

Betriebsanleitung

Geld-Gewinn-Spiel-Geräte

Ausgabe
NSV 1

5 Marken eine Technik



Merkur



Stella



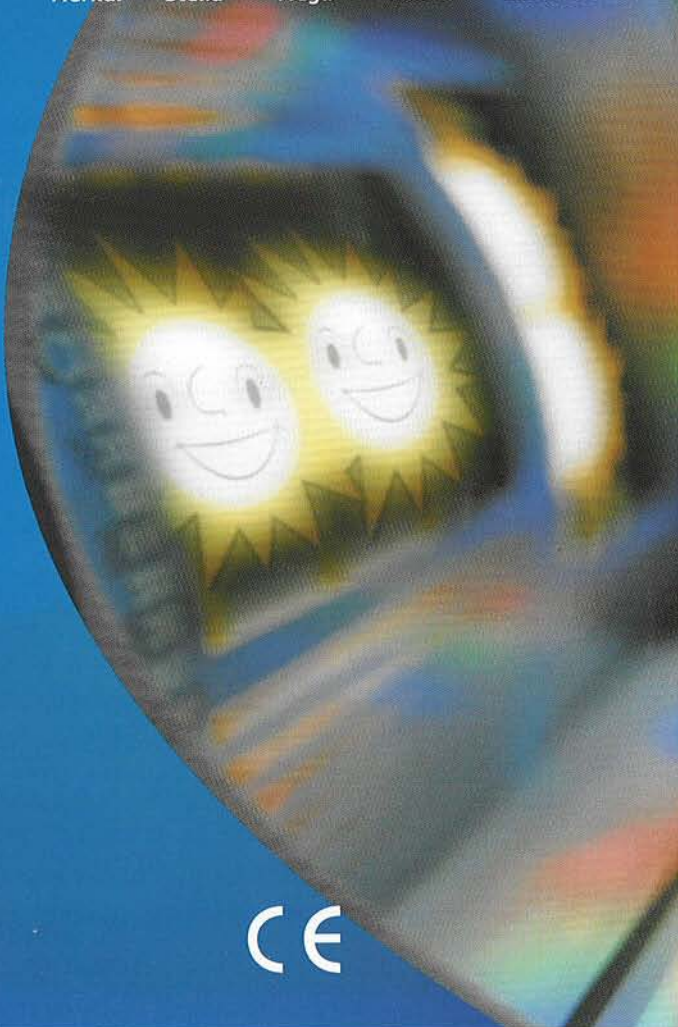
Mega



Kaiser



Barcrest



Multicolor-Technik



Sicherheitshinweise	5
---------------------------	---

Inbetriebnahme

Gerät aufhängen	7
Übersicht Neugerät in Betrieb nehmen	8
Übersicht Gerät umstellen	9
Der Geräteselbsttest	10
Fehlercodierung im Foultest	11
Zulassungsdaten überprüfen	12
Geräte Kenndaten	13
Kennnummern	14
Gerät mit Münzen befüllen	14
Münzauffüllung direkt in die Röhren	15
Spielsystemauswahl	16
Administrator Mode	17

Münzauf- und Nachfüllungen

Auszahlgarantie	18
Auffüllen von 10Ct, 50Ct, 1€ -Minimalstandsblinken	18
Auffüllungen bei Leerspielung	19
Vorbeugende Auffüllung	20
Auffüll- Nachfüllbeträge zurückholen	21

adp Card

Allgemeines	22
Techniker Karte	22
Ein-Aus Karte	23
Nummernkarte	23
Auffüllkarte	24

Software

Kredit-Gewinn-Kontrolle	25
Geschlossener Bargeldkreislauf	26

Dienstprogramme

Letzten Auszahlungsbetrag anzeigen	28
Werbelicht reduzieren	28
Risikovorwahl	28
Auszahlunterbrechung	28

Servicebetrieb

Der Gewinntest mit Risikotest	29
Der Münztest	29
Nachweis der Wirtenachfüllungen	29
Münzen freigeben oder sperren	30
Münztestprogramm	31
Münzauffüll- Nachfüllprogramm.....	31
Einstellungen mit dem Profitester	32
LED Helligkeit, LED Beleuchtung.....	32
Lichteffekte für Walzenbeleuchtung.....	32
2 €-Option	32
Münzeinwurfkontrolle, GGSG-Fadenfoul Lichtschranke	33
Sofortabzug, Auszahlsicherheit umschalten.....	33
Negative Rohrdifferenzen	33
GGSG auf Wechselständer Duplex	34
2. Rattern einschalten	34

Baugruppen

Schaltnetzteil -WT310 compact / Soundplatine	36
Datenbank -Update mit Datenspeicher	37
Walzenmaschine	38
Walzenstreifen tauschen / Motorjustage	38
Die Beleuchtungseinheit.....	39
Die Münzeinheit	40
Münzprüfer ausbauen / Münzröhrenblock entnehmen	40
Reinigen der Lichtschrankensysteme.....	40
Prismenleiste ausbauen / Auszahlschieber ausbauen	41
Auszahllichtschranken ausbauen	41
Münzstaulichtschranke	41
Münzprüfer WH 921.13 v5 / NRI G40.FT20	42
Röhrenfüllmenge, Füllhöhenmanagement	43
Münzeinwurfbegrenzung / Münzsperrgrenze.....	43
Übersicht Röhrenfüllungen -1x2 €- / 2+2 €-Rohrblock.....	44
Banknotenakzeptor -EBA30-SD3	46
Einbau	46
Inbetriebnahme / Akzeptorfreigabe.....	47
Annahmehbereitschaft / Annahmetest	48
Akzeptorsicherheit einstellen -nur möglich ohne Verschlüsselungsplatine	48
TFT Monitor	49
TFT Einstellungen.....	49

Grundsätzliche Sicherheitshinweise

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

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

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

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

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

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

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

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

Kennzeichnung

Die aufgeführten Sicherheitshinweise sind mit allgemeinen Gefahrensymbolen gekennzeichnet.



Achtung! / Gefahr!

- Sicherheitszeichen nach Din 4844 -W9



Warnung vor elektrischer Spannung!

- Sicherheitszeichen nach Din 4844 -W8



Hinweise / Tipps

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

Kontrolle nach Anlieferung

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

Montage

Hinweise zum Aufhängen des Gerätes beachten. Arbeiten niemals unter Spannung durchführen, Netzstecker noch nicht einstecken, erst nach abgeschlossener Aufstellung!

Aufstellung, Inbetriebnahme

Wahl des Aufstellortes

Aufstellung und Inbetriebnahme nur innerhalb geschlossener, trockener Räume!

Gerät nicht platzieren in der Nähe von:

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

Die Umgebungstemperatur am Aufstellort darf 40 °C nicht überschreiten.

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

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

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

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

Inbetriebnahme

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

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

Pflege, Wartung



Warnung !! Gefahr durch elektrischen Schlag

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

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

Pflegehinweise

Zum Reinigen das Gerät ausschalten und Netzstecker ziehen!

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

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

Warnung !

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

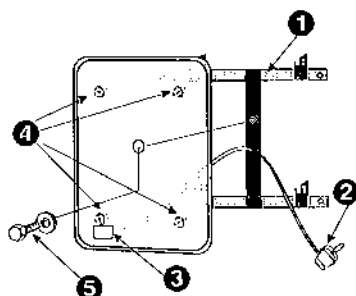
Die Entsorgung muß nach den nationalen Vorschriften erfolgen.

Entsorgung von Altgeräten

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

Wandgerät und Aufhängekreuz

- **Aufhängekreuz (1)** an einer (**stabilen**) Wand mit Wasserwaage ausrichten, Befestigungslöcher anzeichnen und mit Bohrmaschine bohren.
- Aufhängekreuz ausrichten und mit ausreichend belastbaren Dübelschrauben befestigen.
- **Netzkabel (2)** -mit **Kaltgerätestecker** in die **Anschlußbuchse (3)** am Gerät stecken
- Spielgerät aufhängen (**4**) und mit der **Sicherungsschraube (5)** sichern.



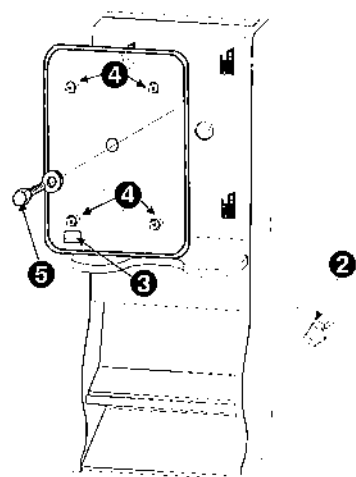
Wandgerät mit Aufhängekreuz

Bestellnummer Aufhängekreuz: 60006141

Wandgerät auf Ständersystem

Ständer für Spielgeräte gibt es in verschiedenen Größen und Ausführungen.

- Ständer (1) aufstellen und die Bohrlöcher für die Befestigung anzeichnen.
- Dübellöcher bohren.
- **Netzkabel (2)** -mit **Kaltgerätestecker** durch die Aussparung in der Ständerrückseite führen.
- Geräteständer ausrichten und mit ausreichend belastbaren Dübelschrauben befestigen.
- Netzkabel in die **Kaltgerätebuchse (3)** am Gerät stecken.
- **Spielgerät (4)** auf den Ständer hängen.
- Spielgerät mit der **Sicherungsschraube (5)** sichern.
- Bei Verwendung eines **Tresorständers Tresorrutsche** verwenden.



Wandgerät auf Einzelständer

Bestellnummer Tresorrutsche
PROFITECH 3000 EU: 60005008

Neugerät in Betrieb nehmen -Gerät im CCCC Mode

Gerät überprüfen

- 1 Selbsttest starten ☐

Zulassungskarte

- 2 Zulassungskarte einstecken ☐
Zulassungsdaten überprüfen ☐
Zulassungscode eingeben ☐

Gerät für den Aufstellplatz vorbereiten

Hinweis

Während der Vorbereitungs- Einstellphase nicht den Netzstecker ziehen, Befülldaten gehen verloren.

- 3 Profitester anschliessen ☐
4 Kennnummern vergeben ☐
4 Gerät mit Münzen befüllen ☐
a.) über Münzprüfer
b.) Direktbefüllung
5 Ausdruck mit Löschen anfertigen ☐
5 Spielsystemanpassung ☐
6 ADMIN-Karten registrieren ☐
Serviceschalter ziehen (Normalspiel) ☐
Spiel mit Geld durchführen ☐

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

Gerät umstellen - neuer Aufstellplatz

Gerät überprüfen

- 1 Selbsttest starten ☐

Zulassungskarte

- 2 Zulassungsdaten überprüfen ☐

Gerät für den Aufstellplatz vorbereiten

- Ausdruck mit Löschen anfertigen ☐
- 3 Profitester anschließen ☐
- Neuaufstellung durchführen ☐
- Kennnummern vergeben ☐
- 4 Gerät mit Münzen befüllen ☐
- a.) über Münzprüfer
- b.) Direktbefüllung
- Ausdruck mit Löschen anfertigen ☐
- 5 Spielsystemanpassung ☐
- 6 ADMIN-Karten registrieren ☐
- Serviceschalter ziehen (Normalspiel) ☐
- Spiel mit Geld durchführen ☐

Das Selbsttestprogramm gestattet eine schnelle Spielgeräteüberprüfung ohne zusätzliche Hilfsmittel.

