

Geldspielgerät GAME STATION



Betriebsanleitung

Version 1.5 · 2.05.2023

VOR GEBRAUCH SORGFÄLTIG LESEN. AUFBEWAHREN FÜR SPÄTERES NACHSCHLAGEN.

© BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH – Alle Rechte vorbehalten

Original-Betriebsanleitung, de, Version 1.5, 2.05.2023

Nachdruck, auch einzelner Passagen, ist verboten. Das Urheberrecht und sämtliche Rechte liegen bei der BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH. Übersetzung, Vervielfältigung, Speicherung und Verbreitung einschließlich Übernahme auf elektronische Datenträger sowie Einspeicherung in elektronische Medien ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung unzulässig und strafbar.

Aus den vorliegenden Angaben oder Abbildungen können keine Ansprüche geltend gemacht werden. Änderungen in Technik, Form und Ausstattung vorbehalten. Für Irrtümer und Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	9
1.1	Das Produkt.....	9
1.2	Zu dieser Anleitung	9
1.3	Zielgruppe	9
1.4	Gesetzliche Regelungen	10
1.4.1	Gewerbeordnung	10
1.4.2	SpielV.....	11
1.5	Aufbau der Sicherheitshinweise.....	11
1.6	Gewährleistung	12
1.7	Herstelleradresse	12
2	Sicherheitshinweise	13
2.1	Bestimmungsgemäße Verwendung	13
2.2	Nicht bestimmungsgemäße Verwendung.....	14
2.3	Gefahren bei Betrieb und Wartung.....	14
2.3.1	Gefahr durch Verlust der Standsicherheit.....	15
2.3.2	Gefahr durch bewegliche Teile	15
2.3.3	Gefahr durch elektrische Spannung.....	15
2.3.4	Gefahr durch eigenmächtige Umbauten.....	17
2.3.5	Gefahr durch unsachgemäße Reinigung	17
2.3.6	Gefahr durch Hitze und Brand	17
2.3.7	Gefahren durch Lichteffekte	17
2.4	Gefahren bei Transport und Aufstellung.....	18
2.4.1	Transport.....	18
2.4.2	Aufstellung und Inbetriebnahme	18
2.5	Persönliche Schutzausrüstung	18
2.6	Sicherheitseinrichtungen	19
2.6.1	Gehäuse	19
2.6.2	Geräetüren.....	19
3	Technische Daten.....	20
3.1	Gerätespezifische Daten	20
3.2	Allgemeine Daten	23
3.3	Hopperinhalt	24
4	Produktbeschreibung.....	25
4.1	Lieferumfang	25
4.2	Frontansichten	27
4.2.1	GAME STATION Gehäusegeneration.....	27
4.2.2	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM.....	28
4.2.3	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP	29
4.2.4	GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM	30
4.2.5	GAME STATION TWIN-TOP COMFORT	31
4.2.6	GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM.....	32
4.2.7	GAME STATION WIDE-WALL	33
4.2.8	GAME STATION SIGN.....	34
4.3	Innenansichten.....	35
4.3.1	Innenansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP.....	35

4.3.1.1	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Technikbereich.....	35
4.3.1.2	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Hopperbereich	36
4.3.1.3	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Münzkasse	36
4.3.1.4	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Dispenserbereich	37
4.3.1.5	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Entriegelung Säule	38
4.3.1.6	Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM Zulassungsaufnahme	38
4.3.2	Innenansicht GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM	40
4.3.2.1	Detailansicht GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Technikbereich.....	40
4.3.2.2	Detailansicht GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Geldbereich.....	41
4.3.3	Innenansicht GAME STATION WIDE-WALL	42
4.4	Gerätebeleuchtung	43
4.5	Bedieneinrichtungen.....	44
4.5.1	Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM	44
4.5.2	Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP	45
4.5.3	Konsole GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM	46
4.5.4	Konsole GAME STATION TWIN-TOP COMFORT	47
4.5.5	Bedieneinrichtungen GAME STATION WIDE-WALL	48
4.5.5.1	Oberes Bedienfeld.....	48
4.5.5.2	Unteres Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM.....	49
4.5.5.3	Unteres Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL	50
4.5.6	Gerätetasten	51
4.5.7	Taste für Geldausgabe	51
4.5.8	Tasten für Einsatzleistung	51
4.5.8.1	Taste SW-ID.....	52
4.5.8.2	Tasten für das Spiel	52
4.6	Baugruppenübersicht.....	54
4.6.1	Stromversorgung.....	54
4.6.2	Münzverarbeitung.....	54
4.6.3	Scheinverarbeitung	55
4.6.4	PC-Komponenten	56
4.7	Schnittstellen	57
4.7.1	VDAl-Schnittstellen	60
4.7.2	Fiskal-USB-Schnittstelle.....	60
4.7.3	Update-USB-Schnittstelle.....	61
5	Funktionen und Konzepte.....	62
5.1	Fehlererkennung	62
5.2	Touchscreen	63
5.3	Service und Sicherheit.....	65
5.3.1	Servicemenü.....	65
5.3.2	Gerätekarten	65
5.3.3	Benutzerprofile	66
5.3.4	Gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel.....	68
5.3.5	Ausgangszustand.....	69
5.3.6	Sicherheitskonzept für Geldbestände in den Auszahlssystemen	69
5.3.7	Verschlüsselte Datenübertragung.....	71
5.3.8	Spielhistorie	73
5.3.9	Spiele deaktivieren.....	74
5.3.10	Wartungen	74
5.3.11	Zeitprotokoll.....	75
5.3.12	Benutzerprotokoll	76

5.4	Geldverarbeitung	78
5.4.1	Münzverarbeitung.....	78
5.4.2	Scheinverarbeitung	79
5.5	Auffüllungen.....	81
5.5.1	Erstbefüllung und Nachfüllung A.....	81
5.5.2	Inbetriebnahmemodus.....	81
5.5.3	Kennzeichnung der Auffüllungen	83
5.5.4	Auffüllen der Auszahlssysteme	83
5.5.4.1	Auffüllung bei geschlossenen Türen	83
5.5.4.2	Auffüllung bei offenen Türen	87
5.5.5	Wirtguthaben	88
5.5.6	Entnahmen	90
5.5.7	Revision	91
5.6	Auslesen und Abrechnen	93
5.6.1	Erweiterte Spezifikation der VDAI-Schnittstelle.....	93
5.6.2	Kassierung	93
5.6.3	Neuaufstellung	94
5.6.4	Fiskaldaten	94
5.6.5	VDAI-Server	95
5.7	Lizenz-Aktivierung	100
6	Softwarebeschreibung	101
6.1	Spielmenü.....	101
6.2	Besondere Spielfunktionen	104
6.2.1	Freischaltung Spielbetrieb.....	104
6.2.1.1	Freischaltung „Mit Karte“.....	105
6.2.1.2	Freischaltung „CODE - 1 x unbefristet“ und „CODE - 30 x befristet“	105
6.2.1.3	Zugangscodes im Spielbetrieb eingeben.....	106
6.2.1.4	Abruf von Zugangscodes	106
6.2.1.5	Zugangscodes manuell erneuern	110
6.2.1.6	Weitere Einstellungen	111
6.2.1.7	Beenden der Freischaltung	112
6.2.2	Geldspeicher	112
6.2.3	Buchungen	113
6.2.4	Spielpausen	114
6.2.5	ABS - Auszahl-Beteiligungs-Sicherheit.....	117
6.3	Spielablauf.....	119
6.3.1	Auswahl der Spielangebote.....	119
6.3.2	BET.....	121
6.3.3	Walzenlauf	121
6.3.4	Treffer	124
6.3.5	Risiko	124
6.4	Servicemenü.....	127
6.4.1	Benutzeroberfläche im Servicemenü	127
6.4.2	Hauptmenü	131
6.4.3	Funktionstests	132
6.4.4	Geldmanagement.....	133
6.4.4.1	Auffüllen	134
6.4.4.2	Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00 €).....	135
6.4.5	Einstellungen	136
6.4.5.1	Ausdruck.....	137

6.4.5.2	Ersteinrichtung.....	138
6.4.5.3	Kartenverwaltung.....	140
6.4.5.4	Sicherheit	141
6.4.5.5	Spielkonfiguration	144
6.4.5.6	Experteneinstellung	145
6.4.6	Geldverarbeitung	146
6.4.6.1	Münzprüfer	147
6.4.6.2	Scheinprüfer	148
6.4.6.3	Dispenser	149
6.4.6.4	TWIN Dispenser.....	150
6.4.6.5	Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00€)	151
6.4.7	Ereignisse	152
6.4.7.1	Statistik.....	153
6.4.7.2	Fehler	155
6.4.8	Mein Gerät	156
6.4.8.1	Spiele.....	157
6.4.8.2	Platzbezeichnung	158
6.4.8.3	Wartung	159
7	Bedienung	160
7.1	Gerät öffnen und schließen	160
7.1.1	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM und GAME STATION WIDE-SLANT-TOP	160
7.1.2	GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM und GAME STATION TWIN-TOP COMFORT.....	162
7.1.3	GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM und GAME STATION WIDE-WALL	163
7.2	Ein- und Ausschalten des Gerätes.....	165
7.2.1	Gerät einschalten	165
7.2.2	Gerät ausschalten	165
7.3	Bedienung im Spielbetrieb	167
7.3.1	Gerätefreischaltung	167
7.3.1.1	Gerätefreischaltung mit Freischaltkarte	167
7.3.1.2	Gerätefreischaltung mit Zugangscode	168
7.3.1.3	Neue Zugangscodes am Gerät erzeugen und mit der App abrufen.....	168
7.3.1.4	Einen Zugangscode am Gerät abrufen	169
7.3.2	Auffüllungen im Spielbetrieb	169
7.3.2.1	Vorbeugende Auffüllung	169
7.3.2.2	Hochwechseln	170
7.3.3	Abruf der Softwareinformationen	170
7.4	Bedienung im Servicebetrieb	171
7.4.1	Servicebetrieb aufrufen und beenden	171
7.4.1.1	Servicebetrieb bei geschlossenen Gerätetüren im Spielbetrieb aufrufen	171
7.4.1.2	Servicebetrieb durch Öffnen einer Gerätetür aufrufen	171
7.4.1.3	Servicebetrieb beenden	171
7.4.2	Benutzer	172
7.4.2.1	Benutzeranmeldung.....	172
7.4.2.2	Benutzerverwaltung.....	174
7.4.3	Freischaltkarten	177
7.4.3.1	Freischaltkarten anlegen.....	177
7.4.3.2	Freischaltkarten abmelden	177
7.4.4	Auffüllungen im Servicebetrieb	177
7.4.4.1	Auffüllung Elektronisch gezahlt.....	177
7.4.4.2	Auffüllung Handgezählt Hopper ohne Waage oder Dispenserbox	178

7.4.5	Guthaben der Wirtkarte auszahlen.....	178
7.4.6	Ausgangszustand herstellen.....	179
7.4.7	Spielhistorie.....	179
7.4.7.1	Screenshot sichern.....	179
7.4.7.2	Gesicherte Screenshots aufrufen und entfernen.....	179
7.4.8	Spiel Deaktivieren und freigeben.....	180
7.4.8.1	Spiel Deaktivieren.....	180
7.4.8.2	Spiel Aktivieren.....	180
7.4.9	Touchscreen kalibrieren.....	181
7.4.10	Hopperrevision.....	181
7.4.10.1	Revision Hopper ohne Waage.....	181
7.4.11	Fiskaldaten auslesen und löschen.....	182
7.4.11.1	Fiskaldaten auf einen USB-Speicherstick kopieren.....	182
7.4.11.2	Fiskaldaten löschen.....	183
7.4.11.3	VDAl-Ausdrucke löschen.....	184
8	Transport, Aufstellung und Inbetriebnahme	185
8.1	Transport.....	185
8.2	Aufstellung.....	186
8.2.1	Entpacken.....	186
8.2.2	Überprüfung auf Transportschäden.....	186
8.2.3	Lieferumfang überprüfen.....	186
8.2.4	Auswahl und Vorbereitung des Aufstellortes.....	187
8.2.5	Standaufstellung.....	187
8.2.6	Wandmontage.....	188
8.2.7	Elektrischer Anschluss.....	188
8.3	Inbetriebnahme.....	189
8.3.1	Hopper Konfiguration.....	189
8.3.2	Spielvarianten.....	190
8.3.3	Münzprüfer.....	190
8.3.4	Scheinprüfer.....	190
8.3.5	Hopper (0,20 €).....	191
8.3.6	Hopper (2,00 €).....	192
8.3.7	Dispenser.....	192
8.3.8	Auffüllen.....	193
8.3.9	Platzbezeichnung.....	193
8.3.10	Effekte.....	194
8.3.11	PIN-Wechsel.....	194
8.3.12	Identifikationsmittel.....	194
8.3.13	Inbetriebnahme abschließen.....	195
9	Wartungen.....	196
10	Fehlerbehandlung.....	198
10.1	Fehler Systemcheck.....	198
10.2	Fehler im Spielbetrieb.....	198
10.3	Fehlertabelle.....	199
11	Demontage und Entsorgung.....	206
11.1	Sicherheitshinweise.....	206

11.2	Fachpersonal	206
11.3	Demontage.....	207
11.4	Entsorgung	207
12	Anhang.....	208
12.1	Struktur Servicemenü	208
12.2	EG-Konformitätserklärung	212

1 Einleitung

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zu Produkt, Zielgruppe, Konventionen sowie die Kontaktdaten des Herstellers.

1.1 Das Produkt

Das Geldgewinnspielgerät LUX ist für die Aufstellung in Räumen gemäß § 1 (1) der Spielverordnung (7. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung, im Folgenden als SpielV bezeichnet) vorgesehen. Es handelt sich um ein elektrisches Betriebsmittel im Sinne der EU Niederspannungsrichtlinie 2014-35.

Verantwortlichkeiten

Das Geldgewinnspielgerät wurde unter der Verantwortung der Firma BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH entwickelt und gebaut.

1.2 Zu dieser Anleitung



Hinweis

Änderungen zu vorherigen Versionen

Diese Anleitung enthält Änderungen, welche im Sinne des technischen Fortschritts erst mit der Bauart BW3674 in die Geräte eingeflossen sind.

> Nutzen Sie für ältere Bauarten eine frühere Version dieser Anleitung.

Diese Betriebsanleitung enthält wichtige Hinweise für Personen, die das Gerät aufstellen, in Betrieb nehmen und instand halten sowie im Service betreuen. Die Funktionen des Gerätes werden ausführlich beschrieben. Die Beachtung der Betriebsanleitung hilft Gefahren zu vermeiden sowie Reparaturkosten und Ausfallzeiten zu verringern.

Die Betriebsanleitung muss während der Installation und Inbetriebnahme am Installationsort verfügbar sein.

1.3 Zielgruppe

Diese Betriebsanleitung richtet sich an die Personen, die das Gerät aufstellen, in Betrieb nehmen, bedienen (betreuen) und instand halten:

- Aufsteller
- Servicepersonal und Gastwirt (Wirt)
- Techniker

Qualifikationen der Zielgruppe

Die Zielgruppe der Dokumentation muss mindestens über folgende Qualifikationen verfügen:

- **Unterwiesene Person:** Servicepersonal und Gastwirt

Als unterwiesene Person gilt, wer über die übertragenen Aufgaben und die möglichen Gefahren bei unsachgemäßem Verhalten

- unterrichtet,
- erforderlichenfalls angelernt und
- über die notwendigen Sicherheitseinrichtungen und Schutzmaßnahmen belehrt wurde.

Unterwiesene Personen können das Gerät auffüllen, reinigen und die Funktionen im Spielbetrieb erklären.

- **Fachkraft:** Aufsteller und Techniker

Als Fachkraft gilt, wer aufgrund fachlicher Ausbildung, Kenntnissen und Erfahrungen sowie Kenntnis der einschlägigen Bestimmungen die übertragene Arbeit beurteilen und mögliche Gefahren erkennen kann.

Fachkräfte können zusätzlich zu den Qualifikationen der unterwiesenen Personen das Gerät aufstellen, in Betrieb nehmen, konfigurieren und instand halten.

 Hinweis

Elektroarbeiten sind ausschließlich durch eine Elektro-Fachkraft durchzuführen.

Durch unsachgemäße Arbeiten am Gerät können Gefahren auftreten. Beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Transport, Installation, Inbetriebnahme sowie Reparaturen, Fehlerbehebung, Wartung, Außerbetriebnahme oder Entsorgung des Gerätes müssen durch qualifiziertes Personal durchgeführt werden.

1.4 Gesetzliche Regelungen

1.4.1 Gewerbeordnung

Auslieferung, Aufstellung, Inbetriebnahme und Instandhaltung des Gerätes erfordern vom Betreiber den Besitz einer gültigen Genehmigung auf seinen Namen (Aufstellgenehmigung) nach §33 c der Gewerbeordnung.

 Hinweis

Weitere gesetzliche Regelungen

- > Beachten Sie auch die jeweils geltenden Landesglücksspielgesetze.
-

1.4.2 SpielV

Das Gerät wurde entsprechend der SpielV von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) zugelassen. Zulassungsurkunde (große Zulassung), Zulassungszeichen (kleine Zulassung) werden mit dem Gerät ausgeliefert. Das Zulassungskennzeichen (elektronisches Zulassungsschild) ist am Gerät angebracht.

Die Gültigkeit der Zulassung beträgt 4 Jahre. Spätestens 24 Monate nach Beginn der Aufstellung laut Zulassung muss das Gerät gemäß §7 auf Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart überprüft werden. Die Prüfung muss von einem öffentlich bestellten Sachverständigen oder einer von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt zugelassenen Stelle erfolgen. Bei Übereinstimmung wird der Prüfer am Gerät eine Prüfplakette anbringen und eine Prüfbescheinigung ausstellen. Verantwortlich für die Anmeldung zur Prüfung ist der Aufsteller. Die Kosten der Prüfung trägt der Aufsteller.

Das Gerät darf nur aufgestellt werden, wenn der im Zulassungszeichen angegebene Beginn der Aufstellung oder die Ausstellung einer erteilten Prüfplakette nicht länger als 24 Monate zurückliegt.

1.5 Aufbau der Sicherheitshinweise

In der Betriebsanleitung werden Warnhinweise unterschiedlich gewichtet und mit einem Piktogramm gekennzeichnet.

Die Sicherheitshinweise sind wie folgt aufgebaut:

Symbol	Signalwort	Bedeutung
	Gefahr	Unmittelbar drohende Gefahr. Tod oder schwere Verletzungen <u>können</u> die Folge sein.
	Warnung	Möglicherweise gefährliche Situation. Verletzungen und schwere Verletzungen <u>können</u> die Folge sein.
	Vorsicht	Möglicherweise kritische Situation. Sach- und Vermögensschäden <u>können</u> die Folge sein.
	Hinweis	Hinweise, die unbedingt berücksichtigt werden <u>müssen</u> , um ein sicheres Betreiben des Gerätes zu gewährleisten.

Beispiel für einen Warnhinweis:

Warnung

Verletzungsgefahr bei nicht bestimmungsgemäßer Verwendung

Nicht bestimmungsgemäße Verwendung des Gerätes kann zu Gefährdungen für Personen und Sachen führen.

- > Verwenden Sie das Gerät nur bestimmungsgemäß wie nachfolgend beschrieben.

Handlungsanweisungen

Handlungsanweisungen sind durchnummeriert, um die Reihenfolge der einzelnen Schritte zu kennzeichnen. Ergebnisse der Handlungen stehen direkt darunter. Beispiel:

- 1) Dies ist der erste Schritt.
 ▶ Dies ist das Ergebnis des ersten Schritts.
- 2) Dies ist der zweite Schritt.
 ▶ Dies ist das Ergebnis des zweiten Schritts.

Bedien- und Steuerelemente

Tasten werden durch den Begriff Taste + **Name der Tastenfunktion** ausgezeichnet. Beispiel:

Taste **Start**

Schaltflächen werden durch das Symbol  + **Bezeichnung der Schaltfläche** kenntlich gemacht. Beispiel:

 **Einstellungen**

1.6 Gewährleistung

Die Gewährleistung erfolgt im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen. Eine Gewährleistungsabdeckung besteht auf Ersatzteile und Arbeitsleistungen, die nicht durch Verschleiß oder unsachgemäße Handhabung zurückzuführen sind.

Nicht abgedeckt sind Personen-, Vermögens- und Sachschäden jeglicher Art. Technische Änderungen vorbehalten.

1.7 Herstelleradresse

Anschrift	BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH Colditzstraße 34/36 12099 Berlin DEUTSCHLAND
Telefon	030 290234-0
Internet	https://www.ballywulff.de
E-Mail	management@ballywulff.de

2 Sicherheitshinweise

Das Gerät wurde unter Einhaltung geltender rechtlicher Vorschriften und nach anerkannten sicherheitstechnischen Regeln konstruiert und gebaut. Es entspricht dem Stand der Technik zu seiner erstmaligen Auslieferung.

Trotzdem können Gefahren für den Aufsteller, für andere Personen, für das Gerät selbst und für weitere Sachwerte entstehen.

Sicherheitshinweise beachten

Das Kapitel „Sicherheitshinweise“ muss beim Umgang und der Bedienung des Gerätes immer beachtet werden. Lesen Sie das Kapitel aufmerksam und stellen Sie sicher, dass Sie alle Sicherheitshinweise verstanden haben. Der Hersteller des Gerätes übernimmt keine Haftung für Personen- oder Sachschäden aufgrund von Nichtbeachtung der Sicherheitshinweise.

2.1 Bestimmungsgemäße Verwendung

Das Gerät wurde ausschließlich für die Nutzung in Räumen gemäß §33c der Gewerbeordnung vorgesehen. Eine private Nutzung wird ausgeschlossen.

Beim Betrieb des Gerätes treten mechanische und elektrische Gefahren sowie Gefahren durch Hitze, Brand und Lichtblitze auf.

Um daraus resultierende Schäden zu vermeiden, darf das Gerät nur bestimmungsgemäß verwendet werden.

Nicht genehmigte Veränderungen können die Sicherheit negativ beeinflussen und führen zum Erlöschen der vom Hersteller ausgestellten EG-Konformität.

Eine Veränderung des Gerätes entgegen den im Zulassungsschein der PTB bezeichneten Merkmalen oder der Einbau von nicht durch die PTB zugelassenen Zubehör führt zum Erlöschen der Aufstellerlaubnis für dieses Gerät.

Das Gerät darf nur folgendermaßen verwendet werden:

- **Spielbetrieb**

Das Gerät darf nur von Spielgästen über 18 Jahre ohne Eintrag in die für den Standort geltende Spielsperrdateien bespielt werden. Dem Servicepersonal ist die Beteiligung am Spiel untersagt.

- **Einsatzort**

Das Gerät wurde ausschließlich für die Nutzung in Räumen gemäß §33c der Gewerbeordnung vorgesehen. Eine private Nutzung wird ausgeschlossen.

- **Schutzeinrichtungen**

Der Betrieb des Gerätes ist nur mit intakten Schutzeinrichtungen zulässig. Schutzeinrichtungen müssen regelmäßig auf korrekten Zustand und einwandfreie Funktion überprüft werden. Nach allen Wartungs- und Reparaturarbeiten müssen alle Schutzeinrichtungen wieder funktionstüchtig gemacht werden, bevor das Gerät in Betrieb gehen darf.

- Reinigung, Auffüllung, Kassierung, Wartung und Reparatur
Die allgemeinen Arbeiten zum Reinigen, Auffüllen und Kassieren des Gerätes sind von unterwiesenem Fachpersonal durchzuführen. Inspektionen, Wartungen und Reparaturen dürfen ausschließlich von besonders unterwiesenem Servicepersonal oder dem Kundendienst des Herstellers durchgeführt werden.

Zur bestimmungsgemäßen Verwendung gehört auch:

- Das Beachten aller Hinweise aus der Betriebsanleitung, insbesondere der Sicherheitshinweise.
- Die fristgerechte Durchführung von Inspektion, Wartung und Reparatur.

Eine andere oder darüberhinausgehende Verwendung gilt als nicht bestimmungsgemäß. Für hieraus entstehende Schäden haftet der Hersteller nicht.

2.2 Nicht bestimmungsgemäße Verwendung

Gefahr bei nicht bestimmungsgemäßer Verwendung

Bei nicht bestimmungsgemäßer Verwendung des Gerätes können Gefahren für Personen auftreten.

Das Gerät darf ausschließlich auf die im Kapitel „Bestimmungsgemäße Verwendung“ auf Seite 13 beschriebene Weise in Betrieb genommen werden. Jegliche davon abweichende Verwendung kann zu Gefährdungen für Personen und Sachen führen und ist somit verboten.

Nicht bestimmungsgemäß bedeutet unter anderem:

- Nutzung des Gerätes außerhalb von Räumen gemäß §33c der Gewerbeordnung.
- Aufstellung, Inbetriebnahme, Wartung und Demontage durch Personen, die krank oder übermüdet sind oder unter dem Einfluss von Substanzen oder Medikamenten stehen, die ihre optische Wahrnehmung, ihr Koordinationsvermögen oder ihr Urteilsvermögen beeinträchtigen.
- Inbetriebnahme und Wartung bei defekten oder fehlenden Schutzeinrichtungen und ohne Ergreifung von erhöhten Schutzmaßnahmen.
- Aufstellung, Inbetriebnahme, Wartung und Demontage durch nicht oder nicht ausreichend qualifiziertes Personal.
- Betrieb in feuchten und unbeheizten Innenräumen sowie im Außenbereich.
- Unbeaufsichtigter Betrieb.

2.3 Gefahren bei Betrieb und Wartung

In den folgenden Abschnitten werden die besonderen Gefahrenarten, die im Zusammenhang mit dem Betrieb sowie der Wartung und Instandhaltung des Gerätes auftreten können, benannt und beschrieben.

Um diese Gefahren zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise.

2.3.1 Gefahr durch Verlust der Standsicherheit

Um schwere Verletzungen durch Kippen oder Umstürzen des Gerätes zu vermeiden, beachten Sie folgende Hinweise:

Standgeräte

- Prüfen Sie regelmäßig die Aufstellfläche der Standgeräte.
- Überprüfen Sie regelmäßig den waagerechten Stand der Standgeräte.
- Stellen Sie sicher, dass ein Kippen der Standgeräte nach hinten verhindert wird, z. B. durch Aufstellung vor einer Wand.

Wandgerät

- Stellen Sie sicher, dass das Wandgerät bei Aufstellung direkt an einer Wand ausschließlich an einem Montagekreuz für Geldspielgeräte befestigt wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Montagekreuz sicher und lotrecht an einer ebenen Fläche befestigt ist. Beachten Sie bei der Montage des Montagekreuzes die Angaben zu Abmessungen und Gewichten in den Kapitel „Technische Daten“ auf Seite 20 und „Wandmontage“ auf Seite 188.
- Stellen Sie sicher, dass das Wandgerät bei Aufstellung auf einem Gerätestander für Wandgeräte dieser den Sicherheitsbestimmungen des Herstellers des Geräteständers entspricht. Beachten Sie bei Aufstellung des Gerätes auf einem Gerätestander die Angaben zu Standgeräten im vorhergehenden Abschnitt.

2.3.2 Gefahr durch bewegliche Teile

Der Zugang zu den Baugruppen des Gerätes erfolgt durch Öffnen der Gerätetüren. Um Verletzungen und Beschädigungen des Gerätes beim Öffnen und Schließen zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Prüfen Sie regelmäßig Funktion und Zustand aller beweglichen Teile.
- Stellen Sie sicher, dass der Zugang zum Geräteinneren nur eingewiesenem Personal möglich ist.
- Stellen Sie sicher, dass Türen im geöffneten Zustand nicht selbständig zuschlagen können.

2.3.3 Gefahr durch elektrische Spannung

Das Gerät wird mit elektrischem Strom betrieben. Sämtliche spannungsführenden Bauteile sind mittels Abdeckungen vor zufälligen Berührungen geschützt. Durch Entfernung der Abdeckungen wird der Schutz außer Kraft gesetzt. Bei der Berührung von spannungsführenden Bauteilen können gefährliche Verletzungen, Verbrennungen oder der Tod die Folge sein.

- Achten Sie darauf, dass der Netzstecker einfach zugänglich ist.

- Die Arbeiten an der elektrischen Installation des Gerätes dürfen nur von einer Elektrofachkraft oder von unterwiesenem Personal unter Leitung und Aufsicht einer Elektrofachkraft gemäß den elektrotechnischen Regeln vorgenommen werden.
- Verwenden Sie nur voll funktionstüchtige und geprüfte Werkzeuge, um Arbeiten an der elektrischen Installation durchzuführen.

Trennen der Hauptstromversorgung vor Arbeiten an elektrischen Einrichtungen

- Achten Sie auf die Trennung der Stromversorgung vor Arbeiten an elektrischen Einrichtungen.
- Sichern Sie die Stromversorgung während Arbeiten an elektrischen Einrichtungen gegen Wiedereinschalten. Verschließen Sie den Hauptschalter mit einem Schloss und verwahren Sie den Schlüssel.

Zweite Person

- Arbeiten an elektrischen Einrichtungen dürfen nur in Anwesenheit einer zweiten Person durchgeführt werden. Diese muss mit der Installation, Inbetriebnahme und den Gefahren des Gerätes vertraut und in Erster Hilfe ausgebildet sein.

Anschlussdaten

- Halten Sie die angegebenen elektrischen Anschlussdaten aus dem Kapitel „Technische Daten“ auf Seite 20 ein.

Netzkabel

- Überprüfen Sie regelmäßig alle Netzkabel auf Unversehrtheit.
- Betreiben Sie das Gerät nicht mit einem beschädigten Netzkabel. Ersetzen Sie das Kabel umgehend.
- Stellen Sie sicher, dass Netzkabel und Steckverbindungen keinen mechanischen Belastungen ausgesetzt werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Netzstecker niemals mit feuchten oder nassen Händen gezogen wird.
- Unterziehen Sie das Gerät und das Netzkabel regelmäßig einer Überprüfung nach den geltenden Unfallverhütungsvorschriften.

Gewaltsame Öffnung

- Öffnen Sie das Gerät niemals gewaltsam. Öffnen Sie das Gerät ausschließlich wie vom Hersteller angegeben. Beachten Sie dazu die Hinweise im Kapitel „Gerät öffnen und schließen“ auf Seite 160.

2.3.4 Gefahr durch eigenmächtige Umbauten

Eigenmächtige Umbauten oder Veränderungen des Gerätes sind untersagt. Um daraus resultierende Gefahren zu vermeiden, beachten Sie den folgenden Hinweis:

- Verwenden Sie beim Austausch defekter Komponenten nur Originalteile oder vom Hersteller zugelassene Teile.

2.3.5 Gefahr durch unsachgemäße Reinigung

Die regelmäßige Reinigung des Gerätes stellt die Funktionstüchtigkeit sicher. Um Beschädigungen und daraus resultierende Gefahren zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Verwenden Sie zur Reinigung keine organischen Lösungsmittel (z.B. Verdünner) oder Scheuermittel.
- Verwenden Sie zur Reinigung ausschließlich ein weiches fusselfreies Tuch und Glasreiniger.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät nicht mit einem Wasserstrahl gereinigt wird.

2.3.6 Gefahr durch Hitze und Brand

Anormale Geräusch-, Rauch- oder Geruchsentwicklung sind als Anzeichen elektrischer Defekte zu betrachten. Beachten Sie die folgenden Hinweise, um daraus resultierende Gefahren durch Hitze und Brand zu vermeiden:

- Schalten Sie das Gerät durch Ziehen des Netzsteckers umgehend spannungsfrei.
- Verständigen Sie umgehend den Hersteller oder eine Elektrofachkraft, um notwendige Reparaturen vornehmen zu lassen.
- Halten Sie Feuerlöscher und die persönliche Schutzausrüstung bereit.
- Halten Sie Schlitze und andere Öffnungen an der Oberseite, den Seiten und am Boden des Gehäuses frei von Verstopfungen.
- Stellen Sie sicher, dass das Standgerät mit einem Abstand von 10 cm zu Wänden aufgestellt wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät nicht in der Nähe von starken Hitzequellen (z.B. Heizstrahler) betrieben wird.

2.3.7 Gefahren durch Lichteffekte

Auf den Bildschirmen des Gerätes werden unterschiedliche Lichteffekte dargestellt. Um die Gefahr von epileptischen Erscheinungen und Krampfanfällen zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Halten Sie den größtmöglichen Abstand zu den Bildschirmen ein.
- Vermeiden Sie die Bedienung des Gerätes, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.

- Stellen Sie sicher, dass das Gerät in einem ausreichend beleuchteten Raum bedient wird.
- Stellen Sie sicher, dass das Gerät mit Pausen von etwa 10 bis 15 Minuten Dauer pro Stunde bedient wird.

2.4 Gefahren bei Transport und Aufstellung

Bei Transport und Aufstellung des Gerätes können Gefährdungen durch schwere und kippende Teile auftreten.

Um diese Gefahren zu vermeiden, beachten Sie die Hinweise in den folgenden Abschnitten.

2.4.1 Transport

- Transportieren Sie das Gerät oder Geräteteile schlag- und stoßfest.
- Teile des Gerätes können beim Transport kippen. Entfernen Sie eventuell vorhandene Transportsicherungen erst beim Aufstellen des Gerätes.
- Verwenden Sie nur geeignete und geprüfte Transporthilfsmittel, um das Gerät oder Teile des Gerätes zu bewegen. Beachten Sie bei der Auswahl der Transporthilfsmittel die Angaben zu Abmessungen und Gewichten im Kapitel „Technische Daten“ auf Seite 20.

2.4.2 Aufstellung und Inbetriebnahme

Das Gerät darf nur von autorisierten und geschulten Personen aufgestellt und in Betrieb genommen werden. Durch unsachgemäße Aufstellung und Inbetriebnahme können Personen verletzt und das Gerät beschädigt werden. Beachten Sie die folgenden Hinweise:

Mechanische Gefahren

Das Gerät ist schwer. Bei Transport, Aufstellung, Inbetriebnahme sowie Wartung und Demontage können Gefahren durch das Gewicht oder sich bewegende Bauteile auftreten. Beachten Sie die nachfolgenden Sicherheitshinweise.

- Das Gerät kann beim Transport kippen. Entfernen Sie evtl. vorhandene Transportsicherungen erst bei der Aufstellung.
- Verwenden Sie nur geeignete und geprüfte Transporthilfsmittel.
- Tragen Sie eine geeignete Persönliche Schutzausrüstung.

2.5 Persönliche Schutzausrüstung

Transport-, Reparatur- und Wartungsarbeiten am Gerät können Verletzungen verursachen. Wenn Sie am Gerät arbeiten, tragen Sie immer

- Arbeitskleidung
- Sicherheitsschuhe
- Handschuhe

2.6 Sicherheitseinrichtungen

Die folgenden Einrichtungen sind Teil des Sicherheitskonzeptes des Gerätes. Machen Sie sich vor Beginn von Wartungs- und Reparaturarbeiten mit Funktion und Zustand der Sicherheitseinrichtungen vertraut.

2.6.1 Gehäuse

Das Gehäuse des Gerätes dient dem Schutz des Anwenders vor gefahrbringenden Bauteilen im Geräteinneren. Um die Schutzfunktion des Gehäuses aufrecht zu erhalten, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- Stellen Sie sicher, dass alle Bestandteile des Gehäuses vollständig vorhanden sind.
- Prüfen Sie das Gehäuse regelmäßig auf Beschädigung, Verschleiß und Manipulation.

2.6.2 Gerätetüren

Gerätetüren ermöglichen den Zugriff auf die Baugruppen und die elektrische Installation. Im geschlossenen Zustand sind die Gerätetüren zur Sicherung des Gerätes gegen unbefugten Eingriff durch einen Schlüssel verriegelt.

3 Technische Daten

In den folgenden Tabellen finden Sie eine Auflistung der Technischen Daten des Gerätes.



Warnung

Gefahren bei Über- oder Unterschreitung von vorgegebenen Betriebsparametern

Wenn die unten angegebenen Technischen Daten über- oder unterschritten werden, können daraus gefährliche Situationen entstehen und Personen gefährdet werden. Um das zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- > Das Gerät darf nur mit unten angegebenen Betriebsparametern verwendet werden.
- > Der Betreiber muss dafür sorgen, dass die Betriebsparameter für Medien (Elektrik) dauerhaft und hinreichend ausfallsicher eingehalten werden.

3.1 Gerätespezifische Daten

GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	190 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	1663 x 720 x 833 mm
Gesamtmasse ohne/mit Dispenser (ca.)	156/166 kg

Ausstattung	Wert
Münzannahme	Münzprüfer Azkoyen X6
Münzausgabe	Hopper Azkoyen U-II large
Scheinannahme/-ausgabe	Recycler (Dispenser) JCM UBA10-RC
Monitore Typ / Größe	TFT / 27"
Beleuchtung	Leuchtdioden (LED) Klasse 1

GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	300 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	1665 x 720 x 940 mm
Gesamtmasse (ca.)	150 kg

Ausstattung	Wert
Münzannahme	Münzprüfer Azkoyen X6
Münzausgabe	Hopper Azkoyen U-II large
Scheinannahme/-ausgabe	Recycler (Dispenser) JCM UBA10-RC
Monitore Typ / Größe	TFT / 26"
Beleuchtung	Leuchtdioden (LED) Klasse 1

GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	230 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	1730 x 593 x 794 mm
Gesamtmasse (ca.)	134 kg

Ausstattung	Wert
Münzannahme	Münzprüfer Azkoyen X6
Münzausgabe	Hopper Azkoyen U-II large
Scheinannahme/-ausgabe	Recycler (Dispenser) JCM UBA10-RC
Monitore Typ / Größe	LED / 22"
Beleuchtung	Leuchtdioden (LED) Klasse 1

GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	230 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	1710 x 593 x 794 mm
Gesamtmasse (ca.)	134 kg

Ausstattung	Wert
Münzannahme	Münzprüfer Azkoyen X6
Münzausgabe	Hopper Azkoyen U-II large
Scheinannahme/-ausgabe	Recycler (Dispenser) JCM UBA10-RC
Monitore Typ / Größe	LED / 22"
Beleuchtung	Leuchtdioden (LED) Klasse 1

GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM und GAME STATION WIDE-WALL

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	150 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	953 x 604 x 340 mm
Gesamtmasse (ca.)	55 kg

Ausstattung	Wert
Münzannahme	Münzprüfer Azkoyen C6
Münzausgabe	Hopper Azkoyen U-II
Scheinannahme/-ausgabe	Recycler (Dispenser) JCM UBA10-RC
Monitore Typ / Größe	LED / 19,5"/20"
Beleuchtung	Leuchtdioden (LED) Klasse 1

GAME STATION SIGN

Elektrische Anschlussdaten	Wert
Anschlussspannung	230 V ~, 50 Hz
Leistungsaufnahme	135 W
Ausgangsspannungen Netzteil	12 V / 24 V

Maße und Gewichte	Wert
Abmessungen (ca.) H x B x T	2470 x 2020 x 485 mm
Gesamtmasse (ca.)	146 kg

Ausstattung	Wert
Monitore Typ / Größe	LED / 1 x 43", 2 x 21,5"
Beleuchtung / Anzahl	Leuchtdioden (LED) Klasse 1 /94

3.2 Allgemeine Daten



Warnung

Einrichtung der Klasse A

Dieses ist eine Einrichtung der Klasse A. Diese Einrichtung kann im Wohnbereich Funkstörungen verursachen. In diesem Fall kann vom Betreiber verlangt werden, angemessene Maßnahmen zu ergreifen und dafür aufzukommen.

Angabe	Wert
EMV	EN 55032 Klasse A
Umgebungstemperatur	10 bis 35 °C
relative Luftfeuchtigkeit	30 bis 80%, nicht kondensierend

3.3 Hopperinhalt

Die in den Tabellen angegebenen Hopperinhalte sollen nicht überschritten werden.

Hopper U-II large	Münzen	Betrag
2 Euro	900 Stück	1800 Euro
20 Cent	1500 Stück	300 Euro
10 Cent	1900 Stück	190 Euro
Verwendung in GAME STATION Standgeräten mit Hopperaufsatz		

Hopper U-II small	Münzen	Betrag
2 Euro	240 Stück	480 Euro
20 Cent	460 Stück	92 Euro
10 Cent	600 Stück	60 Euro
Verwendung in GAME STATION Wandgeräten ohne Hopperaufsatz		

4 Produktbeschreibung

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zum Aufbau des Gerätes.

Bei den Geldgewinnspielgeräten der Gerätefamilie GAME STATION handelt es sich gemäß §33c GewO um münzbetriebene Spielgeräte mit Geldgewinnmöglichkeit. Die Gerätefamilie umfasst insgesamt 3 Gehäuseformen für Standaufstellung und Wandmontage.

Standgeräte:

- GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM
- GAME STATION WIDE-SLANT-TOP
- GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM
- GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Für die Wandmontage oder den Betrieb auf einem Geräteständer gibt es die:

- GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM
- GAME STATION WIDE-WALL

In Verbindung mit Mehrplatz-Spielgeräten ist für die Darstellung des Spielsystems ein:

- GAME STATION SIGN

vorgesehen.

