

SERVICEMENÜ

# PROFI-TOOL

## TR5-Version 1

V2.0

RÖHRE / HOPPER

Münzung
Münzannahme
Münzfreigabe
Akzeptor / Dispenser
Akzeptor
MD 100
Münzeinheit
Hopper
Werbe-Effekte
Sicherheit
Datenstreifen
Buchungsdaten
adp Karten
Admin Karte
Karten Typ
BGKL
Inbetriebnahme
System
allgemein
Spielsystem
Testprogramme
Test

Open START:		START
Test 10 C:	FREIGABE	START
Test 50 C:	FREIGABE	START
Test 1 EU:	FREIGABE	START
Test 2 EU:	FREIGABE	START
		START
		START
		START

Fehler:  
Anmeldungen des Münzprüfers NRI  
ist bei Münzannahme NRI  
Fehler/Sortierfehler NRI  
Fehler und Fehlereinträge: WH  
Fehlereinträge vorhanden

Ende

Servicemenü  
PROFI-TOOL TR5-1

Merkur Akzeptor Dispenser  
Zuordnung  
Inhalt  
Leistung  
Scheinanzug vom Münzvorrat unabhängig  
Rückwärtsprüfung aus  
häufigste Scheinsorte zuerst aus

## 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 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 dennoch vergessen, wenden Sie sich bitte an unsere Technische Hotline.**

## Hinweis zum EMP-Tausch

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

## **PROFI-TOOL TR5** Version 1 v2.0

11. Juni 2018

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.

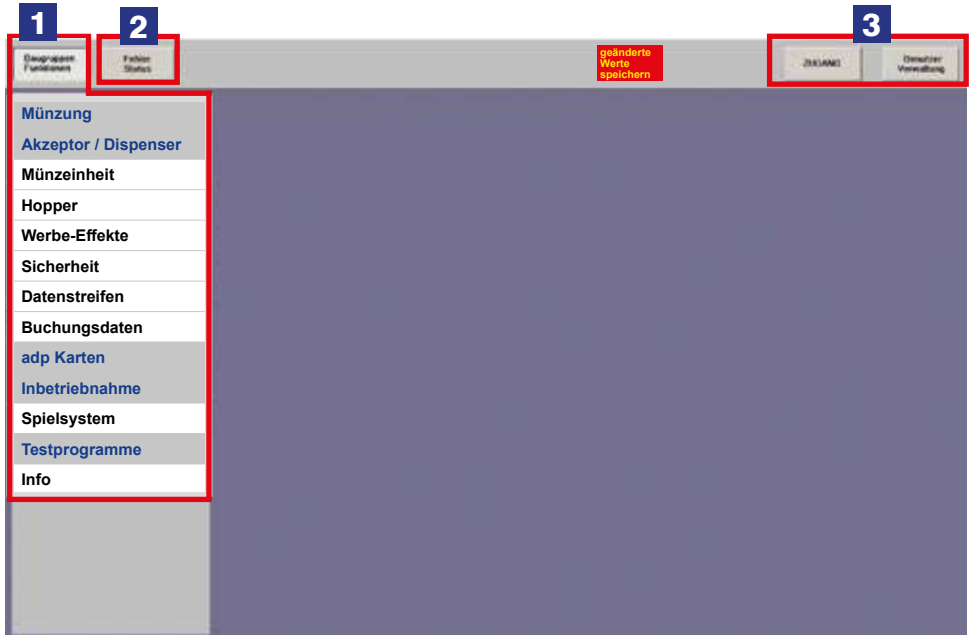
### **Marken**

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.

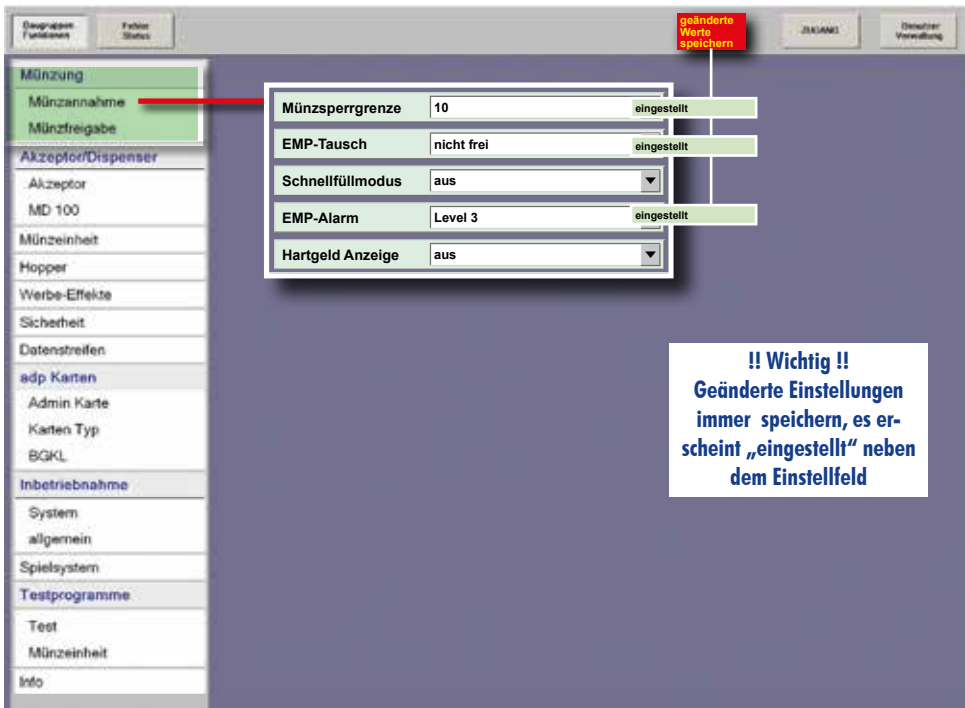
**3 Zugang / Benutzerverwaltung** Es können Berechtigungen für bestimmte Funktionen vergeben werden. Hier können Benutzer und Berechtigungen festgelegt werden.

## 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.

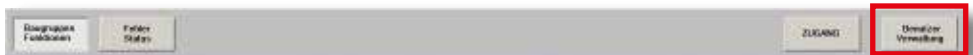


## Benutzerverwaltung/Zugang


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

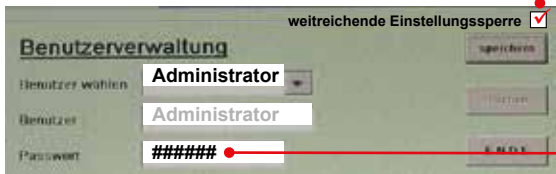
- „Benutzer Verwaltung“ auswählen
- „A“ als Administrator Passwort eingeben
- Eingabebestätigung 


### weitreichende Einstellungssperre

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

### Administrator-Passwort ändern

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



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

**Eingabebestätigung**

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



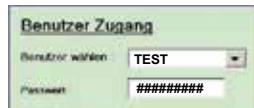
## Hinweis

Die im Serviceprogramm grau hinterlegten Funktionen kann ein Benutzer nur nach einer FREIGABE durch den Administrator erreichen.

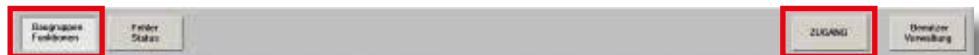
Beim Anlegen eines Benutzerkontos müssen diese Berechtigungen vergeben werden. Der Benutzer erreicht dann die für ihn freigegebenen Funktionen nach seiner Anmeldung.