Fehlfunktionen der Gerätelichtschranken und Tasten werden codiert dargestellt, siehe Abbildung auf der nächsten Seite. Die Münzstaulichtschranke wird nicht überprüft, nur mit dem Profitester möglich.

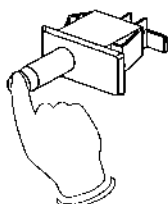


Foul- und Lampentest bei geschlossener Fronttür, mit der Techniker-Karte, dazu Karte einmal kurz stecken, Tests werden aut. gestartet



Der Geräteselbsttest

Test starten



- **Serviceschalter 1x kurz betätigen**, nacheinander werden automatisch folgende Tests aufgerufen

1. Tontest

Bei Beginn des Selbsttests wird eine kurze Tonfolge gespielt.

2. Foultest (für Geräte mit Münzeinheit)

Alle im Gerät befindlichen Lichtschranken und Schalter werden überprüft.

Leere Münzröhren (nicht abgedunkelte Füllstandslichtschranken und Rohrlichtschranken) werden erkannt und deren Status dargestellt.

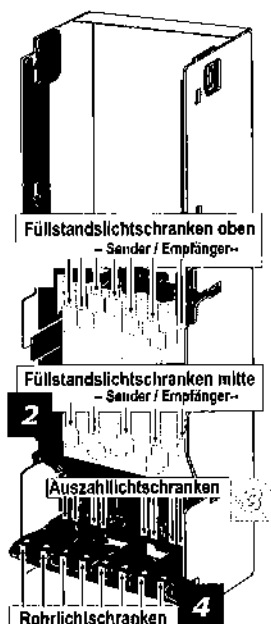
Nacheinander werden die Werte 1,2,3,4,5,6,7,8 in der mittleren Displaystelle (Füllstandslichtschranken offen) und die Werte 1,2,3,4 in der rechten Displaystelle (Münzrohr leer) vom Geldspeicher angezeigt. Dieses ist kein Fehler.

3. LED-Test / Lampentest

Nacheinander werden alle im Gerät befindlichen LED's / Lampen angesteuert und bleiben am Testende eine bestimmte Zeit angesteuert.

4. Displaytest

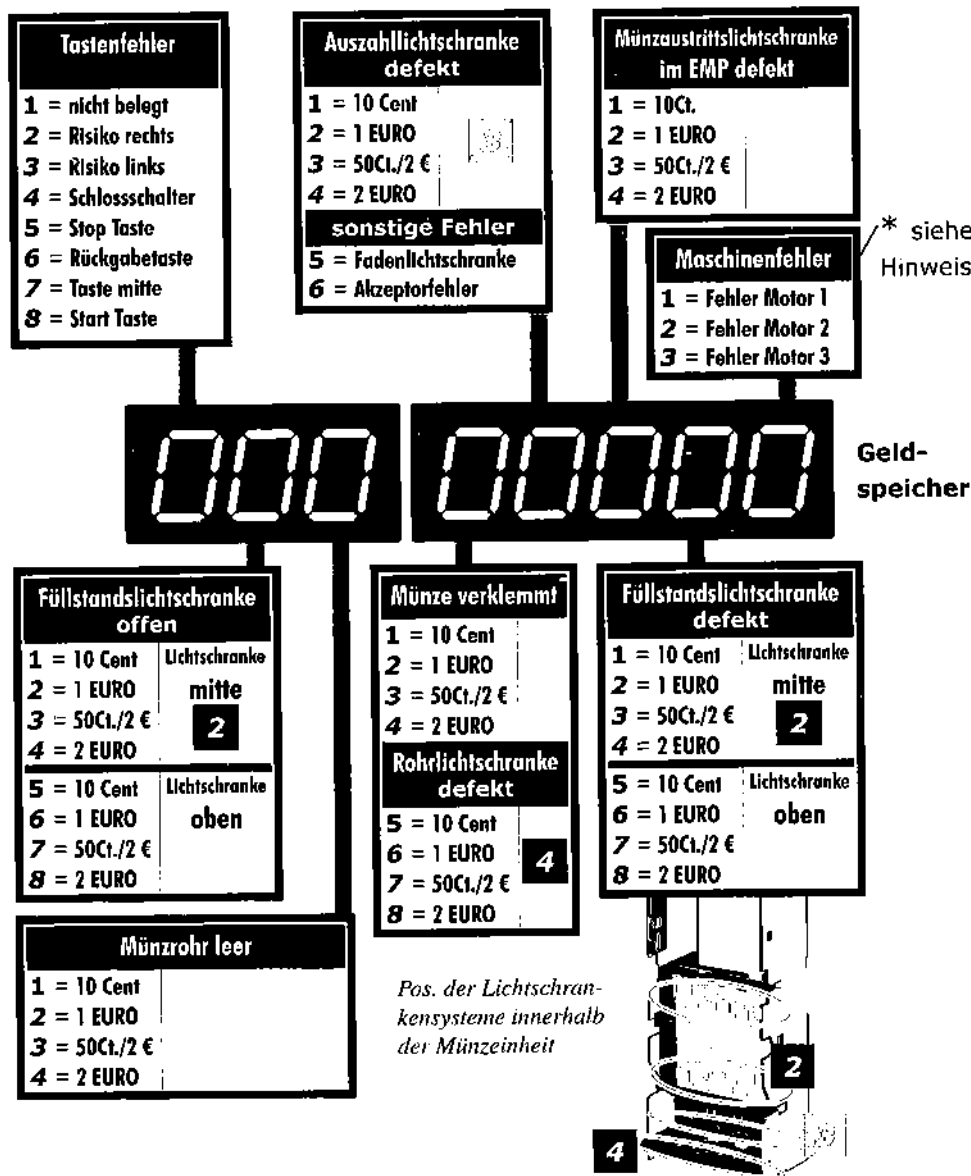
Folgt im Anschluß an den LED-Test. Zunächst werden alle Displaystellen mit einer 8 angesteuert, anschließend die Stellen von 0 bis 9 hochgezählt.



Position der Lichtschrankensysteme innerhalb der Münzeinheit

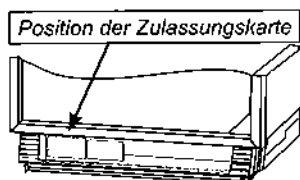
Beispiel der Fehlercodierung beim Foultest

Die Abbildung zeigt ein Beispiel für die Fehlercodierung beim Foultest. Abweichungen sind möglich. Eine gerätespezifische Tabelle ist in der Gerätebeschreibung abgedruckt.



* Anzeige nach Anhaltezeitpunkt des Motors.
Anzeige "1" für den Motor der zuerst stoppt usw..

Ohne die elektronische Zulassungskarte können mit dem GGSG eine von der Spielzeit abhängige Anzahl Vorabspiele durchgeführt werden. Diese Phase kann zur Überbrückung zwischen Geräteelieferung und Zusendung der Zulassung genutzt werden.

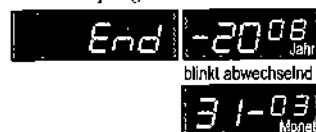


Zulassungskarte stecken



Restspiele ohne Zulassung
(Beispiel)

Karte ist programmiert



Zulassungsnummer



Karte noch nicht programmiert

2 Zulassungsdaten überprüfen

- Stecken Sie die **elektronische Zulassungskarte** - sie liegt dem Gerät bei - in die dafür vorgesehene Halterung.
- **Ohne Zulassungskarte** oder **ohne Ablaufdatum** ist eine von der Spielzeit abhängige Anzahl von Vorabspielen möglich.

Ablaufdatum und Zulassungsnummer überprüfen

- Gerät im Spielbetrieb, der Geldspeicher zeigt "0".
- **Beide** Risiko-Tasten drücken
- Wird „End“ und das **Ablaufdatum** angezeigt, so ist die elektronische Zulassungskarte bereits **vollständig programmiert**.
- Werden **beide** Risiko-Tasten erneut gedrückt (innerhalb 30 Sek), erscheint die **Zulassungsnummer** (Beispiel).
- Wird „---“ angezeigt, ist die Zulassungskarte **nicht programmiert**- Zulassungsdaten nicht bekannt.

Was dann ?

- **Codezahl eingeben**

So erhalten Sie die Codezahl

- Unter der angegebenen **Rufnummer** teilen Sie uns die **Zulassungsnummer** und das **Anlaufdatum** (MM.JJ) mit.
- Oder direkt über das adp-Internet-Portal www.adp-gauselmann.de (vorausgesetzt Sie haben die dazu notwendigen Zulassungsdaten).
- Sie erhalten die Codezahl für Ihr Gerät.

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

Hotline

0180/30 05 50 08

Mo. - Fr. von 07.00 - 20.00 Uhr
Sa. von 10.00 - 14.00 Uhr

www.adp-gauselmann.de

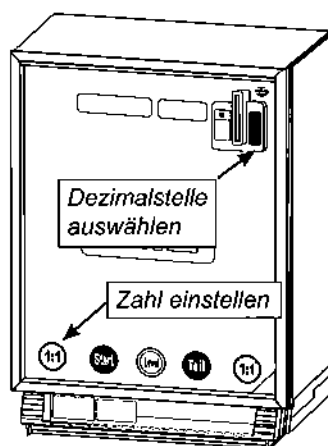
Business-Bereich

→ Service

→ Freischaltcode

So geben Sie die Codezahl ein

- Tür öffnen, **Zulassungskarte einstecken**.
- Tür schließen, **Gerät einschalten**, warten bis die Einschalt routine durchlaufen wurde und das Gerät im Werbelicht ist.
- **Tür öffnen**
- **Erste Zahl und linke Risiko-Taste blinken**.
- **Erste Zahl** mit blinkender Risiko-Taste einstellen.
- Nach der ersten Zahl mit blinkender **Rückgabe-Taste** auf **nächste Dezimalstelle** weiterschalten.
- Nach der Eingabe der **achten Ziffer** zur Bestätigung die Rückgabe-Taste drücken.
- Das Programm des Spielgerätes **überprüft** anhand des Codes ob das korrekte Anlaufdatum (MM.JJ) eingegeben wurde.
- Bei **nicht korrekter** Eingabe ertönt die negative Risikomelodie. Der Vorgang muß in diesem Fall wiederholt werden.



Hinweis:

Wurde der Code 10x falsch eingegeben bzw. die Eingabe unterbrochen, bleibt das Gerät für 1 Stunde stehen und das Display zeigt „n0 C0dE“. Danach kann eine erneute Codeeingabe erfolgen.

Geräte Kenndaten

Durch **gleichzeitiges Drücken beider Risikotasten** können nacheinander folgende Daten abgerufen werden:

1. Ablaufdatum (im Beispiel 31.03.2008)

Ist die Zulassungskarte noch nicht gesteckt erfolgt die Anzeige der

Restspiele ohne Zulassung (im Beispiel 2137)

2. Zulassungsnummer (im Beispiel 39202547)

3. Programmstand (im Beispiel CC1)

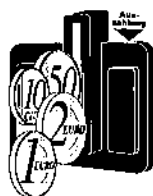
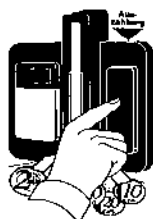
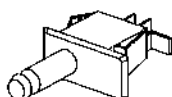
4. Checksumme Gerät (im Beispiel 1dF1F19)

5. Version Kontrollmodul (im Beispiel CU2)

6. Checksumme Kontrollmodul (im Beispiel 3E9FC)



Beispieldaten



Kennnummern

Kennnummern eingeben

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



Gerät mit Münzen befüllen

Zur Inbetriebnahme des Spielgerätes gehört die Befüllung der Münzröhren.