4.1 Lieferumfang

Standgerät

- 2 x Geräteschlüssel
- 1 x Verschlussblende für Scheinannahmeschacht
- 3 x BALLY WULFF Servicekarten
- 5 x BALLY WULFF Freischaltkarten (Identifikationsmittel)
- 1 x Reinigungskarte für Akzeptor/Recycler
- 1 x Kaltgerätekabel
- 10 x Spielgastinfo
- 1 x Kurzanleitung
- 1 x Betriebsanleitung (auf USB-Stick)

Wandgerät

- 2 x Geräteschlüssel
- 1 x Tresorrutsche, Kunststoff klar
- 1 x Sicherungsschraube für Wandgeräteständer
- 1 x Verschlussblende für Scheinannahmeschacht
- 1 x Verschlussblende für Scheinannahmeschacht

- 3 x BALLY WULFF Servicekarten
- 5 x BALLY WULFF Freischaltkarten (Identifikationsmittel)
- 1 x Reinigungskarte für Akzeptor/Recycler
- 1 x Kaltgerätekabel
- 10 x Spielgastinfo
- 1 x Kurzanleitung
- 1 x Betriebsanleitung (auf USB-Stick)

4.2 Frontansichten

4.2.1 GAME STATION Gehäusegeneration



Abb. 4.2.a GAME STATION Gehäusegeneration

Pos.	Benennung
1	GAME STATION TWIN-TOP COMFORT
2	GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM
3	GAME STATION WIDE-WALL
4	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP
5	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM
6	GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM

4.2.2 GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM



Abb. 4.2.b GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Unterer Monitor mit Touchscreen
3	Armauflage
4	Verriegelung Monitortür
5	Münzrückgabefach
6	Konsole
7	Schloss Monitortür
8	Hoppertür mit Schloss
9	Fenster für Aufstellerkarte
10	Rechte Säule
11	Kassentür mit Schloss

4.2.3 GAME STATION WIDE-SLANT-TOP



Abb. 4.2.c GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Unterer Monitor mit Touchscreen
3	Armauflage
4	Verriegelung Monitortür
5	Münzrückgabefach
6	Konsole
7	Schloss Monitortür
8	Hoppertür mit Schloss
9	Rechte Säule
10	Kassentür mit Schloss

4.2.4 GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM



Abb. 4.2.d GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Riegel und Schloss obere Gerätetür
3	Armauflage
4	Hoppertür mit Schloss
5	Fußraum
6	Warnhinweise
7	Münzeinwurf mit Taste Auswurf bei Versagen
8	Unterer Monitor mit Touchscreen
9	Konsole
10	Münzrückgabefach

4.2.5 GAME STATION TWIN-TOP COMFORT



Abb. 4.2.e GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Riegel und Schloss obere Gerätetür
3	Armauflage
4	Hoppertür mit Schloss
5	Fußraum
6	Unterer Monitor mit Touchscreen
7	Konsole
8	Münzrückgabefach

4.2.6 GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM



Abb. 4.2.f GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Unterer Monitor mit Touchscreen
3	Unteres Bedienfeld
4	Münzrückgabefach
5	Oberes Bedienfeld
6	Frontscheibe mit Touchscreen
7	Schloss Gerätetür

4.2.7 GAME STATION WIDE-WALL



Abb. 4.2.g GAME STATION WIDE-WALL

Pos.	Benennung
1	Oberer Monitor
2	Unterer Monitor mit Touchscreen
3	Unteres Bedienfeld
4	Münzrückgabefach
5	Oberes Bedienfeld
6	Schloss Gerätetür

4.2.8 GAME STATION SIGN

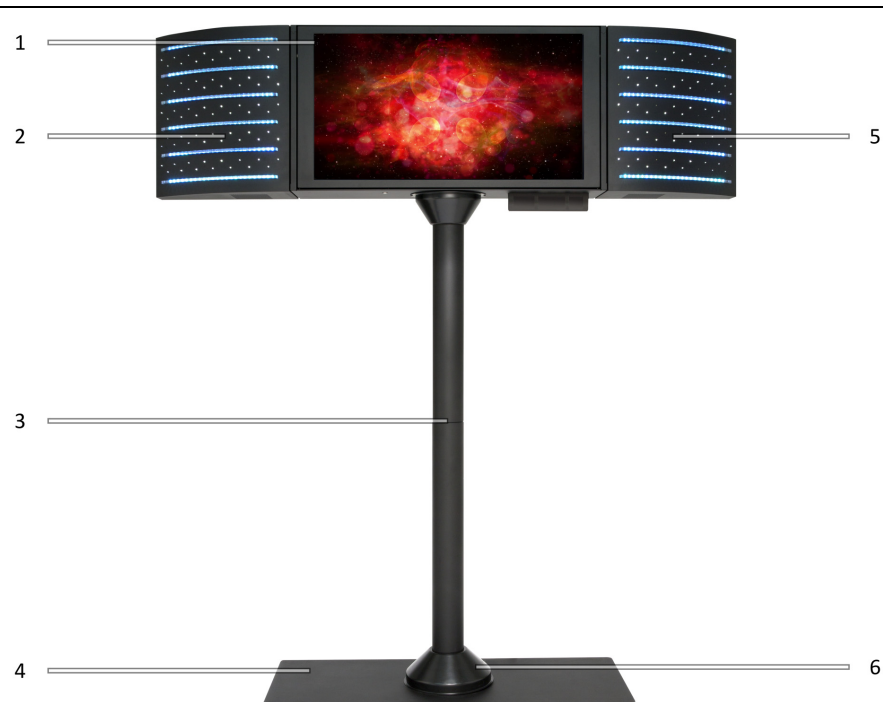


Abb. 4.2.h GAME STATION SIGN

Pos.	Benennung
1	Monitor
2	Lichtkasten links
3	Säule
4	Bodenplatte
5	Lichtkasten rechts
6	Abdeckung

4.3 Innenansichten

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zur Anordnung der wichtigsten Baugruppen des Gerätes.

4.3.1 Innenansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Hinweis

Baugleichheit

Die Geräte GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM und GAME STATION WIDE-SLANT-TOP sind weitestgehend baugleich. In diesem Kapitel sind daher Innen- und Detailansichten nur für die GAME STATION WIDE-SLANT-TOP dargestellt.

4.3.1.1 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Technikbereich

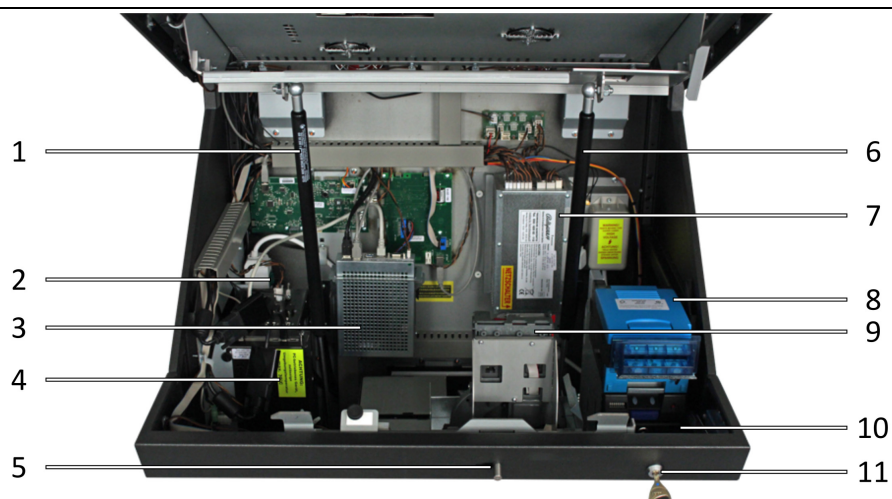


Abb. 4.3.a Innenansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Technikbereich

Pos.	Benennung
1	Gasdruckfeder
2	Hauptschalter
3	SMARTsafe-Box
4	SMARTmedia-Box
5	Verriegelung Monitortür
6	Gasdruckfeder
7	Schaltnetzteil mit Netzschalter
8	Geldscheinprüfer opt. Recycler
9	Münzprüfer
10	Verriegelung rechte Säule
11	Schloss Monitortür

4.3.1.2 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Hopperbereich

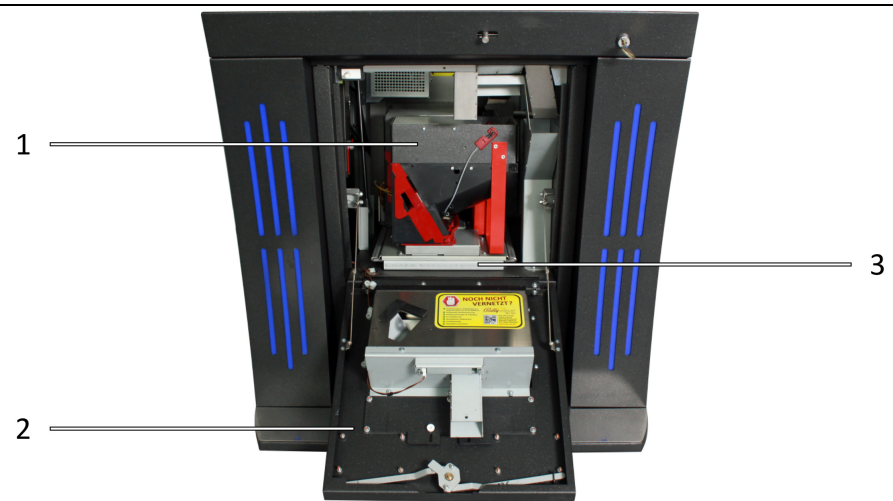


Abb. 4.3.b Hopperbereich

Pos.	Benennung
1	Hopper 0,20 € mit Aufsatz dahinter Hopper 2 € mit Aufsatz
2	Hoppertür
3	Hoppereinschub

4.3.1.3 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Münzkasse



Abb. 4.3.c GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Münzkasse

Pos.	Benennung
1	Münzrückgabefach
2	Kassentür
3	Münzkasse

4.3.1.4 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Dispenserbereich

** Hinweis**

Säule ausbauen

Für den Zugang zur Dispenserbox und der Geldscheinkasse muss die rechte Säule ausgebaut werden. Die Schritte zum Aus- und Einbau der Säule sind in den Kapiteln „Säule ausbauen“ auf Seite 161 und „Säule einbauen“ auf Seite 162 beschrieben.

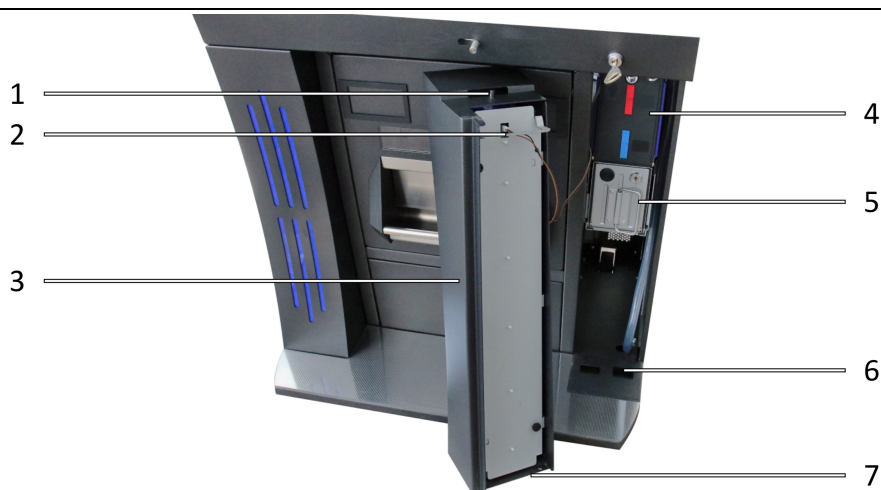


Abb. 4.3.d GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Dispenserbereich

Pos.	Benennung
1	Stift
2	Anschlusskabel mit Stecker
3	Säule ausgebaut
4	Dispenserbox
5	Geldscheinkasse
6	Schlitz für Laschen
7	Untere Laschen

4.3.1.5 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Entriegelung Säule

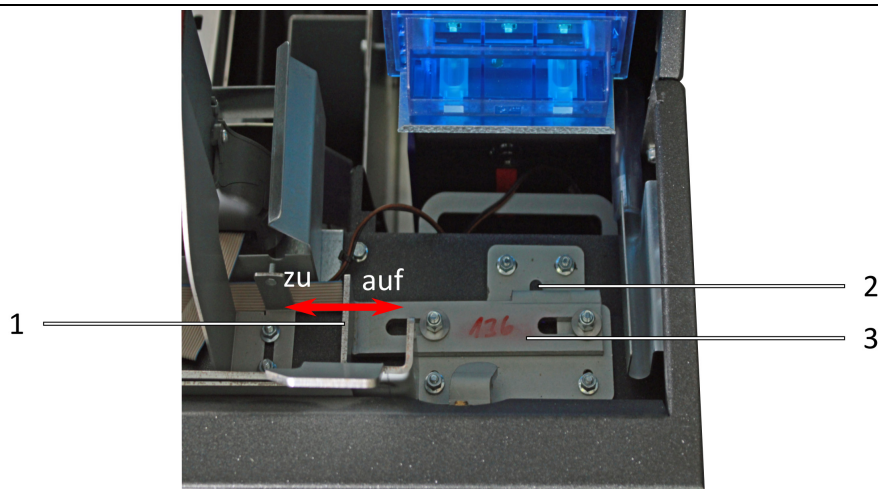


Abb. 4.3.e GAME STATION WIDE-SLANT-TOP Entriegelung Säule

Pos.	Benennung
1	Lasche
2	Stift
3	Riegel

4.3.1.6 Detailansicht GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM Zulassungsaufnahme

Zum Einlegen des Zulassungszeichens (Kleine Zulassung) ist es erforderlich, die Zulassungsaufnahme auszubauen. Siehe Seite 44 Abb. 4.5.a Pos.1.

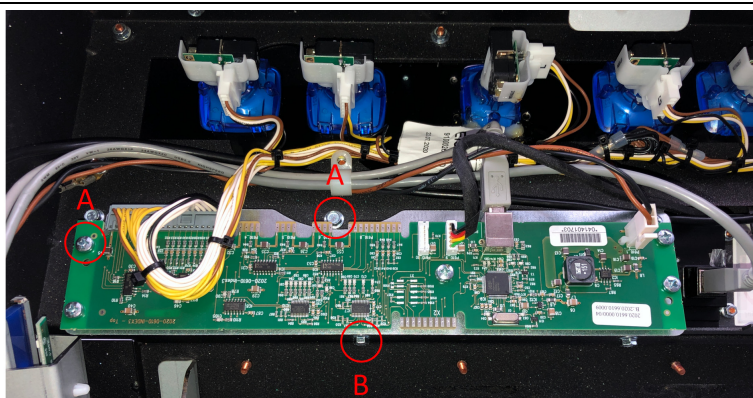


Abb. 4.3.f Montage Zulassungsaufnahme

Dazu müssen die beiden Schrauben A und die Mutter B mit einem Schlüssel SW 7 entfernt werden.

Die Zulassungsaufnahme kann dann abgenommen werden.

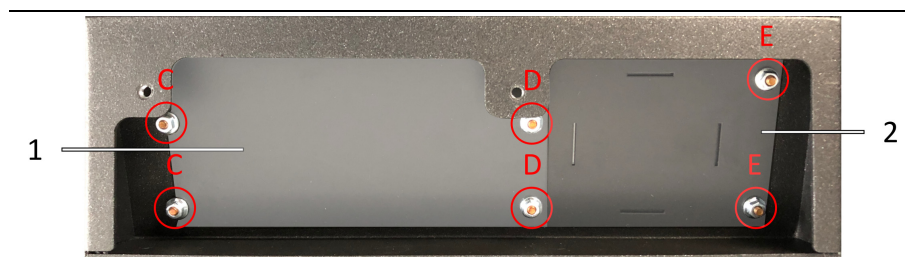


Abb. 4.3.g Zulassungsaufnahme

Pos.	Benennung
1	Abdeckung Zulassung
2	Abdeckung Prüfplakette

Das Zulassungszeichen wird von unten unter der Abdeckung Zulassung eingelegt. Dazu müssen mit einem Schlüssel SW 7 die Muttern C gelöst und die Muttern D entfernt werden.

Für die Anbringung einer Prüfplakette müssen zusätzlich die Muttern E sowie die Abdeckung Prüfplakette entfernt werden.

4.3.2 Innenansicht GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM

Hinweis

Baugleichheit

Die Geräte GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM und GAME STATION TWIN-TOP COMFORT sind weitestgehend baugleich. In diesem Kapitel sind daher Innen- und Detailansichten nur für die GAME STATION TWIN-TOP COMFORT dargestellt.

4.3.2.1 Detailansicht GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Technikbereich

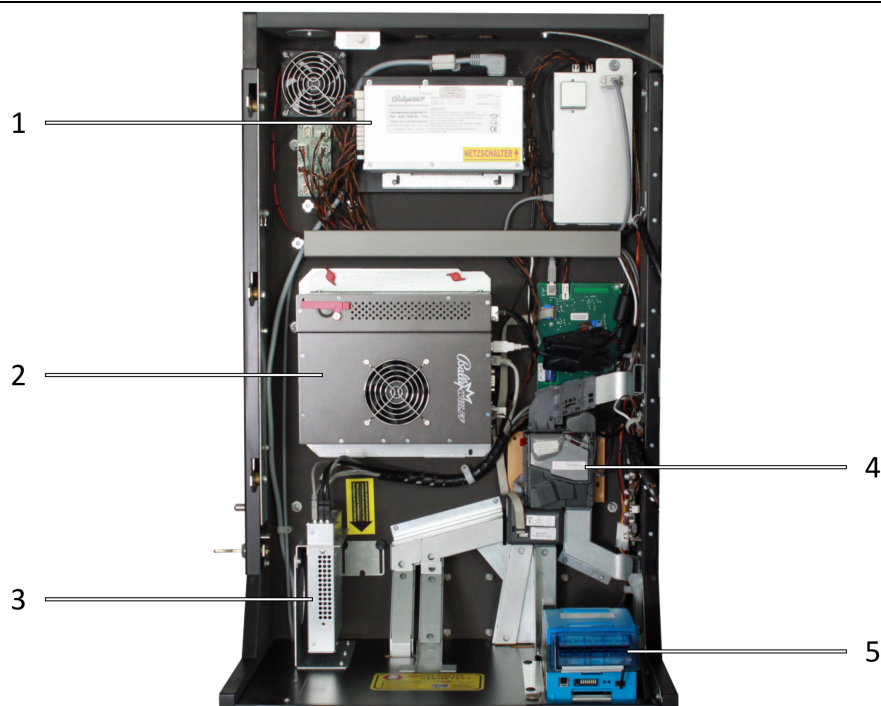


Abb. 4.3.h GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Technikbereich

Pos.	Benennung
1	Schaltnetzteil mit Netzschalter
2	SMARTmedia-Box
3	SMARTsafe-Box
4	Münzprüfer
5	Geldscheinprüfer opt. Recycler

4.3.2.2 Detailansicht GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Geldbereich

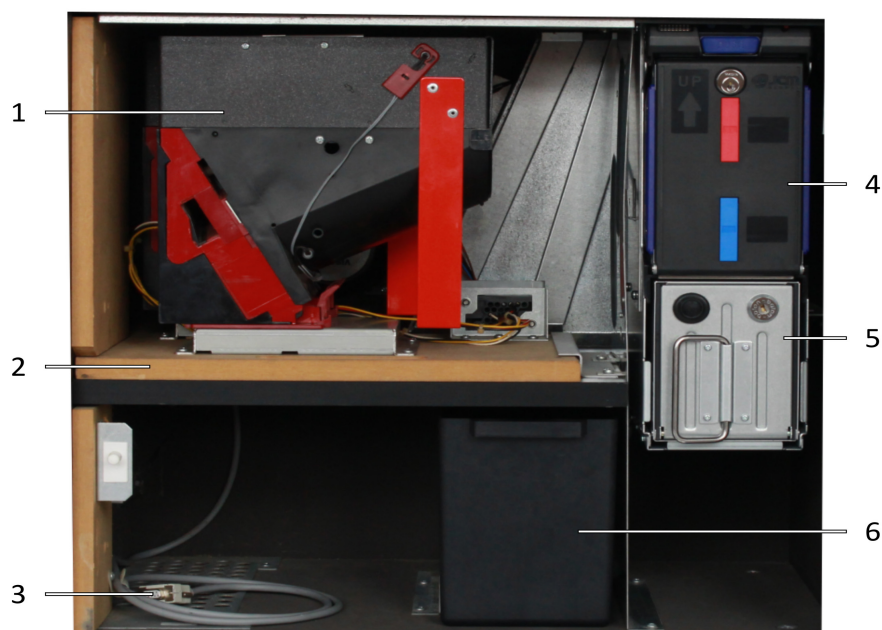


Abb. 4.3.i GAME STATION TWIN-TOP COMFORT Geldbereich

Pos.	Benennung
1	Hopper 0,20 € mit Aufsatz dahinter Hopper 2 € mit Aufsatz
2	Hoppereinschub
3	Standard VDAI-Anschluss
4	Dispenserbox
5	Geldscheinkasse
6	Münzkasse

4.3.3 Innenansicht GAME STATION WIDE-WALL

Hinweis

Baugleichheit

Die Geräte GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM und GAME STATION WIDE-WALL sind weitestgehend baugleich. In diesem Kapitel sind daher Innen- und Detailansichten nur für die GAME STATION WIDE-WALL dargestellt.

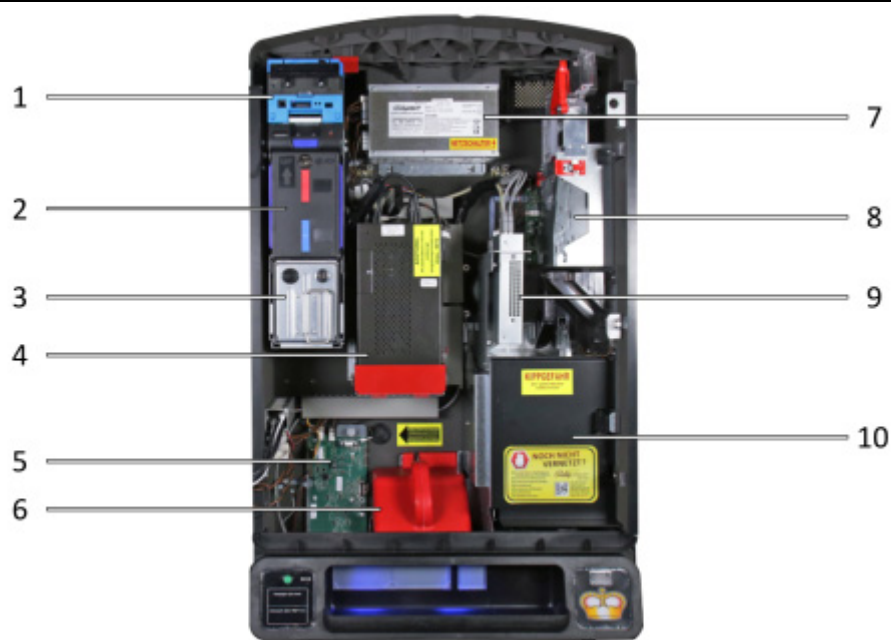


Abb. 4.3.j GAME STATION WIDE-WALL offen

Pos.	Benennung
1	Geldscheinprüfer opt. Recycler
2	Dispenserbox
3	SMARTmedia-Box
4	Geldscheinkasse
5	Leiterplatte Komponenten mit VDAI-Anschluss
6	Münzkasse
7	Schaltnetzteil mit Netzschalter
8	Münzprüfer
9	SMARTsafe-Box
10	Hoppergehäuse mit Hoppfern im Inneren

4.4 Gerätebeleuchtung

Tastenbeleuchtung

Die Tasten werden von LEDs hinterleuchtet. Wenn die Funktion der Taste verfügbar ist, leuchtet die LED in der Taste.

4.5 Bedieneinrichtungen

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zur Anordnung der Elemente der Bedieneinrichtungen.

4.5.1 Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM

Alle Bedieneinrichtungen sind übersichtlich auf einer Konsole angeordnet.

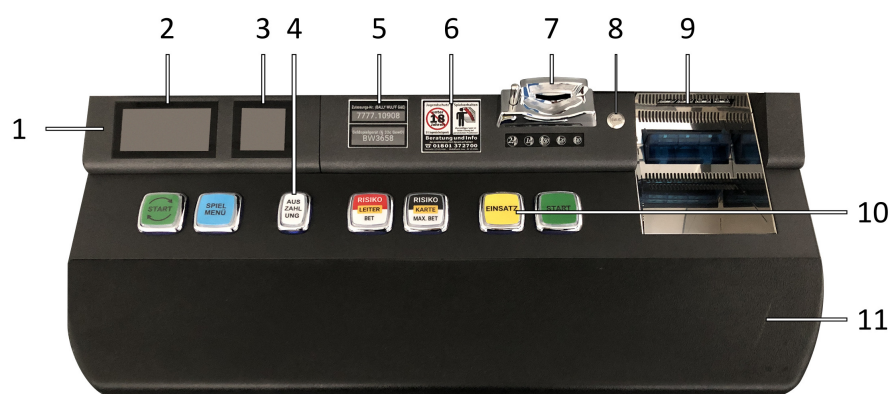


Abb. 4.5.a Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM

Pos.	Benennung
1	Aufnahme für Zulassungszeichen
2	Fach für Zulassungszeichen
3	Platz für Prüfplakette
4	Taste Auszahlung
5	Gerätekennzeichnungsfeld
6	Warnhinweise
7	Münzeinwurf mit Taste Auswurf bei Versagen
8	Taste SW-ID
9	Scheineingabe, optional Scheinausgabe
10	Taste Einsatz
11	Armauflage

Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.2 Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Alle Bedieneinrichtungen sind übersichtlich auf einer Konsole angeordnet.

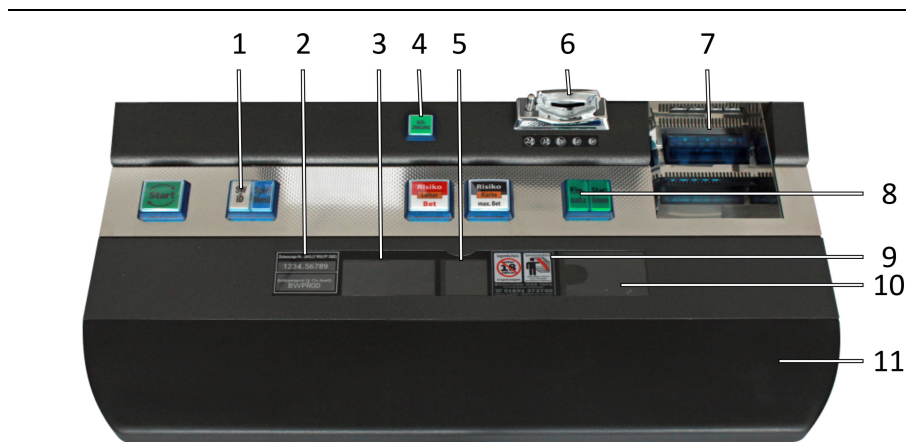


Abb. 4.5.b Konsole GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Pos.	Benennung
1	Taste SW-ID
2	Gerätekennezeichnungsfeld
3	Fach für Zulassungszeichen
4	Taste Auszahlung
5	Platz für Prüfplakette
6	Münzeinwurf mit Taste Auswurf bei Versagen
7	Scheineingabe, optional Scheinausgabe
8	Taste Einsatz
9	Warnhinweise
10	Fach für Aufstellerkarte
11	Armauflage

Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.3 Konsole GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM

Alle Bedieneinrichtungen sind übersichtlich auf einer Konsole angeordnet.



Abb. 4.5.c Konsole GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM

Pos.	Benennung
1	Taste Auszahlung
2	Fach für Zulassungszeichen
3	Platz für Prüfplakette
4	Taste Einsatz
5	Warnhinweise
6	Scheineingabe, optional Scheinausgabe
7	Taste SW-ID
8	Gerätekennzeichnungsfeld
9	Fach für Aufstellerkarte
10	Armauflage

Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.4 Konsole GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Alle Bedieneinrichtungen sind übersichtlich auf einer Konsole angeordnet.

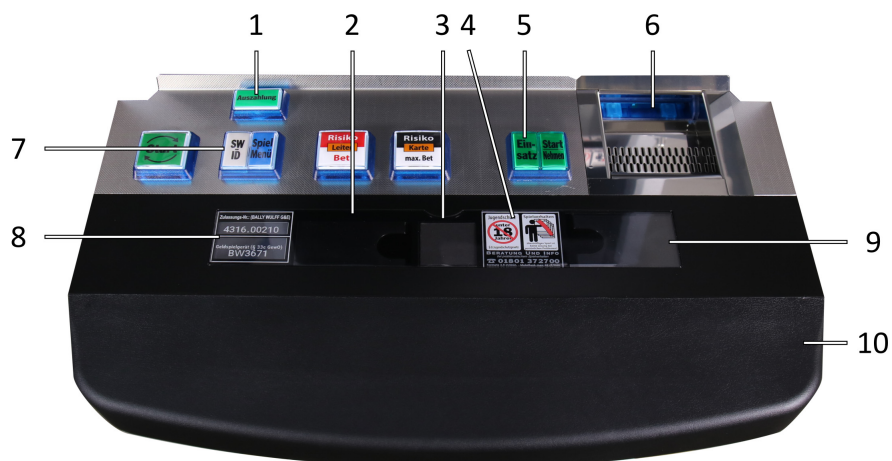


Abb. 4.5.d Konsole GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Pos.	Benennung
1	Taste Auszahlung
2	Fach für Zulassungszeichen
3	Platz für Prüfplakette
4	Warnhinweise
5	Taste Einsatz
6	Scheineingabe, optional Scheinausgabe
7	Taste SW-ID
8	Gerätekennezeichnungsfeld
9	Fach für Aufstellerkarte
10	Armauflage

i Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.5 Bedieneinrichtungen GAME STATION WIDE-WALL

Bei GAME STATION WIDE-WALL gibt es konstruktiv bedingt ein oberes und eine unteres Bedienfeld.

4.5.5.1 Oberes Bedienfeld



Abb. 4.5.e Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL oben

Pos.	Benennung
1	Scheineingabe, optional Scheinausgabe
2	Taste Störung Münzeinwurf
3	Schlitz Kartenleser
4	Münzeinwurf
5	Taste Auszahlung
6	Warnhinweise

4.5.5.2 Unteres Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM



Abb. 4.5.f Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM unten

Pos.	Benennung
1	Taste SW-ID
2	Gerätekennzeichnungsfeld
3	Fach für Aufstellerkarte
4	Fach für Zulassungszeichen
5	Fach für Prüfplakette
6	Taste Einsatz
7	Schloss Gerätetür
8	Münzrückgabefach

Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.5.3 Unteres Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL



Abb. 4.5.g Bedienfeld GAME STATION WIDE-WALL unten

Pos.	Benennung
1	Taste SW-ID
2	Gerätekennezeichnungsfeld
3	Fach für Aufstellerkarte
4	Fach für Zulassungszeichen
5	Fach für Prüfplakette
6	Taste Einsatz
7	Schloss Gerätetür
8	Münzrückgabefach

Hinweis

Tasten für Spiel

Die Tasten für das Spiel sind im Kapitel „Gerätetasten“ auf Seite 51 beschrieben.

4.5.6 Gerätetasten

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zu Funktionen der Gerätetasten im Spielbetrieb. Einzelne Tasten finden auch im Servicebetrieb Verwendung.

4.5.7 Taste für Geldausgabe

Drücken der Taste **Auszahlung** zahlt den Betrag auf dem Geldspeicher aus. Drücken und Halten der Taste für 10 Sekunden ruft die vorbeugende Auffüllung auf.

Ausführungen		
		
GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP GAME STATION TWIN-TOP COMFORT	GAME STATION WIDE-WALL GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM

4.5.8 Tasten für Einsatzleistung

Drücken der Taste **Einsatz** löst eine Einsatzausspielung aus. Die Taste kann als Doppeltaste ausgeführt sein.

Ausführungen		
		
GAME STATION PREMIUM-Modelle	GAME STATION TWIN-TOP COMFORT	GAME STATION WIDE-WALL

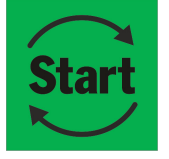
4.5.8.1 Taste SW-ID

Drücken der Taste **SW-ID** zeigt auf dem oberen Monitor Softwareinformationen und Uhrzeit des Gerätes an.

Die Taste kann als Doppeltaste ausgeführt sein.

Ausführungen			
			
GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM	GAME STATION TWIN-TOP PRE- MIUM	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP GAME STATION TWIN-TOP COM- FORT	GAME STATION WIDE-WALL GAME STATION WIDE-WALL PRE- MIUM

4.5.8.2 Tasten für das Spiel

GAME STATION PREMIUM- Modelle	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP GAME STATION TWIN-TOP COM- FORT	GAME STATION WIDE-WALL	Funktion
			Drücken der Taste Spielmenü ruft die erste Seite des Spielmenüs auf. Die Taste kann als Doppeltaste ausgeführt sein.
			Drücken der Taste Dauerstart startet nach jedem Walzenlauf automatisch einen neuen Lauf. Halten von 3 Sekunden ruft Dauerstart Quickspin auf.
			Die Taste Risiko rot/Risiko Leiter/Bet hat mehrere Funktionen: • Risiko rot riskiert im Kartenrisiko auf rot. • Risiko Leiter startet das Leiterrisiko und dient dort zum Riskieren. • Bet schaltet den Wert in BET schrittweise um. • Im Spielmenü erfolgt die Seitenumschaltung nach links.

GAME STATION PREMIUM- Modelle	GAME STATION WIDE-SLANT-TOP GAME STATION TWIN-TOP COM- FORT	GAME STATION WIDE-WALL	Funktion
			Die Taste Risiko schwarz/Risiko Karte/Max. Bet hat mehrere Funktionen: • Risiko schwarz riskiert im Kartenrisiko auf schwarz. • Risiko Karte startet das Kartenrisiko. Im Leiterrisiko dient die Taste zum Riskieren. • MAX. Bet schaltet den Wert in BET auf den maximal möglichen Wert. • Im Spielmenü erfolgt die Seitenumschaltung nach rechts.
			Drücken der Taste Start/Nehmen startet einen einzelnen Walzenlauf. Halten von 3 Sekunden ruft Dauerstart bis Treffer und weiteres Halten Dauerstart bis Treffer Quickspin auf. Nach Treffern und während Risiko wird der Betrag angenommen. Die Taste kann als Doppeltaste ausgeführt sein

4.6 Baugruppenübersicht

Im folgenden Abschnitt finden Sie Information zu den wichtigsten Baugruppen im Gerät.

4.6.1 Stromversorgung

Baugruppe	Beschreibung
	Netzteil mit Netzschalter
	Hauptschalter Standgerät Neue GAME STATION TWIN-TOP COMFORT besitzen keinen Hauptschalter mehr.



Hinweis

Netzschalter GAME STATION WIDE-WALL

Die GAME STATION WIDE-WALL kann ausschließlich über den Netzschalter am Netzteil ausgeschaltet werden.

4.6.2 Münzverarbeitung

Baugruppe	Beschreibung
	Münzprüfer X6 mit Sortierer
	Münzprüfer C6

Baugruppe	Beschreibung
	Hopper U-II Zur Vergrößerung der Münzkapazitäten befindet sich in den Standgeräten ein Aufsatz auf den Hoppern.

4.6.3 Scheinverarbeitung

Baugruppe	Beschreibung
	Recycler UBA10-RC Der UBA10-RC ist ab Werk in allen Geldspielgeräten eingebaut.
	Scheinprüfer Vega Der Vega kann optional bei allen Geräten eingesetzt werden.

4.6.4 PC-Komponenten

Baugruppe	Beschreibung
	SMARTmedia-Box PC für Ausgabe der multimedialen Inhalte.
	SMARTsafe-Box Sicherheits-PC gemäß SpielV und TR5.
	Monitor Der untere Monitor ist mit Multi-Touchfunktion.

4.7 Schnittstellen

In diesem Kapitel werden die Schnittstellen des Gerätes für den Datenaustausch beschrieben.

Anordnung der Schnittstellen bei GAME STATION WIDE-SLANT-TOP



Abb. 4.7.a Schnittstellen bei GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Pos.	Benennung
1	SMARTmedia-Box mit VDAI-Netzwerk-Schnittstelle und Update-USB-Schnittstelle
2	VDAI-Standard-Schnittstelle
3	SMARTsafe-Box mit VDAI-PC-Schnittstelle und Fiskal-USB-Schnittstelle

Anordnung der Schnittstellen bei GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

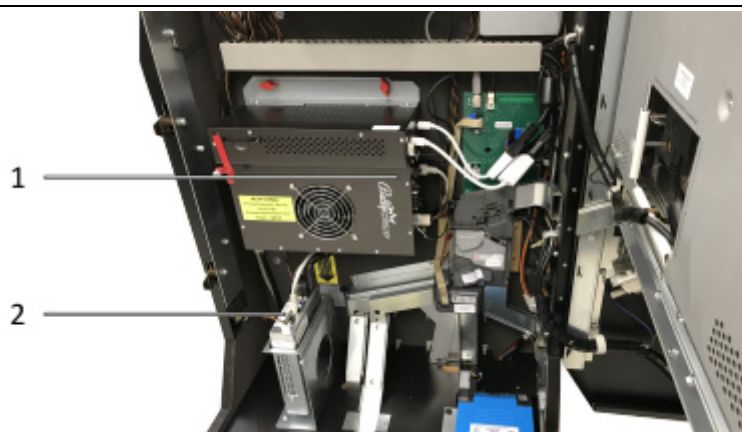


Abb. 4.7.b Schnittstellen bei GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Pos.	Benennung
1	SMARTmedia-Box mit VDAI-Netzwerk-Schnittstelle und Update-USB-Schnittstelle
2	SMARTsafe-Box mit VDAI-PC-Schnittstelle und Fiskal-USB-Schnittstelle

Die VDAI-Standard-Schnittstelle ist über ein Verlängerungskabel in den Kas-
senbereich geführt.

Anordnung der Schnittstellen bei GAME STATION WIDE-WALL

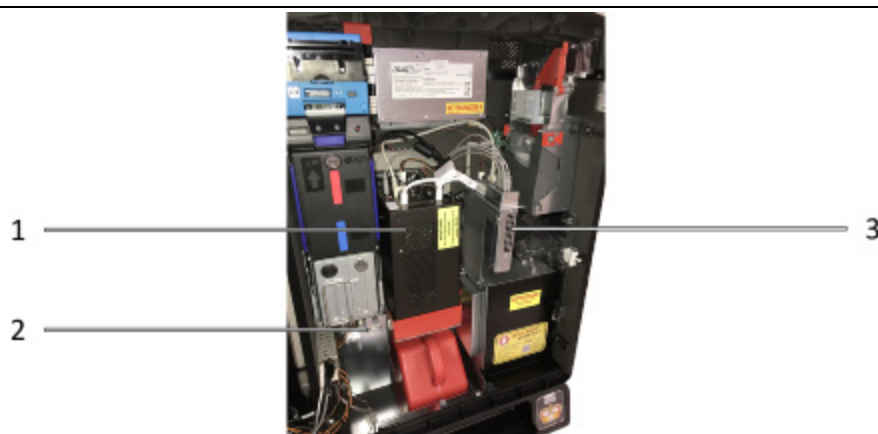


Abb. 4.7.c Schnittstellen bei GAME STATION WIDE-WALL

Pos.	Benennung
1	SMARTmedia-Box mit VDAI-Netzwerk-Schnittstelle und Update-USB-Schnitt- stelle
2	VDAI-Standard-Schnittstelle
3	SMARTsafe-Box mit VDAI-PC-Schnittstelle und Fiskal-USB-Schnittstelle

Lage der Schnittstellen an der SMARTmedia-Box



Abb. 4.7.d Schnittstellen an der SMARTmedia-Box

Pos.	Benennung
1	VDAI-Netzwerkschnittstelle
2	Update-USB-Schnittstelle

Bei einigen Geräten kann eine andere Hardware-Version der SMARTmedia-Box eingebaut sein.

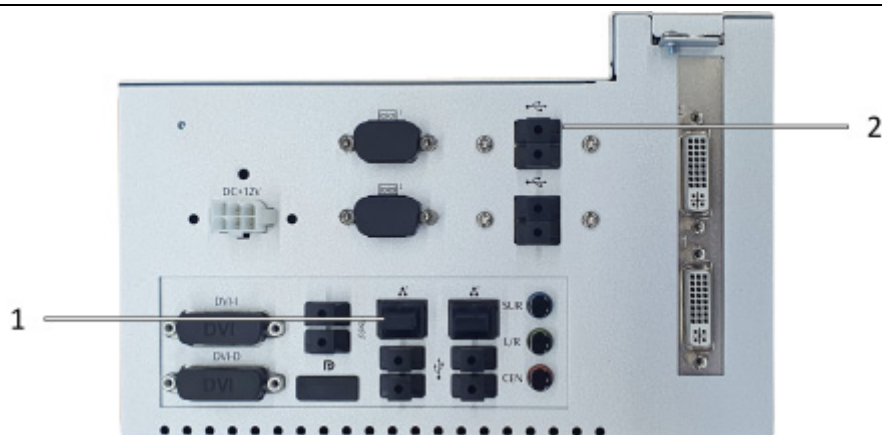


Abb. 4.7.e Schnittstellen an der SMARTmedia-Box Replacement-PC

Pos.	Benennung
1	VDAI-Netzwerkschnittstelle
2	Update-USB-Schnittstelle

Lage der Schnittstellen an der SMARTsafe-Box

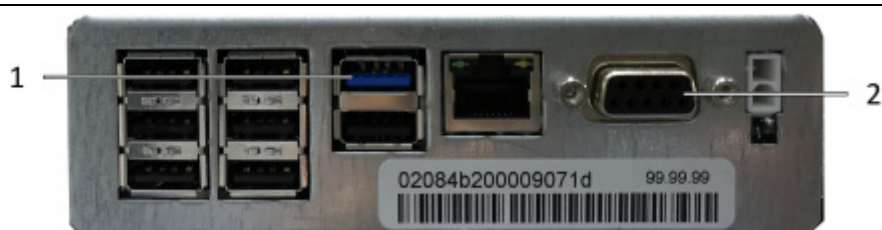


Abb. 4.7.f Schnittstellen an der SMARTsafe-Box

Pos.	Benennung
1	Fiskal-USB-Schnittstelle
2	VDAI-PC-Schnittstelle

Die Tabelle zeigt an, welche Daten bzw. Protokolle an welcher Schnittstelle genutzt werden können.