## Anmeldung als Benutzer

- „Zugang“ auswählen
- Benutzer auswählen
- Passwort eingeben



**LOGIN mit der Techniker Karte**  
siehe Seite 55



- „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.

### MD100: Seite 14-18

Manipulationsschutz	aus	
Scheinsofortabzug	aus	
DispReset 5min Pause	aus	
Scheinannahmeverz.	aus	
F_DM	aus	
MaxScheine pro Fach (0-34):	<b>FREIGABE</b>	START
Akzeptor Dispenser:	<b>FREIGABE</b>	START

### Münzannahme: Seite 10-11

Münzsperrgrenze	10	
Sicherheitsstufen	EMP ohne LI	
EMP-Tausch	nicht frei	
Schnellfüllmodus	ein	
EMP-Alarm	Level 2	
Hartgeld Anzeige	aus	

### Münzeinheit: Seite 19-21

Rohrfüllmenge:	300 EU	
max. Wirteauf.:	unbegrenzt	
Sofortabzug:	aus	
Wirrückgabe:	ein	
min. Wirrückgabe:	50	
1. 2E im Spiel:	Rohrfüllung	
Auffüllprogramm	gesperrt	
2. Rattern:	aus	
Rohrdiff. anz.	aus	
Fehlbetr. anz.	aus	
Auszahlinfo	ein	

### Buchungsdaten: Seite 32

Streifen anzeigen	START
-------------------	-------

### Admin Karte: Seite 32-33

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

### Test: Seite 45-49

Lampentest:	START
Tastentest:	START
Faulttest:	START
Scheinkasse:	START
Zeit/Datum:	START
Wirtsauffüllung:	START
Gewinntest:	START
Recall:	START
Testbild:	START
Touch Test:	START

### Werbe-Effekte: Seite 28

Bel. Name:	Bespielt halb hell	
Top 10 löschen:	START	

### Karten Typ: Seite 34-37

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

### Münzung

- Münzannahme
- Münzfreigabe
- Akzeptor / Dispenser
- Akzeptor
- MD 100
- Münzeinheit
- Hopper
- Werbe-Effekte
- Sicherheit
- Datenstreifen
- Buchungsdaten
- adp Karten
- Admin Karte
- Karten Typ
- BGKL
- Inbetriebnahme
- System
- allgemein
- Spielsystem
- Testprogramme
- Test
- Mechanische Walzen
- Münzeinheit
- Info

### Info: Seite 52-53

Geräte Name:	
Checksumme:	
Modus:	
Zulassungs-Nr.	
Ein- Auszahleneinheit	START
Temperatur	START
Batteriestatus	OK
Modul Info	START
Auszahlinfo	START
Ewigbilanz Scheinbewegungen	START
Druck Einstellungen	aus

Diese Einstellungen sind nur möglich bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit



## 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	
Akzeptorsperrenzgrenze	75	
Scheine freigeben:	5, 10, 20 EURO frei	
Akzeptor Statistik	ein	
Erhöhte Sicherheit	ein	
Akz/Disp Ewigbilanz	ein	
Akz/Disp Ewigbilanz löschen:		START

## Hopper: Seite 22-27

Hopperwaage	ein	
Hoppersicherheit	<b>FREIGABE</b>	START
Hopperfüllmenge		START
Hoppdif. anz.	aus	
Nachfüll:		START
Hopper Saldo	aus	
Auszahlvolumen:		START
2 Euro Hopper Auffüllung		START
Hopperrevision	<b>FREIGABE</b>	START
Stauli-Überwachung	aus	<b>FREIGABE</b>
Sicherh. Akz. Hopper:	normal	<b>FREIGABE</b>
Hoppertausch	<b>FREIGABE</b>	START

## Warnhinweise: Seite 29

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

## Datenstreifen: Seite 30-31

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

## System: Seite 40-42

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

## 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 43-44

Lautstärke:		START
min. Lautstärke:	<b>FREIGABE</b>	START
Monitor:		START
Werbevideo:		START
Warnhinweis:		START
Restzeit:		START
Uhr anzeigen:		START

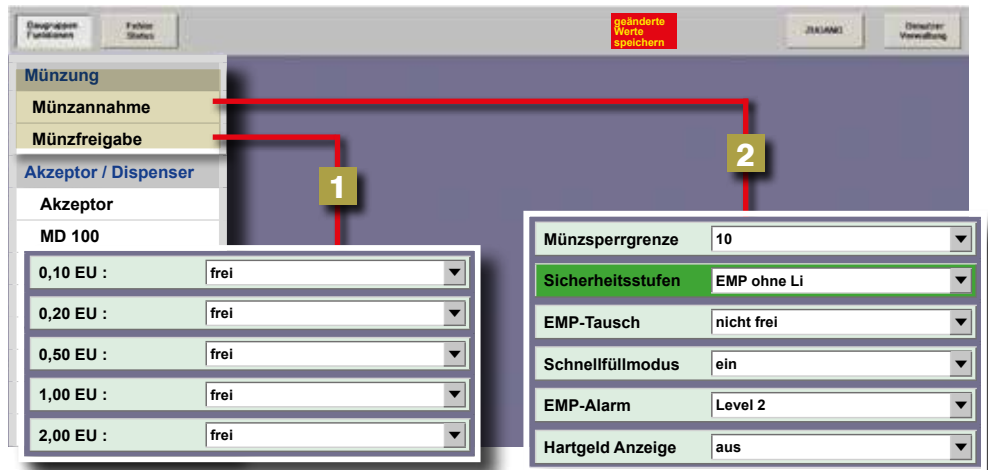
## Münzeinheit: Seite 50-51

Münzklappen START:		START
Auswerfer Test 10 C:	<b>FREIGABE</b>	START
Auswerfer Test 50 C:	<b>FREIGABE</b>	START
Auswerfer Test 1 EU:	<b>FREIGABE</b>	START
Auswerfer Test 2 EU:	<b>FREIGABE</b>	START
Münzfehler:		START
Münztest / Auffüllung:		START
Elevator Test:		START

## Spielsystem: Seite 44

Spiel sperren:	--	<b>FREIGABE</b>
Spielvariante:	5 M	
MTG alle sperren:	-	<b>FREIGABE</b>
MTG Spiel sperren:	--	<b>FREIGABE</b>
MTG alle freigeben:	-	<b>FREIGABE</b>
MTG Spiel freigeben:	--	<b>FREIGABE</b>

## 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 Fälskaten 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>

#### 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	<i>EMP mit LI</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

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

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

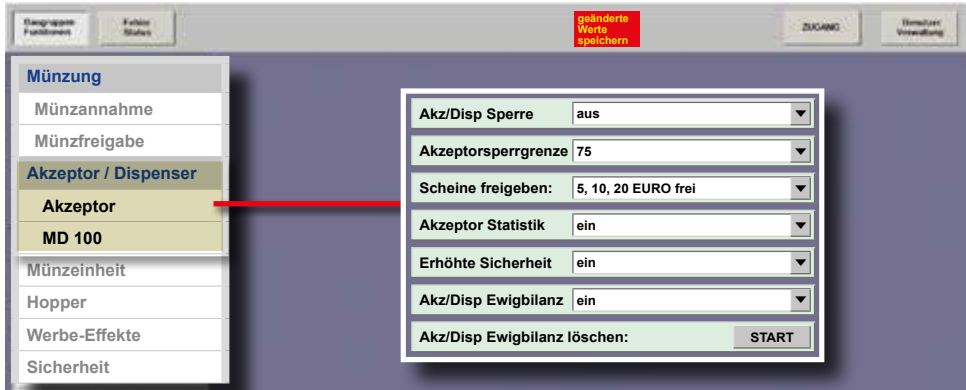
**ausgeschaltet:** keine Überwachung

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*)

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.