Hierfür bietet das Gerät mehrere Möglichkeiten:

1. Die Befüllung über den Münzprüfer
2. Die direkte Befüllung in die Münzröhren

1. Münzauffüllung über den Münzprüfer

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

Wird nach dem Einwerfen des gewünschten Auffüllbetrages der Serviceschalter gezogen, erfolgt keine Rückgabe sondern der Betrag wird als Auffüllung registriert.

Hinweis

Der Auffüllbetrag wird sofort errechnet und in die Statistik eingetragen.

Falls gewünscht kann anschließend ein Auffüllbeleg mit dem MAS 3000 angefertigt werden.

2. Münzauffüllung direkt in die Röhren (empfohlene Variante)

Es besteht zum einen die Möglichkeit der Befüllung über die Rollenvorgabe, die werkseitig eingestellt ist und zum anderen die Möglichkeit der individuellen Befüllung über die Füllmengenvorgabe. Es können z. B. die Münzröhren getauscht und die Füllstände eingestellt werden.

Die Einstellung und Quittierung erfolgt über den Profitester.

Im Auslesestreifen wird diese Befüllung unter "Erstbefüllung seit Inbetriebnahme" eingetragen.

- **Servicebetrieb einleiten** (Fronttür aufschließen)
- **Profitester anschließen und das Einstellprogramm aufrufen.**



Tastenfunktionen	
F1 - F4	Münzrohr wählen
◀ ▶	Dezimalstelle wählen
⬅ ➡	Wert einstellen
OK	Einstellung bestätigen

Füllmengen

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

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

Hinweis

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

- bei Erstinbetriebnahme
- bzw. nach einer "Neuaufstellung"

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

5 Spielsystemauswahl

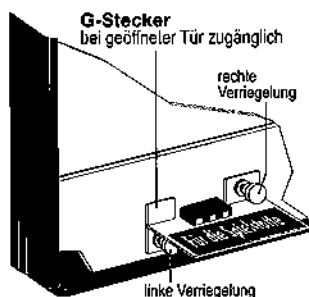
Geldspender	Ein / Std
	24 C
	22 C *
	20 C
	18 C

* Werkseinstellung

Die Abbildung zeigt eine Beispielseinstellung. Die Einstellungen anderer adp-GGSG entnehmen Sie bitte der jeweiligen Gerätebeschreibung.

Ein anderes Spielsystem kann, wie bekannt, ausgewählt werden:

- Alle Displays müssen "0" anzeigen (keine Beträge oder Fehlermeldungen)
- Gerätetür öffnen
- Ausdruck mit Löschen anfertigen
- mit der Rückgabetaste das gewünschte Spielsystem auswählen.



Je nach Gerätetyp ist ein G-Stecker eingebaut, hiermit kann auf eine spezielle Gastroquote umgeschaltet werden. Ab Werk ist der G-Stecker in Stellung **Für die Spielstätte** gesteckt. Möchten Sie das Gerät auf die Gastroquote umschalten, drehen Sie einfach den G-Stecker um 180° in die Stellung **Für die Gastronomie** und fertigen einen Ausdruck mit Löschen an.

G-Stecker umschalten von Spielstätte auf Gastro und umgekehrt

Stellung vorher	Handling	Stellung nachher
Für die Spielstätte	<ul style="list-style-type: none"> • G-Stecker um 180° drehen • Ausdruck mit Löschen anfertigen 	Für die Gastronomie
Für die Gastronomie	<ul style="list-style-type: none"> • G-Stecker um 180° drehen • Ausdruck mit Löschen anfertigen • Spielsystem einstellen, mit der Rückgabetaste 	Für die Spielstätte



Administrator Mode

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

Allgemeines

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

Registrieren nach Datenauslesung (alle Karten)

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

Registrieren mit Masterkarte (Karte1, Karte2)

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

Karten löschen

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

Funktionen

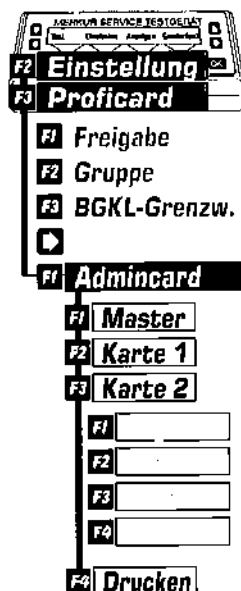
Können einzeln freigeschaltet / gesperrt werden. Gleiches Handling wie beim Registrieren. Variieren je nach Gerätetyp (siehe Gerätebeschreibung).

Daten

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

Hinweis

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



Drucken

Aktivieren der Druckfunktion für die Daten der Kartennutzungen.



Bei Inbetriebnahme --> siehe Seiten 14/15



Auszahlgarantie

Wenn bei einer Auszahlung einer der Münzeinwurf Pfeile blinkt, ist diese Münzröhre leergezahlt. Trotzdem ist eine ordnungsgemäße Auszahlung gewährleistet - durch Aufmünzen auf die nächsthöhere Münzsorte.

Beispiel: Der Auszahlvorgang stoppt bei 1€, die 1€-Röhre ist leergezahlt.

- Der 1€-Münzeinwurf Pfeil blinkt, 1€-Röhre ist leergezahlt
- Aufmünzen auf die nächsthöhere Münzsorte (2€) durch 1 x 1€
- 2€ werden automatisch ausgezahlt



Da 1€-Münzen fehlen, blinkt der Münz Pfeil langsam. Eine anschließende Auffüllung kann, wie im folgenden Abschnitt beschrieben, erfolgen.



Auffüllen von 10Ct, 50Ct und 1€ (Minimalstandsblinken)

Wenn ein Münz Pfeil langsam blinkt, ist der Vorrat in der entsprechenden Münzröhre unter 10 Münzen gesunken und eine Auffüllung kann vorgenommen werden. Der eingeworfene Betrag wird anschließend im größeren Münzwert wieder ausgezahlt. Diese Einstellung (Signalisierung durch langsam blinkenden Münz Pfeil) ist ab Werk ausgeschaltet, um so das Wechseln von Falschmünzen zu verhindern. Kann mit dem Profitester. aktiviert werden.

Beispiel: 1€-Münzeinwurf Pfeil blinkt langsam, Röhrenfüllung unter 10 Münzen

- Rückgabetaaste drücken, Blinkrhythmus wird schneller
- Münzen einwerfen (im Beispiel 1€), max. 50 Stück.
- Rückgabetaaste drücken oder 25 Sekunden warten
- Betrag wird in höherwertigen Münzen ausgezahlt



Signalisierung durch die Münz Pfeile (immer):

aus = keine Auszahlung möglich z. B. Münzverklemmung
blinkt schnell = Leerspielung

Bei eingeschaltetem Programm zusätzlich:

blinkt langsam = Minimalstandsblinken

Beim Einsatz des 2+2-€-Rohrblocks bleibt der Münz Pfeil für 50-Ct grundsätzlich eingeschaltet.



Auffüllprogramm freischalten





Bei Leerspielung 50Ct - 1€ - 2€ - Münzpfel blinkt

Bei einer Leerspielung sind die 50 Ct-, 1€- und 2 €-Münzröhren leergezahlt. Alle Münzpfel blinken und der Restbetrag auf dem Geldspeicher kann nicht mehr ausgezahlt werden. Beim Einsatz des 2+2€ Rohrblocks bleibt der Münzpfel für 50-Cent grundsätzlich eingeschaltet




Mit Auffüllkarte

- Münzpfel blinken 
Restbetrag, im Beispiel 8,50 €, kann nicht ausgezahlt werden.
- Rückgabetaste drücken
Geldspeicher zeigt 
- Karte einstecken und herausnehmen
- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Rückgabetaste drücken, Restbetrag von 8,50 € wird ausgezahlt
- Gerät ist wieder spielbereit

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

Direkt am Gerät

- Münzpfel blinken 
Restbetrag, im Beispiel 8,50 €, kann nicht ausgezahlt werden.
- Rückgabetaste drücken
Geldspeicher zeigt 
- Münzen einwerfen, min. Restbetrag, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Rückgabetaste drücken, Restbetrag von 8,50 € wird ausgezahlt
- Gerät ist wieder spielbereit

Ein Eintrag im Datenausdruck erfolgt unter "Nachfüllung A" mit der Kennung "W".

Einstellung mit dem Profitester

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



Maximalbetrag Wirteauffüllung



Vorbeugende Auffüllung


Zeigt der Geldspeicher "00" kann zu jederzeit das Gerät mit Münzen befüllt werden.

Mit Auffüllkarte

- Der Geldspeicher zeigt 
- Karte einstecken, Display zeigt 
Sind bereits zu einem früheren Zeitpunkt Auffüllungen erfolgt, wird der bereits gespeicherte Auffüllbetrag angezeigt.
- Karte entnehmen, Display zeigt 
- Rückgabetaste drücken, Display zeigt 
- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Rückgabetaste drücken
- Auffüllung beendet

Ein Eintrag erfolgt bei freigegebener Wirterückgabe (Seite 21) im firmenspez. Serviceausdruck unter "Wirtscard Nutzung".

Direkt am Gerät

- Der Geldspeicher zeigt 
- Rückgabetaste ca. 10 Sekunden drücken



Display zeigt

- Münzen einwerfen, Geldspeicher zeigt den aufgefüllten Betrag
- Rückgabetaste drücken
- Auffüllung beendet

Ein Eintrag im Datenausdruck erfolgt unter "Nachfüllung A" mit der Kennung "W".

Option ist werkseitig eingeschaltet, kann mit dem Profitester ausgeschaltet werden



Auffülloption ausschalten



Auffüll- Nachfüllbeträge -mit Karte- zurückholen



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

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

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

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

Nachfüllbeträge zurückholen

- Geldspeicher zeigt 
- Auffüllkarte einschieben
- Rückgabetaaste drücken Display zeigt 
- Geldspeicher blinkt im Wechsel zwischen Auffüllbetrag/Rückzahlbetrag
- Rückzahlung erfolgt, auch Teilbetrag möglich
- Buchungsvorgänge werden dokumentiert

Einstellung mit dem Profitester

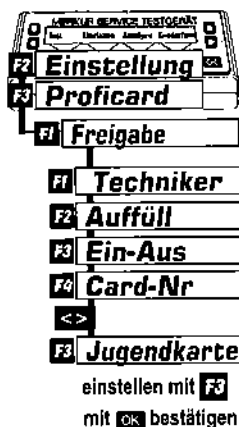
Wirterückgabe Ein/Aus.

Ab Werk: EIN

Min. Wirterückgabe (Restbetrag in den Röhren)

Hierüber kann eingestellt werden, welcher Betrag bei der Wirterückgabe mindestens in den Münzröhren verbleibt (ab Werk 50 €).





Karten sperren

adp-Card

Bei Spielgeräten aus adp Produktion können damit einige Servicefunktionen ausgeführt werden, ohne die Gerätetür zu öffnen. Bestimmte Funktionen wie das Auffüllen sowie das Ausschalten eines defekten Gerätes kann vom Servicepersonal übernommen werden. Das spart Zeit und somit Geld, eine Kontrolle anhand der internen Schlüssel-Nummer ist selbstverständlich.

