehlerart rot dargestellt, die eingeblendete Zahl im Feld zeigt die Fehlerhäufigkeit an.

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

Techniker Karte zum Anmelden verwenden

Ist die Kartenummer 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 und sich als **"Administrator"** anmelden

- **"Benutzer"** wählen



- Techniker Karte einschieben

Benutzerverwaltung

Benutzer wählen :

Benutzer :

Passwort :

gesperrte Funktionen

freigegebene Funktionen

Auswerfer Test 10 C :

Auswerfer Test 2 EU :

speichern löschen ENDE

- Die **Kartenummer** (in der Abbildung Beispiel-Nr.) wird als **"Benutzer"** hinterlegt

Benutzerverwaltung

Benutzer wählen :

Benutzer :

Passwort :

gesperrte Funktionen

freigegebene Funktionen

Auswerfer Test 10 C :

Auswerfer Test 2 EU :

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



[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



produziert von:

adp MERKUR GmbH
Paul-Gauselmann-Straße 1
32312 Lübbecke

Telefon 05741/ 273-0
Telefax 05741 / 273-108
www.adp-MERKUR.de

Service

Technische Hotline: 05741 / 273 273

Teiledienst: 05741 / 273 273

Mo. - Fr. von 9.00 Uhr - 19.00 Uhr und Sa. von 9.00 Uhr - 14.00 Uhr

Fax: 05741 / 273 366

Zentrale

Telefon: 05741 / 273-0

Fax: 05741 / 273 108