Daten / Protokoll	VDAI-Stan- dard	VDAI- PC	VDAI-Netz- werk	Fiskal- USB	Update- USB
VDAI	•	•	•		
Fiskaldaten			•	•	
Fernwirkung	•	•	•		
Webserver			•		
Update					•

4.7.1 VDAI-Schnittstellen

Zum Abruf der VDAI-Daten stehen im Gerät **mehrere Schnittstellen** zur Verfügung:

- Die **VDAI-Standard-Schnittstelle** (TTL-Pegel) dient dem Anschluss von VDAI-Datenauslesesystemen (z. B. klassische VDAI-Drucker).
- Die **VDAI-PC-Schnittstelle** (V24) ist für den Anschluss von Vernetzungssystemen vorgesehen.
- Mit der TR 5 können VDAI-Daten auch über die neu implementierte **VDAI-Netzwerk-Schnittstelle** (TCP-IP) abgerufen werden.

Erweiterung der Spezifikation zum Abruf von VDAI-Daten.

Während auf der VDAI-Standard-Schnittstelle und der VDAI-PC-Schnittstelle die VDAI-Daten nach dem VDAI-Standardprotokoll abgerufen werden können, wurde für die VDAI-Netzwerk-Schnittstelle die Spezifikation der VDAI-Standard-Schnittstelle erweitert. Neben aktuellen und älteren VDAI-Daten können über die VDAI-Netzwerk-Schnittstelle auch Fiskaldaten abgerufen werden.

Durch Nutzung eines PCs im Netzwerk oder durch Direktverbindung ist mittels Internetbrowser über die VDAI-Netzwerk-Schnittstelle ein Zugriff auf den VDAI-Server des Gerätes möglich.

Informationen zu Fiskaldaten und VDAI-Server finden Sie in den Kapiteln „Fiskaldaten“ auf Seite 94 und „VDAI-Server“ auf Seite 95.



Hinweis

Aktive VDAI-Schnittstelle

Im Spielbetrieb bei geschlossenen Türen ist von der VDAI-Standard-Schnittstelle und der VDAI-PC-Schnittstelle nur eine der beiden Schnittstellen aktiv. Die Einstellung der aktiven Schnittstelle erfolgt im Servicemenü **Einstellungen** **Ausdruck**. Bei geöffneten Türen sind beide Schnittstellen aktiv.

Die VDAI-Netzwerk-Schnittstelle ist immer aktiv.

Fernauslesung und Fernwirkung

Das Gerät kann durch Anschluss an ein Vernetzungssystem über die aktive VDAI-Schnittstelle oder die VDAI-Netzwerk-Schnittstelle fernausgelesen und ferngewirkt werden. Erforderliche Kabel zur Verbindung mit dem Vernetzungssystem können über spezielle Kabeldurchführungen in der Rückwand der Geräte nach außen geführt werden.

4.7.2 Fiskal-USB-Schnittstelle

Über die Fiskal-USB-Schnittstelle an der SMARTsafe-Box können die Fiskaldaten des Gerätes auf einen USB-Stick übertragen werden. Informationen zur Übertragung von Fiskaldaten auf einen USB-Stick lesen Sie im Kapitel „Fiskaldaten auslesen und löschen“ auf Seite 182.

4.7.3 Update-USB-Schnittstelle

Für Updates der Gerätesoftware befinden sich an der SMARTmedia-Box USB-Schnittstellen.

5 Funktionen und Konzepte

Im folgenden Abschnitt werden die Funktionen des Gerätes und die dahinter stehenden Konzepte beschrieben.

5.1 Fehlererkennung

Hinweis

Fehlerbehandlung

Informationen zum Umgang mit auftretenden Fehlern stehen im Kapitel „Fehlerbehandlung“ auf Seite 198.

Systemcheck

Hard- und Software werden im laufenden Betrieb ständig überwacht. Bereits beim Gerätestart wird ein Systemcheck durchgeführt. Erkannte Fehler während des Gerätestarts werden auf dem unteren Monitor angezeigt und führen zum Abbruch des Startvorgangs.



Abb. 5.1.a Fehler bei Systemcheck

Fehlerspeicher

Nach dem Systemcheck wird die Spielsystemsoftware geladen und der Spielbetrieb initialisiert. Fehler werden im Fehlerspeicher erfasst. Der Fehlerspeicher kann im Servicemenü  **Ereignisse** abgerufen werden.

Akute Fehler werden auf den Monitoren direkt angezeigt.

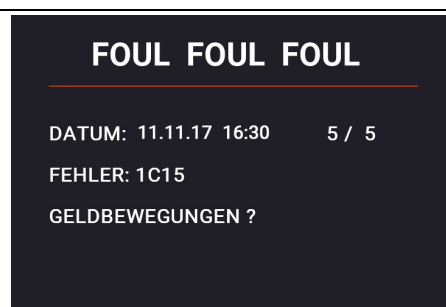


Abb. 5.1.b Fehleranzeige im unteren Monitor

5.2 Touchscreen

Die Bedienung des Gerätes erfolgt hauptsächlich über den Touchscreen des unteren Monitors.

Touchscreen kalibrieren

Reagiert das Gerät auf Berührungen des Touchscreens ungenau, kann der Touchscreen neu kalibriert werden. Dazu genügt es, eine Gerätetür zu öffnen. Die Kalibrierung wird durch gleichzeitiges Drücken der Taste **Start/Nehmen** und der Taste **Dauerstart** aufgerufen. Der Menüpunkt zur Touchscreenkalibrierung wird angezeigt.

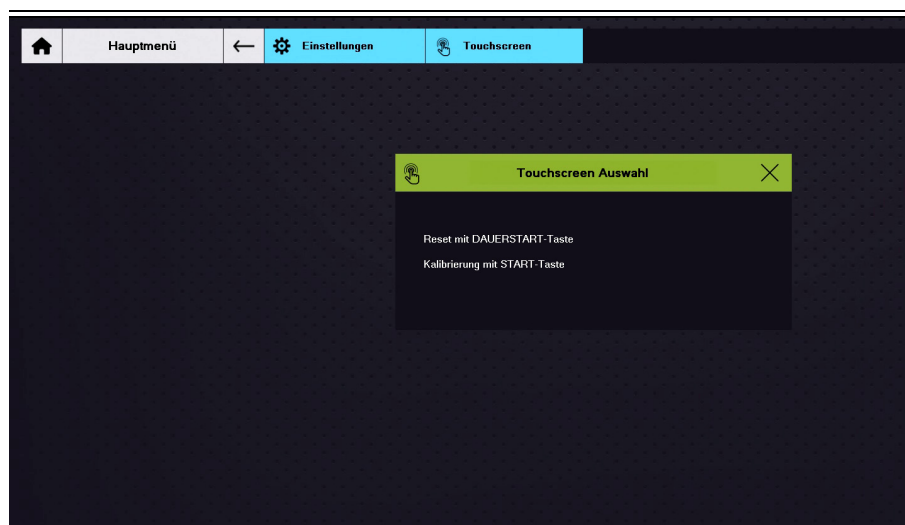


Abb. 5.2.a Menü Einstellungen Touchscreen

Durch Drücken der Taste **Dauerstart** kann zunächst versucht werden, die gespeicherte Kalibrierung wieder herzustellen.

Die Taste **Start** ruft die Kalibrierung auf. Die erscheinenden 3 Punkte müssen nacheinander berührt werden.

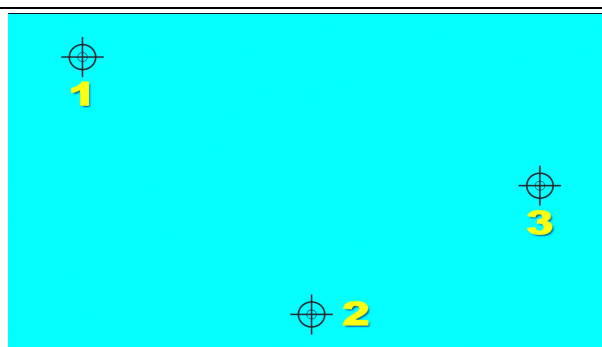


Abb. 5.2.b Kalibrierung

In der danach erscheinenden Kontrollanzeige müssen alle 5 Punkte berührt werden.

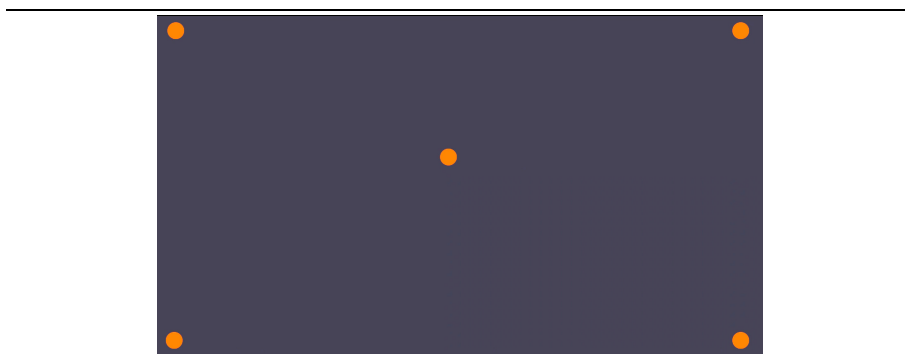


Abb. 5.2.c Kontrolle

5.3 Service und Sicherheit

5.3.1 Servicemenü

Für Einstellungen und Servicefunktionen ist in der Gerätesoftware ein Servicemenü integriert. Für die Benutzung des Servicemenüs ist eine Anmeldung erforderlich. Ohne Anmeldung können nur sehr eingeschränkte Funktionen im Servicemenü aufgerufen werden.

Die Struktur des Servicemenüs zeigt die Tabelle im Kapitel „Struktur Servicemenü“ auf Seite 208. Funktionen des Servicemenüs werden im Kapitel „Servicemenü“ auf Seite 127 beschrieben.

Servicemenü aufrufen

Das Servicemenü wird durch Öffnen einer Gerätetür oder durch Stecken einer Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers zugänglich. Die Schritte zum Aufruf des Servicemenüs werden im Kapitel „Servicebetrieb aufrufen und beenden“ auf Seite 171 beschrieben.

5.3.2 Gerätekarten

Am Gerät können verschiedene Karten zur Nutzung im Spiel- und Servicebetrieb angelegt werden.

Servicekarte

Die Servicekarte kann als Aufstellerkarte, Benutzerkarte oder als Konfigurationskarte genutzt werden.



Abb. 5.3.a Servicekarte

Aufstellerkarte

Die Aufstellerkarte autorisiert den Aufsteller am Servicemenü. Es kann eine Aufstellerkarte angelegt werden.

Benutzerkarte

Die Benutzerkarte autorisiert den Benutzer am Servicemenü. Im Spielbetrieb ermöglicht die Benutzerkarte den Aufruf des Servicemenüs bei geschlossenen Gerätetüren. Je Benutzer kann eine Benutzerkarte angelegt werden.

Konfigurationskarte

Die Konfigurationskarte ermöglicht die Übertragung von Einstellungen des Servicemenüs auf weitere Geräte.

Freischaltkarte

Die Freischaltkarte ist gemäß SpielV ein gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel.



Abb. 5.3.b Freischaltkarte

5.3.3 Benutzerprofile

Die Gerätesoftware kennt unterschiedliche Benutzerprofile mit denen sich das Servicemenü bedienen lässt. Die Profile unterscheiden sich in den Berechtigungen für das Servicemenü. Die Berechtigungen zeigt die Tabelle im Kapitel „Struktur Servicemenü“ auf Seite 208.

Benutzer für Benutzerprofile

Innerhalb der folgenden Benutzerprofile können jeweils 10 Benutzer angelegt werden:

- Techniker
- Kassierer
- Servicekraft
- Wirt

Aufsteller

Bereits ab Werk ist der Aufsteller angelegt. Der Aufsteller nimmt eine Sonderstellung ein. Er hat die höchsten Rechte und hat damit Zugriff auf alle Funktionen im Servicemenü. Der Aufsteller kann nicht gelöscht werden.

PIN und Benutzerkarte

Bei der Anlage von Benutzern muss jedem Benutzer eine PIN zugeordnet werden. Die gleichzeitige Anlage einer Benutzerkarte wird empfohlen. Sie kann nicht nachträglich angelegt werden. Die Anlage und Bearbeitung von Benutzerkonten wird im Kapitel „Benutzerverwaltung“ auf Seite 174 beschrieben.

Hinweis

Aufsteller-PIN

Die Aufsteller-PIN wird ab Werk vergeben. Die PIN befindet sich in einer Plastiktasche an der linken Seitenwand oder an der SMARTmedia-Box und wird auf dem VDAI-Streifen in den Statistikdaten unter CODE-NUMMER ausgegeben. Wurde eine Aufstellerkarte angelegt, entfällt die Ausgabe auf dem VDAI-Streifen. Die PIN kann über das Servicemenü geändert werden.

- > Wurde das Gerät mit der Standard-PIN 2412 ausgeliefert, ändern Sie die PIN im Servicemenü auf eine individuelle PIN.

Übernahme einer neuen Aufsteller-PIN

Wurde im Zuge eines Software-Updates die Aufstellern-PIN auf die Standard-PIN gesetzt, kann im Servicemenü einfache eine neue PIN eingestellt werden.

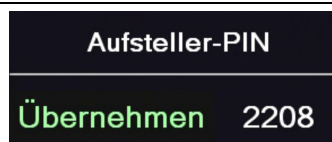


Abb. 5.3.c PIN-Übernahme

Die Funktion zur Übernahme der PIN wird nach Anmeldung als Aufsteller angezeigt.  Übernehmen stellt die zufällige generierte PIN ein. Eine Anmeldung als Aufsteller ist danach nur noch mit der neuen PIN möglich.

Benutzeranmeldung

Mit der Benutzerkarte und/oder PIN erfolgt die Benutzeranmeldung am Servicemenü sowie der Aufruf des Servicemenüs bei geschlossenen Gerätetüren im Spielbetrieb. Die Schritte zum Anmelden am Servicemenü werden im Kapitel „Benutzeranmeldung“ auf Seite 172 beschrieben.

Hinweis

Aufsteller und Kassierer

Mit der Aufstellerkarte und der Benutzerkarte Kassierer ist bei geschlossenen Gerätetüren keine Anmeldung am Servicemenü möglich.



Vorsicht

Unberechtigte Zugriffe auf das Servicemenü

Benutzer autorisieren sich mit ihrer PIN und Benutzerkarte am Servicemenü. Eine abhanden gekommene Benutzerkarte oder eine bekannt gewordene PIN kann zu unberechtigten Zugriffen auf Funktionen des Servicemenüs führen.

- > Schalten Sie in den Sicherheitseinstellungen im Servicemenü die erhöhte Sicherheit ein.
 - ▶ Die Anmeldung am Servicemenü muss mit Benutzerkarte und PIN erfolgen.
- > Löschen Sie das Benutzerkonto, wenn die Benutzerkarte abhanden gekommen ist.
- > Schützen Sie die PIN/PUK vor dem Ausspähen.
- > Notieren Sie die PIN/PUK nicht auf einen Zettel und niemals auf der Benutzerkarte.
- > Ändern Sie unverzüglich die PIN/PUK, wenn der Verdacht durch Missbrauch besteht oder Unberechtigte die PIN/PUK kennen.

Türalarm

Im Servicemenü kann in den Sicherheitseinstellungen ein **Türalarm** aktiviert werden. Bei eingeschaltetem Türalarm muss vor dem Öffnen einer Gerätetür eine gültige Benutzerkarte gesteckt werden. Ohne Karte wird ein FOUL mit Alarmton ausgelöst.

Erhöhte Sicherheit

Im Servicemenü kann in den Sicherheitseinstellungen **Erhöhte Sicherheit** aktiviert werden. Bei erhöhter Sicherheit ist ein Zugriff auf geschützte Funktionen im Servicemenü nur mit Benutzerkarte **und** PIN möglich. Aufsteller und Kassierer müssen sich ebenfalls mit ihrer Karte und PIN autorisieren.

PUK

Die Einstellung **Erhöhte Sicherheit** setzt die Anlage einer Aufstellerkarte und einer 8-stelligen **PUK** voraus. Die PUK ersetzt die Aufsteller-PIN bei Verlust von Aufstellerkarte oder Aufsteller-PIN.

5.3.4

Gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel

Die SpielV schreibt die Verwendung eines gerätegebundenen personenungebundenen Identifikationsmittels vor. Dieses Identifikationsmittel dient der Freischaltung des Gerätes. Ohne Freischaltung kann das Gerät nicht bespielt werden. Das Identifikationsmittel muss dem Spielgast ausgehändigt werden.

Als gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel kommen eine Freischaltkarte oder ein Zugangscode zur Anwendung. Im Servicemenü kann eins von beiden eingestellt werden. Weitere Informationen zum Identifikationsmittel lesen Sie im Kapitel „Freischaltung Spielbetrieb“ auf Seite 104.

5.3.5 Ausgangszustand

Wird das Würfelsymbol in der Statusleiste im Servicemenü angezeigt, können nicht alle Menüpunkte aufgerufen werden. Die entsprechenden Menüpunkte werden „ausgegraut“ dargestellt. Bei Berührung wird ein entsprechender Hinweis angezeigt. Durch Herstellung des Ausgangszustandes werden die Menüpunkte wieder frei. Die Schritte zur Herstellung des Ausgangszustandes sind im Kapitel „Ausgangszustand herstellen“ auf Seite 179 beschrieben.

5.3.6 Sicherheitskonzept für Geldbestände in den Auszahlssystemen

Geldbewegungen

Die Funktion Geldbewegungen überwacht Ein- und Auszahlungen von Geldbeträgen.

Unübliches Verhalten

Im üblichen Spielbetrieb werden Einzahlungen (Einwurf) als Einsatz für die Einsatzausspielung verwendet. Unüblich ist es, wenn Einzahlungen umgehend wieder ausgezahlt werden und der Vorgang in kurzer Zeit mehrfach wiederholt stattfindet. Schwellwert für die Einstufung als unüblich ist das Verhältnis von Einsatz zu Einzahlung. Folgende Einstellungen für den Schwellwert sind möglich:

Einstellung	Schwellwert
Ausgewogen	50%
Mittel	80%
Streng	90%
Absolut	100%

Wird weniger als der Schwellwert vom Einwurf für Einsätze genutzt, wird unübliches Verhalten erkannt.

Zähler für unübliches Verhalten

Bei unüblichem Verhalten wird vom Gerät ein interner Zähler herauf gezählt. Jede Zählerstufe wird mit einem Eintrag im Fehlerstapel festgehalten. Je nach Zählerstufe finden Einschränkungen und Meldungen statt.

Stufe	Eintrag	Einschränkung
1	1C11	keine
2	1C12	keine
3	1C13	dynamische Münzannahme

Stufe	Eintrag	Einschränkung
4	1C14	dynamische Münzannahme
5	1C15	Foul 1C15

Einschränkungen

In den Stufen 1 und 2 erfolgen keine Einschränkungen. Einzelne gelegentliche Geldwechselforgänge werden somit nicht behindert. Die dynamische Münzannahme in den Stufen 3 und 4 begrenzt den Einwurf auf 4 Euro. Die Scheinannahme ist abgeschaltet. Die Stufe 5 führt zu Foul 1C15. Es wird auf Stufe 4 zurück geschaltet.

Hinweis im Servicemenü

Im Servicemenü unter **Ereignisse** **Geldbewegungen** oder durch Berührung von **Geldbewegungen** in der Nachrichtenleiste wird ein **Sicherheitshinweis** angezeigt. Die unterste Zeile informiert, welche Geldsorten zur Zeit im Spiel angenommen werden. Rot dargestellte Sorten werden abgewiesen, grün markierte angenommen.

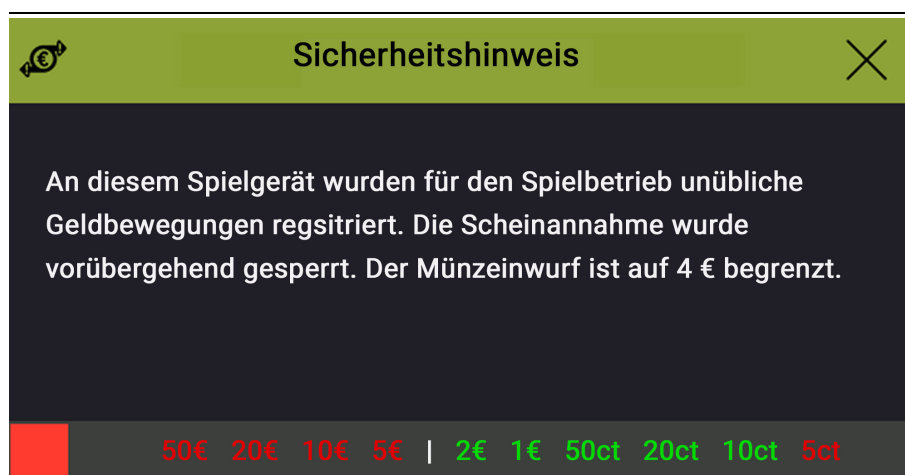


Abb. 5.3.d Sicherheitshinweis Geldbewegungen

Rückstufung

Wird im laufenden Betrieb kein weiteres unübliches Verhalten erkannt, werden die Stufen zeitgesteuert zurückgesetzt.

Zeitlich begrenzte Abschaltung

Für einen Funktionstest des Gerätes mit Geldeingabe und Auszahlung im Spielbetrieb kann die Funktion Geldbewegungen zeitlich begrenzt abgeschaltet werden. Nach Ablauf der Zeit wird Geldbewegungen wieder aktiv.

**Hinweis**

Deaktivierung der Geldbewegungen

Die Funktion **Geldbewegungen** kann deaktiviert werden. Erfahrungen aus der Vergangenheit haben jedoch gezeigt, dass mit der Funktion der zeitliche Aufwand bei unberechtigten Zugriffen auf die Auszahlssysteme deutlich steigt. Bei Beobachtung der Spielgäste durch das Servicepersonal ist es möglich, bei derartigen Zugriffen einzuschreiten.

5.3.7 Verschlüsselte Datenübertragung

Der Datenaustausch zwischen PC und

- Münzprüfer,
- Scheinprüfer/Dispenser und
- Hoppert

erfolgt verschlüsselt.

Einstellung der Verschlüsselung für Münzprüfer und Scheinprüfer/Dispenser

Für Münzprüfer und Scheinprüfer/Dispenser wird der Schlüssel mit Aufruf des Punktes **☞ Geldverarbeitung ☞ MP/GSP Schlüssel** im Servicemenü automatisch eingestellt.

Einstellung der Verschlüsselung für Hopper

Der Schlüssel (PIN) für die Hopper muss im Servicemenü **Einstellungen** **Geldverarbeitung** **Hopper (0,20 €)/(2,00 €)** **PIN setzen** eingetragen werden. Die PIN kann dem Typenschild oder dem Aufkleber des jeweiligen Hoppers entnommen werden.

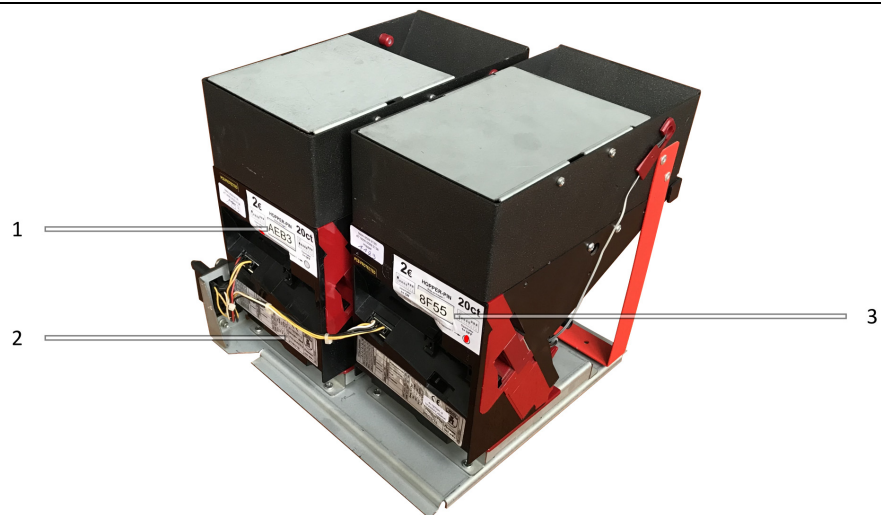


Abb. 5.3.e Hopper-PIN

Pos.	Benennung
1	PIN Hopper 2,00 Euro
2	Typenschild
3	PIN Hopper 20 Cent

Kennzeichnung der Hopper

Die Hopper sind für die Auszahlung von 10/20 Cent und für 2 Euro geeignet. Die Einstellung erfolgt über DIP-Schalter. Die DIP-Schalter sind über den Boden der Hopper zugänglich. Ab Werk wird die Einstellung auf dem Aufkleber mit dem Hopper-PIN gekennzeichnet.

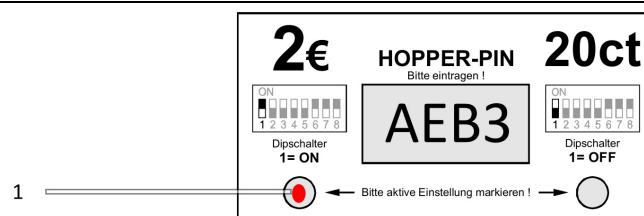


Abb. 5.3.f Aufkleber Hopper-PIN

Pos.	Benennung
1	Kennzeichnung für Hopper 2,00 Euro

5.3.8 Spielhistorie

Das Gerät speichert Screenshots der letzten 560 Spielabläufe ab. Ältere Screenshots werden von neuen Screenshots überschrieben. Zum Schutz vorm Überschreiben können 100 Screenshots gespeichert werden. Zur Freigabe von Speicherplatz können gesicherte Screenshots wieder entfernt werden.

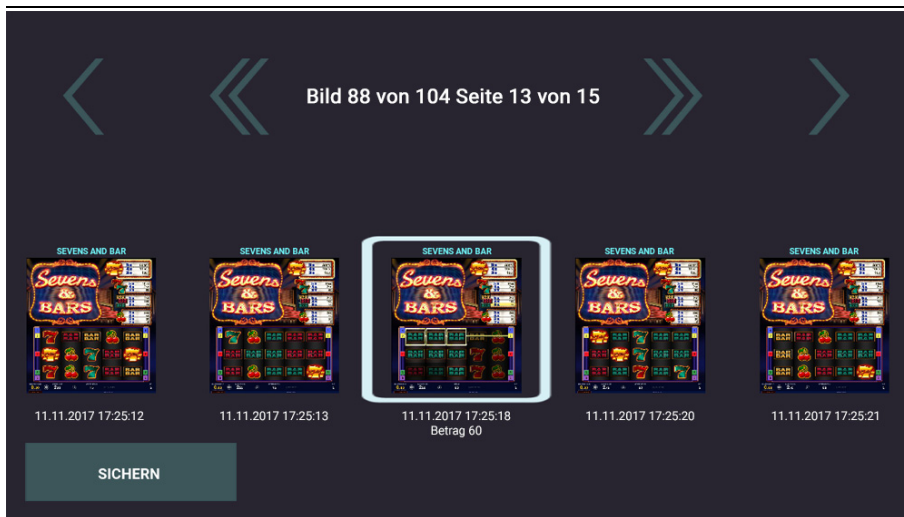


Abb. 5.3.g Spielhistorie unterer Monitor

Durch Berührung eines Screenshots werden auf dem oberen Monitor Details angezeigt.

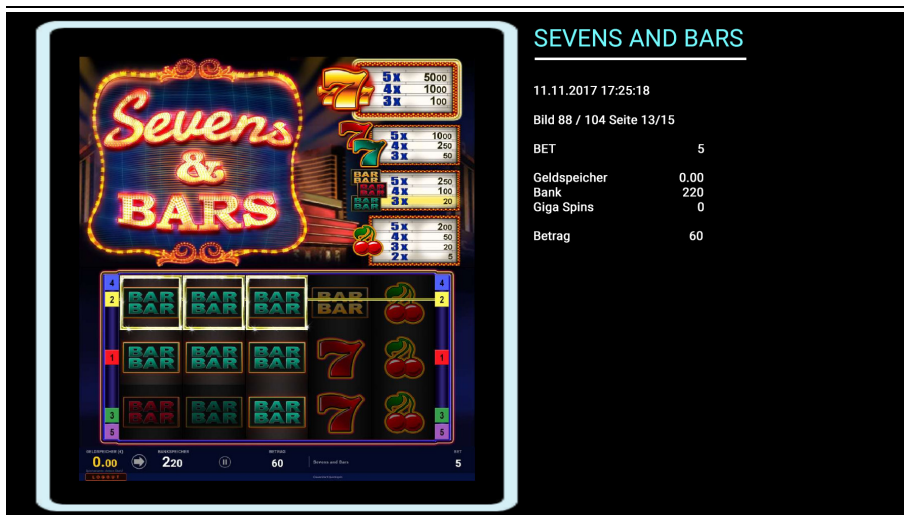


Abb. 5.3.h Spielhistorie oberer Monitor

5.3.9 Spiele deaktivieren

Einzelne Spiele können deaktiviert und wieder aktiviert werden.

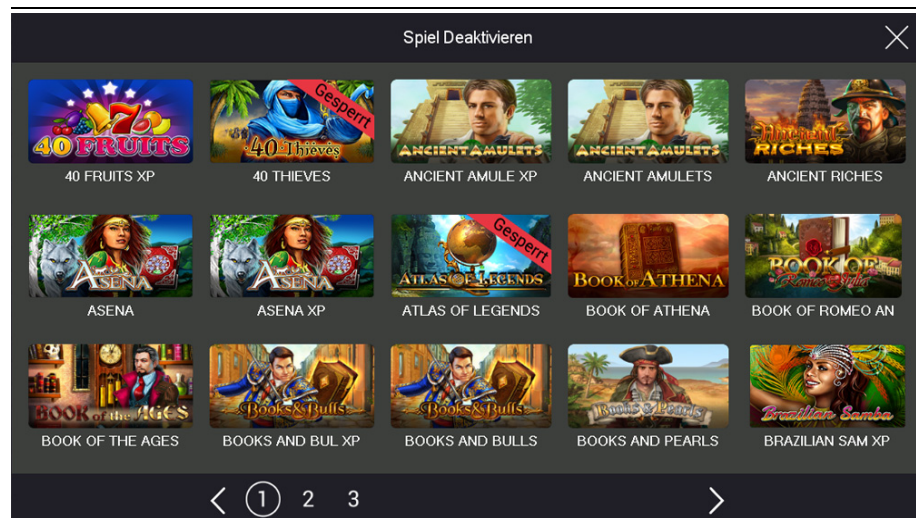


Abb. 5.3.i Spiel deaktivieren

Durch Berührung eines Screenshots werden auf dem oberen Monitor Details angezeigt.

Hinweis

Sevens & Bars

Das Spiel Sevens & Bars kann als PTB-Spiel nicht deaktiviert werden.

5.3.10 Wartungen

Das Gerät kann das technische Personal bei der Durchführung von Wartungen unterstützen. Eine Erinnerungsfunktion informiert über anstehende Wartungsaufgaben. Wartungen sind im Kapitel „Wartungen“ auf Seite 196 beschrieben.

5.3.11 Zeitprotokoll

Das Gerät erfasst Türöffnungen, PIN-Eingaben zur Anmeldung am Servicemenü und Konfigurationsänderungen in einem Zeitprotokoll. Der Aufruf erfolgt über das Servicemenü **Ereignisse**. **Zeitprotokoll**.

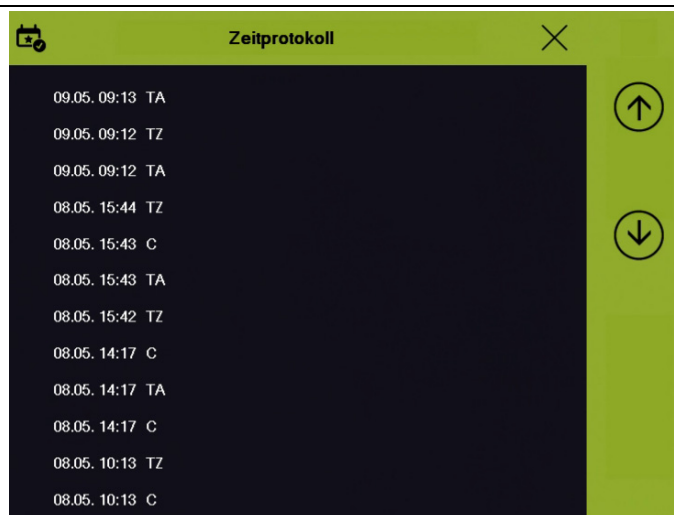


Abb. 5.3.j Zeitprotokoll

Über die Pfeiltasten kann durch die Seiten des Zeitprotokolls geblättert werden.

Die letzten 10 Ereignisse werden auf dem VDAI-Ausdruck in der **Zeittabelle** ausgegeben. Das Zeitprotokoll und die Zeittabelle werden bei einer Kassierung gelöscht.

Einträge im Zeitprotokoll haben das Format: TT.MM. hh:mm XXy.

- TT: Tag
- MM: Monat
- hh: Stunde
- mm: Minute
- XX: Abkürzung für Ereignis
- y: Abkürzung für Kartentyp (optional)

Die Tabelle erklärt die möglichen Abkürzungen.

Abkürzung	Ereignis
A	Neuaufstellung durchgeführt
C	Anmeldung mit PIN erfolgreich
D	Hopperwert geändert
FA	alle Fiskaldaten auf USB-Stick gesichert
FL	Fiskaldaten gelöscht
y: A - Aufstellerkarte, U - Konfigurationskarte	

Abkürzung	Ereignis
FN	neue Fiskaldaten auf USB-Stick gesichert
G	Eingabe Aufstellort in Platzbezeichnung
HA	Wandgerät: Hoppertür bei eingeschaltetem Gerät geöffnet Standgerät: Serviceklappe bei eingeschaltetem Gerät geöffnet
HO	Wandgerät: Hoppertür bei ausgeschaltetem Gerät geöffnet Standgerät: Serviceklappe bei ausgeschaltetem Gerät geöffnet
HS	Wandgerät: Hoppertür bei ausgeschaltetem Gerät geschlossen Standgerät: Serviceklappe bei ausgeschaltetem Gerät geschlossen
HZ	Wandgerät: Hoppertür bei eingeschaltetem Gerät geschlossen Standgerät: Serviceklappe bei eingeschaltetem Gerät geschlossen
KEy	Karte erstellt
KGy	Karte gelöscht
KU	Konfigurationskarte eingelesen
M	dreimalige Anmeldung mit PIN nicht erfolgreich
P	Hopper-PIN gesetzt
R	Differenzbetrag aus Revision eines Hoppers wurde übernommen
TA	Gerätetür bei eingeschaltetem Gerät geöffnet
TO	Gerätetür bei ausgeschaltetem Gerät geöffnet
TS	Gerätetür bei ausgeschaltetem Gerät geschlossen
TZ	Gerätetür bei eingeschaltetem Gerät geschlossen
U	Uhr gestellt
W	Werkseinstellung Geldverarbeitung gesetzt
y: A - Aufstellerkarte, U - Konfigurationskarte	

5.3.12 Benutzerprotokoll

Das Gerät erfasst Aktionen mit Benutzerprofilen im Benutzerprotokoll. Die letzten 19 Aktionen werden auf dem VDAI-Ausdruck ausgegeben.

Einträge im Zeitprotokoll haben das Format: TT.MM. hh:mm XXX: NAME.

- TT: Tag
- MM: Monat
- hh: Stunde
- mm: Minute
- XXX: Abkürzung für Benutzeraktion und Benutzerprofil
- NAME: Name des Benutzerprofils

Die folgenden Tabellen erklären die verwendeten Abkürzungen.

Abkürzung	Benutzeraktion
P	Benutzeraktion mit PIN

Abkürzung	Benutzeraktion
K	Benutzeraktion mit Benutzerkarte
E	Benutzerprofil erstellt
L	Benutzerprofil gelöscht
S	Benutzeranmeldung am Servicemenü bei geschlossener Tür
I	Identifizierung erfolgreich

Kartentypen

Abkürzung	Benutzerprofil
A	Aufsteller
S	Servicekraft
T	Techniker
W	Wirt
U	Konfiguration
K	Kassierer

5.4 Geldverarbeitung

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen zur Einstellung der Geldverarbeitung sowie zur Überwachung und Pflege der Bargeldbestände im Gerät.

5.4.1 Münzverarbeitung

Das Gerät ist grundsätzlich für die Annahme und Auszahlung von Münzen vorgesehen.

Hinweis

Störungen an Münzprüfer oder Hopper

Bei gestörtem oder fehlendem Münzprüfer sowie Hopperrn kann das Gerät nicht in Spielbereitschaft versetzt werden.

Einwurfgrenze

Die Annahme von Münzen und Geldscheinen ist abhängig von Beträgen auf dem Geldspeicher. Die maximale Einwurfgrenze des Geldspeichers beträgt gemäß SpielV 10 Euro. Sie kann im Servicemenü weiter verringert werden. Mit Erreichen der Einwurfgrenze wird die Geldannahme deaktiviert.

Überzahlung

Bei Geldeinzahlung (Einwurf) kann es schnell zu einer Überschreitung der Einwurfgrenze kommen. Der überzahlte Betrag muss vom Gerät zurück gezahlt werden. Die Rückzahlung erfolgt auf Beträge gleich oder kleiner der Einwurfgrenze.

Durch häufige Überzahlungen kann es zu Leerzahlungen der Auszahlssysteme kommen. Mit den Funktionen **Teilauszahlungen** und **Annahmestufen** - auf den folgenden Seiten beschrieben - sollen Leerzahlung weitestgehend verhindert werden.

Hopperkonfiguration

Das Gerät ist ab Werk für die Auszahlung von 2-Euro- und 20-Cent-Münzen vorgesehen. Statt 20-Cent-Münzen können alternativ 10-Cent-Münzen ausbezahlt werden.

Hinweis

Annahme von 10- und 50-Cent-Münzen

In der Einstellung Auszahlung von 20-Cent-Münzen werden vom Gerät keine 10- und keine 50-Cent-Münzen angenommen.

Sorte	Werkseinstellung		Alternative Einstellung	
	Annahme	Auszahlung	Annahme	Auszahlung
10 Cent			X	X
20 Cent	X	X	X	
50 Cent			X	

Sorte	Werkseinstellung		Alternative Einstellung	
	Annahme	Auszahlung	Annahme	Auszahlung
1 €	X		X	
2 €	X	X	X	X

Maximalpegel Hopper

Der Maximalpegel ist ein Wert für den maximalen Geldinhalt im Hopper. Bei Erreichung des Betrages wird jede weitere angenommene Münze in die Kasse sortiert. Der Maximalpegel hat Einfluss auf den Auszahlvorrat des Gerätes.

Sockelbetrag Hopper

Der Sockelbetrag ist ein Wert für den Geldinhalt im Hopper. Abhängig vom Sockelbetrag erfolgen vom Gerät Vorschläge für die Auffüllung oder die Entnahme von Beträgen.

Teilauszahlung

Teilauszahlungen dienen der Abwägung von Leierzahlungen des 20-Cent- (10-Cent-) Hoppers und des verbleibenden Betrages auf dem Geldspeicher als Folge von Überzahlungen. Die Abwägung erfolgt über den Anteil der kleineren Münzsorte des Rückzahlungsbetrages.

Einstellung	Auszahlung	Wirkung
viele	9 x 0,20 € (19 x 0,10 €)	Der Spielgast erhält viele kleine Münzen. Der Geldspeicher bleibt nahe 10,- €.
wenige	5 x 0,20 € (10 x 0,10 €)	Der Spielgast erhält einige kleine Münzen. Der Geldspeicher kann auf 9,20 € (9,10 €) fallen.
keine	kein Münzen	Der Spielgast erhält keine kleinen Münzen. Der Geldspeicher kann auf 8,20 € (8,10) fallen.

5.4.2 Scheinverarbeitung

Das Gerät ist ab Werk mit einem Recycler zur Annahme und Auszahlung von Geldscheinen ausgestattet. Ein Recycler wird oft als Dispenser bezeichnet. Optional kann statt dem Recycler ein Scheinprüfer eingebaut werden. Mit einem Scheinprüfer können keine Geldscheine ausgezahlt werden.

Hinweis

Störungen am Recycler oder Scheinprüfer

Bei Störungen am Recycler oder Scheinprüfer ist ein Weiterbetrieb ohne Scheinannahme bzw. Scheinauszahlung möglich.

Freigabepegel

Der Freigabepegel ist ein Wert für den Geldvorrat in den Auszahlssystemen. Für die Annahme von Geldscheinen muss der Freigabepegel überschritten sein. Für den 50-Euro-Schein kann der Freigabepegel separat eingestellt werden.

Annahmestufen

Die Funktion Annahmestufen ermöglicht die Vermeidung von Leerzahlungen als Folge von Überzahlungen. Die Annahme von Geldscheinen kann in Abhängigkeit vom Betrag auf dem Geldspeicher angepasst werden. Durch Einstellung von weich, mittel oder hart wird die größte zur Annahme freigegebene Geldscheinsorte festgelegt. Die folgenden Tabellen zeigen die Einstellmöglichkeiten für Geräte mit oder ohne Recycler.