### Akzeptorgrenze

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 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

<b>Einstellungen</b>	5/10/20€ frei; 5/10€ frei 5€ frei; alle gesperrt
<b>ab Werk</b>	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

<b>Einstellungen</b>	ein / aus
<b>ab Werk</b>	ein

## Erhöhte Sicherheit

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

### Erhöhte Sicherheit

<b>Einstellungen</b>	ein / aus
<b>ab Werk</b>	aus

## Akz/Disp Ewigbilanz

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

### Akz/Disp Ewigbilanz

<b>Einstellungen</b>	ein / aus
<b>ab Werk</b>	ein

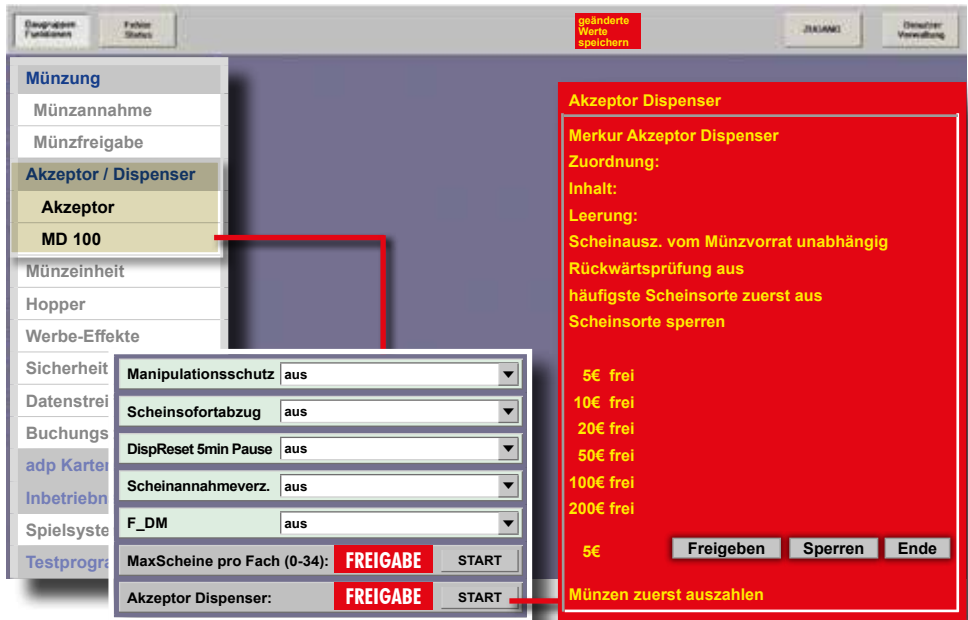
Im Beispiel rechts ist der Fehler „Disp. Fehler bei Auszahlung“ 3x aufgetreten.

### 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.



## 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.

## 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 evt. aufgetretenen Banknotenstau im Dispenser zu beseitigen.

Disp Reset 5 Min Pause	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	ein

## Scheinannahmeverzögerung

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

### 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

Scheinannahmeverzögerung	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

## 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

## Maxscheine pro Fach (00-34)

Direkteingabe der Banknotenanzahl pro Fach. Kein Ausdruck mit Löschen erforderlich.

MD100 MaxScheineFach

Anzahl Scheine für Fach1: (0-34)

Weiter
34

**Akzeptor Dispenser**

Merkur Akzeptor Dispenser

Zuordnung:

Inhalt:

Leerung:

Scheinausz. vom Münzvorrat unabhängig

Rückwärtsprüfung aus

häufigste Scheinsorte zuerst aus

Scheinsorte sperren

5€ frei

10€ frei

20€ frei

50€ frei

100€ frei

200€ frei

5€ **Freigeben** **Sperren** **Ende**

Münzen zuerst auszahlen

**• Freischaltung bei Meldung F\_DA**

**• Banknotenannahme**

## 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 MD100 Fallkasse nach einem Tausch. „Tausch/Freigabe“ starten.

**Auslesen mit Löschen erforderlich**

**Akzeptor Dispenser**

Merkur Akzeptor Dispenser

**Tausch/Freigabe** **Ende**

**Akzeptor Dispenser:**

Merkur Akzeptor Dispenser

Bitte GGSG mit Löschen auslesen !

**Akzeptor Dispenser:**

Merkur Akzeptor Dispenser

Merkur Akzeptor Dispenser ist jetzt freigegeben!

Bitte Tür schliessen



## 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.

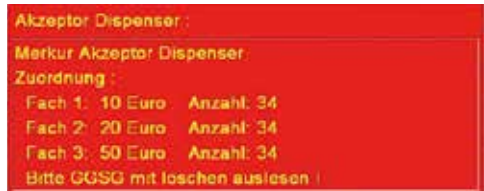
### Zuordnung: Anzahl

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

### Ausdruck mit Löschen erforderlich

## Inhalt (Merkur Dispenser 100)

Der Dispenserinhalt wird angezeigt



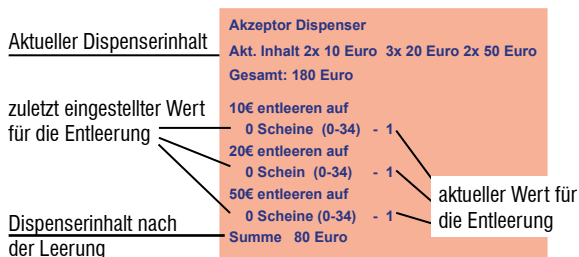
## Leerung (Merkur Dispenser 100)

### 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.



## 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 EIN

AUS = höherwertige Banknoten werden zuerst ausgezahlt

EIN = die am häufigsten eingegebene Banknote wird zuerst ausgegeben.



## Banknoten sperren/freigeben



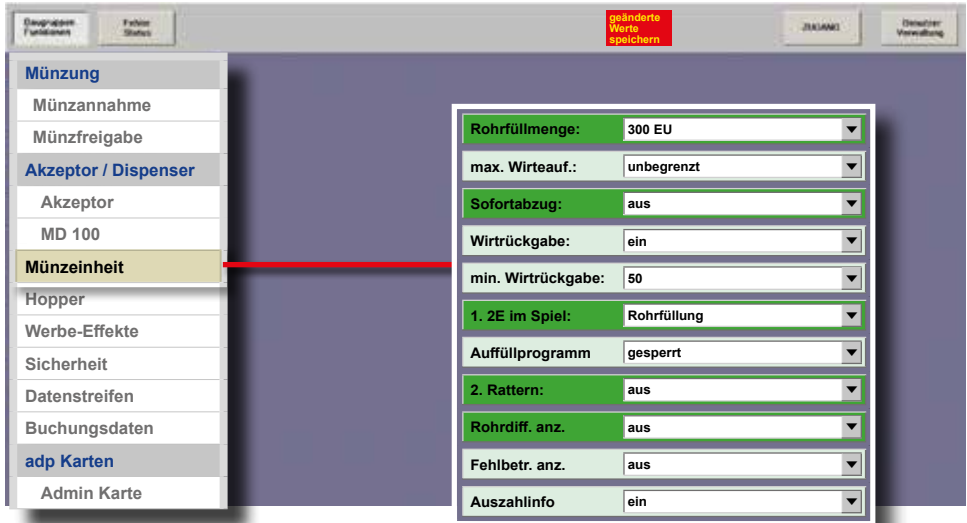
## Münzen zuerst auszahlen; Ab Werk: AUS

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.