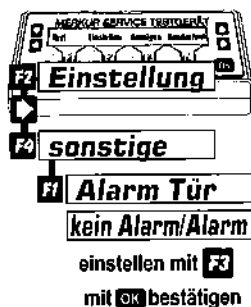
Die Akzeptanz der Karten kann im Servicemenü des Spielgerätes mit dem Profitester gesperrt werden, ab Werk sind alle Karten freigeschaltet

Technikerkarte

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

Türöffnungen mit Technikerkarte werden im Ausdruck registriert.

TÜROEFFNUNGEN			
1302	13:32-14:22	1302	01
Kartennummer			#0017539489



Alarmfunktion einstellen

Weitere Funktionen:

- **Starten des Foul- und Lampentests** bei geschlossener Fronttür.
 - Karte einstecken und wieder entnehmen
 - Display zeigt kurz **FFF**
 - Tests werden automatisch aufgerufen

Ein/Aus-Karte

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

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

Um Mißbrauch vorzubeugen ist es möglich die Annahme der grünen Ein/Aus-Karte zu sperren bzw. am Gerät zu registrieren.

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

Abschalten (ab Werk „frei“)

Mit dieser Funktion kann die Kartennutzung grundsätzlich gesperrt werden.

Registrieren

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

Löschen

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

Nummernkarte

Anzeigen der nicht veränderbaren Kartennummer.

Handling

- Nummernkarte einschieben, Display zeigt „nnn“
- Die zu prüfende Karte einschieben, Display zeigt die Kennung, Nummer und Gruppencode

Für die Überprüfung mehrerer Karten muss immer zuerst die Nummernkarte gesteckt werden.

Jugendkarte

siehe Gerätebeschreibung

Gerät ausschalten

- Karte einstecken
- Display zeigt „AUS“

Wird bei ausgeschaltetem Gerät eine Netzschaltung durchgeführt, durchläuft das Gerät eine Einschalt routine und ist anschließend wieder „AUS“.

Wieder Einschalten durch:

- Ein/Aus-Karte
- Öffnen der Gerätetür



Kartenkennung

0000 57

Kartennummer

00 0000

34 0000

15 0000

99 0000

62 0000

99 0000

57=Auffüllkarte

44=Ein/Aus Karte

54=Technikerkarte

4E=Nummernkarte

die ersten 2 Stellen
die zweiten 2 Stellen
die dritten 2 Stellen
die vierten 2 Stellen
die fünften 2 Stellen
Gruppencode

Beispiel: Auffüllkarte mit der Nummer 0034159962

Allgemeines

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

Wichtig

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

Siehe auch:

Kredit-Gewinn-Kontrolle

Auffüllkarte

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

Funktionen:

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

Nachfüllbeträge im Ausdruck

Nachfüllbetrag	WIRTSCARD NUTZUNG				03	Buchungsnummer
Kartennummer	#0059363096	220,0	220,0			Rückgezahlter Betrag
	23.02 13:32	24.02	12:22			-Konto ausgeglichen-
	#0059363096	400,0	120,0			Teilbetragauszahlung
Datum / Uhrzeit	01.03 12:01	03.03	10:59			-Konto nicht ausgeglichen-
der Buchungen	#0059363096	280,0	--,--			Keine Auszahlung
	05.04 11:02	08.04	11:11			-Konto nicht ausgeglichen-

Hinweis zum Impfen mit der Ein/Aus Karte

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



BGKL einstellen,
Einstellwerte siehe unten

BGKL Mini	
50 € (ab Werk)	
100 €	
150 €	
200 €	

BGKL Auszahl	
20 € (ab Werk)	
50 €	
max. Betrag	

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

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

Sicherheit

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

Inbetriebnahme / Vorbereitungen

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

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

Einstellungen mit dem Profitester am GGSG

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

BGKL Mini

Einstellen, wie hoch der verbleibende Betrag (Minimalbetrag) in den 2€-Münzröhren sein soll.

BGKL Auszahl

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

Profitester

Kurzübersicht für das Menü Einstellungen

In der Anzeige des Displays können 2 Zeilen mit jeweils max. 40 Zeichen dargestellt werden. Hieraus ergibt sich, dass jeder Funktionstaste F1 bis F4 max. 10 Zeichen zugeordnet werden.



Zeile 2
Eröffnungsmenü

Zeile 1
Gerätename
Programmstand
Betriebszustand

CCCC= Auslieferungszustand, Einblendung wird nach dem ersten Spiel gelöscht.

Funktion der Tasten



Funktionstasten

- Menüauswahl
- Einstellungen vornehmen



Pfeil links / rechts

- vor / zurück bei der Menüauswahl
- Einstellungen auswählen



Pfeil oben / unten

- zurückschalten auf vorherige Anzeige
- Einstellwerte ändern



OK Taste

- Einstellungen speichern

Beilage zur
Betriebsanleitung
NSV 1



Multicolor-Technik

PROFITECH 3000
EU

Spielgerät kennzeichnen

Jedes Spielgerät ist mit einer Zulassungsnummer versehen, die bei einer Kassierung ausgedruckt wird. Zusätzlich können eine Hallen- und Gerätenummer sowie der Aufstellort mit dem Testgerät im Menü "Einstellungen" vergeben werden.

F1 Kennzahlen

F1	Hallennummer
F2	Gerätenummer
F3	Aufstellort

8-stellige Nummer
10-stellige Nummer
H=Halle, G=Gastätte

Menü „Einstellungen“

NSV1

Einstellung
„Kennzahlen“
siehe Vorseite

F2 Münzung

F1 Grenzen

- F1 M Annahme
- F2 Füllhöhe
- F3 Akzeptorgrenz
- F4 Duo Perfekt
- F1 max. Wirteauf

F2 Sicherheit

- F1 Einwurf
- F2 Auswurf
- F3 Ser. EMP
- F4 Akzeptor
- F2 Akz. Frei

F3 sonstiges

- F1 Auffüllpr
- F2 Freigaben
- F3 1. 2€
- F4 Erstfüll
- F1 Auff.Ruek.Taste

F4 Auszahlch

- F1 Ein / Aus
- F2 Münzen
- F3 Ein / Aus
- F4 Scheine
- F1 Wirteauffüllung

F3 Proficard

F1 Freigabe

- F1 Techniker
- F2 Auffüllkarte
- F3 Ein Auskarte
- F4 Card Nr.
- F2 BGKL aus
- F3 Jugendkarte

F2 Gruppe

F3 BGKL Grenwerte

F1 AdminCard

F4 Maschine

F1 Beleuchtung

F1 Ausdruck

F2 letzten 5

F2 Soundeinstell

F3 Spielmodus

F4 sonstige

- F1 Alarm Tür
- F2 Knack
- F3 Dauerlauf
- F4 Werbelicht
- F3 LED Einstellung
- F4 Masch. Farb
- F1 Bonuspeife

- F1 LED HELLI
- F2 LED Beleuchtung
- F3 ein / aus

- F1 Lichtwert
- F2 Dimmen

Manipulationsschutz

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Manipulationsschutz

Manipulationsschutz

Verschlüsselungs Techn.

Verschlüsselungs Techn.

Manipulationsschutz

Verschlüsselungs Techn.

Manipulationsschutz

Manipulationsschutz

Manipulationsschutz

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Geldmanagement

Kredit Gewinn Kontrolle

Kredit Gewinn Kontrolle

Kredit Gewinn Kontrolle

Kredit Gewinn Kontrolle

Kredit Gewinn Kontrolle

Kredit Gewinn Kontrolle

adp Card

adp Card

adp Card

adp Card

adp Card

BarGeldKreislauf

adp Card

adp Card

adp Card

BarGeldKreislauf

BarGeldKreislauf

adp Card

Werbephase/Animation

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Datenausdruck

Einstellprogramm	Seite	NSVI	ab Werk	mögliche Einstellungen
Münzsperrgrenze	43		15 €	0,2 € - 0,5 € - 5 € - 15 €
Röhrenfüllmenge	43		500 €	350-450-500-550 - AA0 - AA1 - AA2
Akzeptor annahmefähig ab	48		225 €	0 - 75 - 125 - 175 - 225 - 275 €
Nur für Duo-Perfekt-Betrieb	34		fest	variabel - fest
Max. Auffüllbetrag	19		2000 €	1500€ - 2000€ - 2500€ - 3000€ > 3000€
Münzeinwurfkontrolle (Timing)	33		EMP mit Li.	EMP ohne Li - EMP mit Li
Sofortabzug, Auszahlungssicherheit	33		aus	ein - aus
Fadenfoul-Lichtsch. im WH-EMP	42		ausgeschaltet	eingeschaltet - ausgeschaltet
EMP-Tausch freigeben	42		nicht frei	nicht frei - freigeben
Akzeptorsicherh. (o. Verschl.-Plat.)	48		normal	Sicherheit 1 - normal (nicht verschl. Akzeptor)
Akzeptortausch freigeb. (mit Plat.)	47		nicht frei	nicht frei - freigeben (verschlüsselter Akzeptor)
Akzeptorschnittstelle freigeben	48		nicht frei	nicht frei - freigeben
Minimalstandsblinken	18		gesperrt	frei - gesperrt
Münzannahme	30		alle frei (norm/eng)	0,10; 0,20; 0,50; 1; 2€ -frei/gesperrt
Banknotenannahme	48		5/10/20 € frei	5/10/20 frei - 5/10 frei - 5 frei - alle gesperrt
Wirtsrückgabe	21		ein	ein - aus
mind. Restbetrag Münzröhren	21		50 €	50/100/150/200 €
2€-Option	32		Rohrfüllung	Rohrfüllung - Kasse > 20 - Kasse > 30 - Kasse > 40
Röhrenerstbefüllung	15		50-40-50-50	einzelneinstellbar (nur nach Neuaufrichtung)
Auffüllprogramm starten	20		ein	aus - ein
Kredit-Gewinn-Kontrolle Münzen	25		aus	aus - ein
Auszahlung Kredit pro Stunde	25		2,50 €	2,50 € - 5,00 € - 10,00 €
Kredit-Gew.-Kontrolle Banknoten	25		aus	aus - ein
Auszahlung Kredit pro Stunde	25		25 €	25,00 € - 50,00 € - 75,00 €
nur bei eingesch. Kred.-Gew.-Kontr.	25		ein	aus=Auffüll. nur mit Karte ; ein=mit/ohne Karte
Technikerkarte sperren	22		frei	frei - gesperrt
Auffüllkarte sperren	22/24		frei	frei - gesperrt
Spielgerät Abschalten mit Karte	23		frei	frei - gesperrt
Ein/Aus Karte registrieren	23		/	
Nummernkarte sperren	23		frei	frei - gesperrt
Spielgerät für BGKL sperren	26		/	siehe Gerätebeschreibung
siehe Gerätebeschreibung			/	registrieren
nur für spez. Karten			/	Nr. eingeben
Minimalfüllstand bei BGKL	26		50 €	50,00 € - 100 € - 150 € - 200 €
Max. Auszahlung bei BGKL	26		max. Betrag	20,00 € - 50,00 € - max. €
Karten für Admin-Mode vorbereiten	17		/	Master - Karte1 - Karte2- Drucken
Maschinenbeleuchtung	32		8	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Statistik mit Auslast./StdEin/Kasse			ein	aus - ein
siehe Gerätebeschreibung			/	gerätespezifisch
siehe Gerätebeschreibung			/	gerätespezifisch
Türalarm ohne Technikerkarte	22		kein Alarm	kein Alarm bei Türöffnung - Alarm bei Türöffnung
Knackimpuls			ein	aus - ein
Dauerlaufadapter erforderlich			aus	aus - ein ohne Auszahlung - ein mit Auszahlung
Animationsbeleuchtung reduzieren	28		ein	aus (halbe Leuchtstärke) - ein (volle Leuchtstärke)
LED-Helligkeit	32		Stufe 1	0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
LED-Helligkeit	32		ein	ein - aus
Beleuchtung in Sonderspielen	32		ein	ein - blinken - aus
momentan keine Funktion			ein	ein - aus
siehe Gerätebeschreibung			/	Bonuspfad stufenweise erhöhen
Banknotenfreigabe NSM-Dispenser			5,10,20,50 Dispenser	Scheine einzeln: Dispenser/Kasse/gesperrt
momentan keine Funktion			farbig	bitte auf Werkseinstellung lassen
Rattereffekt abermals starten	34		aus	ein - aus
neg. Differenzen >10€ signalisieren	33		aus	ein - aus

Displaymeldungen

PAUSE

5 Minuten Zwangspause

AUSLES

90 Tage Frist erreicht, Datenausdruck erforderlich.

FADEn

Fehler im Münzeinwurf oder Fadenmanipulation.