Annahmestufen mit Recycler

Geldspeicher	Weich	Moderat	Hart	Individuell
0 - 1,90 €	50 €	50 €	50 €	Beim nächsthöheren Geldspeicherbetrag kann die gleiche oder nächstkleinere Sorte eingestellt werden.
2,00 € - 3,90 €	50 €	20 €	20 €	
4,00 € - 5,90 €	50 €	20 €	20 €	
6,00 € - 7,90 €	50 €	20 €	10 €	
8,00 € - 9,90 €	50 €	20 €	10 €	

Annahmestufen ohne Recycler

Geldspeicher	Weich	Moderat	Hart	Individuell
0 - 1,90 €	50 €	20 €	20 €	Beim nächsthöheren Geldspeicherbetrag kann die gleiche oder nächstkleinere Sorte eingestellt werden.
2,00 € - 3,90 €	50 €	20 €	20 €	
4,00 € - 5,90 €	50 €	20 €	10 €	
6,00 € - 7,90 €	50 €	10 €	10 €	
8,00 € - 9,90 €	50 €	10 €	5 €	

Auszeit

Die Auszeit ermöglicht den Schutz der Geldbestände im Gerät. Nach der Annahme eines Geldscheines wird ein weiterer Geldschein erst nach Ablauf der Auszeit angenommen.

Sockelbetrag Dispenser

Der Sockelbetrag ist ein Wert für den Geldinhalt in der Dispenserbox. Abhängig vom Sockelbetrag erfolgen vom Gerät Vorschläge für die Auffüllung oder die Entnahme von Beträgen.

Auszahlvorrat

Der Auszahlvorrat ist ein Wert für den Geldinhalt in der Dispenserbox. Er kann für jede Scheinsorte separat eingestellt werden. Für die Auszahlung einer Sorte muss ein Wert größer null eingestellt sein. Mit Erreichen des Wertes werden weitere angenommene Geldscheine in die Kasse sortiert.



Hinweis

Auszahlung von Scheinsorten

Die Auszahlung verschiedener Sorten ist abhängig vom verwendeten Modell des Recyclers. Entsprechend kann ein Auszahlvorrat nur für einige Scheinsorten eingestellt werden.

Es kann ein maximaler Betrag für den gesamten Auszahlvorrat in der Dispenserbox eingestellt werden. Die Einstellung hat Einfluss auf den gesamten Auszahlvorrat des Gerätes.

5.5 Auffüllungen

In diesem Abschnitt erhalten Sie Informationen über die verschiedenen Möglichkeiten der Auf- und Nachfüllung des Gerätes.

5.5.1 Erstbefüllung und Nachfüllung A

Eine Auffüllung kann in den VDAI-Daten als Erstbefüllung oder Nachfüllung A erfasst werden.

Erstbefüllung

Eine Erstbefüllung erhöht den **Auszahlvorrat alt** und wird nicht in der Berechnung der elektronisch gezählten Kasse und im Saldo (2) berücksichtigt. Eine Erstbefüllung ist nur im Inbetriebnahmemodus möglich.

Nachfüllung A

Auffüllungen nach Abschluss der Inbetriebnahme werden als **Nachfüllung A** erfasst und in der Berechnung der elektronisch gezählten Kasse sowie des Saldo (2) berücksichtigt. Nachfüllungen werden einzeln mit Datum, Uhrzeit und einer Kennung (T, TK, W, WK) sowie als Summe auf dem VDAI-Streifen aufgeführt. Die Einzelauflistung auf dem VDAI-Streifen ist auf die 20 neuesten Auffüllungen begrenzt.

5.5.2 Inbetriebnahmemodus

Nach Werksauslieferung und nach Neuaufstellungen befindet sich das Gerät im Inbetriebnahmemodus. Diesen Modus gibt es erst bei Geräten ab der Bauart BW3641. Die **Erstbefüllung** der Auszahlssysteme des Gerätes wurde mit diesem Modus deutlich vereinfacht.

Im Inbetriebnahmemodus können Auffüllungen und Entnahmen von Geld in bzw. aus den Auszahlssystemen beliebig oft durchgeführt werden. Die dem Gerät jeweils aktuell bekannten Füllmengen werden im Servicemenü in den Funktionen für das Geldmanagement angezeigt. Es erfolgt kein Eintrag von Auffüllungen oder Entnahmen in die VDAI-Daten.

Während sich das Gerät im Inbetriebnahmemodus befindet, ist im Spielbetrieb die Geldannahme komplett gesperrt. Ein Hinweis auf dem oberen Monitor weist den Benutzer darauf hin.

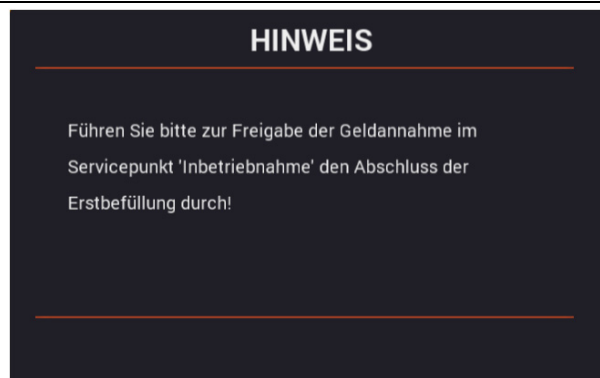


Abb. 5.5.a Hinweis Inbetriebnahmemodus

Inbetriebnahmemodus abschließen

Der Inbetriebnahmemodus muss im Menüpunkt **Geldmanagement** **Inbetriebnahme** abgeschlossen werden. Dabei werden:

- bei einer Inbetriebnahme nach Werksauslieferung das Inbetriebnahmedatum im Abschnitt Zählwerksdaten der VDAI-Daten gesetzt und
- die angezeigten Füllmengen als Erstbefüllung in den VDAI-Daten eingetragen.

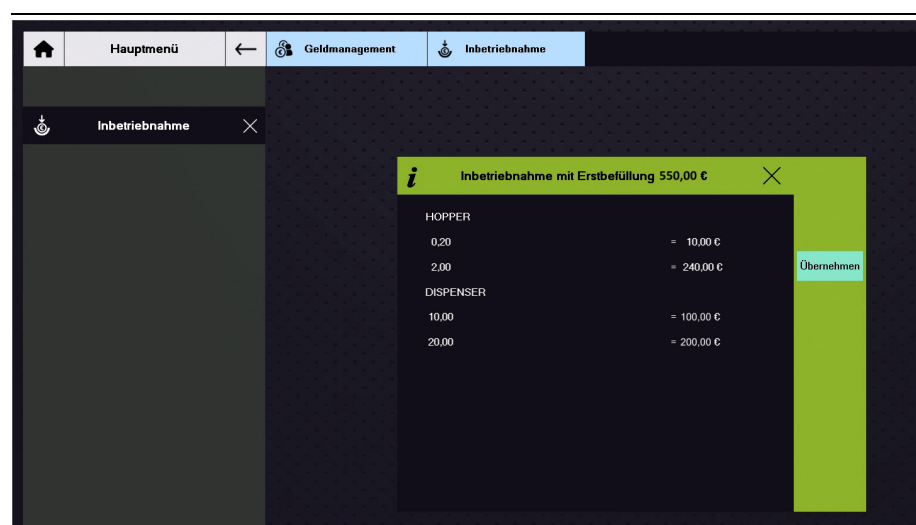


Abb. 5.5.b Menü Geldmanagement Inbetriebnahme

Inbetriebnahme ohne Erstbefüllung

Soll das Gerät ohne Eintrag einer Erstbefüllung in Betrieb genommen werden, dürfen bei der Durchführung der Inbetriebnahme im Menüpunkt **Geldmanagement** **Inbetriebnahme** keine Beträge angezeigt werden.



Hinweis

Auszahlssysteme leeren

- > Leeren Sie gegebenen Falls die Auszahlssysteme vorher über das Servicemenü.

Bei einer Inbetriebnahme mit leeren Auszahlssystemen wird der Eintrag **Erstbefüllung** in den VDAI-Daten nicht angezeigt.

5.5.3 Kennzeichnung der Auffüllungen

Auffüllungen werden in den VDAI-Daten mit einer Kennung erfasst.

Kennung	Beschreibung
T	Auffüllung über das Servicemenü mit Aufsteller, Servicekraft- oder Technikeranmeldung Die Auffüllung kann elektronisch oder handgezählt erfolgen.
TK	Auffüllung direkt in das Auszahlssystem Es handelt sich um eine positive Differenz. Die Auffüllung erfolgte ohne Eintragung der Beträge im Servicemenü.
W	Wirteauffüllung ohne Wirteanmeldung Die Auffüllung erfolgte als vorbeugende Auffüllung oder Auffüllung bei Leerspielung bei geschlossener Tür. Der Betrag wurde elektronisch gezählt.
WK	Wirteauffüllung mit Wirteanmeldung Die Auffüllung erfolgte als vorbeugende Auffüllung oder Auffüllung bei Leerspielung. Der Betrag wurde elektronisch gezählt.

5.5.4 Auffüllen der Auszahlssysteme

Die Auszahlssysteme können bei geschlossenen oder geöffneten Türen sowie mit oder ohne Anmeldung am Servicemenü aufgefüllt werden.

5.5.4.1 Auffüllung bei geschlossenen Türen

Das Servicepersonal oder der Gastwirt können das Gerät ohne Öffnung einer Gerätetür vorbeugend oder bei Eintritt einer Leerzahlung auffüllen. Die Auffüllung erfolgt stets elektronisch gezählt.

Die Durchführung von Auffüllungen bei geschlossenen Türen wird im Kapitel „Auffüllungen im Spielbetrieb“ auf Seite 169 beschrieben.

Vorbeugende Auffüllung ohne Benutzeranmeldung

Die Auffüllung ohne Anmeldung am Servicemenü erfolgt durch Drücken und Halten der Taste **Auszahlung** im Spielbetrieb für mindestens 10 Sekunden. Die aufgefüllten Beträge werden als **Nachfüllung A** mit der Kennung **W** in den VDAI-Daten erfasst.

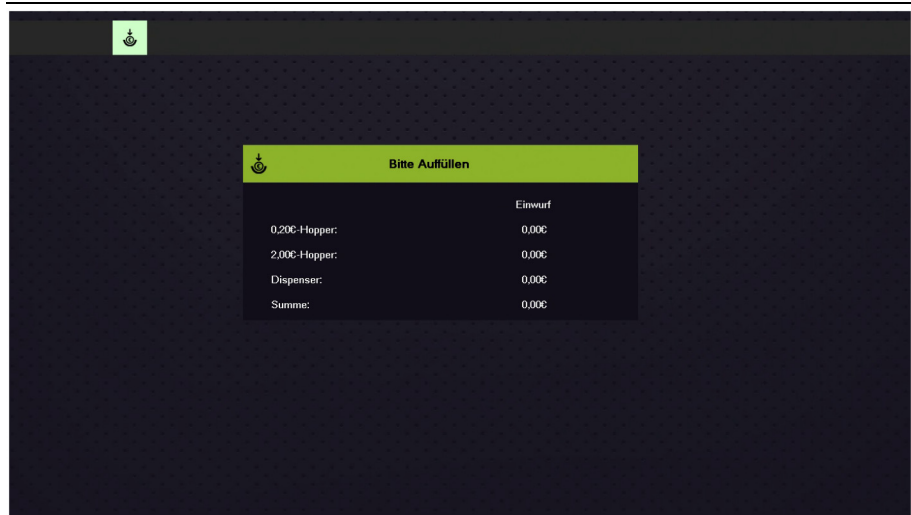


Abb. 5.5.c Auffüllung ohne Benutzeranmeldung

Drücken der Taste **Spielmenü** beendet die Auffüllung.

Vorbeugende Auffüllung mit Benutzeranmeldung

Nach Stecken einer Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers und Autorisierung am Servicemenü mit PIN kann das Gerät ebenfalls aufgefüllt werden. Der Name des Benutzers wird unten rechts in der Anmeldeleiste angezeigt. Die Auffüllung wird als **Nachfüllung A** mit der Kennung **T** bzw. **WK** in den VDAI-Daten erfasst.

Erfolgt die Benutzeranmeldung mit einer Wirtkarte, wird der aufgefüllte Betrag dem zugehörigen Wirtkonto gutgeschrieben. Siehe „Wirtguthaben“ auf Seite 88. Die Auffüllung wird als **Nachfüllung A** mit der Kennung **WK** in den VDAI-Daten erfasst.

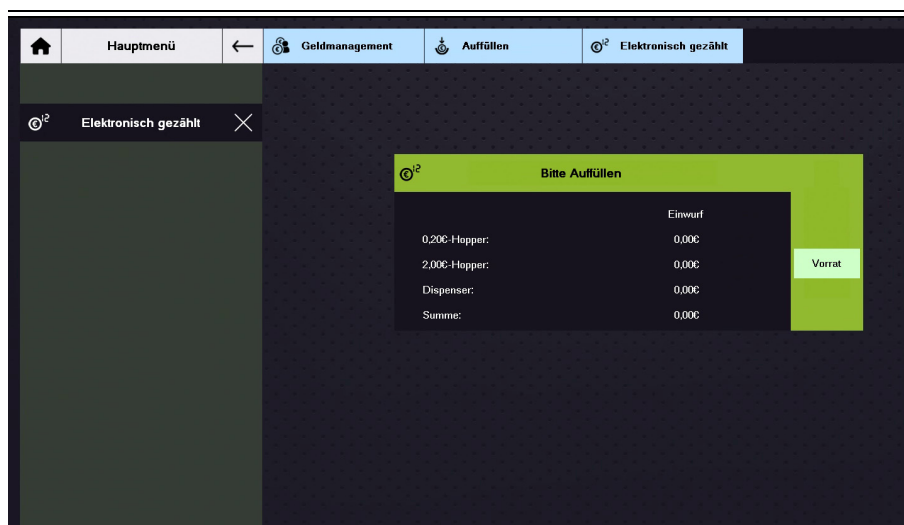


Abb. 5.5.d Auffüllung elektronisch gezahlt

Berühren der Schaltfläche **Vorrat** blendet den aktuellen Auszahlvorrat der Auszahlssysteme ein.

Ziehen der Benutzerkarte beendet die Auffüllung.

Auffüllung bei Leerspielung

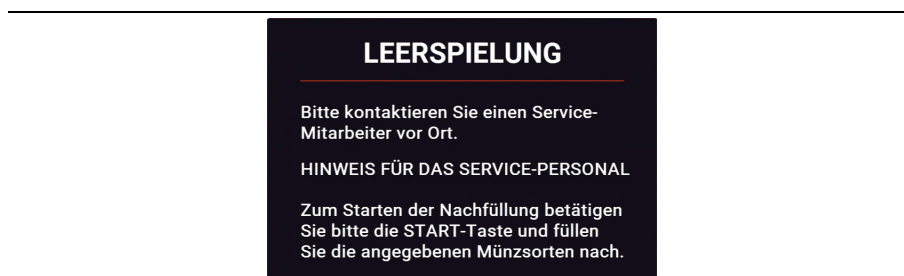


Abb. 5.5.e Leerspielung

Im Falle einer Leerspielung steht für die Auszahlung an den Spielgast nicht mehr genügend Auszahlvorrat zur Verfügung. Das Gerät muss vom Servicepersonal aufgefüllt werden. Es wird ein entsprechender Hinweis angezeigt.



Abb. 5.5.f Auffüllung bei Leerzahlung

Das Servicepersonal kann nach Drücken der Taste **Start** das Gerät auffüllen. Der aufgefüllte Betrag wird in der Zeile Wirtegeld angezeigt. Die Auffüllung wird als **Nachfüllung A** mit der Kennung **W** in den VDAI-Daten erfasst.

Wird während der Auffüllung eine Wirtkarte gesteckt, wird der Name des Wirtkontos angezeigt und der aufgefüllte Betrag dem Wirtkonto gutgeschrieben. Siehe „Wirtguthaben“ auf Seite 88. Die Auffüllung wird als **Nachfüllung A** mit der Kennung **WK** in den VDAI-Daten erfasst.

Drücken der Taste **Spielmenü** beendet die Auffüllung.

Nachfüllungen in der Cashphase

Bei Eintritt einer Cashphase prüft das Gerät, ob der vorhandene Auszahlvorrat für die anstehenden Auszahlungen ausreichend ist. Bei unzureichendem Auszahlvorrat wird die Meldung **Leerspielung** angezeigt. Das Servicepersonal muss das Gerät nachfüllen. Siehe „Auffüllung bei Leerspielung“ auf Seite 85.

NACHFÜLLEN	
Wirtgeld	0,00€
0,20€ Hopperstand:	niedrig
2,00€ Hopperstand:	niedrig

Abb. 5.5.g Nachfüllen Cashphase

Während der Nachfüllung wird für die Hopper angezeigt, ob der Vorrat ausreichend ist:

- niedrig, rot: Der Vorrat reicht nicht für die nächste Auszahlung.
- niedrig, gelb: Der Vorrat reicht für die nächste Auszahlung.
- ausreichend: Der Vorrat reicht für die komplette Auszahlung der Cashphase.

Hinweis

Hopper ausreichend auffüllen!

Zur Vermeidung von weiteren Auffüllungen, füllen Sie die Hopper im Nachfüllmodus der Cashphase ausreichend auf.

Drücken der Taste **Spielmenü** beendet die Auffüllung.

Hochwechseln

Kann eine Auszahlung durch Nachwerfen von Geld und Auszahlung einer höheren Geldsorte abgeschlossen werden, wird die Hochwechselfunktion aufgerufen. Der Spielgast wird aufgefordert, die Differenz zur höheren Geldsorte nachzuwerfen.

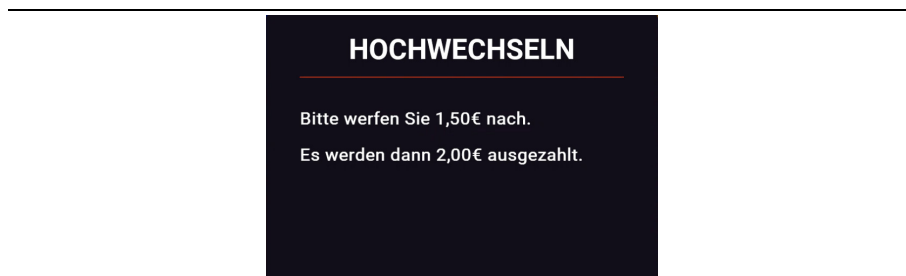


Abb. 5.5.h Hochwechseln

5.5.4.2 Auffüllung bei offenen Türen

Für einen korrekten Bestand in den Hoppern wird die Nutzung des Servicemenüs empfohlen. Mit Hilfe des Servicemenüs werden die Beträge elektronisch oder handgezählt erfasst und mit der Kennung T in den VDAI-Daten eingetragen. Eine Anmeldung am Servicemenü ist erforderlich.

Die Durchführung von Auffüllungen bei offenen Türen wird im Kapitel „Auffüllungen im Servicebetrieb“ auf Seite 177 beschrieben.

Auffüllung elektronisch gezahlt

Die aufzufüllenden Sorten werden über die Münz-bzw. Scheineingabe in die Auszahlssysteme gefüllt. Dadurch werden die Sorten genau gezählt und in das richtige Auszahlssystem sortiert.

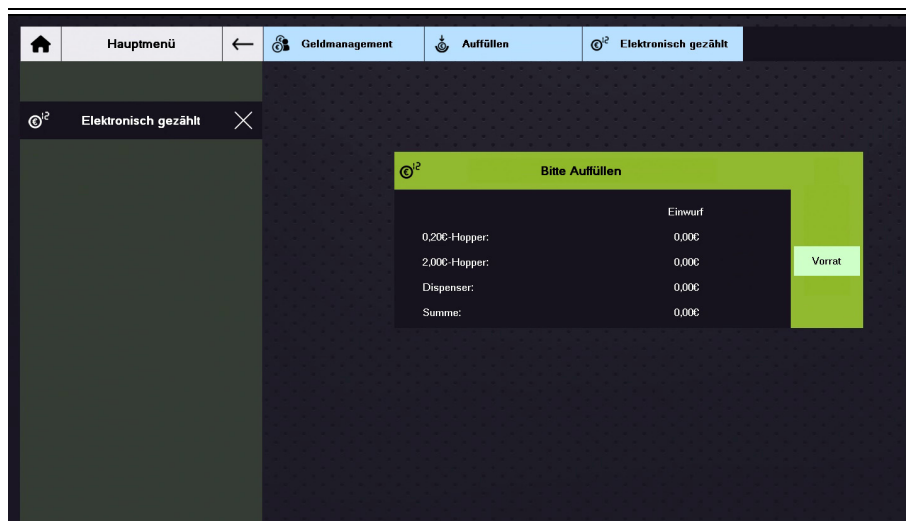


Abb. 5.5.i Auffüllung elektronisch gezahlt

Berühren der Schaltfläche **Vorrat** blendet den aktuellen Auszahlvorrat der Auszahlssysteme ein.

Auffüllung handgezählt

Diese Form der Auffüllung geht schnell. Es besteht allerdings die Gefahr von Fehlern bei der Auffüllung. Die aufzufüllenden Sorten werden manuell direkt in die Auszahlssysteme gegeben.

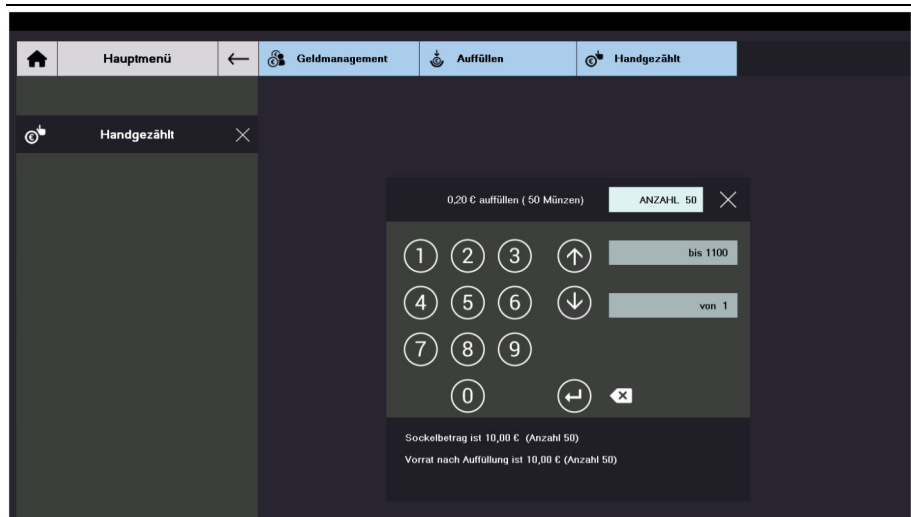


Abb. 5.5.j Auffüllung handgezählt

Die aufgefüllte Mengen in Stück muss für jedes Auszahlssystem mit Hilfe des Zahlenfeldes eingetragen werden.

Auffüllung ohne Nutzung des Servicemenüs

Hinweis

Ungenauae Auffüllung

Diese Form der Auffüllung wird wegen seiner Ungenauigkeit nicht empfohlen!

Werden Beträge ohne Nutzung des Servicemenüs direkt in die Auszahlssysteme gegeben, entstehen positive Differenzen. Die Erkennung der Beträge erfolgt im Spielbetrieb. Der korrekte Wert kann für jedes Auszahlssystem erst bei einer Leerzahlung des Systems ermittelt werden. Die erkannten Auffüllungen werden durch die Kennung **TK** in den VDAI-Daten erfasst.

5.5.5 Wirteguthaben

Auffüllungen von einem Gastwirt werden als Wirteguthaben erfasst. Bei den Wirteguthaben wird zwischen:

- Guthaben der Wirtekarte - mit der Option **Wirt auszahlen** und
 - Wirtespeicher - mit der Option **Wirtespeicher löschen**
- unterschieden.

Guthaben der Wirtekarte

Auffüllungen nach Anmeldung am Servicemenü mit einer Wirtekarte und PIN werden als Guthaben der Wirtekarte erfasst. Für die Wirtekarte wird ein Guthabenkonto geführt. Das Konto wird als **W-Karte [Benutzername]** in den VDAI-Daten im Abschnitt Serviceausdruck ausgewiesen und zeigt die aufgefüllten Geldsorten in Euro und das Gesamtguthaben an. Im Abschnitt Zählwerksausdruck wird die Auffüllung als **Nachfüllung A** mit der Kennung **WK** aufgeführt. Eine Kassierung löscht beide Einträge.

Wirt auszahlen

Ist in den Sicherheitseinstellungen die Wirteausszahlung eingeschaltet, kann sich der Wirt bei einem bestehenden Guthaben und Anmeldung mit seiner Wirtekarte bei geschlossenen Türen sein aufgefülltes Geld später wieder selbst auszahlen lassen.

Die Auszahlung erfolgt über den Menüpunkt **☞ Geldmanagement**
☞ Auffüllen ☞ Wirt auszahlen.

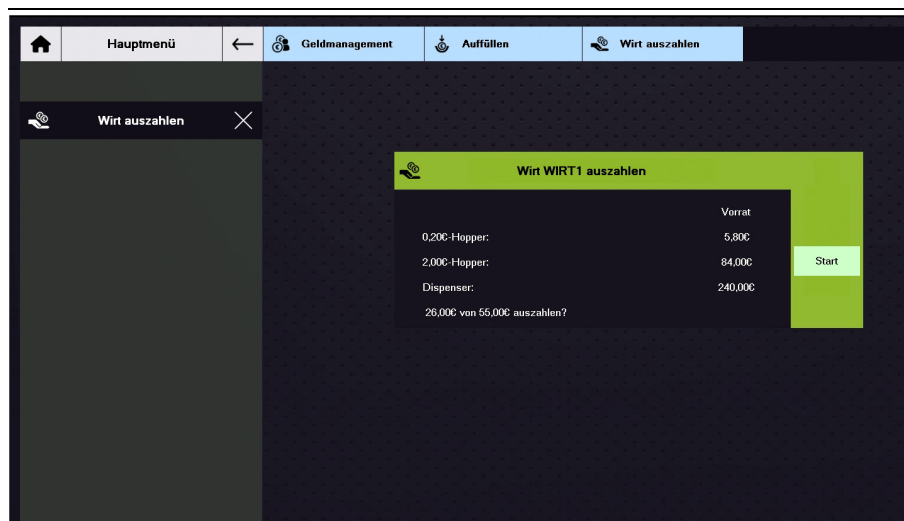


Abb. 5.5.k Guthaben der Wirtekarte auszahlen

Vor der Auszahlung wird von der Gerätesoftware geprüft, ob mindestens 175 Euro als Auszahlvorrat vorhanden sind. In diesem Fall können bis zu 26 Euro zurückgezahlt werden. Danach erfolgt eine erneute Prüfung mit erneuter Möglichkeit zur Auszahlung.

Wirtesauszahlungen verringern das Guthaben des W-Karten-Kontos in den VDAI-Daten. Ausgezahlte Geldsorten werden aufgeführt und ggf. mit eingezahlten Sorten verrechnet. Im Abschnitt Zählwerksausdruck wird die Auszahlung als **Entnahme** aufgeführt.

Wirtespeicher

Vorbeugende Auffüllungen oder Auffüllungen bei Leerzahlung ohne Wirteanmeldung werden dem Wirtespeicher gutgeschrieben. Die Auffüllungen werden im Abschnitt Serviceausdruck der VDAI-Daten unter Wirtespeicher

ausgewiesen. Wirtespeicher zeigt die aufgefüllten Geldsorten in Euro und Gesamt (als Einwurf) an. Im Abschnitt Zählwerksausdruck wird die Auffüllung als **Nachfüllung A** mit der Kennung **W** aufgeführt.

Wirtespeicher löschen

Der Aufsteller, ein Kassierer oder ein Techniker können außerhalb von Kassierungen das Guthaben des Wirtespeichers an den Wirt auszahlen und den angezeigten Betrag löschen.

☞ **Geldmanagement** ☞ **Mein Gerät** ☞ **Wirtespeicher löschen**

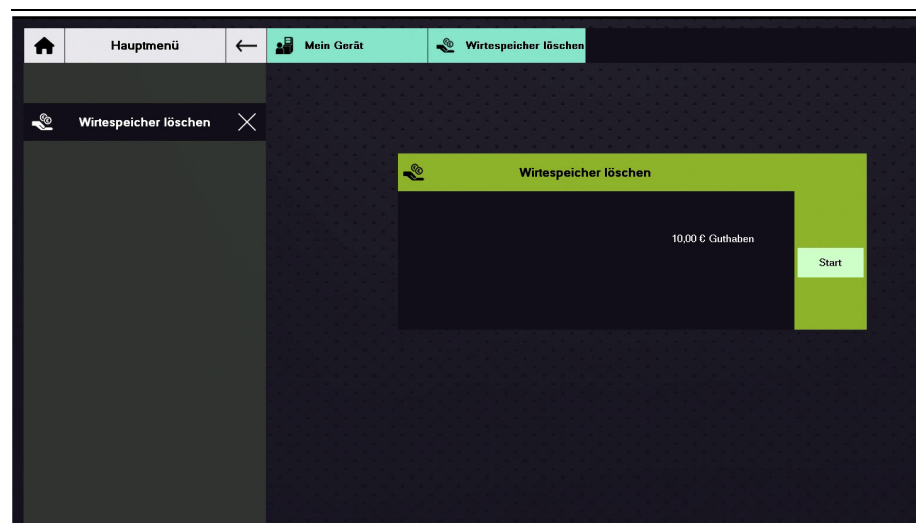


Abb. 5.5.I Wirtespeicher löschen

Der ausgezahlte Betrag beeinflusst nicht die Nachfüllung A bzw. Entnahmen in den VDAI-Daten. Im Abschnitt Serviceausdruck wird unter Wirtespeicher lediglich der zurückgezahlte Betrag vermerkt.

5.5.6 Entnahmen

Entnahmen aus den Auszahlssystemen können über das Servicemenü durchgeführt werden. Es können individuelle Beträge entnommen, auf den Sockelbetrag geleert oder eine komplette Entnahme durchgeführt werden. Entnahmen werden in den VDAI-Daten einzeln und als Summe aufgeführt.

Guthaben der Wirtekarte auszahlen

Aufgefüllte Beträge mit der Kennung WK können bei aktiver Funktion Wirtespeicherung und gefüllten Auszahlssystemen über das Servicemenü wieder zurückgezahlt werden. Siehe „Guthaben der Wirtekarte“ auf Seite 89.

Die Vorgehensweise zur Auszahlung von Guthaben der Wirtekarte wird im Kapitel „Guthaben der Wirtekarte auszahlen“ auf Seite 178 beschrieben.

Hinweis

Bei geschlossenem Geldkreislauf Wirteauszahlung abschalten!

Schalten Sie bei Benutzung des geschlossenen Geldkreislaufes in Verbindung mit Vernetzungssystemen die Rückzahlung von Wirteguthaben ab!

Zur Abschaltung der Wirteauszahlung gehen Sie wie folgt vor:

- > Rufen Sie den Servicebetrieb auf.
- > Autorisieren Sie sich als Aufsteller.
- > Rufen Sie den Menüpunkt  **Einstellungen**  **Sicherheit** auf.
- >  **Wirteauszahlung** so oft berühren, bis der Schalter auf rot steht.
 - ▶ Die Funktion Wirteauszahlung ist abgeschaltet.
- > Verlassen Sie den Servicebetrieb.

5.5.7 Revision

Mit einer Revision wird der tatsächliche Münzbestand des Hoppers ermittelt. Der Aufruf erfolgt im Servicemenü über:

-  **Geldverarbeitung**  **Hopper (X,xx €)**  **Revision** oder
-  **Geldmanagement**  **Hopper (X,xx €)**  **Revision**.

Hinweis

Revisionen nur bei geöffneter Tür

Der Menüpunkt Revision kann nur bei geöffneter Gerätetür aufgerufen werden.

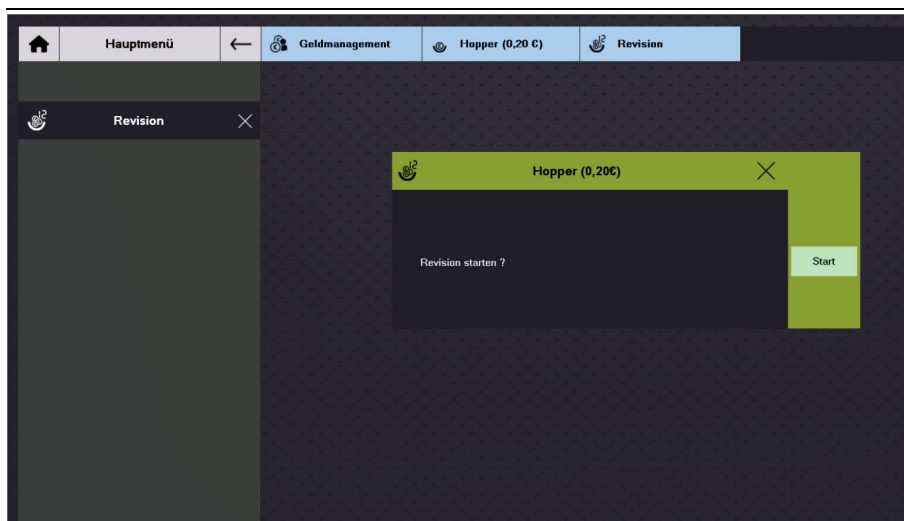


Abb. 5.5.m Hopperrevision starten

Der gewählte Hopper wird dazu vollständig geleert und die ausgezahlten Münzen werden gezählt. Weicht die gezählte Anzahl vom bekannten Hopperinhalt ab, werden Differenzen erkannt und angezeigt.

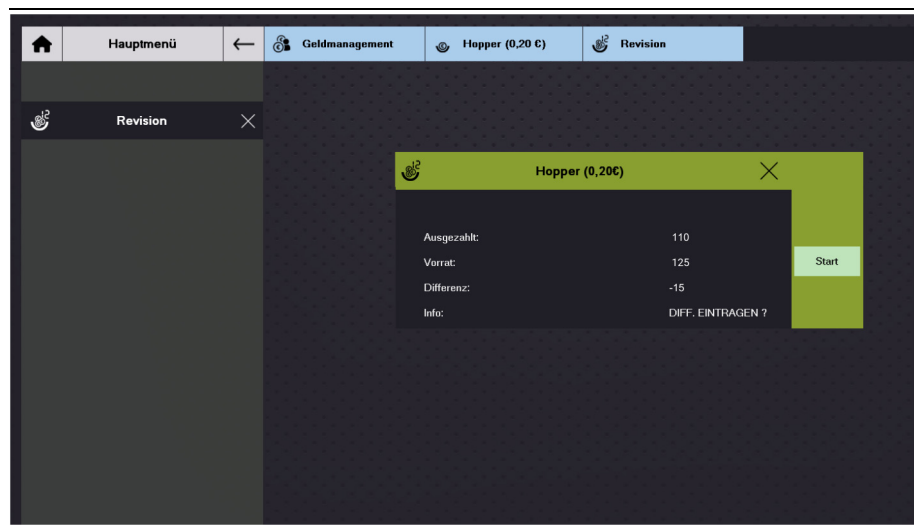


Abb. 5.5.n Differenz eintragen

Durch Bestätigung der Differenzen mit  Start werden diese als:

- **Fehlged** bzw.
- **Nachfüllung A** mit der Kennung **TK**

in die VDAI-Daten eingetragen. Der neue Hopperinhalt entspricht im Anschluss der Menge der gezählten Münzen.

Durch Abbruch der Revision mit  X bleibt der Hopperinhalt in den VDAI-Daten unverändert. Die Differenz kann manuell ausgeglichen werden.

Die durch die Revision ausgezahlte und ggf. um Differenzen bereinigte Münzmenge muss anschließend wieder direkt in den Hopper gegeben werden.

5.6 Auslesen und Abrechnen

5.6.1 Erweiterte Spezifikation der VDAI-Schnittstelle

Das Gerät unterstützt die erweiterte Spezifikation der Spielgeräteschnittstelle zum Abruf von VDAI- und Fiskaldaten. Neben der klassischen VDAI-Standardschnittstelle kann der Datenaustausch über die neue VDAI-Netzwerkschnittstelle erfolgen. Über die VDAI-Standardschnittstelle sind mit herkömmlichen Auslese- und Vernetzungssystemen der Abruf von VDAI-Daten und herstellereigene Fernwirkfunktionen möglich. Über die VDAI-Netzwerkschnittstelle können neben den Funktionen der Standardschnittstelle weitere Daten insbesondere die Fiskaldaten abgerufen werden.

Die erweiterte Spezifikation gestattet über die VDAI-Netzwerkschnittstelle im Zusammenhang mit der Gerätefreischaltung die Übertragung von Information zum Gerätestatus und darauf aufbauend die Möglichkeit, einen gültigen Zugangscode am Gerät auszugeben.

Ein Datenaustausch mit herkömmlichen VDAI-Auslesegeräten (VDAl-Drucker) ist über die Netzwerkschnittstelle nicht möglich. Die Verwendung von Vernetzungssystem bietet sich an dieser Stelle an. Die Funktionen des mit der Erweiterung implementierten VDAI-Servers können somit genutzt werden.

Informationen zum VDAI-Server stehen im Kapitel „VDAI-Server“ auf Seite 95

Die Schnittstellen des Gerätes sind im Kapitel „Schnittstellen“ auf Seite 57 beschrieben.

5.6.2 Kassierung

Die Kassierung des Gerätes erfolgt über den Abruf der VDAI-Daten mit Löschen (Kassierungsdaten).

Hinweis

Elektronische Aufbewahrung der Kassierungsdaten

Deutsche Steuergesetze verlangen die elektronische Aufbewahrung der kompletten Kassierungsdaten inklusive der Statistik. Der klassische Ausdruck der Daten auf einem Papierstreifen ist nicht mehr ausreichend!

Nach einer Kassierung befinden sich die Kassierungsdaten im Auslesesystem. Mit der Kassierung wird die Nummer des VDAI-Ausdrucks erhöht. Die Zählwerksdaten (u.a. Einwurf, Auswurf, Saldo (1), Nachfüllungen, Entnahmen, elektronisch gezählte Kasse, Saldo (2), die Daten des Kontroll-Moduls und das Tagesjournal) werden gelöscht.

Ausdrucksnummer vor Kassierung:	0016 A 016
Ausdrucksnummer nach Kassierung:	0017 A 017

Kopie der Kassierung

Das Auslesesystem kann eine Kopie der VDAI-Daten der letzten Kassierung anfordern und ausgeben. Beim Auslesesystem muss dazu die Funktion für die Kopie eingeschaltet sein. Kopien von VDAI-Daten aus älteren Kassierungen können über den **VDAI-Server** abgerufen werden.

Aus Datenschutzgründen z. B. bei Veräußerung des Gerätes können VDAI-Daten vom Gerät über das Servicemenü gelöscht werden.

Die Schritte zum Löschen von VDAI-Daten über das Servicemenü werden im Kapitel „VDAI-Ausdrucke löschen“ auf Seite 184 beschrieben.

Kassierung über das Servicemenü

Über das Servicemenü **Ereignisse** **Statistik** **Elektr. Kasse** kann eine Kassierung ausgelöst werden. Die VDAI-Daten werden dabei intern abgeschlossen und als Kopie im Gerät abgelegt.

5.6.3 Neuaufstellung

Eine Neuaufstellung dient dem Wechsel des Aufstellplatzes des Gerätes. Vor einer Neuaufstellung muss eine Kassierung erfolgt sein.

Mit einer Neuaufstellung werden die Einstellungen der Geldverarbeitung auf die Grundeinstellungen gesetzt. Der Füllstand der Auszahlssysteme und Differenzen werden auf null gesetzt. Die Nummer des VDAI-Ausdrucks (Buchstabe) wird erhöht und der Ausdruck beginnt wieder mit 001. Die vierstellige Nummer vor dem Buchstaben wird nicht zurück gesetzt.

Ausdrucksnummer vor Neuaufstellung:	0017 A 017
Ausdrucksnummer nach Neuaufstellung:	0018 B 001

5.6.4 Fiskaldaten

Als Fiskaldaten wird die Gesamtheit aller einzelnen Buchungen durch Einsatz- und Gewinnausspielung bezeichnet. Jede einzelne Buchung wird in einem fortlaufend nummerierten Datensatz (Sequenz) erfasst und signiert. Mittels Abschluss werden die einzelnen Sequenzen in einer XML-Datei im Dauerspeicher des Gerätes abgelegt. Die chronologisch erzeugten XML-Dateien bauen aufeinander auf. Die Signierung sichert die Integrität der Daten.

Ein Abschluss von Datensätzen erfolgt:

- Nach einer Laufzeit von 16 Stunden nach der nächsten Pause.
- Bei Tageswechsel um 0:00 Uhr nach der nächsten Pause.
- Beim Gerätestart nach dem Einschalten.
- Beim Export der Fiskaldaten.
- Mittels Anforderung aus einem angeschlossenen Vernetzungssystem, maximal 5 pro Tag.
- Bei Bauarten ab BW3628: Bei Abruf von VDAI-Daten mit Löschen über die VDAI-Standard-Schnittstelle oder die VDAI-PC-Schnittstelle bei geöffneter Tür.

Die Fiskaldaten (XML-Dateien) können aus dem Gerät ausgelesen und damit auf einen externen Datenträger kopiert (exportiert) werden. Aus Datenschutzgründen z. B. bei Veräußerung des Gerätes können ausgelesene Fiskaldaten vom Gerät gelöscht werden.

Hinweis

Aufbewahrungspflicht für Fiskaldaten

Die Fiskaldaten müssen entsprechend den Steuergesetzen 10 Jahre aufbewahrt werden. Die Aufbewahrungspflicht besteht auch bei Veräußerung des Gerätes!