## 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.

Bei den Einstellungen AA0, AA1 und AA2 wird versucht, immer die größtmögliche Münze auszusahlen. 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.

#### 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€

#### 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

<b>Einstellungen</b>	500-3000 (in 500er Schritten) / unbegrenzt
<b>ab Werk</b>	<i>unbegrenzt</i>

## Sofortabzug (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

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

So auch beim Auszahlvorgang.

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.

### Sofortabzug

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

## 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 im Hopper verbleibt -siehe nächste

Seite „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

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

## min. Wirterückgabe

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

### min. Wirterückgabe

<b>Einstellungen</b>	50/100/150/200€
<b>ab Werk</b>	<i>50€</i>

## 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

<b>Einstellungen</b>	Rohrfüllung/Kasse >20/>30/>40
<b>ab Werk</b>	<i>Rohrfüllung</i>

## Auffüllprogramm -Minimalstandsblinken-

Wenn ein Münzpfel langsam blinkt, ist der Vorrat der entsprechenden Münzsorte unter 10 Münzen gesunken und eine Auffüllung kann vorgenommen werden. Der eingeworfene Betrag wird anschließend im größeren Münzwert wieder ausbezahlt. Die Signalisierung durch einen langsam blinkenden Münzpfel ist ab Werk ausgeschaltet, kann hier aktiviert werden.

### Auffüllprogramm

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

## 2. Rattern (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

Bei Einstellung EIN wird bei einer nicht korrekten Auszahlung (z.B. Münzverklammerung) abermals versucht, durch Zuschalten einer Auszahlungshilfe (Rattereffekt) die Münze auszus zahlen.

### 2. Rattern

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

## Rohr-/Hopperdifferenz anzeigen

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

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

### Rohr-/Hopperdifferenz anzeigen

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

## Fehlbetrag anzeigen

Beträge nach einer Leerspielung anzeigen.

### Auszahlinfo

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

Infotext:

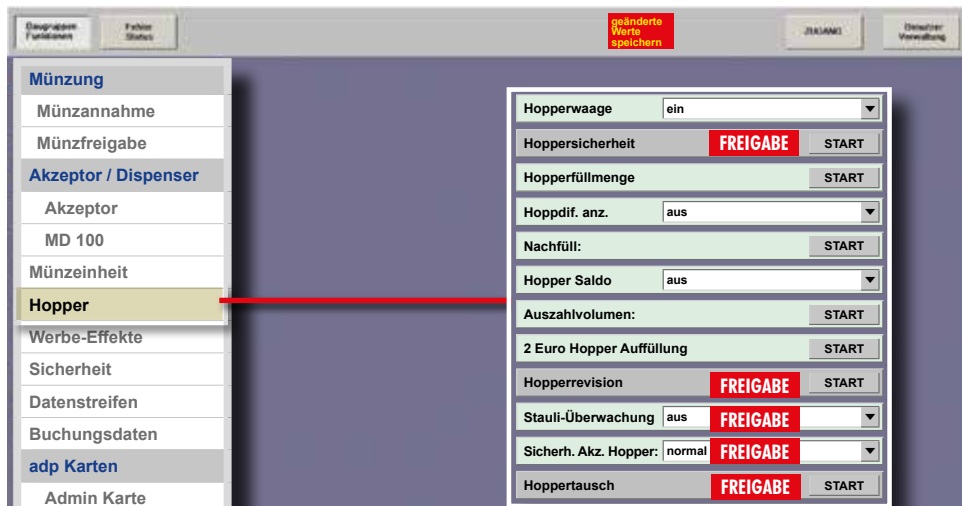
„Bitte auf xx,xx EUR aufmünzen“

### Fehlbetrag anzeigen

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

### Auszahlinfo

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



## 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** 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: 10 Münzen**



## 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: 10 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: 10 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 Hopperdifferenz im Ausdruck ein.

### !!! 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

## 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	500

#### 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.

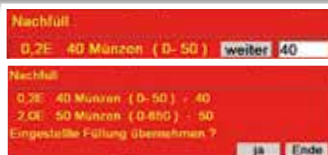
Hopperdiff. anzeigen	
Einstellungen	aus / ein
ab Werk	aus

### 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.

**Hinweis:** Diese Füllmethode ist nur möglich, wenn das Gerät bereits mit Münzen bespielt wurde, ansonsten ist der Menüpunkt ausgeblendet.

Nachfüll	
Einstellungen 2€	0-650
Einstellungen 10Ct	0-50
ab Werk	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 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



- „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 -für Geräte mit Waagehopper ohne Elevator (LOGIN erforderlich)

Die Staulichtschanke im Hopperauswurfkanal aktivieren.