HILFE

Störimpulse wurden durch die Antennenschaltung erkannt, evtl. Manipulation. Gerät ist für einige Minuten nicht mehr spielbereit.

F P r

Fehlermeldung Verschlüsselungs-Technologie. Eine Unterbrechung der Kommunikation zwischen EMP und CPU wurde festgestellt.

F AA

Fehlermeldung Verschlüsselungs-Technologie. Eine Unterbrechung der Kommunikation zwischen Auszahlplatine (Münzeinheit) und CPU wurde festgestellt. Abhilfe: Münzrohrblock aus- und wieder einklappen.

F AS

Fehlermeldung Verschlüsselungs-Technologie. Eine Unterbrechung der Kommunikation zwischen AKZ-Verschlüsselungsplatine und CPU wurde festgestellt.

F UAF

Meldung erscheint, wenn ein Akzeptor ohne Verschlüsselungsplatine eingesetzt wird und die AKZ-Schnittstelle gesperrt ist.

CArd

Die Vorabspiele wurden gemacht und der Zulassungscode ist noch nicht eingegeben, Ablaufdatum fehlt.

NO CODE

Falsche Codeeingabe

SOUND

Snd

Falsches Soundmodul eingesetzt. Passt nicht zum Gerätetyp

Fehlermeldung

FOUL

gefolgt von:

F AE

Fehler in der Münzeinheit, z.B. Münzstau oder siehe unten.

F AA

3 Auszahllichtschranken (2€ / 1€ / 50 Cent) defekt. Gerät ist nicht mehr spielbereit.

F LA

Maschine defekt

F In

Gerät ohne Initialisierung. Neu initialisieren mit dem Service-Testgerät, wenn nicht möglich die Datenbank tauschen.

Fehlermeldung

FOUL

gefolgt von:

ROHR

FEHLF

Rohrblock fehlt, Prismen zur Rohrblockerkennung verschmutzt oder verkratzt. Lichtschrankensender oder Empfänger defekt.

PRUEFER

FEHLF

Münzprüfer fehlt oder ist defekt. Verbindung zur Steuereinheit nicht in Ordnung.

Zwischenkassierung mit Personal -Auffüllkarte

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

Beispiel 1: Geldmanagement mit Filialmonitor

- Bei Schichtbeginn Wechselgeld holen

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

Beispiel 2: Auffüllen bei Leerspielung

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

Kontrolle

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

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



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

Zwei Möglichkeiten

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

oder

2. 400€ am Wechsel mit der Karte einzahlen.

BARGELDKREISLAUF
AUSGEZAHLT: 0,00 EU



Hinweis

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

Auszahlungsbetrag anzeigen

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

Beispiel: Der letzte Auszahlungsbetrag war 36,50 €

- Nach erfolgter Auszahlung die Rückgabetaste drücken
- der Betrag wird blinkend angezeigt

03650

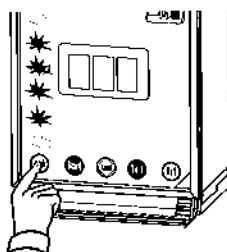


Werbelicht reduzieren

Werbelicht reduzieren

Sollte das Werbelicht als störend empfunden werden, kann mit dem Einwurf einer 10 Cent Münze und gleichzeitiger Betätigung der Rückgabetaste das Werbelicht bis zur nächsten Netzschaltung reduziert werden. Mit dem Profitester auch dauerhaft.

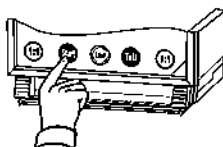
- Bei Geldspeicher „00“ die Rückgabetaste gedrückt halten
- 10 Cent Münze einwerfen, wird wieder ausgezahlt
- Werbelicht ist bis zur nächsten Netzschaltung reduziert, jede 2. LED wird eingeschaltet.



Risikovorwahl linke Leiter

Risikovorwahl

Die patentierte Risikovorwahl ist bei den Geld-Gewinn-Spiel-Geräten ein beliebtes Feature. Die für alle Leitern getrennt einstellbare Risikohöhe gibt dem Spielgast die optimalen Einflusschancen auf sein individuelles Spielverhalten.



Auszahlunterbrechung

Auszahlunterbrechung

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

Wichtig:

Nicht möglich bei einer Zwangsauszahlung.

Allgemeines zum Servicebetrieb

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

Der „Gewinntest“ mit „Risikotest“

Im Servicebetrieb oder Administrator Mode kann mit dem Gewinntest jede vom Spielsystem zugelassenen Kombinationen zunächst eingestellt und anschließend riskiert werden. Je nach Gerätetyp variiert die Darstellung und die Bedienung über die Tasten, siehe Gerätehandbuch.

Der „Münztest“

Das Münztestprogramm ist im Servicebetrieb mit Betätigen der Auszahl taste erreichbar und gliedert sich in folgende Einzelprogramme:

A Nachweis der Wirtenachfüllungen (ohne Auffüllkarte) nach einer Totalleerspielung

B Münzen freigeben bzw. sperren über die Gerätetasten.

C Münztest (Überprüfung der Münzwege)

D Münzauffüll- und Nachfüllprogramm



Beispiel für Wirtenachfüllung

Hinweis

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

A Nachweis der Wirtenachfüllungen

Nach dem ersten Betätigen der Auszahl taste zeigt das Display den Gesamtbetrag einer oder mehrerer Auffüllvorgänge (im Beispiel 36,50 €). Angezeigt werden direkt aufgefüllte Beträge nach einer Totalleerspielung, nicht Beträge, die mittels Auffüllkarte auf- bzw. nachgefüllt wurden.

B Münzen freigeben oder sperren mit den Gerätetasten

• Servicebetrieb einleiten

(Fronttür aufschließen)

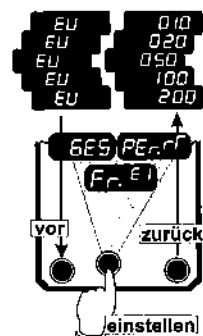
• Rückgabetaste drücken

Sind noch Wirtauffüllungen gespeichert, die Rückgabetaste noch einmal drücken.

Die Einstellung für den ersten Münzkanal wird in der Anzeige dargestellt, abwechselnd erscheint die Münzsorte / die Einstellung.

• Münzkanal auswählen

• Einstellung anpassen



Darstellung zeigt die „normalen“ Münzkanäle, im Anschluß folgt das Menü für die „engen“ Münzkanäle.

Münzannahme ab Werk:

0,10 EU frei	0,10 EE frei
0,20 EU frei	0,20 EE frei
0,50 EU frei	0,50 EE frei
1,- EU frei	1,- EE frei
2,- EU frei	2,- EE frei

Hinweis

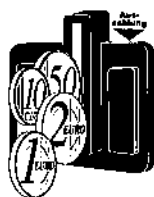
Zur Sperrung einer Münzsorte sind immer der „normale“ und enge Kanal zu sperren!

0,05 €-Münzen werden nicht angenommen

Münzen freigeben oder sperren mit dem Profitester



Münzen freigeben

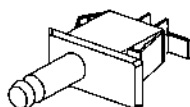


C Der Münztest

- **Servicebetrieb einleiten** (Fronttür aufschließen)
- **Rückgabetaste sooft drücken bis der Münzeinwurf leuchtet** (Münztestprogramm eingeleitet)
Der Münztest folgt nach dem Münzfreigabeprogramm.
- **Münzen einwerfen z. B. 3,60 €, Münzwege werden geprüft**
- **Akzeptierte Münzen werden auf dem Geldspeicher verbucht**
- **Test beenden durch nochmaliges Drücken der Rückgabetaste**, der Betrag auf dem Geldspeicher wird wieder ausgezahlt

Hinweis

Wird der Münztest mit dem SERVICE-Schalter beendet, erfolgt keine Auszahlung der Münzen. Der eingeworfene Geldbetrag wird als Röhrenfüllung verbucht (siehe unten).



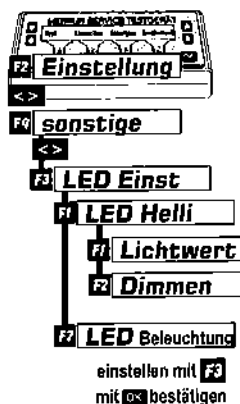
Hinweis

Der Auffüllbetrag wird sofort errechnet und in die Statistik eingetragen. Falls gewünscht kann anschließend ein Auffüllbeleg mit dem MAS 3000 angefertigt werden.

D Münzauffüll- Nachfüllprogramm

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

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



Einstellungen für LED's

LED-Helligkeit

Lichtwert

Die Helligkeit der LED's im Spielgerät kann in 8 Stufen eingestellt werden.

Sollte einmal die Leuchtkraft nachlassen, einfach auf eine höhere Stufe schalten.

Dimmen

Bei der Einstellung Dimmen EIN leuchten bei einem Gewinn die LED'S mit der unter Lichtwert eingestellten Helligkeitsstufe.

Im Normalspiel immer mit Stufe 1.

Bei der Einstellung Dimmen AUS leuchten immer alle LED's in der eingestellten Helligkeitsstufe.

LED-Beleuchtung

Die Lichteffekte beim Ablauf von höherwertigen Spielen können zwischen „ein“ (volle Beleuchtung), „blinken“ und „aus“ gewählt werden (ab Werk EIN)



Beleuchtung einstellen

Lichteffekte für Walzenbeleuchtung

Mit dem Profitester lässt sich die Helligkeit der Maschinenbeleuchtung stufenweise einstellen.

Einstellungen:

Maschinenbeleuchtung --> 0-8



2 € Option

2 € Option

Mit dem Profitester kann gewählt werden, ob die erste eingeworfene 2 €-Münze ins Münzrohr oder in die Kasse fällt.