Auslesungen von Fiskaldaten können über den VDAI-Server oder über das Servicemenü erfolgen. Der VDAI-Server wird im folgenden Kapitel beschrieben. Die Schritte zum Auslesen und Löschen von Fiskaldaten über das Servicemenü sind im Kapitel „Fiskaldaten auslesen und löschen“ auf Seite 182 beschrieben.

Im Interesse einer regelmäßigen Auslesung der Fiskaldaten gibt es eine Erinnerungsfunktion im Servicemenü: In der Nachrichtenleiste blinkt das Symbol für Fiskaldaten. Siehe „Nachrichten-Leiste“ auf Seite 128.

5.6.5 VDAI-Server

Der VDAI-Server ermöglicht über die Netzwerkschnittstelle des Gerätes einen Zugriff auf die VDAI- und Fiskaldaten des Gerätes. Zusätzlich werden Fernwirkung und der Abruf von Freischaltcodes unterstützt.

Für die Kommunikation mit dem VDAI-Server ist eine Benutzeranmeldung mit dem Benutzerkonto „webserver“ oder „vdai“ erforderlich. Siehe „Anmeldung am VDAI-Server“ auf Seite 99.



Abb. 5.6.a VDAI-Server

Funktionen

Über das Menü des VDAI-Servers können die folgenden Funktionen aufgerufen werden:

- VDAI-Daten

Neben den aktuellen VDAI-Daten seit der letzten Kassierung können alle älteren Kassierungsdaten angezeigt und als TXT-Datei heruntergeladen werden.

Die Kassierungsdaten können aus Datenschutzgründen z. B. bei Veräußerung des Gerätes gelöscht werden. Die Schritte zum Löschen von VDAI-Daten über das Servicemenü werden im Kapitel „VDAI-Ausdrucke löschen“ auf Seite 184 beschrieben.

- Fiskaldaten

Fiskaldatendateien können angezeigt und als signierte XML-Datei heruntergeladen werden.

Aus Datenschutzgründen z. B. bei Veräußerung des Gerätes können ausgelesene Fiskaldaten im Gerät gelöscht werden. Die Schritte zum Löschen von Fiskaldaten über das Servicemenü sind im Kapitel „Fiskaldaten auslesen und löschen“ auf Seite 182 beschrieben.

- Kassierung

Durchführung einer Auslesung der VDAI-Daten mit oder ohne Löschen. Die Daten können im Menü VDAI-Daten aufgerufen werden.

- Auslesung Fiskaldaten

Durchführung einer Auslesung der Fiskaldaten. Die Erzeugung von Fiskaldaten über den VDAI-Server ist auf maximal 5 Dateien pro Tag begrenzt. Das Gerät selbst erzeugt 1 x täglich automatisch eine Fiskaldatendatei. Die Daten können im Menü Fiskaldaten aufgerufen werden.

- Fiskaldaten-Zertifikate

Die öffentlichen Zertifikate zur Überprüfung der Fiskaldaten können angezeigt und heruntergeladen werden.

- Gerätestatus

Ausgabe von Informationen zu:

- Netzwerkadressierung (z. B. IP-/MAC-Adresse, Port)
- Geräteinformationen (z. B. Bauart, Zulassungsnummer, Kennung)
- Herstellerbezogene Statusinformationen

- Freischaltcode

Ausgabe von Informationen zum Status bespielt/frei. Der Status wird auch ausgegeben, wenn die Gerätefreischaltung mit Spielerkarte erfolgt. Bei Gerätefreischaltung mittels Code, kann ein Zugangscode abgerufen oder ein neuer Zugangscode gezogen werden.

- Konfiguration

Mit dieser Funktion kann das Gerät ferngewirkt werden.

- Passworte

Änderung der Kennwörter für die Benutzerkonten „webserver“ und „vdai“. Die Funktion entspricht dem über das Servicemenü zugänglichen Menüpunkt **Einstellungen** **Sicherheit** **Zugangskontrolle** **Vdaiserver PINs**.

Hinweis

Passwortänderung bei Vernetzungssystemen

Werden die Funktionen und Dienste des VDAI-Servers über ein Vernetzungssystem genutzt, müssen im Vernetzungssystem ebenfalls die Passwörter geändert werden.

- > Prüfen Sie, ob und wie die Passwörter im Vernetzungssystem geändert werden können.
- > Stellen Sie bei allen Geräten - auch die anderer Hersteller - und im Vernetzungssystem die gleichen Passwörter ein.

Netzwerkanbindung

Um den VDAI-Server oder dessen Dienste nutzen zu können, muss eine Netzwerkverbindung über die Netzwerkschnittstelle der SMARTmedia-Box im Gerät hergestellt werden. Das Gerät kann in ein vorhandenes PC-Netzwerk eingebunden werden. Eine PC-Direktverbindung ist ebenfalls möglich.

DHCP oder feste IP-Adresse

Die für den Datenaustausch erforderliche IP-Adresse kann über DHCP vergeben oder fest eingestellt werden.

In der Werkseinstellung steht das Gerät auf DHCP. Die IP-Adresse wird damit automatisch über das Netzwerk bezogen. Die IP-Adresse kann im Servicemenü **Mein Gerät** **Netzwerkinfo** abgerufen werden.

Netzwerkinfo		
Status:	active	
IP:	192.168.0.100	
Media:	1000baseT<full-duplex>	
MAC:	00:60:e0:75:8f:d7	re0
Multicast-Name:	id-2302-20221-0.local	

Abb. 5.6.b Netzwerkinfo

Soll das Gerät eine feste IP-Adresse erhalten, muss diese im Servicemenü **Mein Gerät** **Platzbezeichnung** **IP Adresse setzen** eingestellt werden. Der Menüpunkt dient nicht der Anzeige der eingestellten Parameter.

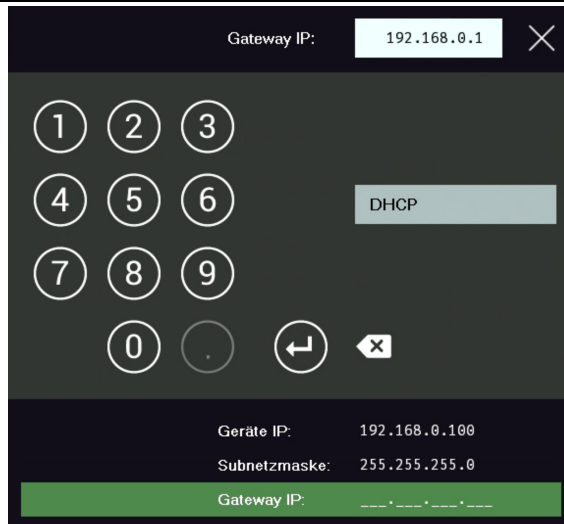


Abb. 5.6.c IP Adresse setzen

Zur Einstellung der IP-Adresse müssen über das Ziffernfeld in der Eingabemaske nacheinander die folgenden Parameter eingetragen werden:

- IP-Adresse (z. B. 192.168.0.100)
- Subnetzmaske (z. B. 255.255.255.0) und
- Gateway-IP = IP-Adresse des Routers (z. B. 192.168.0.1)

↵ übernimmt die Eingabe. Nach Eingabe der IP-Adresse werden für Subnetzmaske und Gateway Werte vorgeschlagen. Diese können geändert werden. Nach Eingabe der Gateway-IP wird die Eingabemaske geschlossen.

Hinweis

IP-Adressen

IP-Adressen dürfen nicht doppelt vergeben werden. Die Subnetzmaske muss zum IP-Adressbereich passen.

- > Bringen Sie den Adressbereich des Netzwerkes in Erfahrung.
- > Geben Sie jedem Gerät im Netzwerk eine eigene IP-Adresse.

↵ **DHCP** stellt die Adressvergabe auf DHCP.

PC-Direktverbindung

Wird das Gerät ohne eine Anbindung an ein PC-Netzwerk hochgefahren, wird in der Einstellung DHCP die IP-Adresse des Gerätes auf 192.168.0.2. eingestellt. Wurde eine feste IP-Adresse vergeben, ist der VDAI-Server unter der eingestellten IP-Adresse ansprechbar.

Der PC muss eine Adresse im gleichen Adressbereich z. B. 192.168.0.1 und eine passende Subnetzmaske z- B. 255.255.255.0 haben.

Bei Windows-PCs erfolgt die Einstellung über:

- Systemsteuerung
- Netzwerk- und Freigabecenter
- Adaptoreinstellung ändern
- LAN-Verbindung
- Eigenschaften der LAN-Verbindung
- Internetprotokoll (Version 4 TCP/IPv4)
- Eigenschaften von Internetprotokoll, Version 4 (TCP/IPv4)

PC und Gerät werden mit einem LAN-Kabel direkt verbunden.

VDAI-Server über IP-Adresse aufrufen

Durch Eingabe der IP-Adresse in der Form **https://IP-Adresse** z. B. **https://192.168.0.100** in die Adresszeile des Internetbrowsers wird der VDAI-Server des Gerätes aufgerufen.

VDAI-Server über Zulassungsnummer aufrufen

In Verbindung mit der Zulassungsnummer kann über Multicast-DNS (mDNS) ebenfalls der VDAI-Server aufgerufen werden. Ein entsprechender Dienst muss im PC zur Verfügung stehen.

Der Aufruf des VDAI-Servers über einen Internetbrowser erfolgt in der Form **https://id-1234-56789-0.local**. Die korrekte Adresse des Gerätes setzt sich aus folgenden Adressteilen zusammen:

Adressteil	Gerät	Hinweis
https://		verschlüsselte Datenübertragung
id-		Bindestrich nach id erforderlich
1234-56789	Zulassungsnummer	Bindestrich nach den ersten 4 Stellen erforderlich
-0	Nummer der Spielstelle	Bindestrich vor der Nummer erforderlich • -0 - Einzelgerät oder Server • -1 - Spielstelle 1 • -2 - Spielstelle 2
.local		Punkt vor local erforderlich

Anmeldung am VDAI-Server

Die Anmeldung am VDAI-Server erfolgt mit Benutzernamen und Passwort.

Funktionen	Benutzername	Passwort (8-stellig)
Fiskal- und Ausdruckdaten, Fernwirkung	webserver	11111111

Funktionen	Benutzername	Passwort (8-stellig)
Freischaltcode	vdai	11001100

Die Passwörter können im Servicemenü **Einstellungen** **Sicherheit** **Zugangskontrolle** **Vdaiserver PINs** geändert werden. Siehe „Zugangskontrolle“ auf Seite 143.

5.7 Lizenz-Aktivierung

Nach Lieferung des Gerätes, der Installation einer neuen Software oder einem Wechsel des Geräte-PC muss die Lizenz aktiviert werden. Wenn das Ablaufdatum der Lizenz naht, warnt das Gerät beim Starten und beim Aufruf des Servicemenüs vor dem Ablauf der Lizenz.

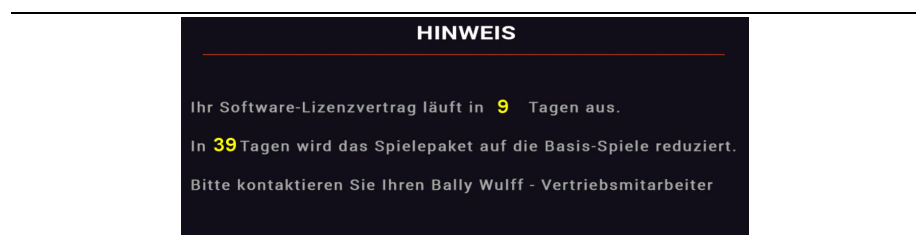


Abb. 5.7.a Hinweis Lizenzablauf

Zur Aktivierung der Lizenz muss der Rückmeldecode im Servicemenü **Einstellungen** **Sicherheit** **Softwarelizenz (C)** abgerufen und dem FSC-Team von BALLY WULFF mitgeteilt werden.

Hinweis

Rufnummer FSC-Team

Die Rufnummer zum Abruf von Freischaltcodes lautet: 030 290234-900.

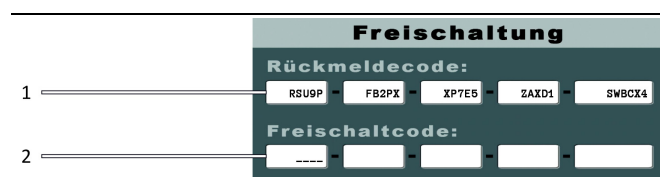


Abb. 5.7.b Codes

Pos.	Benennung
1	Rückmeldecode
2	Aktivierungscode

BALLY WULFF nennt darauf einen Aktivierungscode. Über die Bildschirmtastatur auf dem unteren Monitor wird der Aktivierungscode im gleichen Menü eingegeben.

6 Softwarebeschreibung

In diesem Kapitel werden die Benutzeroberflächen, Elemente und Funktionen der Gerätesoftware beschrieben.

Hinweise zur Bedienung der Software lesen Sie in den Kapiteln „Bedienung im Spielbetrieb“ auf Seite 167 und „Bedienung im Servicebetrieb“ auf Seite 171.

6.1 Spielmenü

Dieser Abschnitt beschreibt die Benutzeroberflächen, Menüs sowie Bedien- und Navigationselemente, die im Spielbetrieb des Gerätes verfügbar sind.

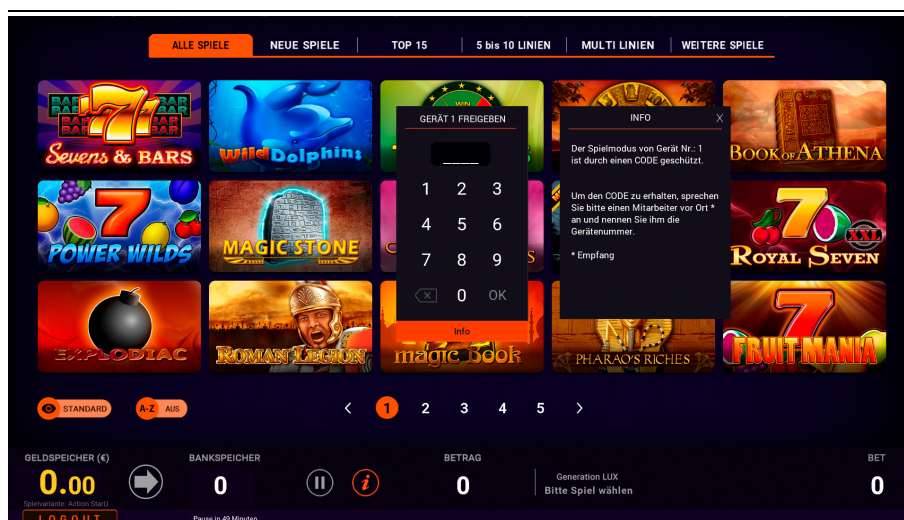
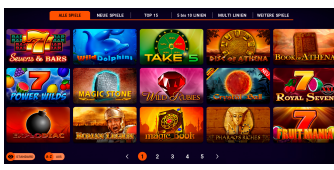
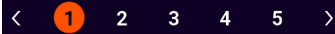


Abb. 6.1.a Spielmenü

Elemente Spielangebote

Element	Funktion
	Das Spielmenü zeigt Spielbuttons. Durch die Auswahlelemente: • Kategorien-Filter • Ansichtsumschaltung • Sortierung A-Z • Seitennavigation kann die Anzeige der Spielbuttons verändert werden.
	Berührung eines Spielbutton lädt das gewählte Spielangebot.
	Über den Kategorien-Filter kann die Auswahl der angezeigten Spielbuttons nach Themen angepasst werden.

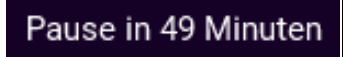
Elemente Spielangebote

Element	Funktion
	Die Ansichtsumschaltung erfolgt durch Verschieben des Auges. In der kompakten Ansicht wird die Größe der Spielbuttons verringert. Es werden mehr Buttons angezeigt.
	Mit Verschieben von A-Z nach rechts in der Sortierung A-Z werden die Spielbuttons in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.
	Durch Berühren der Zahlen oder der Pfeilsymbole in der Seitennavigation kann auf weitere Seiten umgeschaltet werden. Durch Wischen über den Bildschirm können ebenfalls weitere Seiten angezeigt werden.

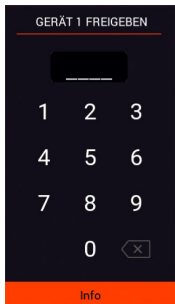
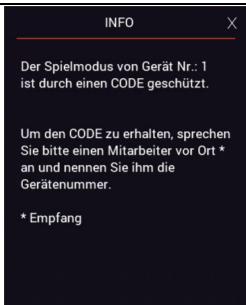
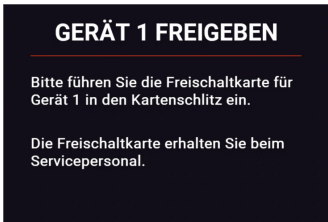
Elemente Buchungen

Element	Funktion
	Der Geldspeicher zeigt eingeworfene und gewonnene Geldbeträge an. Geldbeträge können als Einsatz verwendet oder direkt ausgezahlt werden.
 	Der Pfeil nach rechts zeigt den Modus Einsatzleistung an. Ist ein Geldeinsatz möglich, ändert sich die Farbe des Pfeils auf grün. Auf dem Pfeil wird der Wert angezeigt, der für eine Einsatzleistung verwendet werden kann. Drücken der Taste Einsatz startet eine Zufalls-Ausspielungen (Einsatz-Ausspielung) auf den Bankspeicher.
	Der Pfeil nach links (Umschaltung durch Berührung) zeigt den Modus Geldausspielung an. Es werden Teilbeträge vom Bankspeicher abgezogen. Es wird eine Ausspielung gewährt und der Geldbetrag auf den Geldspeicher gutgeschrieben.
	BANKSPEICHER zeigt spielbare Beträge an. Diese können bei der Einsatz-Ausspielung oder als Zwischenergebnis der verschiedenen Spielangebote erhalten werden.
	BETRAG zeigt Werte an, welche durch Spielangebote erhalten werden. BETRAG wird zu LETZTER BETRAG , sobald der Wert auf den Bankspeicher übertragen wurde.
	BET zeigt den für den nächsten Walzenlauf gewählten Wert an. Der Wert wird vor jedem Walzenlauf vom Bankspeicher abgezogen.  BET schaltet den Wert um.

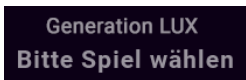
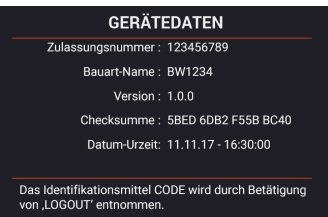
Elemente Spielzeit

Element	Funktion
	Die Pausenanzeige zeigt die Dauer bis zum Eintritt der gesetzlichen Pause an.
	Das orange Symbol Gerät belegen kann ein Spielgast nutzen, um eine freiwillige Pause einzulegen. Beträge auf dem Geldspeicher werden ausgezahlt.

Elemente Freischaltung

Element	Funktion
	Eingabefenster Zugangscode. Im Servicemenü ist die Freischaltung mit Zugangscode aktiviert. Durch Eingabe eines Zugangscode wird der Spielbetrieb freigeschaltet. Einen gültigen Code erhalten Spielgäste vom Personal der Spielstätte. ☞ Info blendet das Code-Info Fenster zur Gerätefreischaltung ein bzw. aus. Informationen zur Freischaltung des Spielbetriebes lesen Sie im Kapitel „Freischaltung Spielbetrieb“ auf Seite 104 und im Abschnitt „Gerätefreischaltung“ auf Seite 142.
	Das Code-Info Fenster wird bei aktivierter Gerätefreischaltung mit Code nach ☞ Info im Eingabefenster Zugangscode ein- bzw. ausgeblendet. Die automatische Einblendung des Fensters bei gesperrtem Gerät kann im Servicemenü aktiviert werden. Die Information kann für Spielgäste einen Hinweis enthalten, wo Zugangscode erhältlich sind. Informationen zur Aktivierung des Code-Info-Fensters lesen Sie im Abschnitt „Gerätefreischaltung“ auf Seite 142.
	Hinweis Gerätefreischaltung mit Freischalt-Karte. Im Servicemenü ist die Freischaltung mit Karte aktiviert. Durch Stecken einer Freischaltkarte in den Schlitz des Kartenlesers wird der Spielbetrieb freigeschaltet. Eine Freischaltkarte erhalten Spielgäste vom Personal der Spielstätte. Informationen zur Freischaltung des Spielbetriebes lesen Sie im Kapitel „Freischaltung Spielbetrieb“ auf Seite 104 und im Abschnitt „Gerätefreischaltung“ auf Seite 142.

Elemente Information

Element	Funktion
	Berühren des i-Symbols öffnet auf dem oberen Monitor Hinweise zur gesetzlichen Grundlage oder auch zu Spielregeln des gewählten Spielangebots.
	Das Textfeld zeigt je nach Spielsituation zusätzliche Informationen und Hinweise.
	Anzeige der Spielvariante.
	Gerätedaten werden nach Drücken der Taste SW-ID auf dem oberen Monitor angezeigt. Neben Informationen zur Software wird die aktuelle Gerätezeit angezeigt.

6.2 Besondere Spielfunktionen

Im folgenden Abschnitt werden die Funktionen beschrieben, welche sich aus den gesetzlichen Anforderungen ergeben.

Hinweis

Kenntnis der Funktionen

Das Servicepersonal muss die Funktionen kennen und erforderliche Handlungen vornehmen können!

6.2.1 Freischaltung Spielbetrieb

Gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel

Entsprechend der SpielV darf der Spielbetrieb nur unter Verwendung eines gerätegebundenen personenungebundenen Identifikationsmittels möglich sein. Als Freischaltmedium kommen eine **Freischaltkarte** oder ein **Zugangscode** zur Anwendung.

Einstellungen zur Gerätefreischaltung erfolgen im Servicemenü

☞ **Einstellungen** ☞ **Sicherheit** ☞ **Gerätefreischaltung**. Im Untermenü

☞ **Identifikationsmittel** kann aus einem von 3 Betriebsarten gewählt werden.



Abb. 6.2.a Einstellung Identifikationsmittel

Hinweis

Voreinstellung Freischaltung

Mit Lieferung des Gerätes ab Werk ist bereits ein Freischaltmedium (Identifikationsmittel) eingestellt. Die Voreinstellung kann im Servicemenü geändert werden.

6.2.1.1 Freischaltung „Mit Karte“

Bei aktivierter Freischaltung mit Freischaltkarte wird bei gesperrtem Gerät auf dem unteren Monitor ein Hinweis zur Einführung einer Freischaltkarte angezeigt.

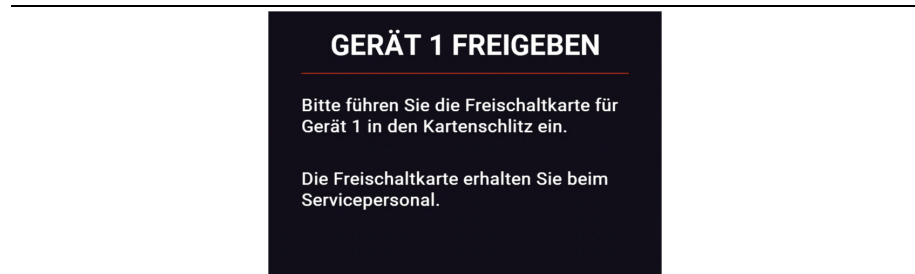


Abb. 6.2.b Freischaltung durch Freischaltkarte

Freischaltkarten können im Servicemenü **Sicherheit** **Gerätefreischaltung** **Freischaltkarten** angelernt werden.

Hinweis

Störungen am Kartenleser

Wird von der Gerätesoftware eine Störung am Kartenleser erkannt, kann das Gerät über das Servicemenü auf **Freischaltung mit Zugangscode** umgestellt werden.

- > Ziehen Sie zusätzlich das Anschlusskabel am Kartenleser ab und starten Sie das Gerät über eine Netzschaltung neu.
- > Stellen Sie sicher, dass das Servicepersonal die Möglichkeit hat, Zugangs-codes aus dem Gerät abzurufen - siehe folgenden Abschnitt.

6.2.1.2 Freischaltung „CODE - 1 x unbefristet“ und „CODE - 30 x befristet“

Für die Freischaltung mittels Zugangs-codes stehen zwei Betriebsarten zur Auswahl. Die Betriebsarten unterscheiden sich in der Anzahl der bereitgestellten Codes und deren Gültigkeitsdauer.

- **CODE - 1 x unbefristet:**
Vom Gerät wird 1 Code mit unbegrenzter Gültigkeit bereitgestellt. Wurde dieser zur Freischaltung verwendet, ist er verbraucht und wird automatisch durch einen neuen Code ersetzt. Diese Betriebsart wird bei der Verwendung eines Freischaltterminals empfohlen.
- **CODE - 30 x befristet**
Vom Gerät werden 30 Codes bereitgestellt. Diese haben ab Erzeugung eine maximale Gültigkeit von 36 Stunden und sind danach abgelaufen. Wird ein Code zur Freischaltung verwendet, ist er verbraucht. Abgelaufene und verbrauchte Codes müssen erneuert werden. Die Erneuerung der Codes erfolgt bei Anbindung des Gerätes an ein Vernetzungssystem automatisch bei Abruf von VDAI-Daten. Ohne Vernetzungssystem müssen die Codes manuell erneuert werden. Siehe „Zugangs-codes manuell erneuern“ auf Seite 110.

6.2.1.3 Zugangscodes im Spielbetrieb eingeben

Bei gesperrtem Gerät wird das **Eingabefenster Zugangscodes** angezeigt. Nach Eingabe eines gültigen 4-stelligen Zugangscodes wird das Gerät freigegeben. Das Info-Fenster daneben erscheint, wenn dessen Anzeige im Servicemenü eingeschaltet oder die Schaltfläche ⓘ **INFO** im Eingabefenster berührt wurde.

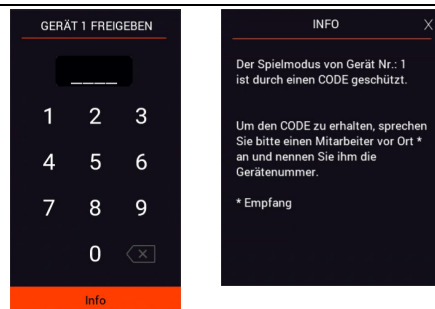


Abb. 6.2.c Zugangscodes eingeben mit Info-Fenster

6.2.1.4 Abruf von Zugangscodes

Zugangscodes können mit folgenden Methoden abgerufen werden:

- Benutzerkarte (Service, Wirt oder Techniker),
- VDAI-Ausdruck - idealer Weise in Verbindung mit einem Vernetzungssystem,
- Ausgabe am Gerät,
- Nutzung von Freischalterminals oder
- SMARTid App für iOS und Android

Zugangscodes mit der Benutzerkarte abrufen

Durch Stecken einer gültigen Benutzerkarte vom Typ

- Service,
- Wirt oder
- Techniker

in den Schlitz des Kartenlesers wird das Servicemenü aufgerufen.

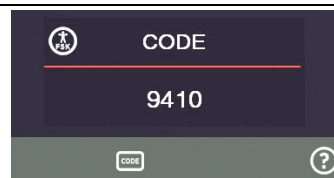


Abb. 6.2.d Zugangscodes im Servicemenü

Wird die Karte während der Anzeige **Zugangscodes eingeben** gesteckt, wird oberhalb der Statuszeile ein Zugangscodes angezeigt. Nach Ziehen der Karte kann der Code eingegeben werden.

Zugangscode über VDAI-Schnittstelle abrufen

Der Abruf von Zugangscode über die VDAI-Schnittstelle ist für die Nutzung in Verbindung mit dem Vernetzungssystem BALLY WULFF NET.pro vorgesehen. Über eine spezielle Funktion des Vernetzungssystems wird ein gültiger Code auf einem Monitor des Vernetzungssystems angezeigt. Verbrauchte und abgelaufene Zugangscode werden automatisch durch neue ersetzt.



Abb. 6.2.e BALLY WULFF NET.pro ID-Code

Ausgabe am Gerät

Bei Einbindung des Gerätes in ein Vernetzungssystem, welches die erweiterte Spezifikation der Spielgeräteschnittstelle in der Version 3 unterstützt, kann auf dem Gerät ein gültiger Zugangscode angezeigt werden. Die Anzeige erfolgt im Info-Fenster neben dem Feld zur Eingabe des Zugangscode.

Die Anzeige ist nur möglich, wenn sich das Gerät im ausgeloggten Zustand befindet und das Servicepersonal über das Vernetzungssystem die Anzeige aktiviert. Die Anzeige muss nach jedem Logout neu aktiviert werden.

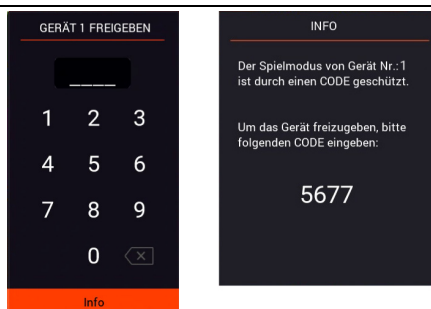


Abb. 6.2.f Zugangscode anzeigen

Freischaltterminals

Zum Stand der Druckausgabe dieser Anleitung kann die Freischaltung mit Freischaltterminals der folgenden Firmen erfolgen:

- adp Gauselmann
 - PIN-Center - verschiedene Ausführungen
 - PIN 2PLAY - verschiedene Ausführungen

- Löwen Entertainment
 - NOVO Freischaltterminal

Für die Freischaltung mit Freischaltterminals ist ein kompatibles Vernetzungssystem des Herstellers des Freischaltterminals erforderlich.

SMARTid App für iOS und Android

Smart-ID ist für Smartphones und Tablets im App Store bzw. Play Store kostenlos verfügbar. Die App muss nach der Installation mit dem Geldspielgerät gekoppelt werden.

Der Abruf von Zugangscodes mit der App SMARTid erfolgt im Servicemenü über das Symbol  **CODE** unten links in der Statusleiste. Eine Benutzeranmeldung ist nicht erforderlich. Es wird ein QR-Code angezeigt. Mit der Scanfunktion der App werden die Zugangscodes in die App übertragen.



Abb. 6.2.g QR-Code



Hinweis

Keine automatische Erneuerung der Zugangscodes mit der App

Bei Abruf der Zugangscodes über die App erfolgt keine automatische Erneuerung für verbrauchte oder abgelaufene Codes!

- > Schalten Sie bei Verwendung der App die Funktion **Einschaltziehung** im Servicemenü ein. Informationen zur Einschaltziehung finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Codeanzeige im Servicemenü

Über  **Identifikationsmittel** können ZugangsCodes und deren Gültigkeit angezeigt werden. Für die Anzeige ist eine Benutzeranmeldung als Aufsteller oder Techniker erforderlich.

In der Betriebsart **CODE - 1 x unbefristet** wird der aktuell unbegrenzt gültige Code angezeigt.

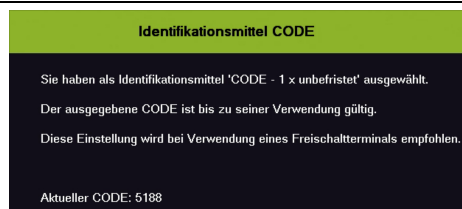


Abb. 6.2.h Identifikationsmittel Code - unbefristet

In der Betriebsart **CODE - 30 x befristet** wird eine Tabelle mit 30 Codes angezeigt.

Identifikationsmittel CODE		
Zulassungsnummer: 123456789		Platznummer: 001
Nr. CODE [Dauer]	Nr. CODE [Dauer]	Nr. CODE [Dauer]
1. 0387 [10:28]	11. 5355 [35:33]	21. 0106 [10:28]
2. 1318 [10:28]	12. 5201 [35:33]	22. 1384 [10:28]
3. 0580 [10:28]	13. 3686 [35:33]	23. 0559 [10:28]
4. 1492 [10:28]	14. 4545 [35:33]	24. 5985 [10:28]
5. 4453 [10:28]	15. 3648 [35:33]	25. 0808 [10:28]
6. 5115 [10:28]	16. 9185 [35:33]	26. 0543 [10:28]
7. 4675 [10:28]	17. 2898 [35:33]	27. 6907 [10:28]
8. 9783 [10:28]	18. 7579 [35:33]	28. 7088 [10:28]
9. 0515 [10:28]	19. 1811 [35:33]	29. 9177 [10:28]
10. 6366 [10:28]	20. 6434 [35:33]	30. 1057 [10:28]
09.02.2018 09:56:52  CODEs auffüllen 30 neue CODEs		
 Gültige Codes. [max. 36 Stunden]		
 Reservierte Codes werden nicht aufgefüllt.		
 Bereits genutzte oder weniger als 12 Stunden gültige Codes.		

Abb. 6.2.i Identifikationsmittel Code - 30 befristet

Die angezeigten Codes können unterschiedlich farblich hinterlegt sein:

Farbe	Bedeutung
hellgrün	Der Code ist noch länger als 12 Stunden gültig.
dunkelgrün	Der Code ist reserviert. Reservierte Codes werden erst aufgefüllt nachdem deren maximale Gültigkeitsdauer abgelaufen ist. Die Einstellung zur CODE-Reservierung erfolgt im Servicemenü  Einstellungen  Experteneinstellungen . Die Codes 1 -10 können reserviert werden.
gelb	Der Code ist weniger als 12 Stunden gültig.  Codes auffüllen erneuert diesen Code.

Farbe	Bedeutung
blau	Der Code wurde mit Hilfe einer Benutzerkarte oder über den VDAI-Server ausgegeben.

6.2.1.5 Zugangscodes manuell erneuern

Stehen keine gültigen Zugangscodes mehr zur Verfügung, wird der Hinweis **KEINE ZUGANGSCODES** angezeigt. Die Codes müssen manuell erneuert werden.

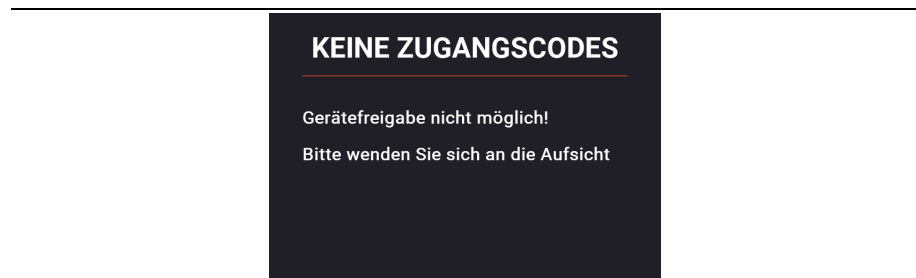


Abb. 6.2.j Hinweis Keine Zugangscodes

Die Erneuerung erfolgt im Servicemenü über das Symbol  **CODE** links unten in der Nachrichtenleiste. Eine Benutzeranmeldung ist nicht erforderlich.

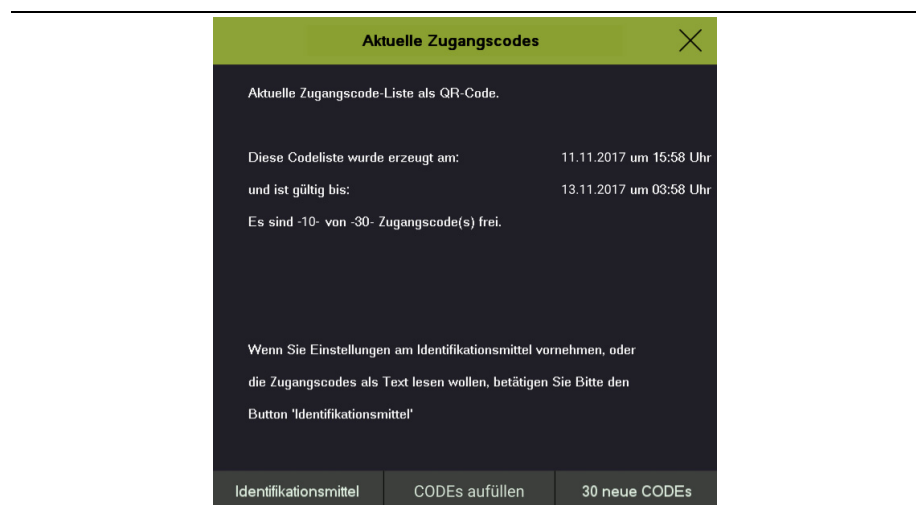


Abb. 6.2.k Information Aktuelle Zugangscodes

6.2.1.6 Weitere Einstellungen

Im Servicemenü **Einstellungen** **Sicherheit** **Gerätefreischaltung** **Identifikationsmittel** können zusätzliche Einstellungen vorgenommen werden.

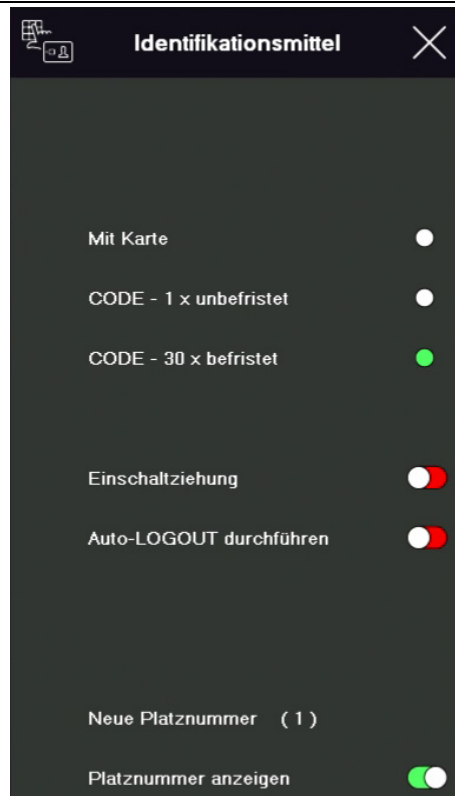


Abb. 6.2.I Identifikationsmittel Einstellungen

Einschaltziehung

Diese Einstellung wird angezeigt, wenn als Identifikationsmittel „CODE - 30 x befristet“ ausgewählt wurde. Wird **Einschaltziehung** aktiviert, werden nach mindestens einstündiger Abschaltung des Gerätes alle Zugangs-codes ungültig. Bei einem Neustart des Gerätes stehen somit keine gültigen Codes zur Verfügung und der Hinweis **KEINE ZUGANGSCODES** wird angezeigt. Das Servicepersonal muss neue Freischaltcodes erzeugen und in die App laden.

Auto-LOGOUT durchführen

Diese Einstellung wird angezeigt wenn als Identifikationsmittel „CODE - 1 x unbefristet“ oder „CODE - 30 x befristet“ ausgewählt wurde. Wird **Auto-Logout durchführen** aktiviert, kann eine Zeit zwischen 1 und 60 Minuten eingestellt werden. Im Spielbetrieb wird nach Spielende nach Ablauf der Zeit die Freischaltung automatisch beendet.

Neue Platznummer

Legt eine Nummer fest, mit der das Gerät für die Gerätefreischaltung identifiziert werden kann. Die Platznummer ist unabhängig von der einstellbaren Gerätenummer unter  **Mein Gerät**  **Platzbezeichnung**.

Die Nummer wird in den VDAI-Daten im Abschnitt Freischaltcodes aufgeführt, wenn als Identifikationsmittel „CODE - 1 x unbefristet oder „CODE - 30 x befristet“ ausgewählt wurde.

Platznummer anzeigen

Ist diese Einstellung aktiviert, wird die unter  **Neue Platznummer** eingestellte Nummer bei gesperrtem Gerät auf dem oberen Monitor groß angezeigt.

6.2.1.7 Beenden der Freischaltung

Durch **Ziehen der Freischaltkarte** aus dem Kartenleser bzw. Berühren des Felds  **Logout** auf dem unteren Monitor wird das Spiel sofort beendet und das Gerät wird gesperrt. Beträge auf dem Geldspeicher werden ausbezahlt.

6.2.2 Geldspeicher

Einzahlung

Eine grüne Beleuchtung des Münzeinwurfs und der Geldscheineingabe sowie leuchtende Symbole der Münz- und Geldscheinsorten signalisieren die Annahmefähigkeit von Geld. Die Sorten der leuchtenden Symbole werden angenommen. Der Wert des eingezahlten Geldes wird auf dem Geldspeicher angezeigt.



Abb. 6.2.m Anzeige Münzannahme bei Standgeräten

Auszahlung

Beträge auf dem Geldspeicher können jederzeit durch Drücken der Taste **Auszahlung** ausgezahlt werden. Ein erneutes Drücken der Taste beendet die Auszahlung wieder.

In besonderen Spielsituationen z.B. vor Pausen zahlt das Gerät selbständig die Beträge auf dem Geldspeicher aus. Diese Auszahlung kann nicht angehalten werden.

Durch Auszahlungen kann es zu Leerspielungen (Leerzahlungen der Auszahl-systeme) kommen. Informationen zum Verhalten des Gerätes bei Leerspielungen lesen Sie im Abschnitt „Auffüllung bei Leerspielung“ auf Seite 85.

6.2.3 Buchungen

Einsatzauspielung

Geldbeträge auf dem Geldspeicher stehen bei grün leuchtendem Pfeil nach rechts für Einsatzleistungen zur Verfügung. Mit Drücken der Taste **Einsatz** wird der im Pfeil stehende Betrag als Einsatz für die Zufallsauspielung verwendet und vom Geldspeicher abgezogen. Es wird ein Betrag auf dem Bankspeicher gutgeschrieben.

Für eine weitere Einsatzauspielung muss die Taste **Einsatz** erneut gedrückt werden.