Stauli-Überwachung	
Einstellungen	aus/ein
ab Werk	aus

## 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 :**

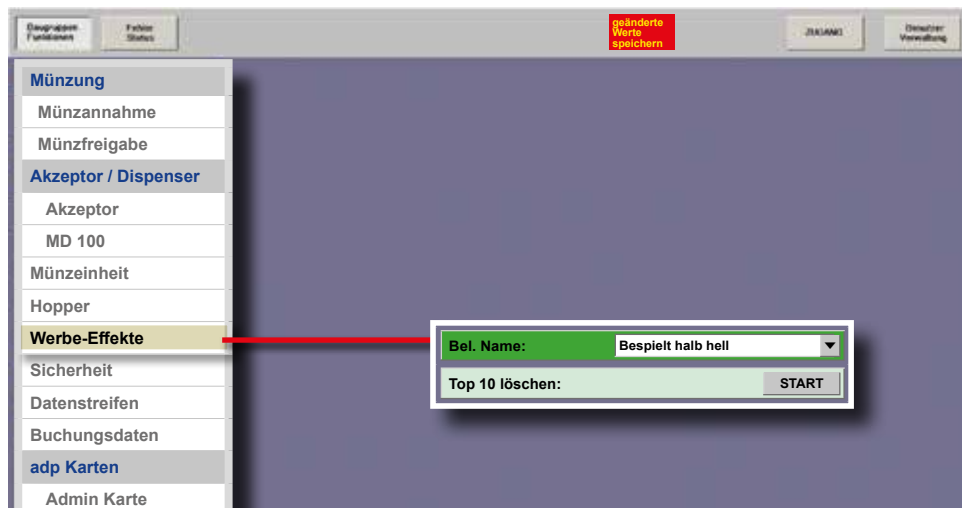
Hopperinhalt : 0 EURO

Bitte GSG ausschalten

Hopper manuell leeren und tauschen

GSG einschalten und neuen Hopper freigeben

Im Service Hopper direkt auffüllen



## 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.





## SICHERHEIT

### Ohne Technikerkarte -Türöffnungskontrolle

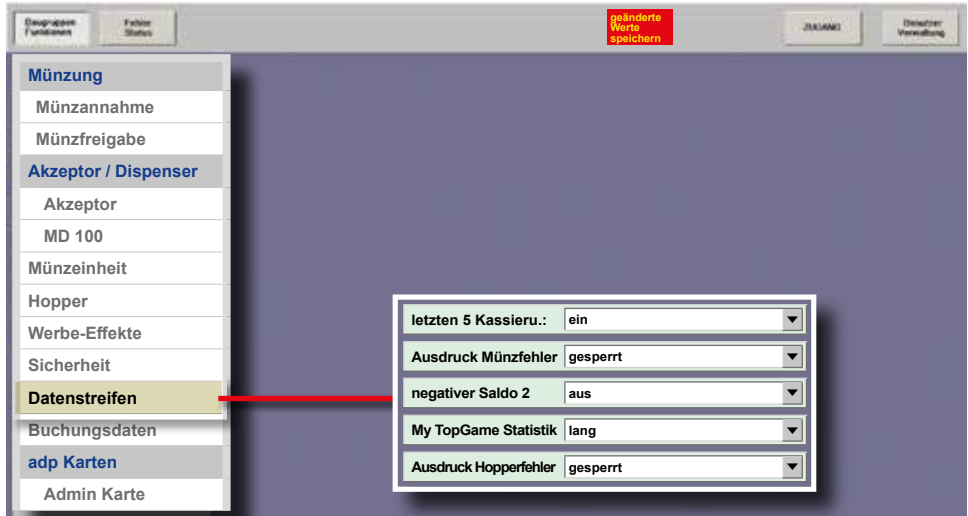
Ist die Türöffnungskontrolle aktiviert, wird beim Öffnen der Fronttür ohne Stecken der Technikerkarte oder einer registrierten ADMIN-Karte ein Alarmton erzeugt, auch bei einer Kassierung. Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Ausdruck registriert.

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

ohne Technikerkarte	
<b>Einstellungen</b>	kein Alarm bei Türöffnung / Alarm bei Türöffnung / Alarm bei nicht reg. Karte
<b>ab Werk</b>	kein Alarm bei Türöffnung

### Alarm bei nicht reg. Karte

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



## DATENSTREIFEN

### Letzten 5 Kassierungen

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

letzten 5 Kassierungen	
<b>Einstellungen</b>	ein / aus
<b>ab Werk</b>	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

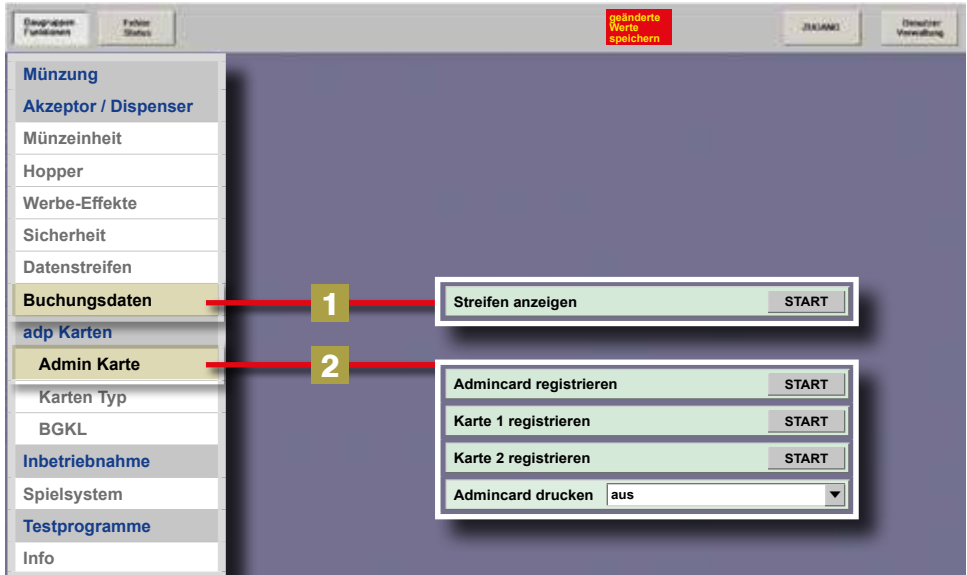
Bei Einstellung **kurz** werden die My Top-Game Spiele kumuliert dargestellt.  
Bei Einstellung **lang** werden die MyTop-Game Spiele detailliert dargestellt (längerer Ausdruck).

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

## Ausdruck Hopperfehler

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

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



## 1 BUCHUNGSDATEN

### Streifen anzeigen

Datenstreifen auf dem Monitor anzeigen lassen.

#### Streifen anzeigen

Daten werden geladen  
Bitte warten ...

## 2 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 nur 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

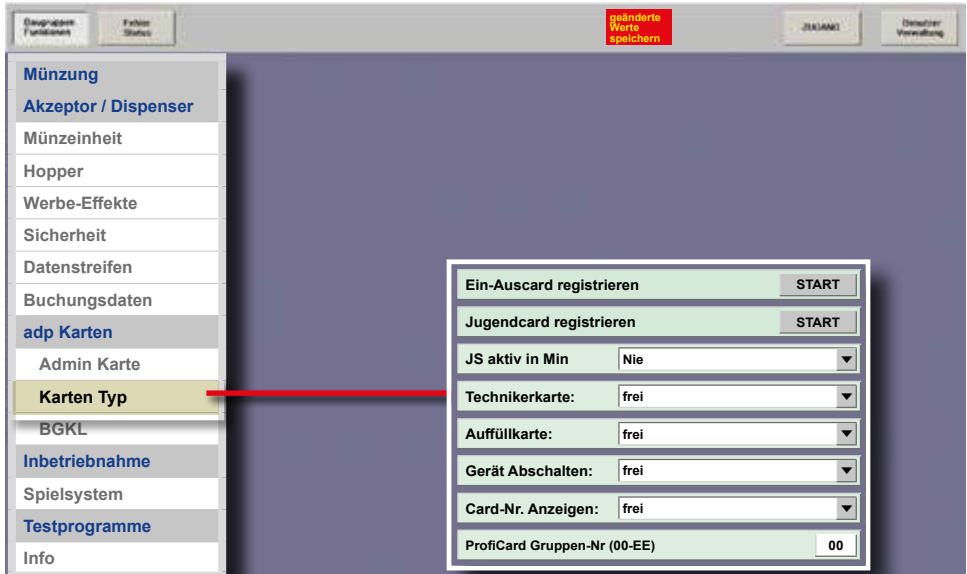


Ist eine Karte bereits registriert, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

## 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 Werbelichtphase.

Der Jugendschutz-Modus wird mit der Jugendschutzkarte eingeschaltet -Display zeigt „Jugendschutz aktiv. Bitte an die Mitarbeiter wenden.“, die Karte muss vorher registriert werden. Ausgeschaltet werden kann dieser Modus nur mit der Jugendschutzkarte selbst oder durch Türöffnung -der untere Bildschirm zeigt „Jugendschutz inaktiv“.