Einstellungen

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

EINWURFkontrolle, GGSG-Fadenfoul-LI

Bei aktivierter GGSG-Fadenfoul-Lichtschränke (**EMP mit Li -Werkseinstellung**) wird die Münzlaufzeit zwischen der GGSG-Faden-Li und der Münzprüfer-Lichtschränke gemessen und bei einem Fehlverhalten eine Alarmmeldung ausgegeben. Mit dem Profitester kann die Abfrage der GGSG-Fadenfoul-Lichtschränke abgeschaltet werden (EMP ohne Li).



Fadenfoullichtschränke

Sofortabzug, Auszahlssicherheit

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.

Hinweis

Nach einem Programmupdate mit der RAM-Card oder Initialisieren mit dem Profitester ist die Werkseinstellung vorgegeben - Sofortabzug „AUS“



Sofortabzug einschalten

Negative Rohrdifferenzen ab Werk AUS

Negative Rohrdifferenzen >10€ können über die Münzeinwurfbeleuchtung signalisiert werden.

Die Münzeinwurfbeleuchtung wird

im Spielbetrieb:

zu Spielanfang einmal 1x kurz ausgeschaltet

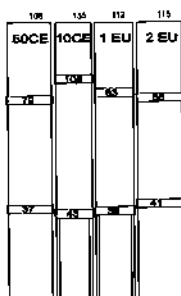
im Werbelicht:

ca. alle 6 Sekunden kurz ausgeschaltet





Duo Perfekt Betrieb



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

Tresor Wechselständer DUPLEX

Beim Betrieb eines GGSG auf den Wechselständer DUPLEX kann mit dem Profitester das Füllverhalten der Münzröhren im GGSG eingestellt werden.

Einstellung „fest“ (abWerk)

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

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).



2. Rattern einschalten

2. Rattern

Bei Einstellung EIN (ab Werk AUS) wird bei einer nicht korrekten Auszahlung (z.B. Münzverklemmung) abermals versucht durch Zuschalten einer Auszahlhilfe (Ratterefferkt) die Münze auszusahlen.

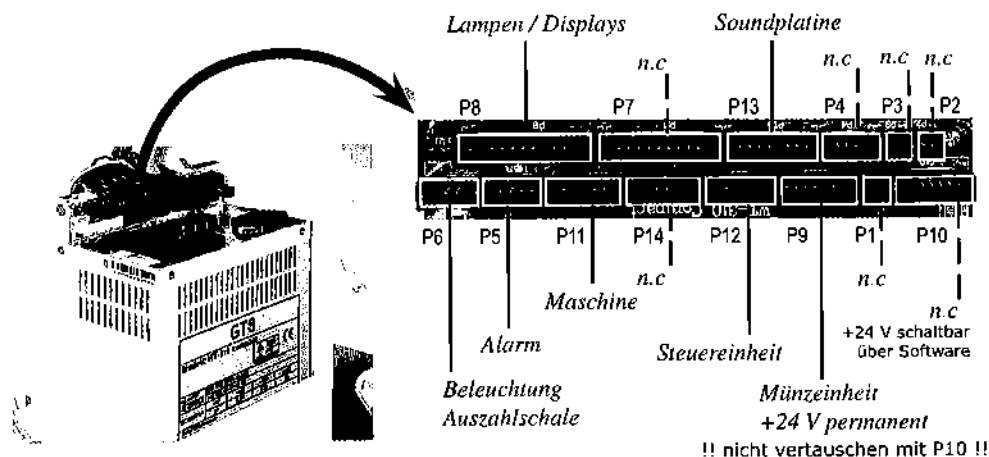
Baugruppen

Schaltnetzteil WT310 compact

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

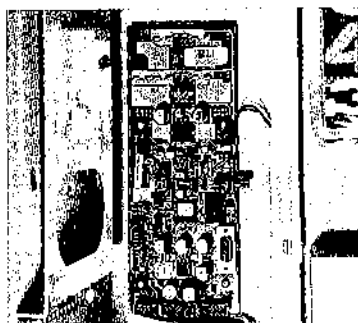
Bestell-Nr.: 6004 9584

Wichtig ! Im AT-Fall immer ein Netzteil gleichen Typs einsetzen.



Schaltnetzteil WT 310 compact

n.c = momentan nicht benutzt



Soundplatine

Soundplatine

- ab Werk eingesetzt
- Soundplatine ist gerätespezifisch, daher bei der Bestellung immer den Gerätetyp angeben

Datenbank

Die Datenbank ist der sichere Ort für die Gerätedaten und befindet sich auf der Steuereinheit.

Die Datenbanken sind mit der sogenannten „Softguard“-Funktion versehen.

„Softguard“ ist nicht Gegenstand des Spielgeräte-Programmes und wird daher auch nicht beim Update mit der RAM-Karte übertragen. Lediglich im Werk, bei der ersten Inbetriebnahme, kann dieses Tool geladen werden.

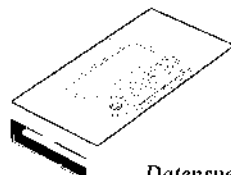
Datenbank ab Werk mit Softguard



Datenbank

Datenbank-Update mit Datenspeicher

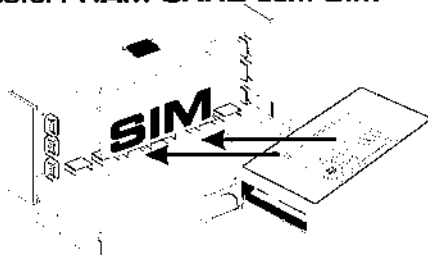
Sie bekommen von uns eine Ram-Card mit dem entsprechenden Geräteprogramm geschickt und übertragen die Software auf das Spielgerät.



MAS
Datenspeicher

Nur möglich -im Servicebetrieb- bei Geräten mit gleichem Namen .

Transfer: RAM-CARD zum SIM



Das MAS 3000 erkennt, dass auf der RAM-CARD ein Geräteprogramm gespeichert ist und startet zuerst einige Sicherheitsabfragen.

Nur in diesen 5 Sekunden, sie werden in der Anzeige durch einen Zähler dargestellt, kann eine Datenübertragung noch abgebrochen werden.

Nach einer anschließenden Datenüberprüfung - je nach Datenmenge **20- bis 40 Sekunden** - wird die Übertragung gestartet.

Ein 4-stelliger Zähler signalisiert den Transfer, **der nicht mehr unterbrochen werden darf.**

Ist die Datenübertragung abgeschlossen, erfolgt eine Endmeldung in der Anzeige, ein 4-maliges "Ende piepen" wird akustisch ausgegeben und das angeschlossene Spielgerät startet eine Einschalt routine.

Datentransfer von der RAM-CARD zur Datenbank

"Gerätename"
Update startet: 5

kann in dieser Phase noch abgebrochen werden.

Sicherheitsabfrage

Der Transfer zum SIM kann in dieser Phase noch abgebrochen werden.

"Gerätename"
Datenüberprüfung

Vollständigkeit überprüft.

Datenüberprüfung

Die Daten werden auf

SIM-Protokoll
Daten fehlerhaft

Fehlermeldung

Daten nicht vollständig bzw. beschädigt.

SIM-Protokoll
Gerätetyp falsch

RAM-Type stimmt nicht mit dem kontaktierten Gerät überein.

SIM-Protokoll
sende Daten: 0000

hergestellt und darf nicht mehr unterbrochen werden. In diesem Fall kann das Sicherheitsmodul nur noch im Werk geladen werden.

Datenübertragung

Der Datenstrom von der RAM-CARD zum SIM ist

SIM-Protokoll
** ENDE **

Enderkennung

Signalisiert eine fehlerfreie Datenübertragung. Ein 4-maliges "Ende piepen" und eine Einschalt routine des Spielgerätes beenden den Datentransfer.

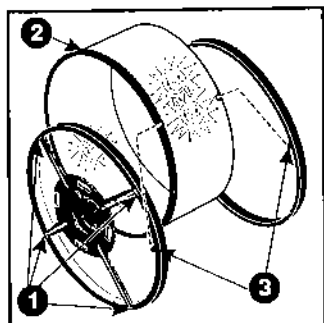


Bild 1: Markierung der Walzenstreifen

Walzenstreifen austauschen

Den Walzenstreifen an den vier Befestigungspunkten (1) niederdrücken und die Streifenhalter (3) abziehen.

Um Verwechslungen auszuschließen, sind die Walzenstreifen bei den Geld-Gewinn-Spiel-Geräten mit einer roten Markierung (2) versehen:

- rote Markierung links: = linke Walze
- rote Markierung rechts: = rechte Walze
- keine Markierung: = mittlere Walze

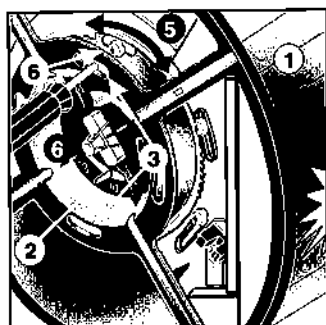


Bild 2: Motorjustage

Motorjustage (48-Schritt Motor)

- Den Walzenkörper (1) auf die Motorachse stecken
- Arretierungsscheibe (2) in Stellung "ZU" drehen.
- Durch die Langlöcher (3) können die Schrauben zur Befestigung des Motorblechs erreicht werden.

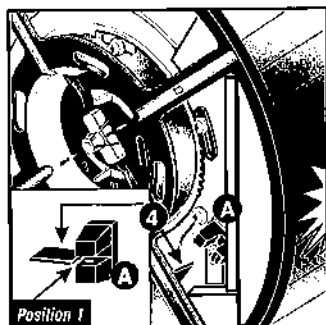


Bild 3: Lichtschrankenposition

- Spannung einschalten, die Justage muss unter Motorspannung erfolgen.
- Die "Fahne" (4) 1 Schritt neben die Lichtschranke (A) stellen. Einstellung mit den Gerätetasten.
- Motorblech verdrehen (5) siehe Bild 2, bis die "Fahne" (A) und das Lichtschrankengehäuse bündig zueinander stehen (Position 1).
- Schrauben (6) vom Motorblech festdrehen (siehe Bild 2).

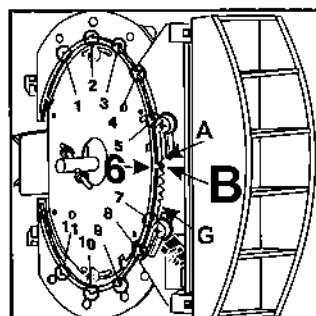
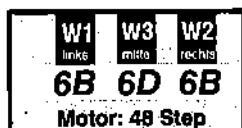
Beispielabbildungen: mittlere Walze.

Beleuchtungseinheit

Je nach Gehäusebauform (Wand, Stand, Casino) und Position des Maschinensegments (links, mitte, rechts) im Gerät können sich unterschiedliche Einbaupositionen der Beleuchtungseinheit ergeben.

Standardeinbaupositionen der Beleuchtungseinheit bei einem Wand-GGSG

Die Einbauposition für das jeweilige Gerät ist im Gerätehandbuch angegeben.



Standardposition der Beleuchtungseinheit

wichtig



Ausgetauschte Walzensegmente werden **immer** mit der **Position 6B** für die Beleuchtungseinheit geliefert.
Je nach Gerät muss evt. eine Positionsänderung erfolgen.