Abb. 6.2.n Einsatzauspielung mit Pfeil nach rechts

Hinweis

Abweichungen bei Einsatzauspielungen

Auf Grund gesetzlicher Vorschriften sind bei Einsatzauspielungen Abweichungen von + 10% möglich. Werden z.B. 2,00 € eingesetzt, kann auf dem Bankspeicher 220 oder 200 erzielt werden.

Gewinnausspielung

Durch  **Pfeil nach rechts** dreht sich dieser nach links. Teilbeträge des Bankspeichers werden abgezogen. Es findet eine Zufallsauspielung statt und der gewonnene Geldbetrag wird auf dem Geldspeicher gutgeschrieben. So lange ein Betrag auf dem Bankspeicher verbleibt, werden alle 5 Sekunden weitere Gewinnausspielungen gestartet. Durch  **Pfeil nach links** wird die Gewinnausspielung unterbrochen.



Abb. 6.2.o Gewinnausspielung mit Pfeil nach links

Hinweis

Abweichungen bei Gewinnausspielungen

Auf Grund gesetzlicher Vorschriften sind bei Gewinnausspielungen Abweichungen von bis zu +/- 20 auf dem Bankspeicher möglich. Damit auf dem Geldspeicher 2,00 € erzielt werden, können vom Bankspeicher in der Regel Werte zwischen 180 und 200 abgezogen werden.

6.2.4 Spielpausen

Die SpielV schreibt regelmäßige Spielpausen vor. Vor einer Pause werden Beträge auf dem Geldspeicher ausgezahlt.

Gesetzliche Pause

Die Einhaltung von gesetzlichen Pausen wird vom Gerät überwacht. Die Dauer bis zum Eintritt der Unterbrechungspause wird im Spielmenü unterhalb des Geldspeichers angezeigt. Im Spiel wird die Anzeige 5 Minuten vor Beginn der Pause eingeblendet.

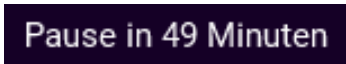


Abb. 6.2.p Zeit bis zum Eintritt der Pause

Die Dauer der **gesetzlichen Pause** beträgt 5 Minuten. Es wird ein Hinweis mit der verbleibenden Pausenzeit angezeigt.

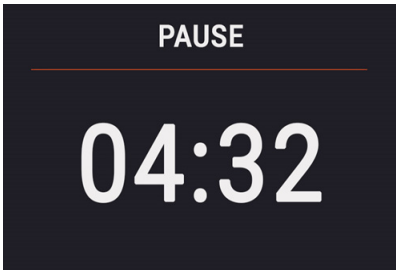


Abb. 6.2.q Verbleibende Zeit der gesetzlichen Pause

Freiwillige Pause

Das Gerät kann **freiwillige Pausen** von mindestens 15 Sekunden Dauer einlegen. Während der Mindestzeit wird ein Hinweis mit der verbleibenden Zeit angezeigt. Das Gerät ist in dieser Zeit vom Spielgast nicht bedienbar.

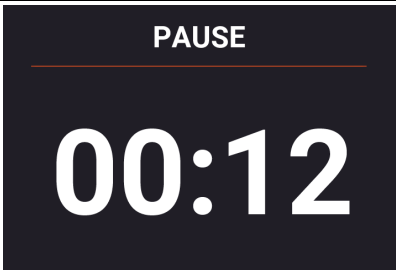


Abb. 6.2.r Verbleibende Mindestzeit der freiwilligen Pause

Belegtes Gerät

Über die Funktion **Gerät belegen** kann vom Spielgast oder vom Gerät eine freiwillige Pause eingelegt werden. Der Spielgast berührt dazu  **Gerät Belegen**.



Abb. 6.2.s Schaltfläche Gerät Belegen

Das Gerät entscheidet aufgrund des aktuellen Spielgeschehens über die Pause. Während einer freiwillig eingelegten Pause zählt die Spielzeit bis zur nächsten gesetzlichen Pause nicht weiter.

Vor Beginn der Belegung erfolgt eine Nachfrage. Die Belegung kann jetzt noch zurückgenommen werden.



Abb. 6.2.t Nachfrage Gerät Belegen

Mit Beginn der Belegung wird „Belegtes Gerät“ angezeigt.

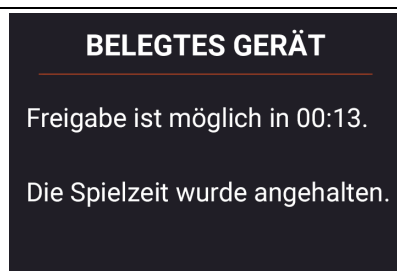


Abb. 6.2.u Belegtes Gerät mit Zeitangabe

Beenden der Belegung ist nach Ablauf der Mindestpausenzeit von 15 Sekunden möglich.

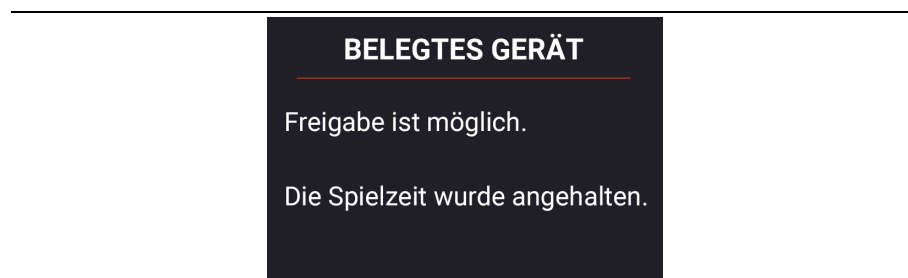


Abb. 6.2.v Belegtes Gerät

Cash Phase

Auf Grund der gesetzlichen 3-Stunden-Regelung kann es zur Cash-Phase kommen. Der Spielgast hat in der Cash Phase keinen Einfluss auf das Spielgeschehen. Die Beträge auf dem Geldspeicher werden ausgezahlt.

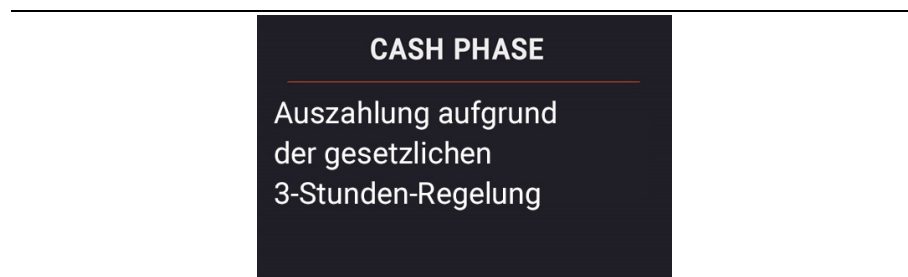


Abb. 6.2.w Cash Phase

6.2.5 ABS - Auszahl-Beteiligungs-Sicherheit

Die Auszahl-Beteiligungs-Sicherheit ist ein Geschäftsmodell bei dem sich der Hersteller an der Gewinnauszahlung von hohen Gewinnen beteiligen kann. Das Feature kann optional in bestimmten Spielpaketen enthalten sein. Gewinne werden im Servicemenü registriert. Die Gewinne können zusätzlich durch den Spielgast oder das Servicepersonal bestätigt werden. Die Einstellung dafür erfolgt im Servicemenü **Einstellungen** **TOP WIN Schild**.

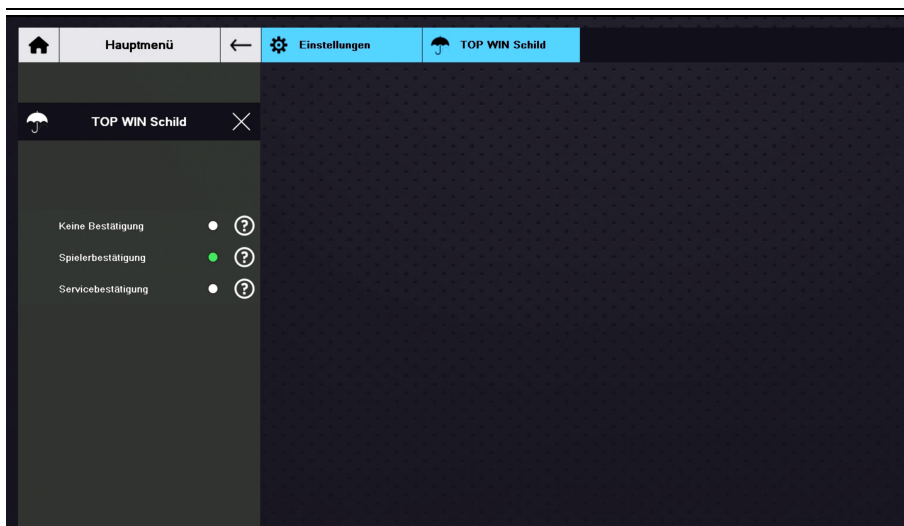


Abb. 6.2.x Menü Einstellungen TOP WIN Schild

- Keine Bestätigung
Der Gewinneintrag erfolgt automatisch im Hintergrund.
- Spielerbestätigung
Der Spielgast bestätigt den Gewinn durch Drücken einer beliebigen Taste.

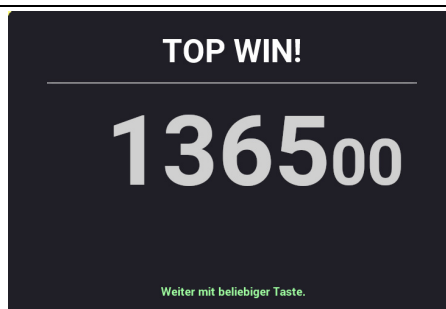


Abb. 6.2.y Gewinnbestätigung Spielgast

- Servicebestätigung

Das Servicepersonal muss den Gewinn durch Autorisierung mit der Servicekarte bestätigen. Der Spielablauf wird so lange unterbrochen.



Abb. 6.2.z Gewinnbestätigung Service

Eingetragenen Gewinne können im Servicemenü **Ereignisse** **ABS** abgerufen werden.

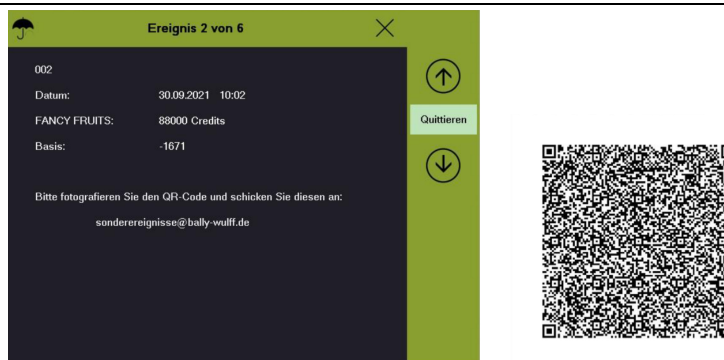


Abb. 6.2.aa Menü Ereignisse ABS

6.3 Spielablauf

In diesem Abschnitt werden die wesentlichsten Funktionen und Elemente des Spielablaufs beschrieben.

6.3.1 Auswahl der Spielangebote

Spielangebote werden über Spielbuttons im Spielmenü ausgewählt. Weitere Spielbuttons können über die Ansichtsumschaltung und die Seitennavigation zur Anzeige und Auswahl gebracht werden. Über den Kategorien-Filter kann die Auswahl thematisiert eingeschränkt werden. Über Sortierung A-Z werden die Spielangebote in alphabetischer Reihenfolge angezeigt.

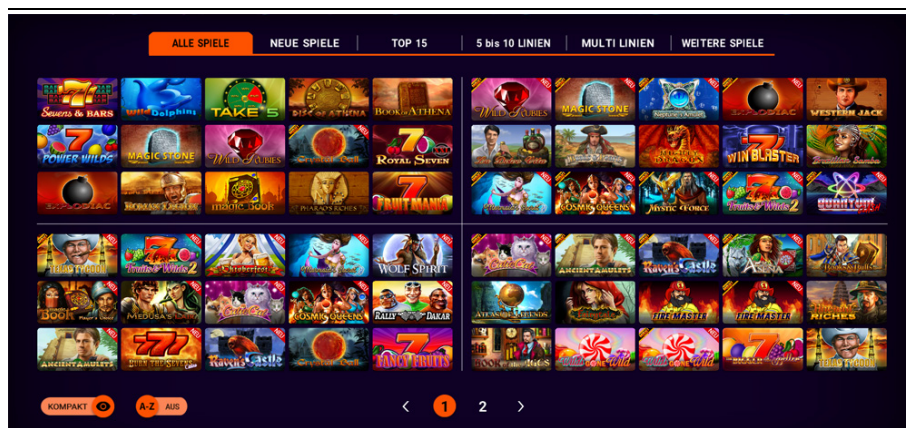


Abb. 6.3.a Spielmenü kompakt

Spielangebot laden

Mit Berührung eines Spielbutton wird das Spielangebot geladen.

Spielregeln

Die Spielregeln des Spielangebots werden auf dem oberen Monitor gezeigt.



Abb. 6.3.b Spielregeln

Walzen

Der untere Monitor zeigt die Walzen mit den Symbolen.

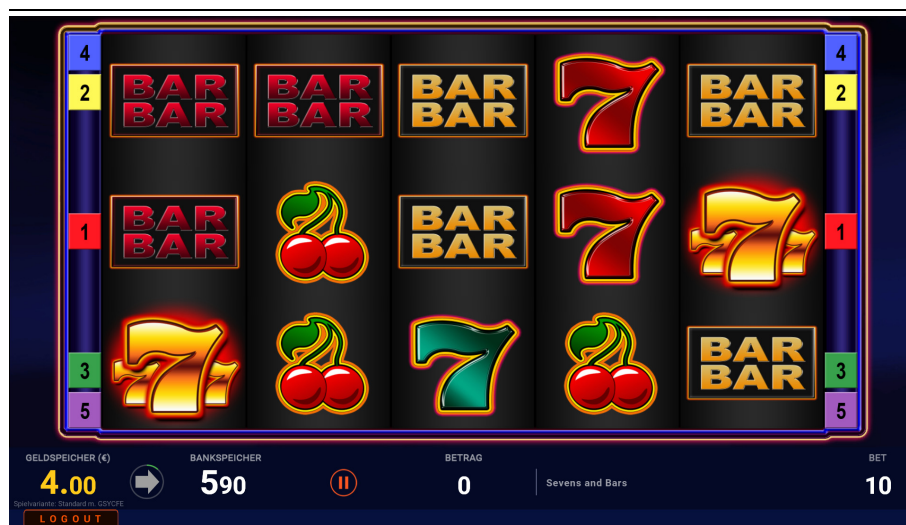


Abb. 6.3.c Walzen

6.3.2 BET

Das Feld **BET** befindet sich auf dem unteren Monitor unten rechts. Der Wert in BET wird bei einem Walzenlauf vom Bankspeicher abgezogen.



Abb. 6.3.d BET

Betragsumschaltung

☐ **BET** schaltet den Wert um. Die Umschaltung kann ebenfalls durch Drücken der Taste **BET** erfolgen. Mit der Taste **MAX.BET** wird der maximal mögliche Wert ausgewählt.

Bei jeder Betragsumschaltung werden auf dem unteren Monitor kurzzeitig die Linien eingeblendet. Die Spielregeln auf dem oberen Monitor werden aktualisiert.

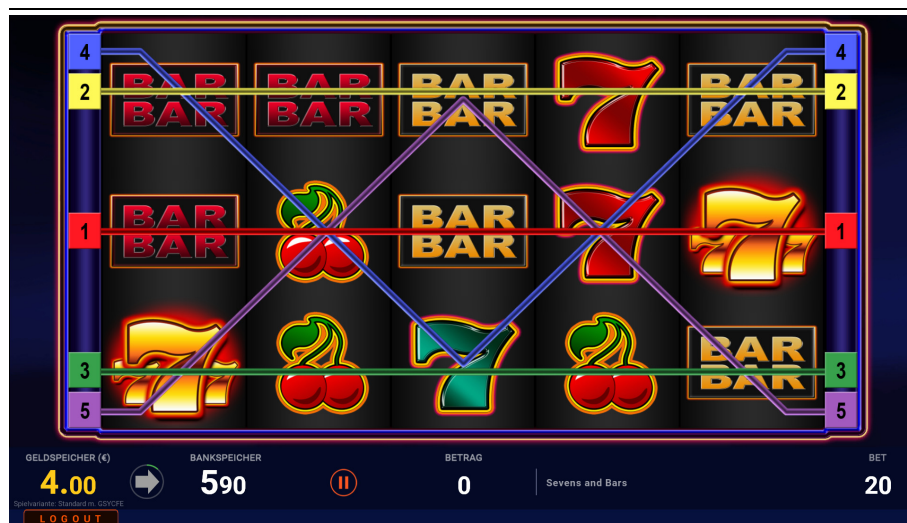


Abb. 6.3.e Anzeige der Linien

6.3.3 Walzenlauf

Ein Walzenlauf kann gestartet werden, wenn der Wert auf dem Bankspeicher hierfür ausreicht. Es leuchten die Tasten **Start** und **Dauerstart**.

Startfunktionen

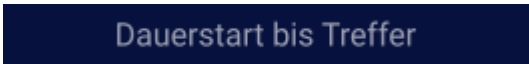
Neben Einzelstart stehen mehrere Dauerstartfunktionen zur Verfügung. Eine eingeschaltete Dauerstartfunktion wird unterhalb des Textfeldes angezeigt.

Einzelstart

Ein einzelner Walzenlauf startet durch Drücken der Taste **Start**. Erneutes Drücken der Taste stoppt den Walzenlauf vorzeitig.

Dauerstart bis Treffer

Drücken und Halten der Taste **Start** für 3 Sekunden ruft **Dauerstart bis Treffer** auf. Nach jedem Walzenlauf startet automatisch ein neuer Lauf bis ein Treffer einläuft oder kein ausreichender Wert mehr auf dem Bankspeicher zur Verfügung steht.



Dauerstart bis Treffer

Abb. 6.3.f Dauerstart bis Treffer

Dauerstart bis Treffer Quickspin

Drücken und Halten der Taste **Start** für 5 Sekunden ruft **Dauerstart bis Treffer Quickspin** auf. Nach jedem Walzenlauf startet automatisch ein neuer Lauf bis ein Treffer einläuft oder kein ausreichender Wert mehr auf dem Bankspeicher zur Verfügung steht. Mit Quickspin verkürzt den Walzenlauf.



Dauerstart bis Treffer Quickspin

Abb. 6.3.g Dauerstart bis Treffer Quickspin

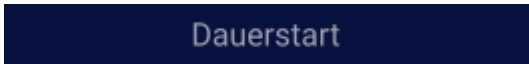
Hinweis

Risiko nach Dauerstart nach Treffer

In den Startfunktionen **Dauerstart** und **Dauerstart Quickspin** ist der Aufruf der Risikofunktion nur in der kurzen der Anzeige der Treffer möglich. Ist nach einem Treffer generell der Aufruf der Risikofunktion gewünscht, sollten die Startfunktionen **Dauerstart bis Treffer** bzw. **Dauerstart bis Treffer Quickspin** gewählt werden.

Dauerstart

Drücken der Taste **Dauerstart** ruft **Dauerstart** auf. Nach jedem Walzenlauf startet automatisch ein neuer Lauf. Nach einem Treffer wird ebenfalls ein neuer Walzenlauf gestartet.



Dauerstart

Abb. 6.3.h Dauerstart

Dauerstart Quickspin

Drücken und Halten der Taste **Dauerstart** für 3 Sekunden ruft **Dauerstart Quickspin** auf. Nach jedem Walzenlauf startet automatisch ein neuer Lauf. Nach einem Treffer wird ebenfalls ein neuer Walzenlauf gestartet. Quickspin verkürzt den Walzenlauf.

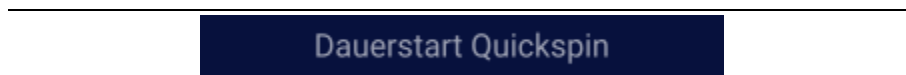


Abb. 6.3.i Dauerstart Quickspin

Startfunktionen ausschalten

Zum Ausschalten der Funktionen müssen die Tasten **Start** bzw. **Dauerstart** erneut gedrückt werden.

Bankausspielung



Abb. 6.3.j Bankausspielung

Reicht der Wert auf dem Bankspeicher für einen weiteren Walzenlauf nicht aus, wird die Bankausspielung aufgerufen. Das Ergebnis der Ausspielung können BETs für einen weiteren Walzenlauf oder eine Niete sein. **ABBRUCH** beendet die Ausspielung. Der Einsatz muss manuell angepasst werden.

6.3.4 Treffer

Nach einem Treffer stoppt der Walzenlauf. Der Treffer wird hervorgehoben angezeigt. Treffer auf mehreren Linien werden alternierend angezeigt. Betrag zeigt die Summe der Treffer an. Die Tasten **Start**, **Risiko Leiter** und **Risiko Karte** leuchten.

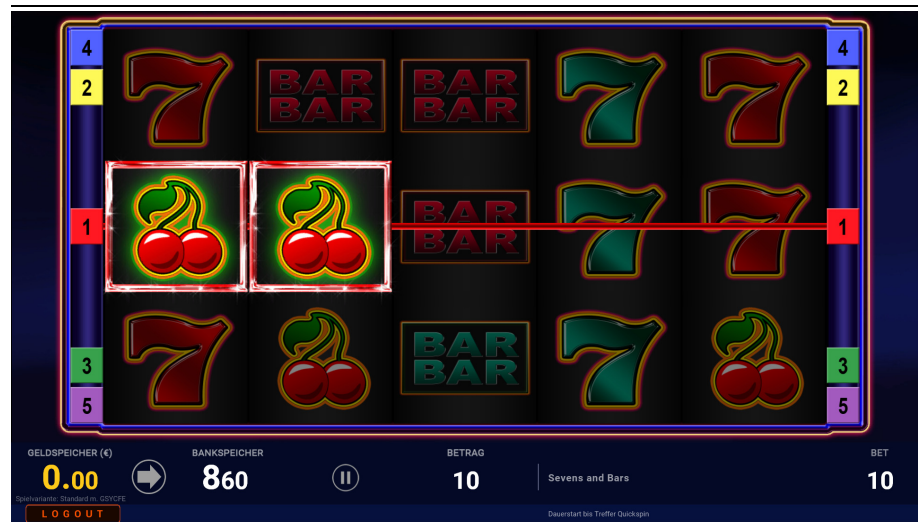


Abb. 6.3.k Treffer

Die Taste **Start** beendet die Anzeige der Treffer. In den Dauerstartfunktionen wird die Anzeige der Treffer spätestens nach 15 Sekunden beendet und ein neuer Walzenlauf gestartet. Der Wert in Betrag wird dem Bankspeicher gutgeschrieben. Aus Betrag wird Letzter Betrag.

Durch Drücken der Tasten **Risiko Leiter** oder **Risiko Karte** während der Anzeige der Treffer kann Betrag riskiert werden.

6.3.5 Risiko

Durch Risiko kann nach Treffern der Wert in Betrag riskiert werden. Es wird dabei auf einen höheren Wert gewettet. Risiko ist beendet, wenn der maximal möglicher Wert oder null erzielt wurde oder Risiko durch Drücken der Taste **Start** manuell beendet wurde. Der erzielte Wert wird nach Risiko in Betrag angezeigt.

Im Risiko kann zwischen 3 verschiedenen Risikoleitern und Kartenrisiko gewählt werden. Risiko wird durch Drücken der Tasten **Risiko Leiter** oder **Risiko Karte** während der Anzeige der Treffer aufgerufen. Während Risiko kann zwischen den Leitern und Kartenrisiko gewechselt werden.

Leiterrisiko

Es kann zwischen den Risikoleitern Extrem, Classic und Fun gewählt werden. Die Leitern unterscheiden sich in den Risikospitzen und den Abständen zwischen den einzelnen Leiterstufen.

Beim Leiterrisiko wird auf das Erreichen der nächsthöheren Leiterstufe gewettet.

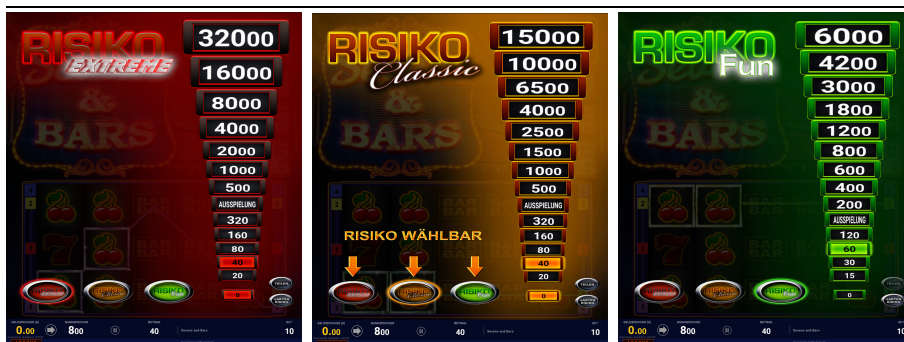


Abb. 6.3.l Leiterrisiko

Drücken der Taste **Risiko Leiter** nach Treffern startet Risiko mit der zuletzt gewählten Leiter. Die Risikoleiter kann während Risiko über die unten abgebildeten Schaltflächen gewechselt werden.



Abb. 6.3.m Schaltflächen Auswahl Risikoleiter

Ein Risikoschritt wird durch Drücken der Taste **Risiko Leiter** oder **Risiko Karte** ausgelöst.

Kartenrisiko

Beim Kartenrisiko wird auf die Farbe der nächsten Karte gewettet.



Abb. 6.3.n Kartenrisiko

Drücken der Taste **Risiko Karte** nach Treffern startet das Kartenrisiko.

Ein Risikoschritt wird mit  **rot** und  **schwarz** oder mit den Tasten **Risiko rot** und **Risiko schwarz** ausgelöst.



Abb. 6.3.o Riskieren mit Schaltflächen

Risiko teilen

Über  **Teilen** kann ein Teil des bisher erzielten Wertes sicher verbucht und der andere weiter riskiert werden. Die Schaltfläche Teilen muss dazu aktiv sein.



Abb. 6.3.p Schaltfläche Teilen

Risiko wechseln

Während Risiko kann über die abgebildeten Schaltflächen vom Leiterrisiko zum Kartenrisiko und umgekehrt umgeschaltet werden.



Abb. 6.3.q Schaltflächen Risiko wechseln

6.4 Servicemenü

Dieser Abschnitt beschreibt die Benutzeroberfläche, Menüs sowie Bedien- und Navigationselemente, die im Servicebetrieb verfügbar sind.

Hinweis

Hopperanzeige 0,20 € oder 0,10 €

Statt 20 Cent-Münzen können vom Gerät auch 10 Cent-Münzen ausgezahlt werden. Die Anzeige für den Hopper im Servicemenü - 0,20 € oder 0,10 € - erfolgt entsprechend der gewählten Einstellung.

6.4.1 Benutzeroberfläche im Servicemenü

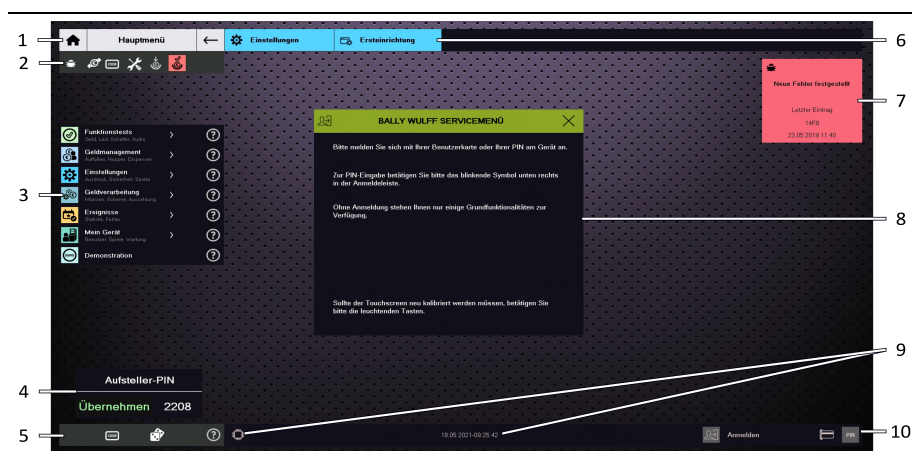


Abb. 6.4.a Benutzeroberfläche

Pos.	Benennung
1	Hauptmenü-Leiste
2	Nachrichten-Leiste
3	Menüauswahl
4	Übernahme Aufsteller-PIN
5	Status-Leiste
6	Untermenü-Leiste
7	Fehlerhinweis
8	Informationsfenster
9	Geräte-Info
10	Anmelde-Leiste

Hauptmenü-Leiste

Element	Funktion
 Hauptmenü 	Über die Hauptmenü-Leiste erfolgt der Zugriff auf die Untermenüs.

Hauptmenü-Leiste

Element	Funktion
	 Haus springt im Menü auf die höchste Menüebene.
	 Zurück springt im Menü eine Ebene zurück.

Nachrichten-Leiste

Element	Funktion
	Wurden im Spielbetrieb kritische Zustände erkannt, werden Symbole in der Nachrichten-Leiste angezeigt. Die Symbole haben folgende Bedeutung:
	Fehler. Es ist ein Fataler Fehler aufgetreten. Das Symbol wird zusammen mit dem Fehlerhinweis auf der rechten Seite angezeigt. Informationen zur Fehlerbehandlung stehen im Kapitel „Fehlerbehandlung“ auf Seite 198.
	Geldbewegungen. Es wurde unübliches Verhalten erkannt. Informationen zu Geldbewegungen stehen im Kapitel „Sicherheitskonzept für Geldbestände in den Auszahlssystemen“ auf Seite 69.
	CODE. Es sind keine gültigen Zugangscodes mehr verfügbar. Informationen zum Zugangscode stehen im Kapitel „Freischaltung „CODE - 1 x unbefristet“ und „CODE - 30 x befristet““ auf Seite 105.
	Wartungen. Es stehen Wartungen an. Informationen zu Wartungen stehen im Kapitel „Wartungen“ auf Seite 196.
	Auffüllen. Es ist mindestens ein Auszahlssystem leer. Informationen zum Auffüllen stehen im Kapitel „Auffüllungen“ auf Seite 81.
	Inbetriebnahmemodus. Das Gerät befindet sich im Inbetriebnahmemodus. Das Symbol blinkt rot. Informationen zur Inbetriebnahme stehen im Kapitel „Inbetriebnahmemodus“ auf Seite 81.
	Letzter Export der Fiskaldaten liegt über 14 Tage zurück. Das Symbol blinkt rot. Information zu Fiskaldaten stehen im Kapitel „Fiskaldaten“ auf Seite 94.

Menüauswahl

Element	Funktion
	In der Menüauswahl können Funktionen oder weitere Untermenüs aufgerufen werden. Je nach Benutzeranmeldung stehen unterschiedliche Funktionen zur Verfügung.
	Weiter. Es sind weitere Untermenü-Punkte vorhanden.

Menüauswahl

Element	Funktion
	☞ Fragezeichen zeigt den Hilfetext zur Funktion an. Der Hilfetext wird auch nach Berühren und Halten eines Menüpunktes angezeigt.
	Check-Häkchen. Der Menüpunkt in ☞ Einstellungen ☞ Ersteinrichtung ☞ Basiskonfiguration wurde aufgerufen.

Übernahme Aufsteller-PIN

Element	Funktion
Aufsteller-PIN	☞ Übernehmen übernimmt die angezeigte PIN als Aufsteller-PIN. Danach ist die Anmeldung als Aufsteller nur noch mit der neuen PIN möglich. Die Funktion wird nur angezeigt, wenn nach einem Softwareupdate die Standard-Aufsteller-PIN nicht gewechselt wurde.
Übernehmen 2208	

Geräte-Info

Element	Funktion
 18.05.2021-09:25:42	Die Info-Leiste gibt Informationen zum Gerät wieder.
	☞ Geräte-Info ruft den Menüpunkt Geräteinfo im Menü Ereignisse auf.
18.05.2021-09:25:42	Anzeige des aktuellen Datums und der Uhrzeit des Gerätes.

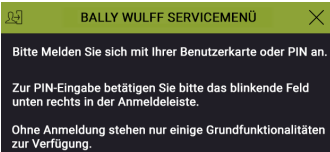
Status-Leiste

Element	Funktion
	Die Status-Leiste gestattet den schnellen Zugriff auf Funktionen und Hinweise zum Servicemenü. Die Symbole haben folgende Bedeutung:
	☞ CODE ruft die Funktion zum Erneuern und Abruf von Zugangscode auf. Informationen zum Zugangscode stehen im Kapitel „Freischaltung „CODE - 1 x unbefristet“ und „CODE - 30 x befristet““ auf Seite 105.
	Menüauswahl eingeschränkt. Das Servicemenü wurde während des Spiels aufgerufen. Es stehen nicht alle Funktionen zur Verfügung.
	☞ Fragezeichen schaltet die HinweisFunction zu den Menüpunkten (Fragezeichen) ein oder aus.

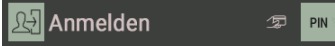
Untermenü-Leiste

Element	Funktion
 Geldmanagement  Auffüllen	Die Untermenü-Leiste zeigt durch Einblenden der Menünamen die Tiefe des aufgerufenen Untermenüs an. Durch Berühren eines übergeordneten Menünamens wird dieses Menü direkt aufgerufen.

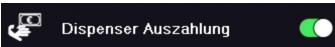
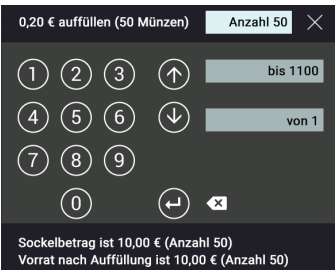
Weitere Informationselemente

Element	Funktion
 Neue Fehler festgestellt Letzter Eintrag 14F0 11.11.2017 16:00	Der Fehlerhinweis wird angezeigt, wenn ein Fataler Fehler aufgetreten ist. Berühren des Hinweises öffnet die Fehlertabelle und der Hinweis wird ausgeblendet. Informationen zur Fehlerbehandlung im Spielbetrieb stehen im Kapitel „Fehler im Spielbetrieb“ auf Seite 198.
 Bitte Melden Sie sich mit Ihrer Benutzerkarte oder PIN an. Zur PIN-Eingabe betätigen Sie bitte das blinkende Feld unten rechts in der Anmeldeleiste. Ohne Anmeldung stehen nur einige Grundfunktionalitäten zur Verfügung.	Hinweise oder Informationsfenster dienen der Benutzerinformation und Benutzerführung nach Funktionsaufrufen. Der Hilfetext wird ebenfalls im Informationsfenster dargestellt.

Anmelde-Leiste

Element	Funktion
	Über die Anmelde-Leiste kann sich der Benutzer am Servicemenü anmelden. Wird „Anmelden“ angezeigt, muss die Anmeldung mit gültiger PIN oder Benutzerkarte erfolgen. Wird „Karte einlegen“ angezeigt, ist die Erhöhte Sicherheit eingestellt. Die Anmeldung muss mit Benutzerkarte und PIN erfolgen. Ist ein Benutzer angemeldet, wird der Benutzername und in Klammern das Benutzerprofil z.B. Technik1 (Techniker) angezeigt. Informationen zu Benutzerprofilen stehen im Kapitel „Benutzerprofile“ auf Seite 66. Die Schritte der Benutzeranmeldung werden im Kapitel „Benutzeranmeldung“ auf Seite 172.

Elemente Benutzerinteraktion

Element	Funktion
	Mit einem Schalter wird die Funktion ein- (grün) oder ausgeschaltet (rot).
Höchste Banknote ● Höchste Banknote ● Höchste Banknote ●	Mit dem Optionsfeld (Radiobutton) kann eine Funktion aus einer Auswahl eingeschaltet werden. Durch Berühren eines Feldes wird dieses eingeschaltet (grün) und alle anderen ausgeschaltet (weiß).
	Das Eingabefenster kann bei dem Aufruf von Funktionen angezeigt werden. Je nach aufgerufener Funktion enthält das Eingabefenster eine numerische oder alphanumerische Tastatur sowie zusätzliche Informationsfelder.

Elemente Benutzerinteraktion

Element	Funktion
	✕ im Menü oder rechts oben im Eingabefenster beendet eine aufgerufene Funktion oder schließt ein Fenster.

6.4.2 Hauptmenü

Nach Öffnen einer Gerätetür oder Stecken einer Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers sowie Autorisierung als Aufsteller wird das folgende Servicemenü angezeigt:

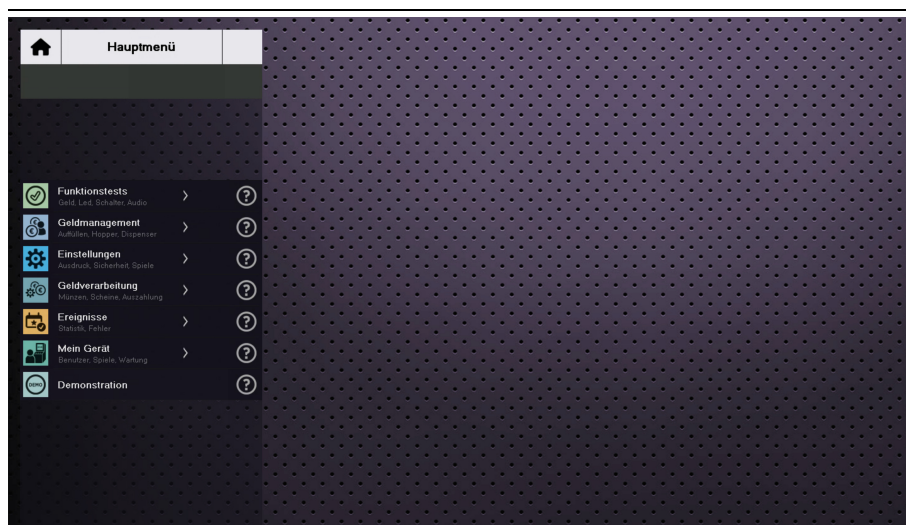


Abb. 6.4.b Hauptmenü

Element	Funktion
 Funktionstests > Geld, Led, Schalter, Audio	✕ Funktionstests öffnet das Untermenü für den Test von Gerätefunktionen.
 Geldmanagement > Aufüllen, Hopper, Dispenser	✕ Geldmanagement öffnet das Untermenü für die Pflege der Geldbestände in den Auszahlssystemen.
 Einstellungen > Ausdruck, Sicherheit, Spiele	✕ Einstellungen öffnet das Untermenü für Anpassungen von Gerätefunktionen.
 Geldverarbeitung > Münzen, Scheme, Auszahlung	✕ Geldverarbeitung öffnet das Untermenü für Anpassungen an den Ein- und Auszahlssysteme.
 Ereignisse > Statistik, Fehler	✕ Ereignisse öffnet das Untermenü für Statistiken und Protokollierungen.
 Mein Gerät > Benutzer, Spiele, Wartung	✕ Mein Gerät öffnet das Untermenü für Anpassungen von Spielen und Benutzerkonten.
 Demonstration	✕ Demonstration schaltet den Messemodus des Gerätes ein oder aus. Der Menüpunkt wird nach Werksauslieferung angezeigt. Mit dem Abschluss der Inbetriebnahme wird der Menüpunkt abgeschaltet und ausgeblendet.

6.4.3 Funktionstests

☞ **Funktionstests** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

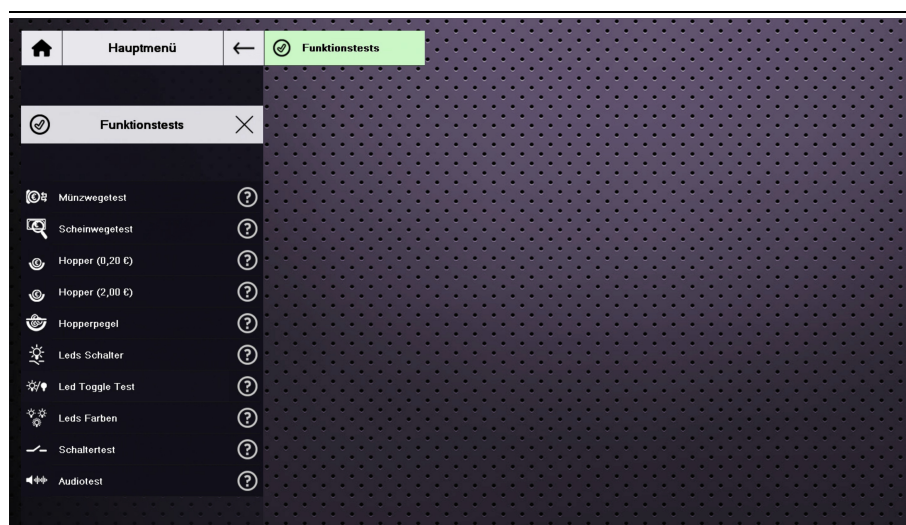


Abb. 6.4.c Menü Funktionstests

Hinweis

Tests haben keinen Einfluss auf die Geldbestände im Gerät.

In einer Testfunktion in den Hopper oder die Dispenserbox geleitete Geldsorten werden bei Drücken der Taste **AUSZAHLUNG** wieder ausgezahlt. In die Kasse gefallene Geldsorten müssen manuell entnommen werden.

Im Hopper-Auszahltest ausgegebene Münzen müssen im Anschluss wieder in den richtigen Hopper gegeben werden!