## 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
ab Werk	nie

## Nachrüstsatz Fernbedienung Jugendschutz

Optional kann der Jugendschutz-Modus mit der nachrüstbaren Jugendschutz-Fernbedienung aktiviert werden. Der Nachrüstsatz enthält alle notwendigen Materialien zur Ausstattung eines Gastroplatzes mit je nach Set bis zu 3 Geräten.



## 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

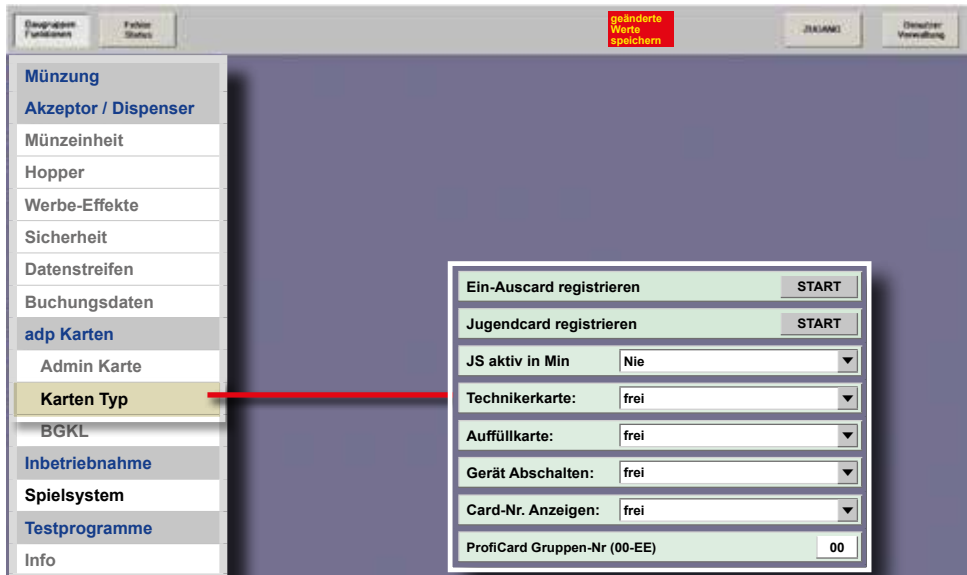
## Weitere Funktionen:

**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 bereitzuhalten. 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.*

## 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

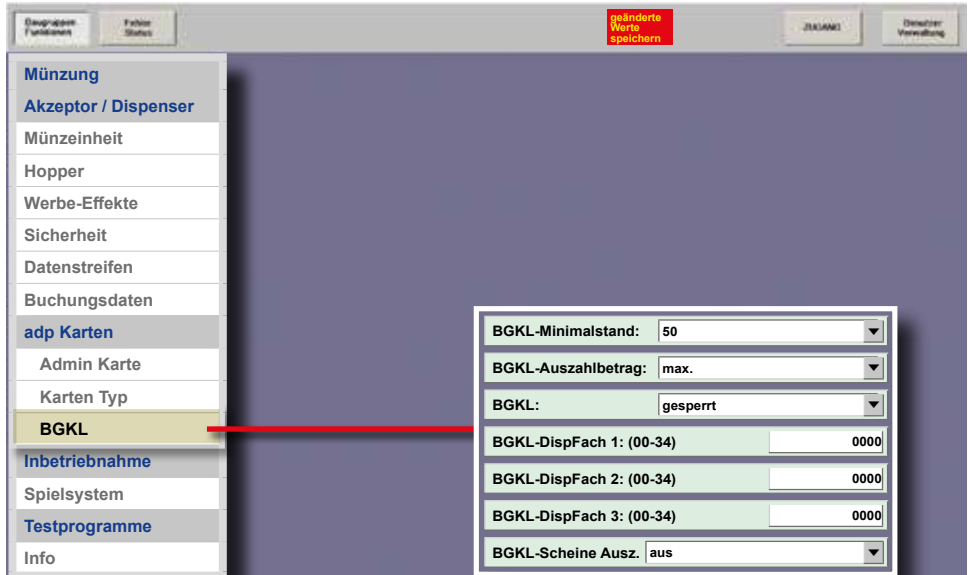
Mit dieser Einstellung kann die Nutzung der Ein/Aus Karte gesperrt werden. Mit der Werkseinstellung „frei“, ist die Kartennutzung zugelassen



## 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 Wechselner 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 Minimalstand

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

BGKL-Minimalstand	
Einstellungen	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

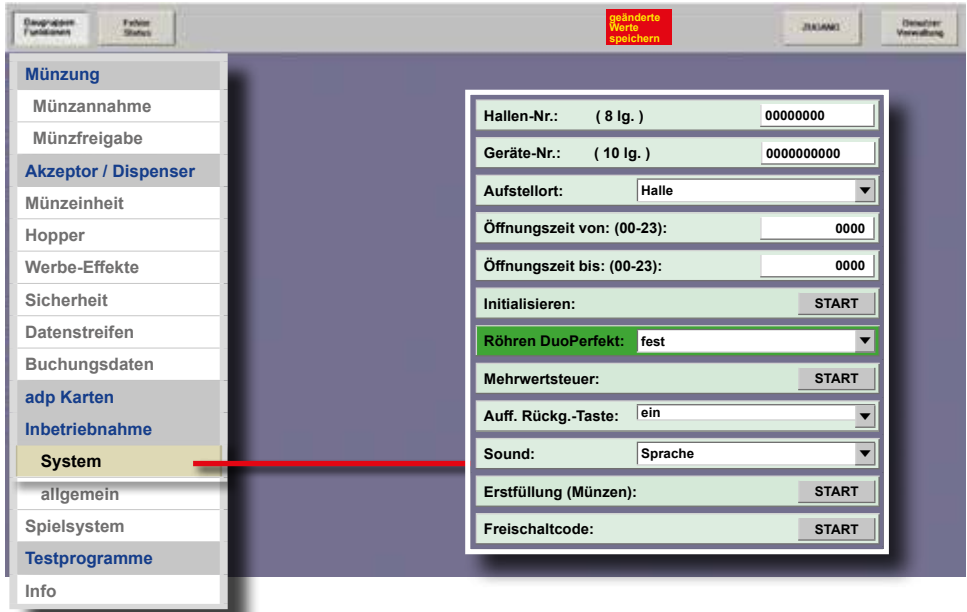
Die Menge der Banknoten, die bei einer Zwischenkassierung je Fach (Fach 1-3) im Dispenser verbleiben soll.

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

## BGKL-Scheine Ausz.

Bei Einstellung „ein“ ist die Banknotenzahlung 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).





## Initialisieren

Erscheint auf dem TFT des Gerätes F\_IN, ist eine Initialisierung erforderlich.



## Röhren DuoPerfekt (nur bei Geräten mit Röhrenmünzeinheit)

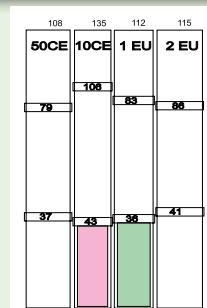
Beim Betrieb eines GSG auf den Wechselständer DUPLEX kann das Füllverhalten der Münzröhren im GSG eingestellt werden.

### 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“

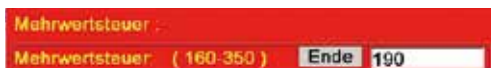
Die 2 €-Münze wird ebenfalls immer in den DUPLEX geleitet. Die übrigen Münzröhren befüllen sich je nach eingestellter Röhrenfüllmenge (empfohlene Einstellung: AA1 bzw. AA2).