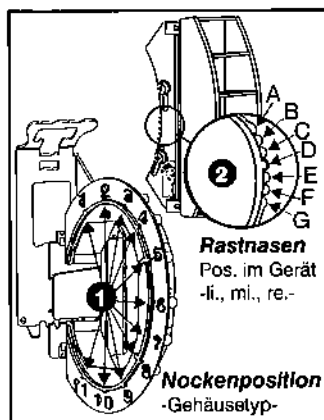
Einbauposition der Beleuchtungseinheit ändern

Für jeden Gehäusotyp ist eine bestimmte **Nockenposition (1)** festgelegt.

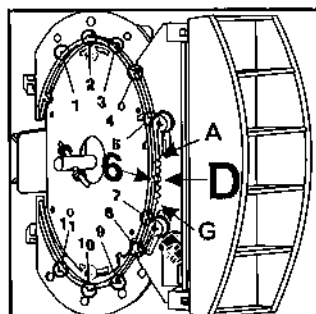
Die Ausrichtung der Beleuchtungseinheit für die **linke, mittlere oder rechte** Walze erfolgt mit den **Rastnasen A-G (2)**.

Die entsprechende Position ist dem jeweiligen Gerätehandbuch zu entnehmen.

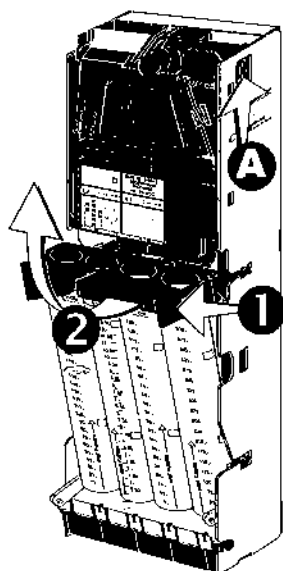
Standardposition beim Wandgehäuse (mittl. Walze)
Wie oben angegeben, ist die Standardeinbauposition der Beleuchtungseinheit für die mittlere Walze eines Wandgerätes mit **6D** festgelegt.
Die Nockenposition **6** muss, wie rechts dargestellt, mit der Rastnase **D** an der Beleuchtungseinheit in Übereinstimmung gebracht und anschließend festgeschraubt werden.



Einbauposition allgemein



Einbauposition 6D



Münzprüfer, Rohrblock ausbauen

Münzprüfer ausbauen

- Roten Hebel (A) nach hinten drücken und den Münzprüfer nach oben entnehmen

Münzröhrenblock entnehmen

- Roten Hebel (1) nach innen drücken und den Münzröhrenblock nach vorne schwenken
- Münzröhrenblock entnehmen

Die Lichtschrankensysteme sind für eine evt. Reinigung nun frei zugänglich.

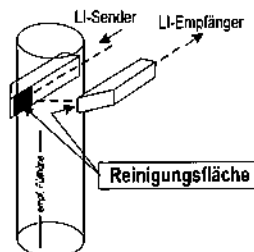
Position der Lichtschrankensysteme



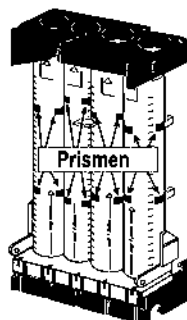
Reinigen der Lichtschranken und Prismen

Die Münzeinheit ist unter normalen Betriebsbedingungen wartungsfrei. An einigen Aufstellorten mit extremen Umweltbelastungen -Staub, Fette- ist eine Reinigung der Lichtschrankensysteme von Vorteil, um Störungen vorzubeugen.

- keine aggressiven Reinigungsmittel verwenden
- verwenden Sie Reinigungsstäbchen
- vorsichtig verfahren, die Prismen nicht verkratzen



Funktionsprinzip eines Prismas



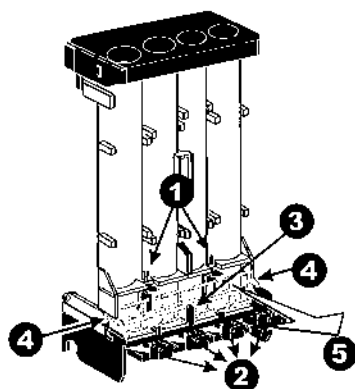
Position der Prismen

Position der Rohr-Auszahllichtschranken

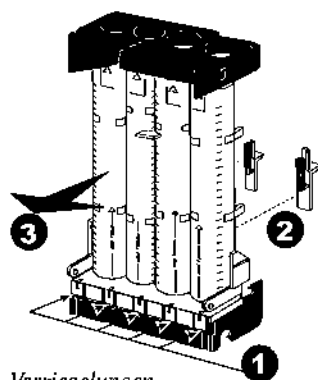
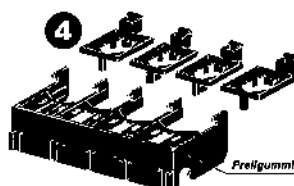


Prismenleiste ausbauen

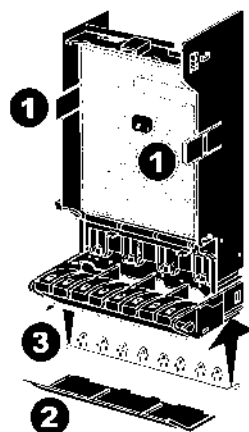
- Auszahlschieberverriegelung (1) nach oben drücken
- Alle 4 Auszahlschieber herausziehen (2)
- Prismenleiste in der Mitte vorsichtig über den Steg hebeln (3)
- seitliche Verriegelungen der Prismenleiste vorsichtig nach innen drücken (4)
- Prismenleiste nach vorne herausziehen

*Prismenleiste ausbauen***Auszahlschieber ausbauen**

- Verriegelungen (1) lösen
- die rückwärtigen Auszahlschieberverriegelungen nach oben drücken (2)
- Röhren nach vorne entnehmen (3)
- Schieber entnehmen (4)

*Verriegelungen**Auszahlschieber***Auszahllichtschranken ausbauen**

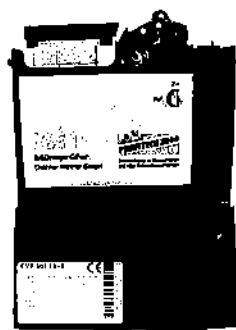
- Verriegelungen für den Auszahlblock (1) nach innen drücken und den Auszahlblock aus der Münzeinheit entnehmen,
- Abdeckung (2) abnehmen
- hinteres Lichtschrankensystem (3) entnehmen

*Auszahllichtschranken***Staulichtschranke**

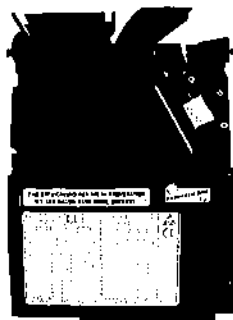
In dem roten Münzschacht ist eine zusätzliche Staulichtschranke eingebaut. Wird bei einer Auszahlung ein Münzstau erkannt, so wird ein akustischer Hinweis „BITTE ENTFERNEN SIE DEN MÜNZSTAU“ ausgegeben. Die Überprüfung kann mit dem Profitester im Foultest vorgenommen werden.



EMP Tausch freigeben



WH 921.13 v5



NRI G40.FT20

Allgemeines

Eine Veränderung der Verbindung wird sofort erkannt und als Fehlercode „F_ _Pr“ im Display des GGSG erscheinen.

F_ _Pr

Das Spielgerät ist nicht mehr spielbereit.

Die Unterbrechung der Kommunikation kann nur mit dem Profitester gelöst werden. Hierzu ist die Ebene „EMP-Tausch“ aufzurufen und mit der Taste „freigeben“ die Verbindung zu lösen. In diesem Zustand kann z.B. ein Münzprüfer getauscht werden. Beim WH-Münzprüfer kann eine Fadenfoul-Lichtschranke im EMP zugeschaltet werden, dazu SER.EMP --> ALARM auf "eingeschaltet" stellen.

WH 921.13 V5 / NRI G40.FT20

Nur diese Münzprüfertypen sind in dieses Gerät einsetzbar.

Beim WH 921.13 V5 und dem NRI G40.FT20 ist die Sicherheitsfunktion „Verschlüsselungs-Technologie“ in die Münzprüferelektronik integriert.

Vorgehensweise beim EMP-Tausch, Datenbanktausch oder einem Datenbank-Update mit RAM-Card

1. Tausch des Münzprüfers

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

2. Datenbanktausch (im Austausch)

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

3. Datenbank-Update mit RAM-Card

- Update durchführen
- Abstimmung erfolgt automatisch

Röhrenfüllmenge, Füllhöhenmanagement

Das Prinzip ist so einfach wie genial. Die Stückelung der Auszahlungsbeträge richtet sich nach dem Einwurfverhalten der Spielgäste, mit dem Ergebnis, dass die Münzkasse vorwiegend aus 2,- € Münzen besteht. Mit dem Füllhöhen-Management kann der Unternehmer den Gesamtbetrag der Münzröhren (140,- € bis 360,- €) einstellen, diese Zielwerte werden mittels Sensoren überwacht. Der Vorteil bei dieser intelligenten Steuerung ist die geringe Anzahl kleiner Münzwerte in der Kasse.

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.

Hinweis für Akzeptorbetrieb

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

Münzsperrgrenze / Münzeinwurfbegrenzung

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

Einwurf gesperrt bei Kredit größer
0,2 EU; 0,5 EU; 5 EU; 15 EU **F3**
ab Werk

Röhrenfüllmenge einstellen



Hinweis 2+2€ Röhrenblock

Auf der nächsten Seite sind die Röhrenfüllmengen bei den verschiedenen Einstellungen dargestellt.

Beim Einsatz des 2+2€-Blocks ist der Befüllmodus abhängig vom eingesetzten Münzprüfer. Mit NRI-EMP wird zunächst das linke 2-€ Rohr befüllt danach das rechte. Mit WH-EMP zunächst das rechte Rohr, danach das linke. Die Auszahlung erfolgt immer aus dem zuletzt aufgefüllten Rohr. Wir empfehlen daher beim Tausch des EMP immer den gleichen Münzprüfertyp einzusetzen.