Element	Funktion
 Münzwegetest	☞ Münzwegetest ruft den Test des Münzprüfers und der Münzwege auf. Der Münzeinwurf leuchtet auf. Es können Münzen eingeworfen werden. Der Betrag eingeworfener und akzeptierter Münzen wird auf dem Monitor angezeigt.
 Scheinwegetest	☞ Scheinwegetest ruft den der Test des Geldscheinprüfers bzw. Dispensers auf. Die Scheineingabe leuchtet auf. Es können Geldscheine eingeben werden. Der Betrag eingegebener und akzeptierter Geldscheine wird auf dem Monitor angezeigt.
 Hopper (0,20 €)	☞ Hopper (0,20 €) ruft den Auszahltest für Münzen aus dem 0,20 € Hopper auf. Die Menge der auszahlenden Münzen kann gewählt werden. ☞ ⬅ auf der Bildschirmtastatur oder Drücken der Taste Start startet die Auszahlung.
 Hopper (2,00 €)	☞ Hopper (2,00 €) ruft den Auszahltest für Münzen aus dem 2,00 € Hopper auf. Die Menge der auszahlenden Münzen kann gewählt werden. ☞ ⬅ auf der Bildschirmtastatur oder Drücken der Taste Start startet die Auszahlung.
 Hopperpegel	☞ Hopperpegel ruft den Test der Hopperpegellichtschranken auf. Die Lichtschranken werden auf dem unteren Monitor symbolisch angezeigt.

Element	Funktion
 Leds Schalter	☞ Leds Schalter ruft den Funktionstest für LEDs in den Tastern auf. Die einzelnen LEDs leuchten der Reihe nach auf. Die Nummer der LED wird auf dem Monitor angezeigt.
 Led Toggle Test	☞ Led Toggletest ruft den Funktionstest aller LEDs auf. Für 60 Sekunden leuchten alle LEDs des Gerätes alternierend hell und dunkel auf.
 Leds Farben	☞ Leds Farben ruft den Farbttest für LEDs auf. Die LEDs leuchten in den auf dem Monitor angezeigten Farben auf.
 Schaltertest	☞ Schaltertest ruft den Funktionstest für die Schalter und Tasten auf. Eine Tabelle zeigt die aktuellen Schalterzustände an. Offene Schalter werden mit 0 und geschlossene mit 1 gekennzeichnet. Drücken eines Tasters zeigt dessen Nummern an.
 Audiotest	☞ Audiotest ruft den Funktionstest für die Soundausgabe auf. ☞ Play auf dem Monitor oder Drücken der Taste Start startet die Soundausgabe.

6.4.4 Geldmanagement

Über dieses Menü erfolgt die Pflege der Bargeldbestände in den Auszahlssystemen. Einstellungen für die Auszahlssysteme werden im Menü Geldverarbeitung vorgenommen. Siehe „Geldverarbeitung“ auf Seite 146.

☞ **Geldmanagement** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

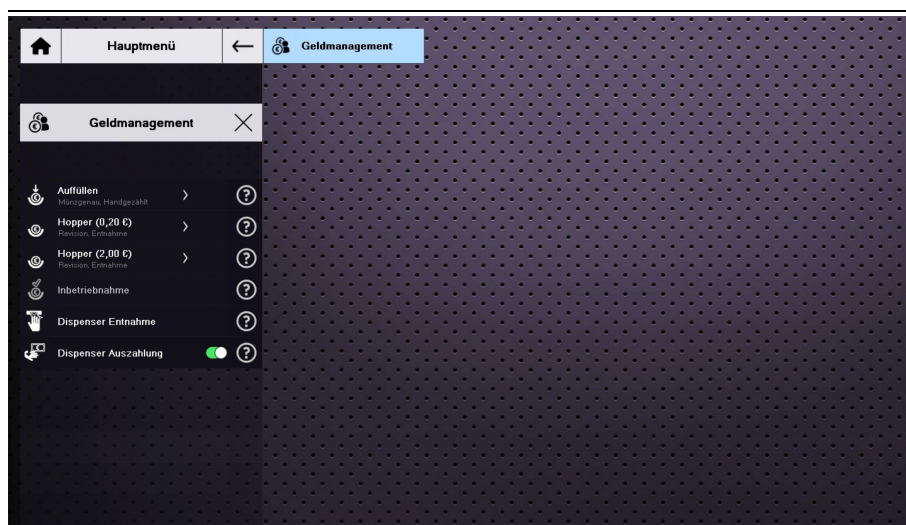


Abb. 6.4.d Menü Geldmanagement

Element	Funktion
 Auffüllen Münzgenau, Handgezahlt >	☞ Auffüllen öffnet das Untermenü zum Auffüllen der Auszahlseinheiten.
 Hopper (0,20 €) Revision, Entnahme >	☞ Hopper 0,20 € öffnet für den 20-Cent-Hopper das Untermenü für die Funktionen Revision und Entnahme (Abschöpfen).
 Hopper (2,00 €) Revision, Entnahme >	☞ Hopper 2,00 € öffnet für den 2-Euro-Hopper das Untermenü für die Funktionen Revision und Entnahme (Abschöpfen).

Element	Funktion
 Inbetriebnahme	☞ Inbetriebnahme ruft die Funktion zum Abschluss der Inbetriebnahme auf. Die in der Funktion angezeigten Füllmengen der Auszahlssysteme wird als Erstbefüllung in die VDAI-Daten eingetragen. Eine Inbetriebnahme nach Werksauslieferung setzt das Inbetriebnahmedatum in den VDAI-Daten. Die Funktion ist nur nach Werksauslieferung und nach Neuaufrstellung aktiv.
 Dispenser Entnahme	☞ Dispenser Entnahme ruft die Entnahmenfunktion für Geldscheine aus der Dispenserbox auf. Je Sorte kann eine beliebige Menge an Geldscheinen entnommen (abgeschöpft) werden. Die Entnahme wird in den VDAI-Daten registriert.
 Dispenser Auszahlung 	☞ Dispenser Auszahlung schaltet die Auszahlung von Geldscheinen ein- oder aus. Bei „Ein“ kann die bevorzugte Auszahlung der häufigsten oder höchsten Banknote gewählt werden.

6.4.4.1 Auffüllen

☞ **Auffüllen** im Menü **Geldmanagement** ruft das folgende Menü auf:

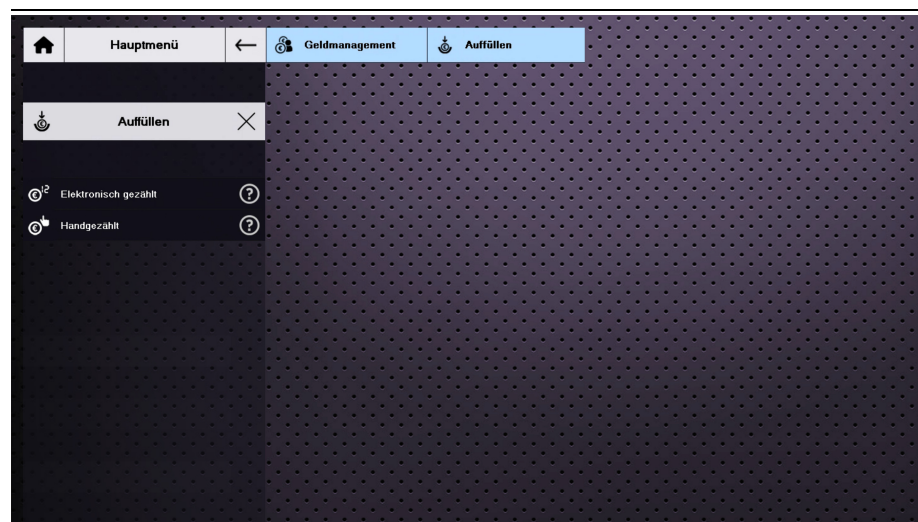


Abb. 6.4.e Menü Geldmanagement Auffüllen

Element	Funktion
 Elektronisch gezahlt	☞ Elektronisch gezahlt ruft die Auffüllung der Auszahlssysteme über den Münz- bzw. den Scheinprüfer auf. Die aufgefüllten Beträge werden auf dem Monitor angezeigt. ☞ VORRAT zeigt den aktuellen Auszahlvorrat in den Auszahlssystemen an. Die Auffüllung wird in den VDAI-Daten erfasst.
 Handgezahlt	☞ Handgezahlt ruft die Auffüllung der Auszahlssysteme durch direkte Eingabe der Geldsorten in das jeweilige Auszahlssystem auf. Für einen korrekten Geldbestand müssen die Beträge für jede Sorte einzeln über das Eingabefenster eingetragen und bestätigt werden.

Element	Funktion
 Wirt auszahlen	☞ Wirt auszahlen ruft die Funktion zur Auszahlung des Wirteguthabens auf. Der Menüpunkt wird nur angezeigt, wenn die Funktion Wirteausszahlung in den Sicherheitseinstellungen eingeschaltet wurde und eine Anmeldung am Servicemenü mit der Wirtkarte bei geschlossenen Türen erfolgte. Die Funktionen des Wirteguthabens sind im Kapitel „Wirteguthaben“ auf Seite 88 beschrieben.

6.4.4.2 Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00 €)

☞ **Hopper (0,20 €)** bzw. ☞ **Hopper (2,00 €)** im Menü **Geldmanagement** ruft das folgende Menü auf:

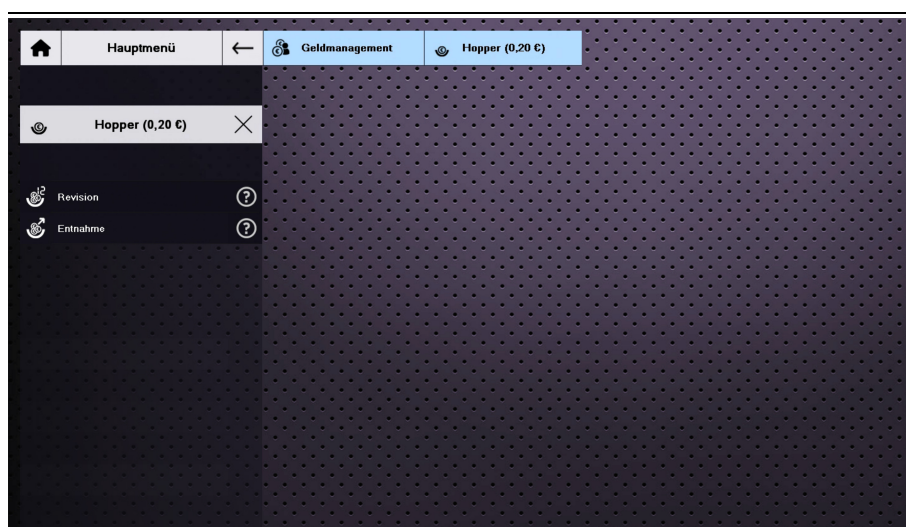


Abb. 6.4.f Menü Hopper (2,00 €)

Element	Funktion
 Revision	☞ Revision startet die Funktion zur Ermittlung der tatsächlichen Hopperinhalte. Nach Auswahl des Hoppers wird sein vollständiger Inhalt ausbezahlt. Werden Differenzen erkannt, können diese bestätigt werden. Es erfolgt ein Eintrag in den VDAI-Daten. Fehlende Beträge werden als Fehlgeld und Überschüsse werden als Auffüllung erfasst. Bei Hoppern mit Waage kann die Waage während der Revision kalibriert werden. Die ausgezahlten Münzen müssen zum Abschluss wieder manuell in den Hopper gefüllt werden.
 Entnahme	☞ Entnahme ruft die Entnahmefunktion für Münzen aus dem Hopper auf. Je Sorte kann eine beliebige Menge an Münzen entnommen (abgeschöpft) werden. Die Entnahme wird in den VDAI-Daten erfasst.

6.4.5 Einstellungen

☞ **Einstellungen** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

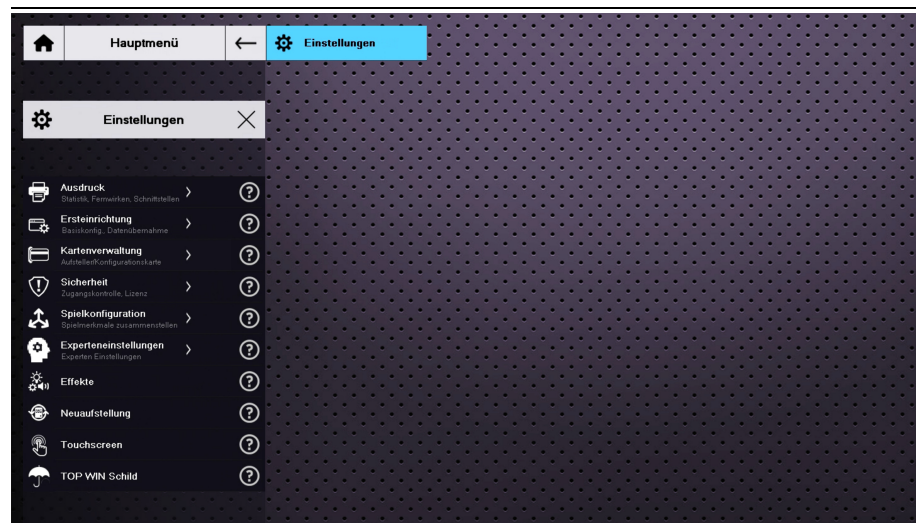


Abb. 6.4.g Menü Einstellungen

Element	Funktion
Ausdruck Statistik, Fernwirken, Schnittstellen >	☞ Ausdruck öffnet das Untermenü zum Einstellen der Optionen für den VDAI-Ausdruck und der VDAI-Schnittstellen.
Ersteinrichtung Basiskonfig., Datenübernahme >	☞ Ersteinrichtung öffnet das Untermenü zur erstmaligen Einrichtung des Gerätes.
Kartenverwaltung AufstellerKonfigurationskarte >	☞ Kartenverwaltung öffnet das Untermenü zur Anlage und Bearbeitung von Servicekarten.
Sicherheit Zugangskontrolle, Lizenz >	☞ Sicherheit öffnet das Untermenü zur Einstellung der Sicherheitsfunktionen.
Spielkonfiguration Spielmerkmale zusammenstellen >	☞ Spielkonfiguration öffnet das Untermenü für Einstellungen zum Spiel
Experteneinstellungen Experten Einstellungen >	☞ Experteneinstellungen ruft die Einstellung für die CODE-Reservierung von ZugangsCodes auf.
Effekte	☞ Effekte ruft die Einstellung der Soundlautstärke und der Helligkeit der Tastenbeleuchtung auf.
Neuaufstellung	☞ Neuaufstellung setzt die Werkseinstellung für die Geldbestände zurück. Die Auszahlssysteme müssen im Anschluss neu befüllt werden. Der Buchstabe in der Nummer des VDAI-Ausdrucks wird erhöht und der Ausdruck beginnt wieder mit 001. Die vierstellige Nummer vor dem Buchstaben wird nicht zurück gesetzt. Neuaufstellung setzt eine VDAI-Auslesung mit Löschen voraus.
Touchscreen	☞ Touchscreen ruft die Kalibrierung des Touchscreens auf. Drücken der Taste Dauerstart stellt die letzte Kalibrierung wieder her. Drücken der Taste Start ruft die Neukalibrierung des Touchscreen auf.

Element	Funktion
 TOP WIN Schild	 TOP WIN Schild ruft die Einstellung für Optionen zur Bestätigung von Gewinnen für das ABS-Feature auf. Informationen zum ABS-Feature sind im Kapitel „ABS - Auszahl-Beteiligungs-Sicherheit“ auf Seite 117 beschrieben.

6.4.5.1 Ausdruck

 **Ausdruck** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

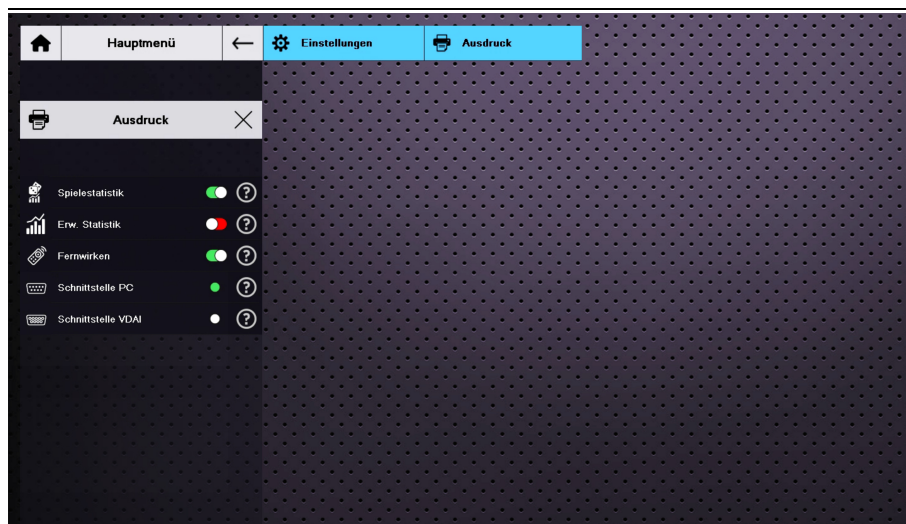


Abb. 6.4.h Menü Einstellungen Ausdruck

Element	Funktion
 Spielestatistik 	 Spielestatistik schaltet die Ausgabe der Spielestatistik in den VDAI-Daten ein- oder aus. Die Spielstatistik liefert Informationen zur Nutzung und zum Gewinnverhalten der Spiele.
 Erw. Statistik 	 Erw. Statistik schaltet die Ausgabe der Erweiterten Statistik in den VDAI-Daten ein- oder aus. Der erweiterten Statistik können Informationen zur Nutzung des Gerätes über den Zeitraum der Kassierung entnommen werden.
 Fernwirken 	 Fernwirken schaltet die Möglichkeit der Fernwirkung über die VDAI-Schnittstelle ein- oder aus.
 Schnittstelle PC   Schnittstelle VDAI 	 Schnittstelle PC oder  Schnittstelle VDAI legt die aktive VDAI-Schnittstelle für die Datenübertragung bei geschlossenen Gerätetüren fest. Hinweise zu den Schnittstellen lesen Sie im Kapitel „VDAI-Schnittstellen“ auf Seite 60.

6.4.5.2 Ersteinrichtung

☞ **Ersteinrichtung** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

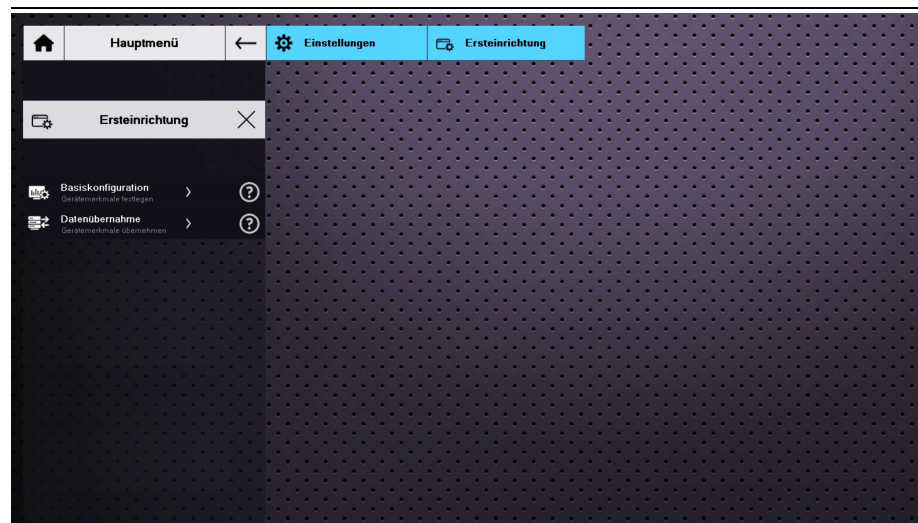


Abb. 6.4.i Menü Einstellungen Ersteinrichtung

Element	Funktion
 Basiskonfiguration Gerätemerkmale festlegen >	☞ Basiskonfiguration öffnet das Untermenü zum Aufruf der wichtigsten Funktionen für die Ersteinrichtung.
 Datenübernahme Gerätemerkmale übernehmen >	☞ Datenübernahme öffnet das Untermenü zum Sichern (Übertragen) oder Zurück spielen (Übernahme) der Einstellungen mit Hilfe einer Konfigurationskarte.

Basiskonfiguration

☞ **Basiskonfiguration** im Menü **Einstellungen - Ersteinrichtung** ruft das folgende Menü auf:

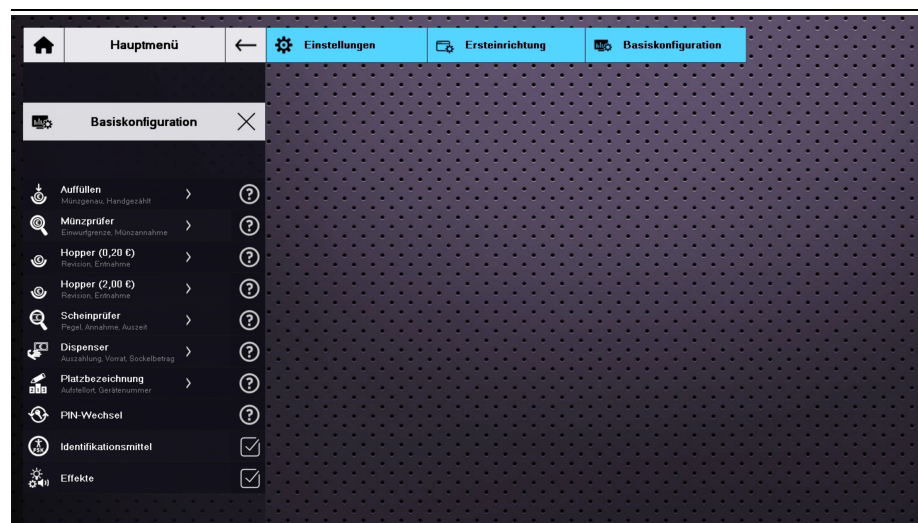


Abb. 6.4.j Menü Einstellungen Ersteinrichtung Basiskonfiguration

Das Menü Basiskonfiguration ist eine Zusammenstellung von ausgewählten Funktionen zur Inbetriebnahme des Gerätes. Wurde eine Funktion aufgerufen, wird die Funktion mit einem Häkchen gekennzeichnet.

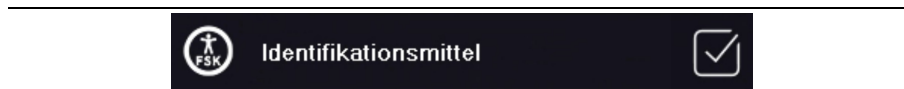


Abb. 6.4.k Funktion wurde aufgerufen

Die Beschreibung der Funktionen erfolgt in den Kapiteln, denen die jeweiligen Funktionen zugeordnet sind. Die folgende Tabelle nennt die Funktionen und das Kapitel.

Funktion	Kapitel
Auffüllen	„Auffüllen“ auf Seite 134
Münzprüfer	„Münzprüfer“ auf Seite 147
Hopper (0,20 €)	„Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00€)“ auf Seite 151
Hopper (2,00 €)	„Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00€)“ auf Seite 151
Scheinprüfer	„Scheinprüfer“ auf Seite 148
Dispenser	„Dispenser“ auf Seite 149
Platzbezeichnung	„Platzbezeichnung“ auf Seite 158
PIN-Wechsel	„Sicherheit“ auf Seite 141
Identifikationsmittel	„Gerätefreischaltung“ auf Seite 142
Effekte	„Einstellungen“ auf Seite 136
Spielvarianten	„Einstellungen“ auf Seite 136

Datenübernahme

☞ **Datenübernahme** im Menü **Einstellungen - Ersteinrichtung** ruft das folgende Menü auf:

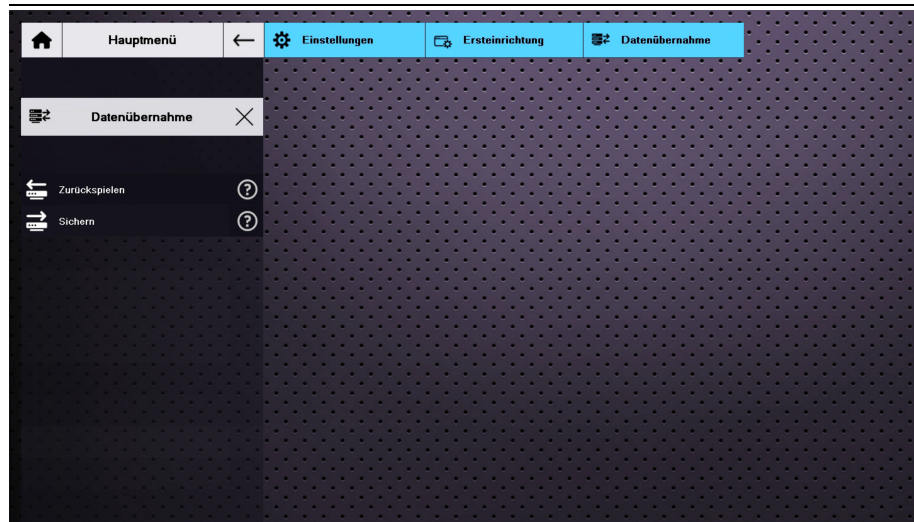


Abb. 6.4.l Menü Einstellungen Ersteinrichtung Datenübernahme

Element	Funktion
Zurückspielen	Über ☞ Zurückspielen erfolgt die Übernahme von Einstellungen von einer Konfigurationskarte in das Gerät.
Sichern	Über ☞ Sichern erfolgt die Übertragung von Einstellungen auf eine Konfigurationskarte.

6.4.5.3 Kartenverwaltung

☞ **Kartenverwaltung** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

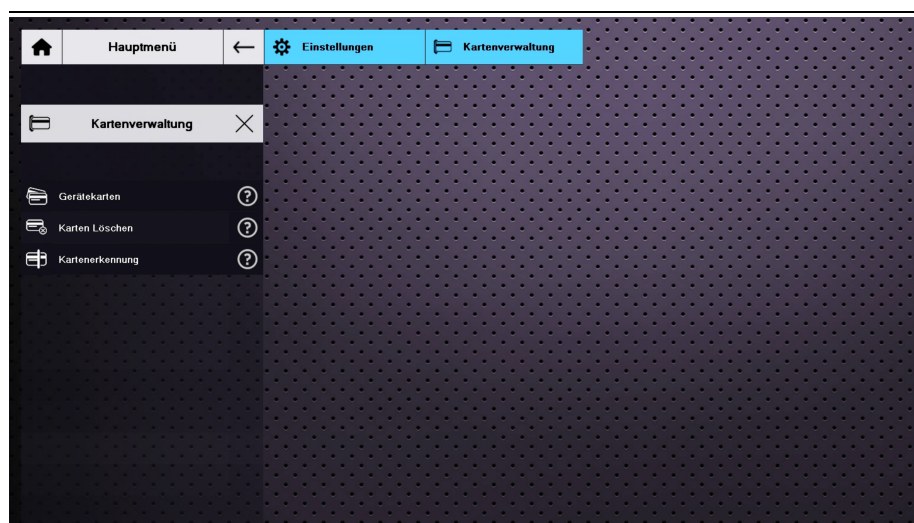


Abb. 6.4.m Menü Einstellungen Kartenverwaltung

Element	Funktion
 Gerätekarten	☛ Gerätekarten ruft die Funktion zur Anlage und Verwaltung von Aufsteller- und Konfigurationskarten auf.
 Karten Löschen	☛ Karten Löschen ruft die Funktion zum Löschen von angelernten Servicekarten auf.
 Kartenerkennung	☛ Kartenerkennung ruft die Funktion zur Erkennung von angelernten Servicekarten auf.

6.4.5.4 Sicherheit

☛ **Sicherheit** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

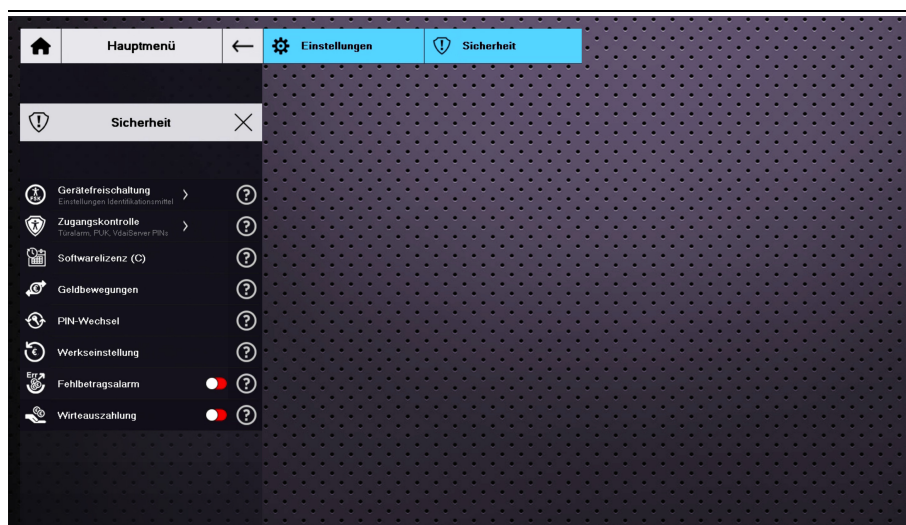


Abb. 6.4.n Menü Einstellungen Sicherheit

Element	Funktion
 Gerätefreischaltung Einstellungen Identifikationsmittel >	☛ Gerätefreischaltung öffnet das Untermenü für Einstellungen zum gerätegebundenen Identifikationsmittel.
 Zugangskontrolle Türalarm, PUK, VdaServer PINs >	☛ Zugangskontrolle öffnet das Untermenü für zusätzliche Sicherheitseinstellungen.
 Softwarelizenz (C)	☛ Softwarelizenz (C) ruft die Funktion zur Freischaltung der Gerätesoftware auf. Auf dem oberen Monitor wird ein Rückmelde-Code angezeigt. Damit kann ein Mitarbeiter von BALLY WULFF einen Zugangscode erzeugen. Der Freischaltcode wird über die Bildschirmtastatur eingegeben. Freischaltcodes können unter der Rufnummer 030 290234-900 abgerufen werden.
 Geldbewegungen	☛ Geldbewegungen ruft die Einstellung zur Erkennung von ungewöhnlichem Spielverhalten auf. Hinweise zu Geldbewegungen lesen Sie im Kapitel „Sicherheitskonzept für Geldbestände in den Auszahlssystemen“ auf Seite 69.
 PIN-Wechsel	☛ PIN-Wechsel ruft die Funktion zum der Wechsel der Aufsteller-PIN auf.

Element	Funktion
 Werkseinstellung	☛ Werkseinstellung setzt die Einstellungen der Geldverarbeitung auf Werksvorgaben.
 Fehlbetragsalarm	☛ Fehlbetragsalarm schaltet die Fehlbetragserkennung der Hopperwaage für den 2 Euro-Hopper ein- oder aus. Der Alarm kann mit oder ohne Sperre eingestellt werden. Alarm ohne Sperre löst ein Foul aus. Alarm mit Sperre löst einen fatalen Fehler aus. Siehe „Fehlertypen“ auf Seite 198.
 Wirteauszahlung	☛ Wirteauszahlung schaltet die Funktion zur Rückzahlung von Guthaben der Wirtekarte ein- oder aus.

Gerätefreischaltung

☛ **Gerätefreischaltung** im Menü **Einstellungen - Sicherheit** ruft das folgende Menü auf:

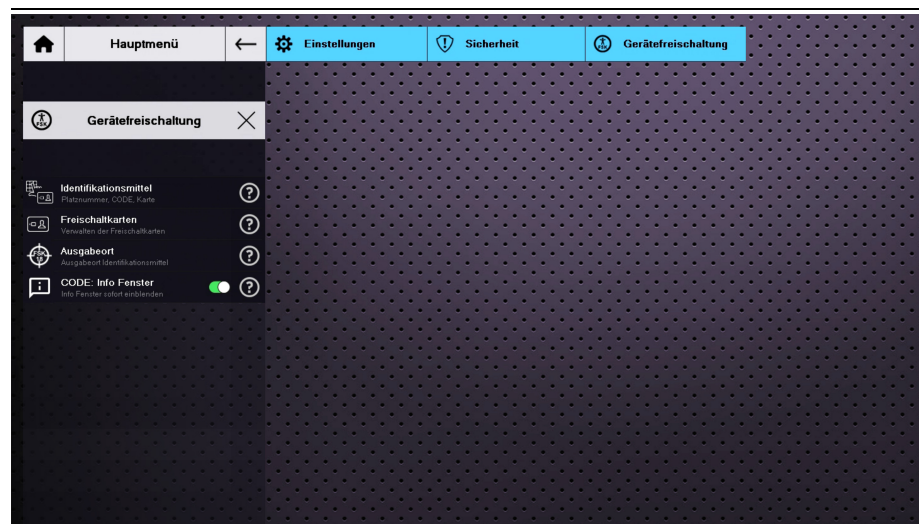


Abb. 6.4.o Menü Einstellungen Sicherheit Gerätefreischaltung

Element	Funktion
 Identifikationsmittel Platznummer, CODE, Karte	☛ Identifikationsmittel ruft die Einstellungen für die Gerätefreischaltung im Spielbetrieb auf. Informationen zur Einstellung des Identifikationsmittels sind im Kapitel „Freischaltung Spielbetrieb“ auf Seite 104 beschrieben.
 Freischaltkarten Verwalten der Freischaltkarten	☛ Freischaltkarten ruft die Funktion zur Anlage und Verwaltung von Freischaltkarten auf.
 Ausgabeort Ausgabeort Identifikationsmittel	☛ Ausgabeort ruft die Funktion zur Einstellung und Anzeige eines Ausgabeortes für Zugangscode auf. Die Ausgabe des Ortes dient der Information der Spielgäste.
 CODE: Info Fenster Info Fenster sofort einblenden	☛ CODE: Info Fenster schaltet die automatische Anzeige des Info Fensters bei gesperrtem Gerät ein. Die Einstellung kann nur erfolgen, wenn zur Gerätefreischaltung das Identifikationsmittel Code aktiviert ist.

Zugangskontrolle

☞ **Zugangskontrolle** im Menü **Einstellungen - Sicherheit** ruft das folgende Menü auf:

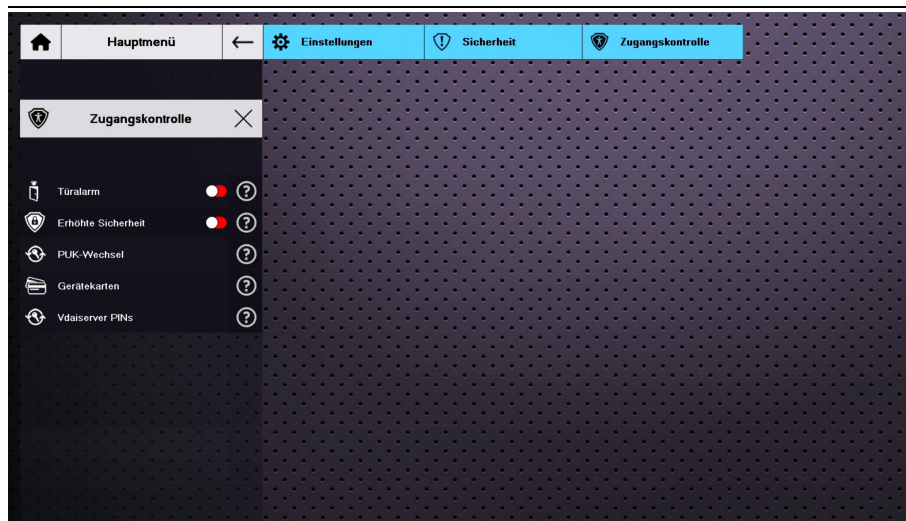


Abb. 6.4.p Menü Einstellungen Sicherheit Zugangskontrolle

Element	Funktion
 Türalarm 	☞ Türalarm schaltet die Alarmierung beim Öffnen einer Gerätetür ohne Authentifizierung über eine Benutzerkarte ein- oder aus. Bei „Ein“ muss vor dem Öffnen eine Benutzerkarte gesteckt werden.
 Erhöhte Sicherheit 	☞ Erhöhte Sicherheit schaltet die sichere Authentifizierung mit PIN und Gerätekarte ein- oder aus. Bei „Ein“ muss sich jeder Benutzer mit Benutzerkarte und PIN am Servicemenü authentifizieren.
 PUK-Wechsel	☞ PUK-Wechsel ruft die Funktion zur Änderung der 8-stelligen PUK auf.
 Gerätekarten	☞ Gerätekarten ruft die Funktion zur Anlage und Verwaltung von Aufsteller- und Konfigurationskarten auf.
 Vdaiserver PINs	☞ Vdaiserver PINs ruft die Funktion zur Änderung der Passwörter für den VDAI-Server auf. Die Passwörter für den Zugriff auf die folgenden Daten können geändert werden: • Fiskal-/Ausdruckdaten • Identifikationsmittel Code • Fernwirken Informationen zum VDAI-Server stehen im Kapitel „VDAI-Server“ auf Seite 95.



Hinweis

Passwortänderung bei Vernetzungssystemen

Werden die Funktionen und Dienste des VDAI-Servers über ein Vernetzungssystem genutzt, müssen im Vernetzungssystem ebenfalls die Passwörter geändert werden.

- > Prüfen Sie, ob und wie die Passwörter im Vernetzungssystem geändert werden können.
- > Stellen Sie bei allen Geräten - auch die anderer Hersteller - und im Vernetzungssystem die gleichen Passwörter ein.

6.4.5.5 Spielkonfiguration

☞ **Spielkonfiguration** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

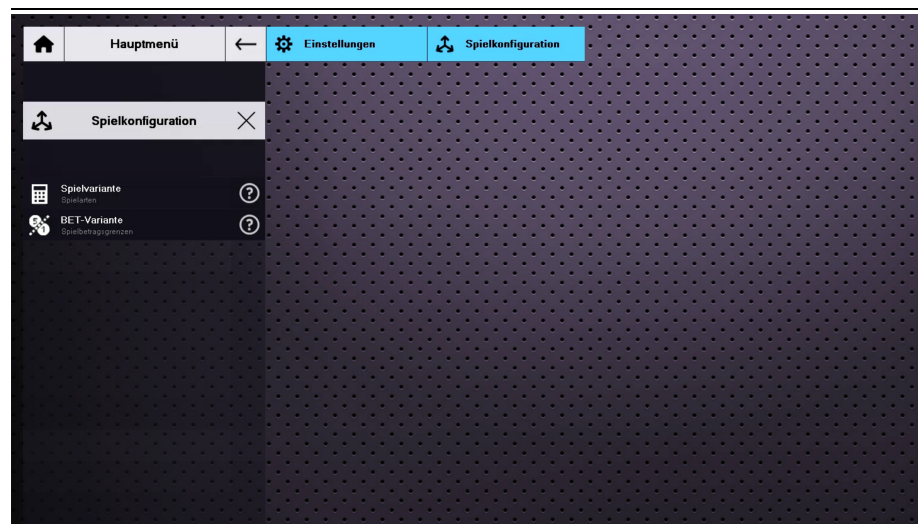


Abb. 6.4.q Menü Einstellungen Spielkonfiguration

Element	Funktion
Spielvariante Spielarten	☞ Spielvariante ruft die Funktion zur Auswahl der für die Spielstätte passenden Spielvariante (Quote) auf. Der Menüpunkt ist nur sichtbar, wenn das Spielsystem verschiedene Spielvarianten zur Auswahl anbietet.
BET-Variante Spielbetragsgrenzen	☞ BET-Variante ruft die Funktion zur Auswahl der BET-Variante auf. Der Menüpunkt ist nur vorhanden, wenn das Spielsystem verschiedene BET-Varianten zu Auswahl anbietet.

6.4.5.6 Experteneinstellung

☞ **Experteneinstellung** im Menü **Einstellungen** ruft das folgende Menü auf:

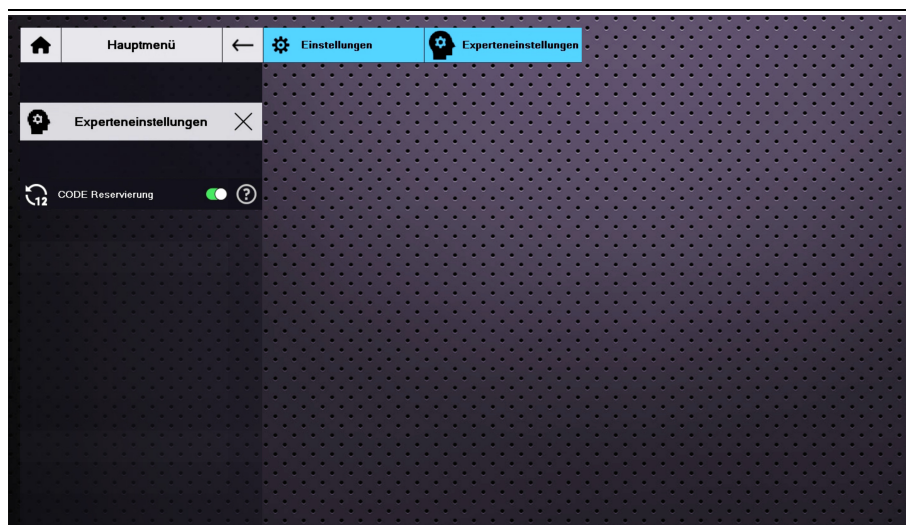


Abb. 6.4.r Menü Einstellungen Experteneinstellung

Element	Funktion
☞ CODE Reservierung	CODE Reservierung schaltet die Reservierung von Zugangs codes ein oder aus.
 CODE Reservierung 	Bei Aktivierung werden die ersten 10 Zugangs codes in der Tabelle Identifikationsmittel Code reserviert. Reservierte Codes werden erst aufgefüllt bzw. erneuert, wenn deren maximale Gültigkeitsdauer abgelaufen ist.

6.4.6 Geldverarbeitung

Über dieses Menü erfolgen Einstellungen für die Auszahlssysteme. Außerdem können Funktionstests durchgeführt werden. Die Pflege der Bargeldbestände in den Auszahlssystemen erfolgt im Menü Geldmanagement. Siehe „Geldverarbeitung“ auf Seite 146.