## 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 Hopper und 10Ct.-Röhre

Der Hopper und die 10Ct-Münzröhre können bei der ersten Inbetriebnahme des Gerätes direkt befüllt werden, dieses kann nur **vor dem ersten bezahlten** Spiel erfolgen!

**Erstauffüllung (Münzen) :**

0,1E: (0- 50) - 40

2,0E: (0- 650)

**Erstauffüllung (Münzen) :**

0,1E: (0- 50) - 40

2,0E: (0- 650)

### Hinweis

*Die direkte Befüllung ist nur vor dem ersten bezahlten Spiel möglich !*

*Wurde bereits ein Spiel gemacht, oder eine Änderung der Füllmenge vorgenommen, ist keine erneute Einstellung der Auffüllmenge möglich.*

- Servicebetrieb einleiten
- Damit die 10Ct-Münzen in die Röhre gefüllt werden können, bitte den Münzprüfer entnehmen
- „Erstfüllung“ starten und die gewünschte Anzahl Münzen einstellen  
ab Werk: 0,1EU --> 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

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

Ein Eintrag im Ausdruck erfolgt unter

### ERSTBEFÜLLUNG:

SEIT INBETRIEBNAHME: .....

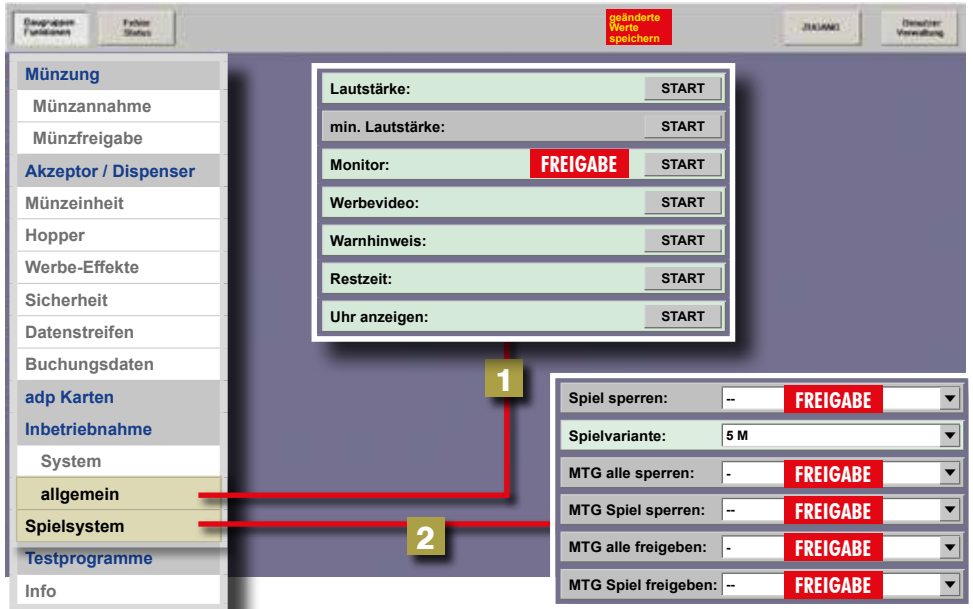
## Freischaltcode

**Freischaltcode :**

Neuen Code eingeben:

**Zulassung**

Code: (0-99999999)



## 1 INBETRIEBNAHME / ALLGEMEIN

### Lautstärke

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



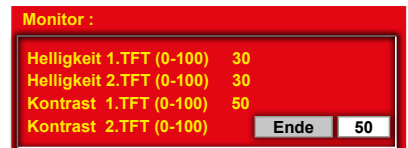
### min. Lautstärke

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**



### Werbevideo

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 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: ein**



## 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 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

## MyTopGame

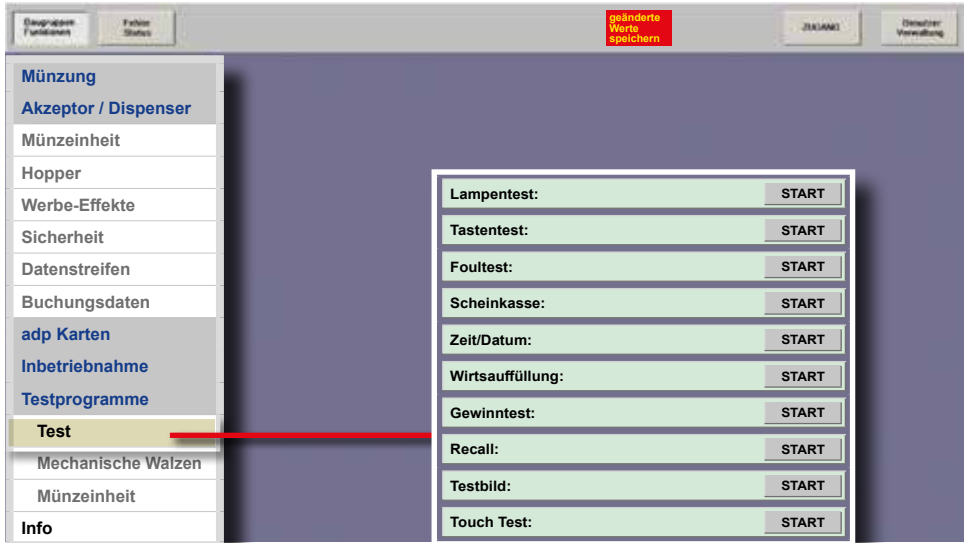
### MTG Spiel sperren/freigeben

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.



## 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.



## 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 Wirtsspeicher hier gelöscht, bleiben die Daten für den Ausdruck erhalten.



## Gewinntest

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

### Navigation im Gewinntest

**Start**-Taste --> Test starten.

**Menü**-Taste --> Spiel auswählen


**Level/max Level**-Taste --> Level 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 Speichers. 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.

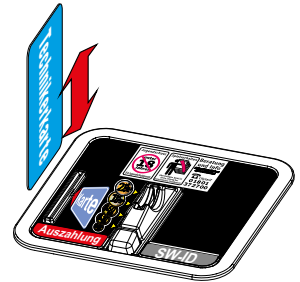


Die Wiedergabe von Spiel 21 (letztes Spiel) ist beendet, die Navigation zum vorletzten Spiel ist wieder möglich.

## Recall Commander im ADMIN-Mode starten

### Administrator Mode starten

1. Die registrierte ADMIN-Karte (siehe Seiten 40/41) in den Münzschlitz einschieben und stecken lassen.
2. Den RECALL Commander auswählen



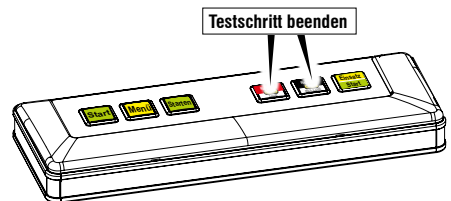
### Hinweis

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

### Navigation im ADMIN-Mode

Die Navigation im Recall-Commander erfolgt über der Touchscreen.

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



### Testbild

Auf beiden Monitoren wird ein Testbild angezeigt





## Touchtest / Touch kalibrieren

Die Touchkalibrierung kann sich je nach Gerätetyp von der hier beschrieben unterscheiden. Detaillierte Beschreibungen finden Sie in der jeweiligen Betriebsanleitung.