Münzeinwurfbegrenzung
einstellen

Folgende Röhrenfüllungen ergeben sich bei den verschiedenen Einstellungen:

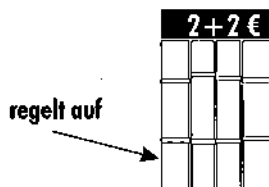
2 € = 82,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 4,30 €
50 Ct = 18,50 €
140,80 €



Einstellung
140 €

regelt auf

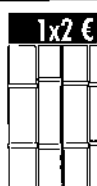
ca. 140 €



ca. 352 €

2 € = 82,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 4,30 €
2 € = 230,00 €
352,30 €

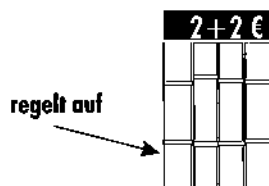
2 € = 172,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
50 Ct = 0 €
218,60 €



Einstellung
200 €

regelt auf

ca. 218 €



ca. 448 €

2 € = 172,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
2 € = 230,00 €
448,60 €

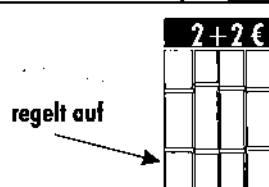
2 € = 172,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
50 Ct = 18,50 €
237,10 €



Einstellung
230 €

regelt auf

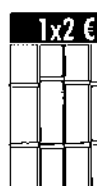
ca. 237 €



ca. 448 €

2 € = 172,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
2 € = 230,00 €
448,60 €

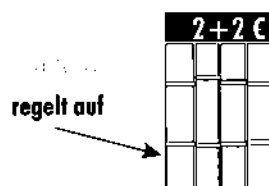
2 € = 230,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
50 Ct = 18,50 €
295,10 €



Einstellung
300 €

regelt auf

ca. 295 €



ca. 506 €

2 € = 230,00 €
1 € = 36,00 €
10 Ct = 10,60 €
2 € = 230,00 €
506,60 €

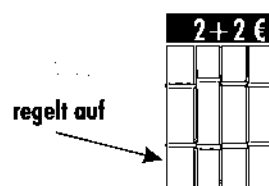
2 € = 230,00 €
1 € = 83,00 €
10 Ct = 10,60 €
50 Ct = 39,50 €
363,10 €



Einstellung
360 €

regelt auf

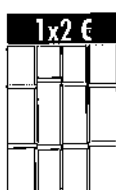
ca. 363 €



ca. 553 €

2 € = 230,00 €
1 € = 83,00 €
10 Ct = 10,60 €
2 € = 230,00 €
553,60 €

2 € = 230,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
50 Ct = 54,00 €
409,50 €



Einstellung
AA0
regelt auf

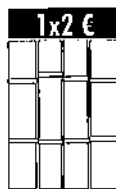


2 € = 230,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
2 € = 230,00 €
585,50 €

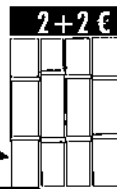
ca. 409 €

ca. 585 €

2 € = 172,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
50 Ct = 54,00 €
351,50 €



Einstellung
AA1
regelt auf



2 € = 172,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
2 € = 230,00 €
527,50 €

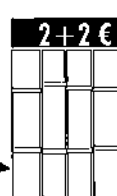
ca. 351 €

ca. 527 €

2 € = 82,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
50 Ct = 54,00 €
261,50 €



Einstellung
AA2
regelt auf



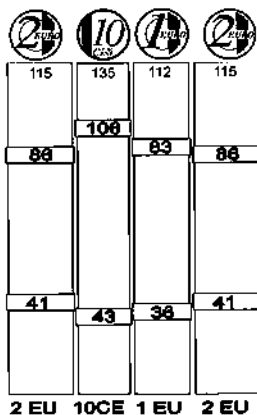
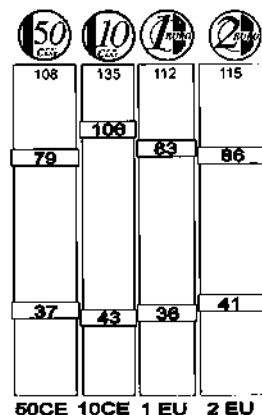
2 € = 82,00 €
1 € = 112,00 €
10 Ct = 13,50 €
2 € = 230,00 €
437,50 €

ca. 261 €

ca. 437 €

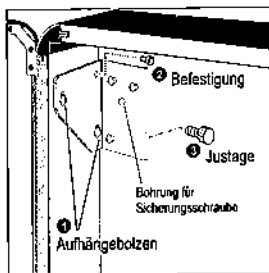
Übersicht der Lichtschrankenordnung

1x 2 €- Rohrblock 2+2 €-Rohrblock

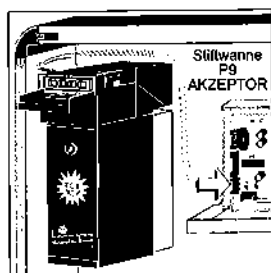


2+2€ Röhrenblock

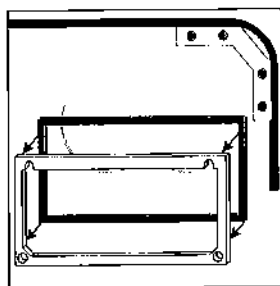
Beim Einsatz des 2+2€-Blocks ist der Befüllmodus abhängig vom eingesetzten Münzprüfer. Mit NRI-EMP wird zunächst das linke 2-€ Rohr befüllt danach das rechte. Mit WH-EMP zunächst das rechte Rohr, danach das linke. Die Auszahlung erfolgt immer aus dem zuletzt aufgefüllten Rohr. Wir empfehlen daher beim Tausch des EMP immer den gleichen Münzprüfertyp einzusetzen.



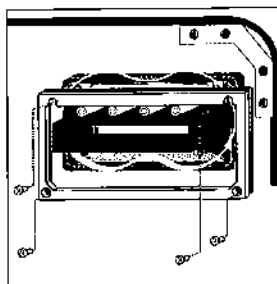
Halterahmen einbauen



Anschlusskabel



Dichtungsgummi aufkleben

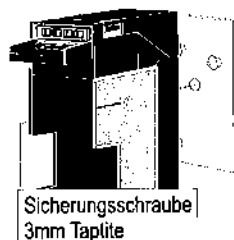


Scheineführung einbauen

Geld-Gewinn-Spielgeräte sind ab Werk für den Einbau des Banknotenakzeptors EBA30-SD3 vorbereitet. Der Einbau ist mit wenigen Handgriffen schnell und einfach erledigt.

Einbau

- Dokumentenhalter ausbauen
- Halterahmen einhängen, Aufhängebolzen (1) sind ab Werk in jedem Gerät eingesetzt.
- Halterung mit der im Nachrüstsatz beiliegenden Schraube (2) befestigen.
- Anschlusskabel auf die Verschlüsselungslatine stecken.
- Akzeptor einhängen und das Anschlusskabel auf Stiftwanne P9 (Akzeptor) der Steuereinheit stecken.
- Falls gewünscht Sicherungsschraube eindrehen.



Scheineführung einbauen

- Abdeckplatte in der Fronttür entfernen.
- Dichtungsgummi auf das Halteblech kleben.
- Die Scheineführung in den Fronttürausschnitt einsetzen und mit dem Halteblech und den beiliegenden Schrauben befestigen. Vor dem endgültigen Festschrauben der Scheineführung die korrekte Position zur Akzeptoreinheit prüfen.

Einstellschraube (3)

Hiermit kann die Akzeptoreinheit in vertikaler Richtung eingestellt werden. Diese Justage ist nur dann notwendig, wenn die Akzeptoreinheit nicht bündig mit der Scheineführung in der Fronttür ist.

Inbetriebnahme

Zum Betrieb des **EBA30-SD3** die im Nachrüstsatz mitgelieferte **Verschlüsselungsplatine einsetzen**.

Bei der erstmaligen Inbetriebnahme eines verschlüsselten Akzeptors in dem GGSG müssen keine weiteren Handgriffe ausgeführt werden. Mit der Einschalt routine erfolgt die Erkennung des Akzeptors automatisch.

Verschlüsselter
Geldscheinakzeptor:
V2.2 110205

Darstellung im Datenausdruck

War schon einmal ein verschlüsselter Akzeptor im GGSG eingebaut, erscheint nach der Einschalt routine die Meldung und es muss eine Freigabe mit dem Profitester erfolgen.

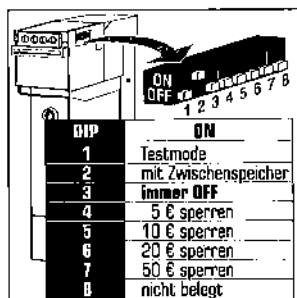
F__AS

Akzeptorfreigabe

- Profitester anschliessen
- Akzeptor „freigegeben“ aufrufen
- Gerät aus- und wieder einschalten
- Der Akzeptor ist betriebsbereit



*Freigabe für Akzeptoren mit
Verschlüsselungsplatine*

Dip-Schalter-Funktion**LED's im Einzug**



Akzeptorgrenzen einstellen

Hinweis

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



Banknotenannahme



Akzeptorsicherheit

Akzeptor -Annahmefähigkeit

Sind die Münzröhren ausreichend befüllt, ist der Akzeptor annahmefähig. Die Einstellung kann mit dem Profitester angepasst werden, ab Werk 225€. (siehe Tabelle).

Erläuterungen zur Werkseinstellung (225 €)

Banknote	frei ab
5 €	200 €
10 €	215 €
20 € / 50 €	250 €

Akzeptorsperre: AKZ-Wechselbereitschaft

Inhalt-Münzröhren:

Wert	5EU	10EU	20/50EU
0 EU	immer frei		
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

Akzeptor -Annahmetest

- Fronttür öffnen -Akzeptor ist annahmefähig
- Banknote eingeben, wird in die AKZ-Kasse geleitet
- Betrag wird aufgebucht
- Münzspeicheranzeige löschen mit Risiko-Taste
- Banknote aus der Kasse wieder entnehmen

Banknotenannahme einstellen

Ab Werk sind alle Banknoten freigegeben, eine Änderung kann mit dem Profitester erfolgen.

Einstellungen:

5/10/20 € frei	= alle frei
5/10 € frei	= 20€, 50€ gesperrt
5 € frei	= 10€, 20€, 50€ gesperrt
alle gesperrt	= keine Annahme

Akzeptorsicherheit, Akzeptorfreigabe

- nur bei Betrieb ohne Verschlüsselungsplatine-Manipulationsschutz, bei Einstellung „Sicherheit 1“ erfolgt eine Sicherheitsabfrage der Akzeptorsignale.

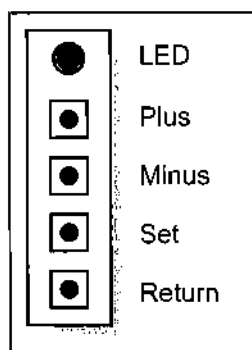
Akzeptorfreigabe -unverschlüsselt

Erscheint die Meldung F_UAF, die Akzeptorschnittstelle im Menü "Akz. frei" freigeben.

TFT-Einstellungen

Einstellmöglichkeiten, wie Sprachauswahl, Kontrast, Helligkeit usw. werden mittels eines Tastenpanels vorgenommen und auf dem Monitor "On Screen Display" angezeigt. Das Menü und die Einstellungen des TFT-Monitors werden über eine Tastenleiste am Monitor gesteuert.

Beispiel eines Tastenpanels



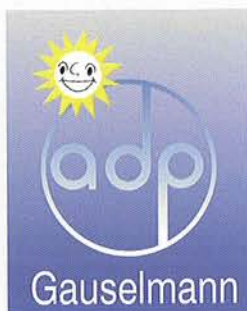
OSD - Einstellmenü

- AutoTune
- Brightness
- Contrast
- Color
- Quality
- Position
- Language
- Recall
- Save Exit
- Cancel Exit

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

Hinweis!

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



produziert von:

adp Gauselmann GmbH
Merkur Allee 1-15
32339 Espelkamp

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

Anschriften

Hausanschrift:
Merkur Service:
Teiledienst:

Boschstraße 8 • 32312 Lübbecke
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke
Postfach 1133 • 32291 Lübbecke

Telefon

Technische Hotline:

0180 / 3 00 55 00 5

Teiledienst:

0180 / 3 00 55 00 4

Mo. - Fr. von 8.00 Uhr - 20.00 Uhr und Sa. von 10.00 Uhr - 14.00 Uhr

Zentrale:

05741 / 273-0

Telefax

Technische Hotline:

05741 / 273 366

Teiledienst:

05741 / 273 366

Zentrale:

05741 / 273 108