### **WICHTIG** (Geräte älterer Bauart)

Die Touchkalibrierung oder den Touchtest immer bei geschlossener Haube durchführen.

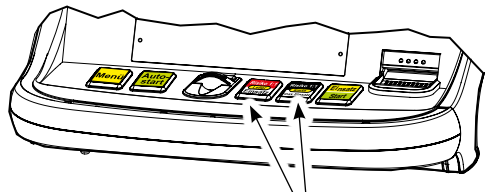
Die Kalibrierung freistehend durchführen, nicht am Gehäuse abstützen oder anlehnen.

Vor der Kalibrierung/Test immer das Normalspiel aufrufen und abwarten bis „Turbobuchen möglich“ ertönt, erst dann in das Serviceprogramm gehen und die Kalibrierung/Test durchführen.

**Bei Geräten neuerer Bauart erfolgt die Kalibrierung nach dem Starten durch die Tasten automatisch. Folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.**

### Kalibrierung

1. Gerät bei geschlossener Haube starten.
2. Abwarten bis „Turbobuchen möglich“ ertönt
3. Haube entriegeln, nicht öffnen.  
-Das Serviceprogramm wird gestartet
4. Touchkalibrierung über die beiden blinkenden Tasten starten
5. Die Kalibrierung mit gestrecktem Finger, rechtwinklig zum Monitor durchführen. Dabei nacheinander jeden der 4 Kalibrierpunkte berühren.
6. Ins Normalspiel gehen und warten bis „Turbobuchen möglich“ ertönt



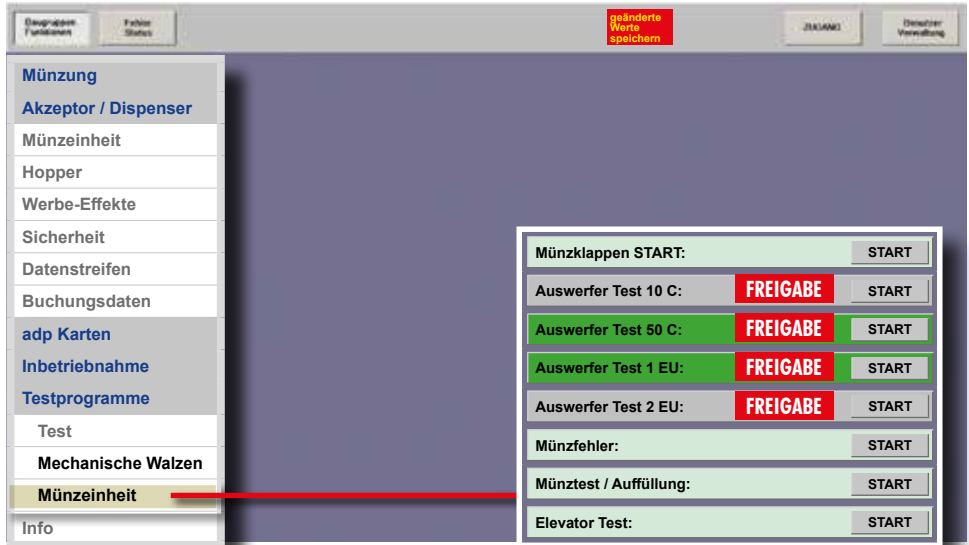
**BEIDE BLINKENDE TASTEN GLEICHZEITIG DRÜCKEN**



### Touchtest

1. Gerät bei geschlossener Haube starten.
2. Abwarten bis „Turbobuchen möglich“ ertönt
3. Haube entriegeln, nicht öffnen.  
-Das Serviceprogramm wird gestartet
4. Den Touchtest aufrufen
5. Nach dem Berühren des Bildschirms wird an der Berührungsposition ein Kreuz dargestellt.
6. Zum Beenden: Touch Test : Bildschirm berühren berühren.





## TESTPROGRAMME / MÜNZEINHEIT

### Münzklappen

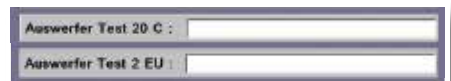
Die Münzklappen im Münzprüfer ziehen kurz an

### Auswerfer

Auswerfertest für Hopper und Münzröhren.

### 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 MerkurDispenser 100 Stapler eingebaut, werden die getesteten Banknoten im Stapler abgelegt.

## Elevator Test

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:

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

## Info

The screenshot shows the main interface of the PROFIT-TOOL TR5 software. On the left is a menu with options: Münzung, Akzeptor / Dispenser, Münzeinheit, Hopper, Werbe-Effekte, Sicherheit, Datenstr., Buchung, adp Kart, Inbetrieb, Testprog, Test, Mecha, Münze, and Info (highlighted). A central dialog box contains fields for: Geräte Name, Checksumme, Modus, Zulassungs-Nr., Ein- Auszahlereinheit (with a START button), Temperatur (with a START button), Batteriestatus (OK), Modul Info (with a START button), Auszahlinfo (with a START button), Ewigbilanz Scheinbewegungen (with a START button), and Druck Einstellungen (aus). To the right, several red-bordered windows display specific data:

- Ein- Auszahlereinheit :**
  - 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
  - Ende
- Temperatur :**
  - CPU Temperatur (°C) : 40
  - Board Temperatur (°C) : 42
  - Ende
- 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
  - Ende
- Auszahlinfo :**

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

- weiter

- Ewigbilanz Scheinbewegungen :**
- Stapler Aktivitaeten: 10
- Dispenser Aktivitaeten: 32
- weiter

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





## Techniker Karte zum Anmelden verwenden

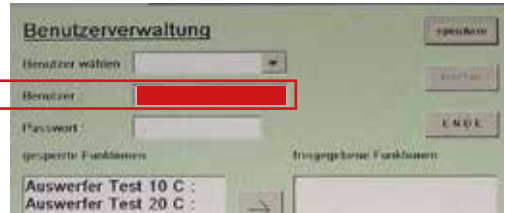
Ist die Kartennummer einer Techniker Karte in der Benutzerverwaltung als „Benutzer“ hinterlegt, kann anschließend mit der Karte ein schneller Login erfolgen.

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

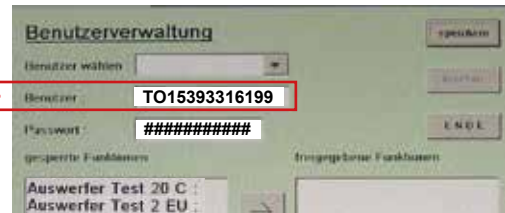
- „Benutzer Verwaltung“ auswählen und sich als „Administrator“ anmelden

- „Benutzer“ wählen

- Techniker Karte einschieben



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

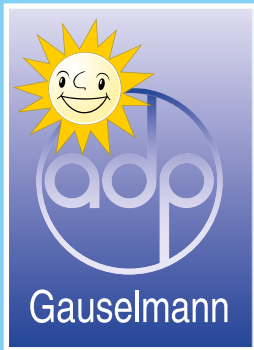


- Das Passwort wird automatisch vergeben und kann nicht geändert werden
- gesperrte / freigegebene Funktionen festlegen
- „speichern“ wählen

## 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](http://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



Zertifizierung:  
ISO 9001 ISO 14001 OHSAS 18001 ISO 50001

SAP 6011 3534