☛ **Geldverarbeitung** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

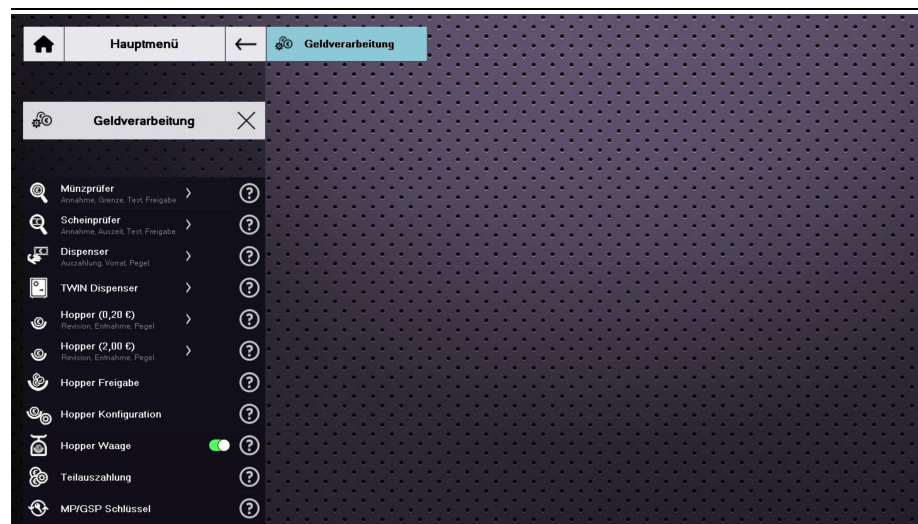


Abb. 6.4.s Menü Geldverarbeitung

Hinweis

Tests haben keinen Einfluss auf die Geldbestände im Gerät.

In einer Testfunktion in den Hopper oder die Dispenserbox geleitete Geldsorten werden bei Drücken der Taste **AUSZAHLUNG** wieder ausbezahlt. In die Kasse gefallene Geldsorten müssen manuell entnommen werden.

Im Hopper-Auszahltest ausgegebene Münzen müssen im Anschluss wieder in den richtigen Hopper gegeben werden!

Element	Funktion
 Münzprüfer Annahme, Grenze, Test, Freigabe >	☛ Münzprüfer öffnet das Untermenü für Einstellungen und Tests am Münzprüfer.
 Scheinprüfer Annahme, Auszeit, Test, Freigabe >	☛ Scheinprüfer öffnet das Untermenü für Einstellungen und Tests am Scheinprüfer.
 Dispenser Auszahlung, Vorrat, Pegel >	☛ Dispenser öffnet das Untermenü für den Dispenser (Dispenserbox). Es können Einstellungen vorgenommen und Geld entnommen werden. Die Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn im Gerät ein Recycler installiert ist.
 TWIN Dispenser >	☛ TWIN Dispenser öffnet das Untermenü zur Aktivierung der Kommunikation mit den TWIN-Dispenser.
 Hopper (0,20 €) Revision, Entnahme >	☛ Hopper 0,20 € öffnet das Untermenü für den 20-Cent-Hopper für Einstellungen, Tests und Auszahlungen.

Element	Funktion
 Hopper (2,00 €) Revision, Entnahme	☞ Hopper 2,00 € öffnet das Untermenü für den 2-Euro-Hopper für Einstellungen, Tests und Auszahlungen.
 Hopper Freigabe	☞ Hopper Freigabe ruft die Funktion zur Freigabe oder Sperrung der von der Gerätesoftware unterstützten Hoppermodelle auf. Die Modelle können einzeln freigeschaltet oder gesperrt werden.
 Hopper Konfiguration	☞ Hopper Konfiguration ruft die Einstellung zur Auszahlung von 20 Cent- oder 10 Cent-Münzen auf. Bei der Auszahlung von 20 Cent-Münzen werden keine 10 Cent- und keine 50 Cent-Münzen angenommen! Siehe „Hopperkonfiguration“ auf Seite 78.
 Hopper Waage	☞ Hopperwaage schaltet die Hopperwaage ein oder aus. Der Menüpunkt ist nur bei den Geräten mit installierter Hopperwaage vorhanden.
 Teilauszahlung	☞ Teilauszahlung ruft die Einstellungen zur Auszahlung von Kleingeld bei Überzahlung der Einwurfgränze auf. Es kann zwischen wenig, mittel und viel gewählt werden. Siehe „Teilauszahlung“ auf Seite 79.
 MP/GSP Schlüssel	☞ MP/GSP Schlüssel erneuert die Schlüssel für die Datenübertragung von Münzprüfer und Scheinprüfer. Nach Austausch des Münzprüfers oder des Scheinprüfers muss der Menüpunkt einmal aufgerufen werden. Nach Aufruf der Funktion müssen alle Gerätetüren einmal geschlossen werden.

6.4.6.1

Münzprüfer

☞ **Münzprüfer** im Menü **Geldverarbeitung** ruft das folgende Menü auf:

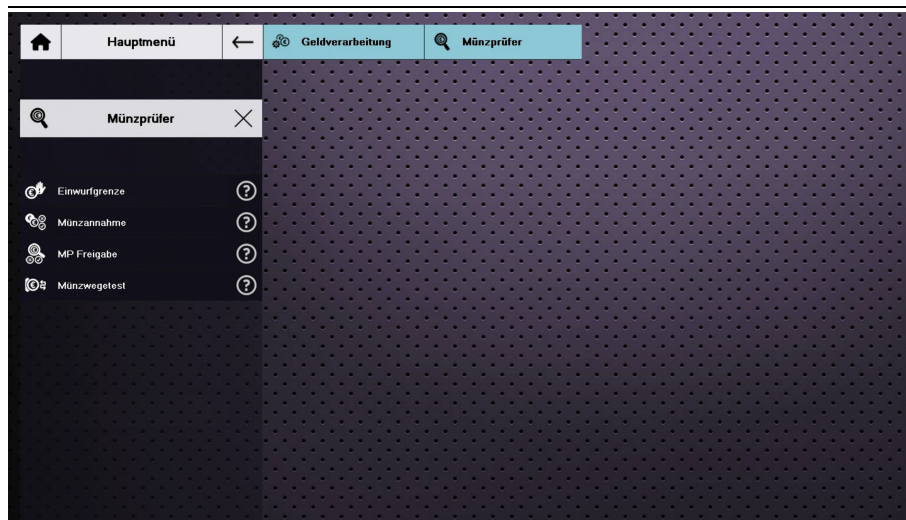


Abb. 6.4.t Menü Geldverarbeitung Münzprüfer

Element	Funktion
 Einwurfgränze	☞ Einwurfgränze ruft die Einstellung eines maximalen Wertes für Einzahlungen auf den Geldspeicher auf. Bei Werten oberhalb der Einwurfgränze wird die Geldannahme abgeschaltet. Die oberste Gränze ist 10 €.

Element	Funktion
 Münzannahme	☛ Münzannahme ruft die Einstellung der Prüfschärfen für die Münzsorten auf. Die verfügbaren Prüfschärfen sind abhängig von den Datensätzen im Münzprüfer. Mögliche Einstellungen können z. B. sein: weit, normal, eng, aus. Die Einstellung aus schaltet die Annahme der Münzsorte ab.
 MP Freigabe	☛ MP Freigabe ruft die Freigabe der von der Gerätesoftware unterstützten Münzprüfer-Modelle auf. Die Modelle können einzeln freigeschaltet oder gesperrt werden.
 Münzwegetest	☛ Münzwegetest ruft den Test des Münzprüfers und der Münzwege auf. Der Münzeinwurf leuchtet auf. Es können Münzen eingeworfen werden. Der Betrag eingeworfener und akzeptierter Münzen wird auf dem Monitor angezeigt.

6.4.6.2 Scheinprüfer

☛ **Scheinprüfer** im Menü **Geldverarbeitung** ruft das folgende Menü auf:

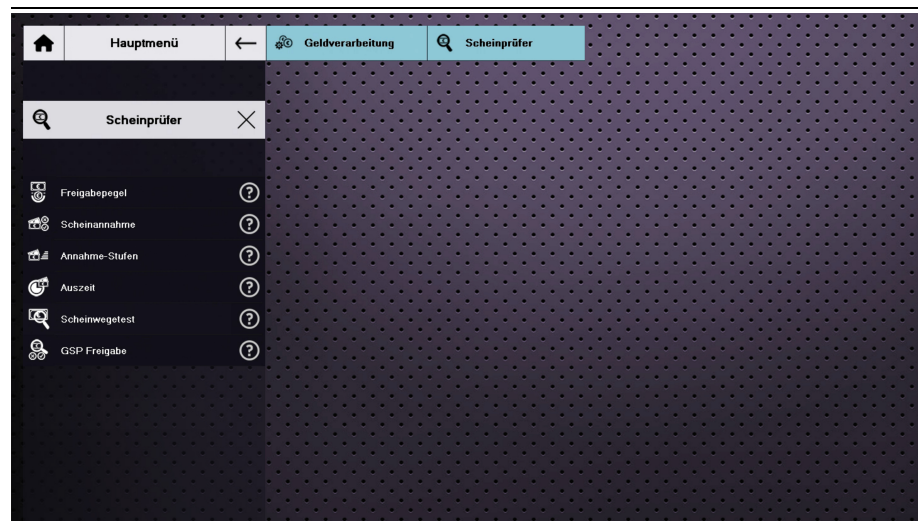


Abb. 6.4.u Menü Geldverarbeitung Scheinprüfer

Element	Funktion
 Freigabepiegel	☛ Freigabepiegel ruft die Einstellung, ab welchem Auszahlvorrat Geldscheine von Scheinprüfer angenommen werden, auf. Zum Auszahlvorrat gehören Münzen und Geldscheine.
 Scheinannahme	☛ Scheinannahme ruft die Einstellung der Prüfschärfen für die Geldscheinsorten auf. Die verfügbaren Prüfschärfen sind abhängig von den Datensätzen im Scheinprüfer. Mögliche Einstellungen können z. B. sein: weit, normal, eng, aus. Die Einstellung aus schaltet die Annahme der Geldscheinsorte ab.
 Annahme-Stufen	☛ Annahme-Stufen ruft die Einstellung zur Annahme von Geldscheinsorten in Abhängigkeit vom Betrag auf dem Geldspeicher auf. Siehe „Annahmestufen“ auf Seite 80.
 Auszeit	☛ Auszeit ruft die Einstellung der Wartezeit auf. Erst nach Ablauf der Zeit wird ein weiterer Geldschein angenommen. Siehe „Auszeit“ auf Seite 80.

Element	Funktion
 Scheinwegetest	 Scheinwegetest ruft den der Test des Geldscheinprüfers bzw. Dispensers auf. Die Scheineingabe leuchtet auf. Es können Geldscheine eingegeben werden. Der Betrag eingegebener und akzeptierter Geldscheine wird auf dem Monitor angezeigt.
 GSP Freigabe	 GSP Freigabe ruft die Freigabe der von der Gerätesoftware unterstützten Scheinprüfer- und Dispenser-Modelle auf. Die Modelle können einzeln freigeschaltet oder gesperrt werden.

6.4.6.3 Dispenser

 **Dispenser** im Menü **Geldverarbeitung** ruft das folgende Menü auf:

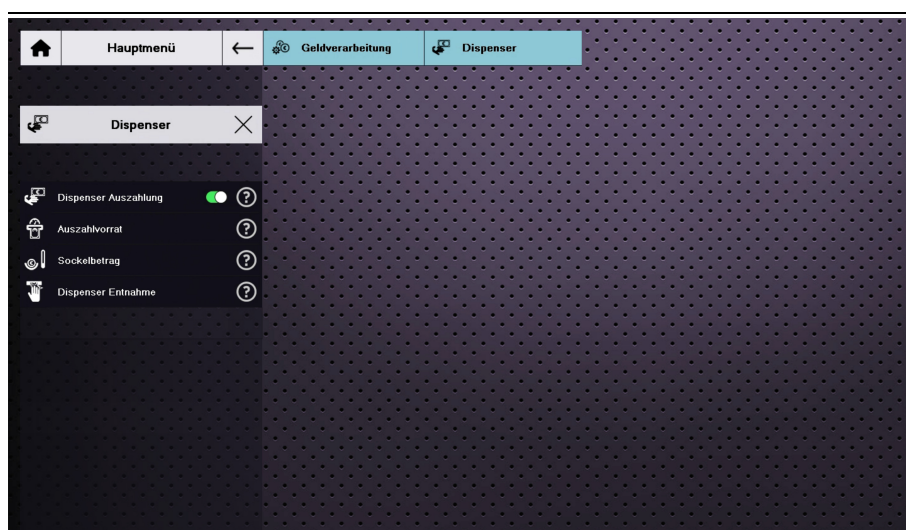


Abb. 6.4.v Menü Geldverarbeitung Dispenser

Element	Funktion
 Dispenser Auszahlung 	 Dispenser Auszahlung schaltet die Auszahlung von Geldscheinen ein- oder aus. Bei „Ein“ kann die bevorzugte Auszahlung der häufigsten oder höchsten Banknote gewählt werden.
 Auszahlvorrat	 Auszahlvorrat ruft die Einstellung der Geldscheinsorten für die Auszahlung auf. Für eine Auszahlung muss ein Vorrat größer null eingestellt werden. Je nach Modell des Recyclers können unterschiedlich viele Sorten ausgezahlt werden. Siehe „Auszahlvorrat“ auf Seite 81.
 Sockelbetrag	 Sockelbetrag ruft die Einstellung eines Richtwertes für Auffüllung und Entnahme von Geldscheinen auf. Siehe „Sockelbetrag Dispenser“ auf Seite 80.
 Dispenser Entnahme	 Dispenser Entnahme ruft die Entnahmenfunktion für Geldscheine aus der Dispenserbox auf. Je Sorte kann eine beliebige Menge an Geldscheinen entnommen (abgeschöpft) werden. Die Entnahme wird in den VDAI-Daten registriert.

6.4.6.4 TWIN Dispenser

☞ **TWIN Dispenser** im Menü **Geldverarbeitung** ruft das folgende Menü auf:

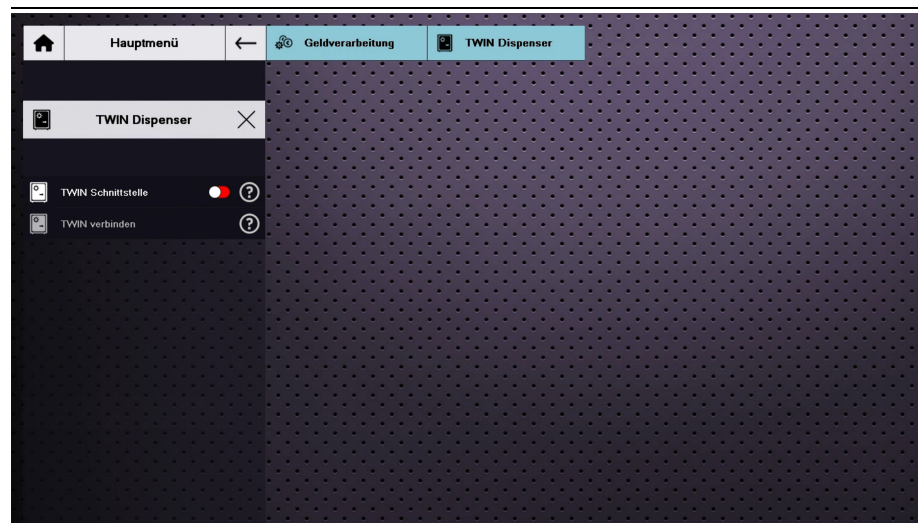


Abb. 6.4.w Menü Geldverarbeitung Dispenser

Element	Funktion
 TWIN Schnittstelle ☒	☞ TWIN Schnittstelle schaltet die Kommunikationsschnittstelle zu einem angeschlossenen TWIN Dispenser ein. Die Übernahme der Einstellung erfolgt durch unmittelbares Schließen aller Gerätetüren nach Aufruf der Funktion. Das Gerät wird im Anschluss den Fehler 197E ausgeben. Zur Beseitigung des Fehlers muss im gleichen Menü ☞ TWIN verbinden aufgerufen werden.
 TWIN verbinden	☞ TWIN verbinden stellt die gesicherte Verbindung zu einem angeschlossenen TWIN Dispenser ein. ☞ Start startet den Verbindungsaufbau. Am TWIN Dispenser muss daraufhin die Staplerkasse entnommen und wieder eingesetzt werden.

6.4.6.5 Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00€)

☞ **Hopper (0,20 €)** bzw. ☞ **Hopper (2,00€)** im Menü **Geldverarbeitung** ruft das folgende Menü auf:

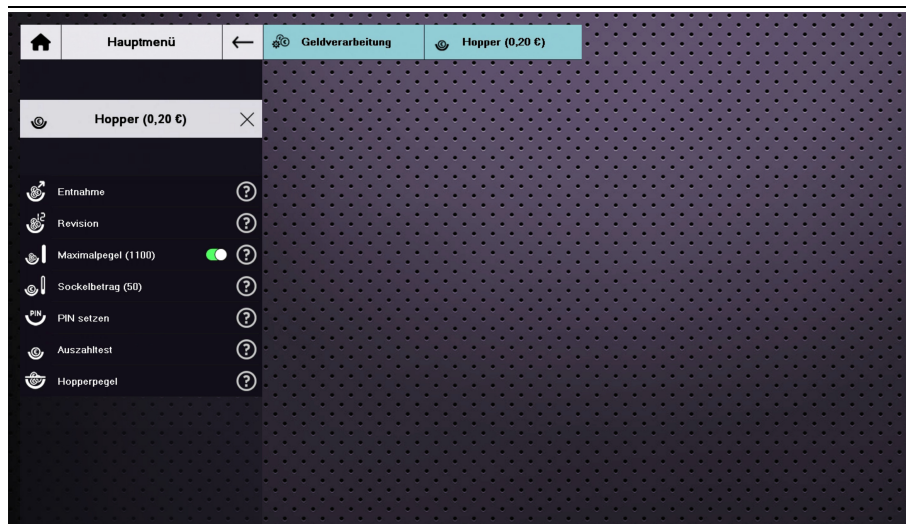


Abb. 6.4.x Menü Geldverarbeitung Hopper (0,20 €) / Hopper (2,00€)

Element	Funktion
 Entnahme	☞ Entnahme ruft die Entnahmefunktion für Münzen aus dem Hopper auf. Je Sorte kann eine beliebige Menge an Münzen entnommen (abgeschöpft) werden. Die Entnahme wird in den VDAI-Daten erfasst.
 Revision	☞ Revision startet die Funktion zur Ermittlung der tatsächlichen Hopperinhalte. Nach Auswahl des Hoppers wird sein vollständiger Inhalt ausbezahlt. Werden Differenzen erkannt, können diese bestätigt werden. Es erfolgt ein Eintrag in den VDAI-Daten. Fehlende Beträge werden als Fehlgeld und Überschüsse werden als Auffüllung erfasst. Bei Hoppertn mit Waage kann die Waage während der Revision kalibriert werden. Die ausgezahlten Münzen müssen zum Abschluss wieder manuell in den Hopper gefüllt werden.
 Maximalpegel (1100) 	☞ Maximalpegel ruft die Einstellung für einen maximalen Wert (Inhaltswert) für den ausgewählten Hopper auf. Bei Überschreitung des Wertes werden weitere angenommene Münzen in die Kasse sortiert. Der Wert in Klammern zeigt die aktuelle Einstellung in Stück an. Siehe „Maximalpegel Hopper“ auf Seite 79.
 Sockelbetrag (50)	☞ Sockelbetrag ruft die Einstellung eines Richtwertes für die Auffüllung und die Entnahme von Münzen auf. Der Wert in Klammern zeigt die aktuelle Einstellung in Stück an. Siehe „Sockelbetrag Hopper“ auf Seite 79.
 PIN setzen	☞ PIN setzen ruft die Eingabe der PIN für die verschlüsselte Datenübertragung zwischen Hopper und Gerät auf. Die alphanumerische PIN befindet sich auf dem Hopper. Nach dem Tausch eines Hoppers muss die PIN für den neuen Hopper eingegeben werden.

Element	Funktion
 Auszahltest	☞ Auszahltest ruft den Auszahltest für Münzen aus dem Hopper auf. Die Menge der auszahlenden Münzen kann eingegeben werden. Die ausgezahlten Münzen müssen zum Abschluss wieder in den Hopper gegeben werden. ☞ ⬅ auf der Bildschirmtastatur oder Drücken der Taste Start startet die Auszahlung.
 Hopperpegel	☞ Hopperpegel ruft den Test der Hopperpegellichtschranken auf. Die Lichtschranken werden auf dem unteren Monitor symbolisch angezeigt.

6.4.7 Ereignisse

☞ **Ereignisse** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

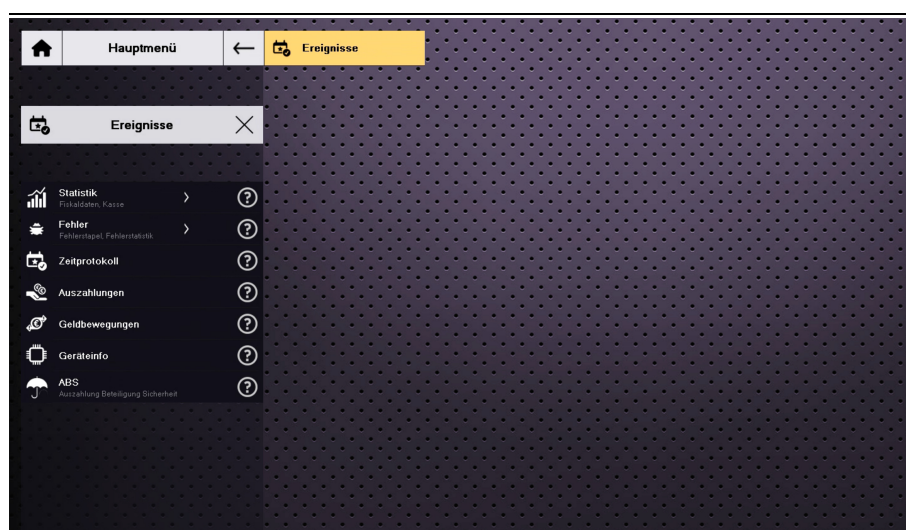


Abb. 6.4.y Menü Ereignisse

Element	Funktion
 Statistik Fiskaldaten, Kasse	☞ Statistik öffnet das Untermenü für statistische Daten des Gerätes.
 Fehler Fehlerstapel, Fehlerstatistik	☞ Fehler öffnet das Untermenü für die Fehlertabellen.
 Zeitprotokoll	☞ Zeitprotokoll ruft die Anzeige von protokollierten Türöffnungen, PIN-Eingaben und Konfigurationsänderungen auf. Die Einträge werden mit Datum und Uhrzeit sowie einem Kürzel für den Vorgang ausgegeben. Siehe „Zeitprotokoll“ auf Seite 75.
 Auszahlungen	☞ Auszahlungen ruft die Anzeige der Auszahlungen seit der letzten Kassierung auf. In einer Tabelle werden der Gesamtbetrag der Auszahlung mit Datum und Uhrzeit sowie der Angabe MAN für manuelle oder AUT für automatische Auszahlung ausgegeben.
 Geldbewegungen	☞ Geldbewegungen ruft die Anzeige des Status zur Erkennung von unüblichem Spielverhalten auf. Siehe „Sicherheitskonzept für Geldbestände in den Auszahlssystemen“ auf Seite 69.

Element	Funktion
 Geräteinfo	🔑 Geräteinfo zeigt Informationen zur installierten Soft- und Hardware an. Die Ausgabe erfolgt parallel über einen QR-Code. Die angezeigten Bilder des Gerätes und des Spielsystems sind über die erweiterte Spezifikation der Spielgeräteschnittstelle abrufbar.
 ABS Auszahlung Beteiligung Sicherheit	🔑 ABS zeigt Ereignisse mit hohen Gewinnen an. Über ein entsprechendes Geschäftsmodell besteht die Möglichkeit, den Hersteller an der Gewinnauszahlung zu beteiligen. Siehe „ABS - Auszahl-Beteiligungs-Sicherheit“ auf Seite 117.

6.4.7.1 Statistik

🔑 **Statistik** im Menü **Ereignisse** ruft das folgende Menü auf:

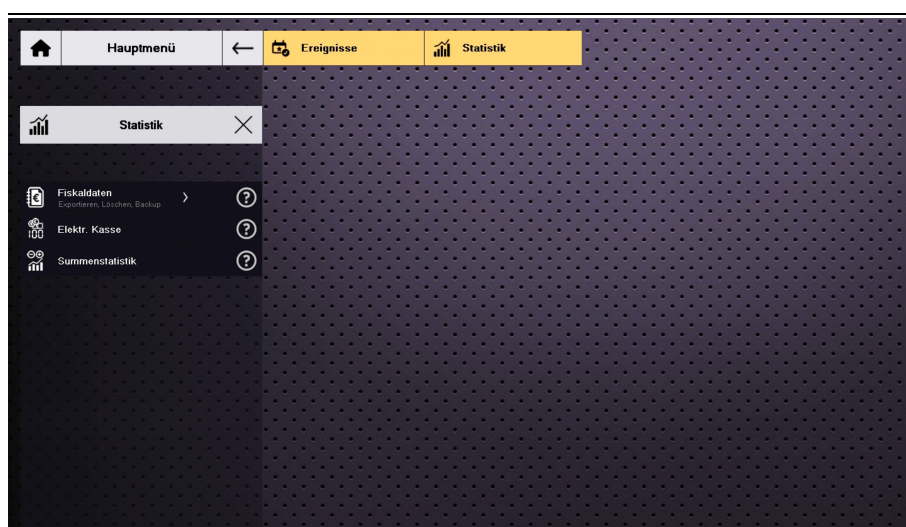


Abb. 6.4.z Menü Ereignisse Statistik

Element	Funktion
 Fiskaldaten Exportieren, Löschen, Backup	🔑 Fiskaldaten öffnet das Untermenü zur Verarbeitung von Fiskaldaten.
 Elektr. Kasse	🔑 Elektr. Kasse zeigt die Elektronisch gezahlte Kasse, den Saldo 2 und die Summe der Wirteauffüllungen des aktuellen Abrechnungszeitraumes an. Die Beträge können gelöscht werden. Dabei wird ein interner VDAI-Ausdruck erzeugt.
 Summenstatistik	🔑 Summenstatistik löscht die Daten der Summenstatistik.

Fiskaldaten

☞ **Fiskaldaten** im Menü **Ereignisse - Statistik** ruft das folgende Menü auf:

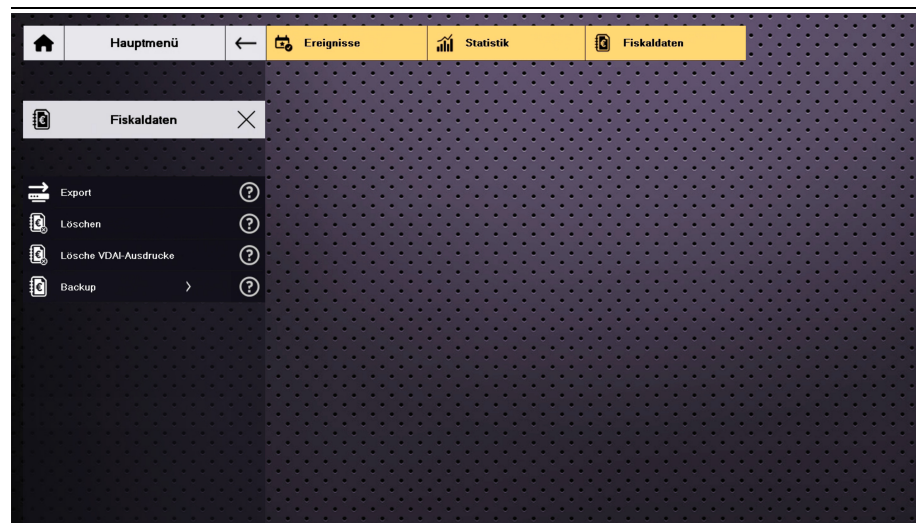


Abb. 6.4.aa Menü Ereignisse Fiskaldaten

Element	Funktion
 Export	☞ Export ruft die Übertragung von Fiskaldaten auf einen USB-Stick auf. Die Übertragung erfolgt auf einen FAT32-formatierten USB-Stick ohne Volume-Bezeichnung. Der Stick muss an der SMARTsafe Box angesteckt sein. Siehe „Fiskaldaten“ auf Seite 94.
 Löschen	☞ Löschen löscht die im Gerät befindlichen Fiskaldaten. Vor dem Löschen müssen die Daten exportiert werden. Siehe „Fiskaldaten“ auf Seite 94.
 Lösche VDAI-Ausdrucke	☞ Lösche VDAI Ausdrucke löscht alle über den VDAI-Server zugänglichen VDAI-Daten. Siehe „Kopie der Kassierung“ auf Seite 94.
 Backup >	☞ Backup ruft das Untermenü zur Verarbeitung gesicherter Fiskaldaten auf. Die Sicherung erfolgte automatisch im Zuge eines Bauartwechsels. Die Daten können exportiert oder gelöscht werden. Siehe oben.

6.4.7.2 Fehler

☞ **Fehler** im Menü **Ereignisse** ruft das folgende Menü auf:

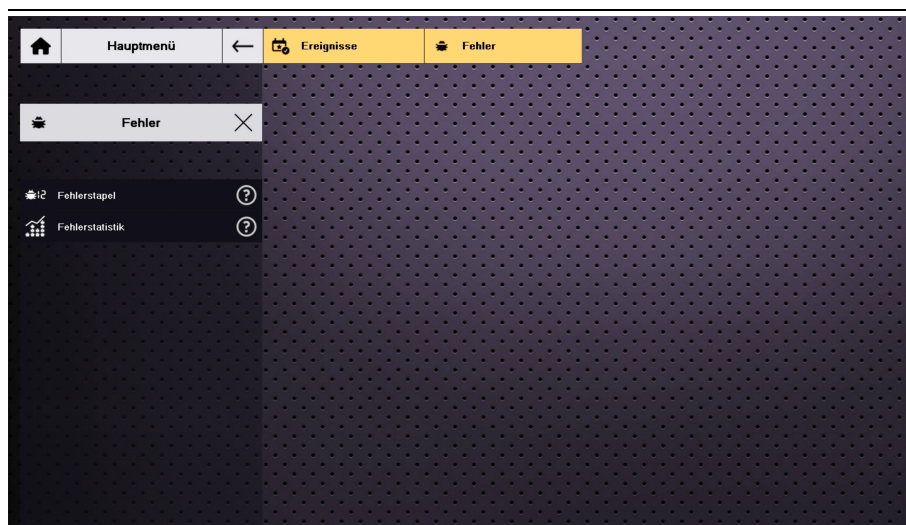


Abb. 6.4.ab Menü Ereignisse Fehler

Element	Funktion
 Fehlerstapel	☞ Fehlerstapel zeigt die Fehlereinträge in chronologischer Reihenfolge . Der letzte aufgetretene Fehler wird zuerst angezeigt. Die Anzeige weiterer Fehlereinträge erfolgt über Pfeil-Buttons. Alle Fehlereinträge können gelöscht werden.
 Fehlerstatistik	☞ Fehlerstatistik zeigt die Häufigkeit der Fehlereinträge. Der letzte aufgetretene Fehler wird zuerst angezeigt. Die Anzeige weitere Fehlereinträge erfolgt über Pfeil-Buttons. Alle Fehlereinträge können gelöscht werden.

6.4.8 Mein Gerät

☞ **Mein Gerät** in der Menüauswahl ruft das folgende Menü auf:

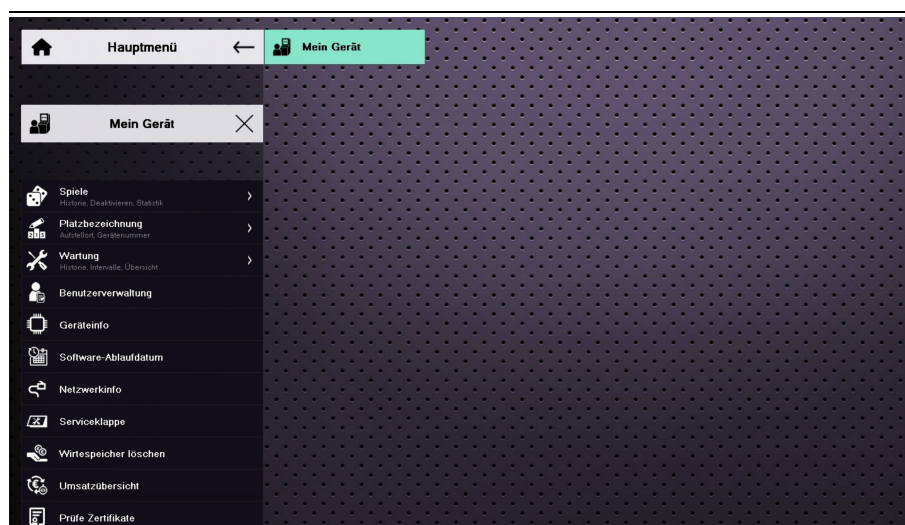


Abb. 6.4.ac Menü Mein Gerät

Element	Funktion
 Spiele Historie, Deaktivieren, Statistik >	☞ Spiele öffnet das Untermenü für die Spielhistorie, Spieldeaktivierung und Spielstatistik.
 Platzbezeichnung Aufstellort, Gerätenummer >	☞ Platzbezeichnung öffnet das Untermenü zur Eintragung von Aufstellort und individueller Gerätenummer.
 Wartung Historie, Intervalle, Übersicht >	☞ Wartung öffnet das Untermenü zur Planung und Durchführung von Wartungen.
 Benutzerverwaltung	In ☞ Benutzerverwaltung erfolgt die Anlage und Bearbeitung von Benutzerprofilen. Siehe „Benutzerprofile“ auf Seite 66.
 Geräteinfo	☞ Geräteinfo zeigt Informationen zur installierten Soft- und Hardware an. Die Ausgabe erfolgt parallel über einen QR-Code. Die angezeigten Bilder des Gerätes und des Spielsystems sind über die erweiterte Spezifikation der Spielgeräteschnittstelle abrufbar.
 Software-Ablaufdatum	☞ Softwareablaufdatum zeigt das Ablaufdatum der Softwarelizenz. Nach Ablauf des Datums werden die Spielangebote auf die Anzahl Basis-spiele reduziert. Vor Ablauf des Datum wird beim Gerätestart und bei Aufruf des Servicemenüs auf den Ablauf der Lizenz hingewiesen.
 Netzwerkinfo	☞ Netzwerkinfo zeigt Informationen zur Netzwerkverbindung des Gerätes an.
 Serviceklappe	☞ Serviceklappe öffnet die Serviceklappe.
 Wirtespeicher löschen	☞ Wirtespeicher löschen ruft die Funktion zum Löschen des Wirtespeichers auf. Siehe „Wirt Guthaben“ auf Seite 88.
 Umsatzübersicht	☞ Umsatzübersicht zeigt die Umsätze des aktuellen Abrechnungszeitraumes an.

Element	Funktion
 Prüfe Zertifikate	 Prüfe Zertifikate zeigt Informationen zu den installierten Zertifikaten an.

6.4.8.1 Spiele

 **Spiele** im Menü **Mein Gerät** ruft das folgende Menü auf:

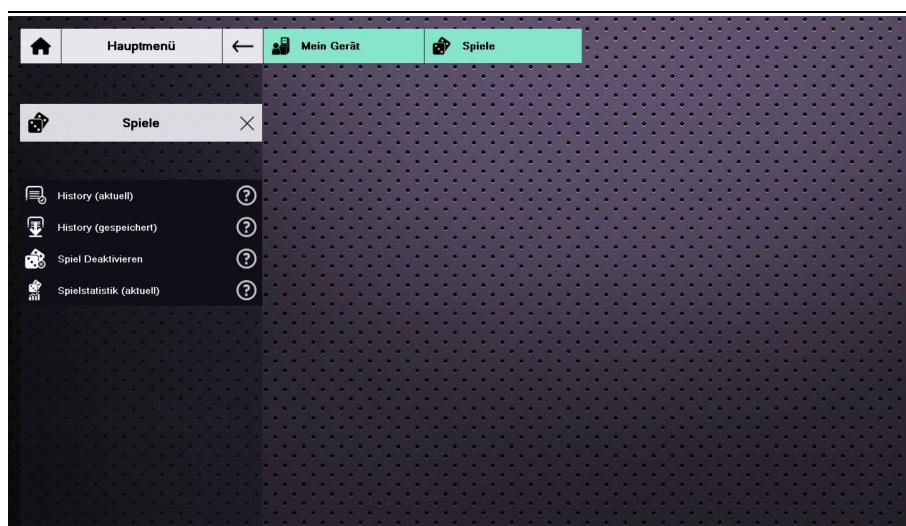


Abb. 6.4.ad Menü Mein Gerät Spiele

Element	Funktion
 History (aktuell)	 History (aktuell) zeigt die letzten 560 Spielereignisse seit Gerätereinstellung. Diese werden auf dem unteren Monitor seitenweise gruppiert angezeigt. Über Pfeiltasten kann vor- und zurückgeblättert werden. Durch Berührung eines Ereignisses, wird dieses vergrößert auf dem oberen Monitor angezeigt.  Sichern speichert das Ereignis dauerhaft ab. Siehe „Spielhistorie“ auf Seite 73.
 History (gespeichert)	 History (gespeichert) zeigt gesicherten Spielereignisse. Diese werden auf dem unteren Monitor seitenweise gruppiert angezeigt. Über Pfeiltasten kann vor- und zurückgeblättert werden. Durch Berührung eines Ereignisses, wird dieses vergrößert auf dem oberen Monitor angezeigt. Die gesicherten Ereignisse können entfernt werden. Siehe „Spielhistorie“ auf Seite 73.
 Spiel Deaktivieren	 Spiel deaktivieren ruft die Funktion zum Sperren und Entsperren von Spielen auf. Gesperrte Spiele werden im Spielmenü für die Spielgäste ausgeblendet und können nicht mehr gespielt werden. Die Spielbuttons werden in alphabetischer Reihenfolge seitenweise angezeigt. Über Pfeiltasten kann vor- und zurückgeblättert werden. Durch Berührung eines Spielbuttons wird das Spiel gesperrt. Siehe „Spiele deaktivieren“ auf Seite 74. Die Funktion kann nur aufgerufen werden, wenn im Spielbetrieb keine Beträge auf Geldspeicher und Bank vorhanden sind. Das Würfelsymbol in der Status-Leiste darf nicht angezeigt werden. Siehe „Status-Leiste“ auf Seite 129.

Element	Funktion
 Spielstatistik (aktuell)	☞ Spielstatistik (aktuell) zeigt die Spielstatistik seit der letzten Kassierung. Im Gegensatz zur Spielstatistik auf dem VDAI-Streifen ist diese Statistik nicht zeitlich verzögert.

6.4.8.2 Platzbezeichnung

☞ **Platzbezeichnung** im Menü **Mein Gerät** ruft das folgende Menü auf:

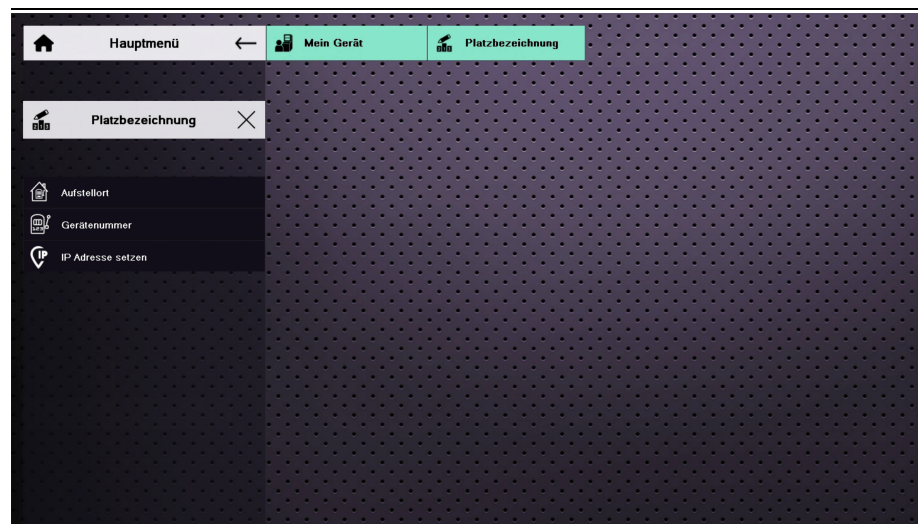


Abb. 6.4.ae Menü Mein Gerät Platzbezeichnung

Element	Funktion
 Aufstellort	☞ Aufstellort ruft die Funktion zur Eingabe eines Namens für den Aufstellort auf. Es kann ein individueller 8-stelliger alphanumerischer Name eingegeben werden. Über eine Auswahl „S“ für Spielhalle und „G“ für Gastronomie kann der Aufstellort spezifiziert werden. Aufstellort wird auf dem VDAI-Streifen ausgegeben.
 Gerätenummer	☞ Gerätenummer ruft die Funktion zur Eingabe einer Gerätenummer auf. Es kann eine individuelle 10-stellige Nummer eingegeben werden. Die Nummer wird auf dem VDAI-Streifen ausgegeben.
 IP Adresse setzen	☞ IP Adresse setzen ruft die Funktion zur Einstellung der IP-Adresse des Gerätes auf. Die IP-Adresse kann über DHCP bezogen oder fest eingestellt werden.

6.4.8.3 Wartung

☛ **Wartung** im **Menü Mein Gerät** ruft das folgende Menü auf:

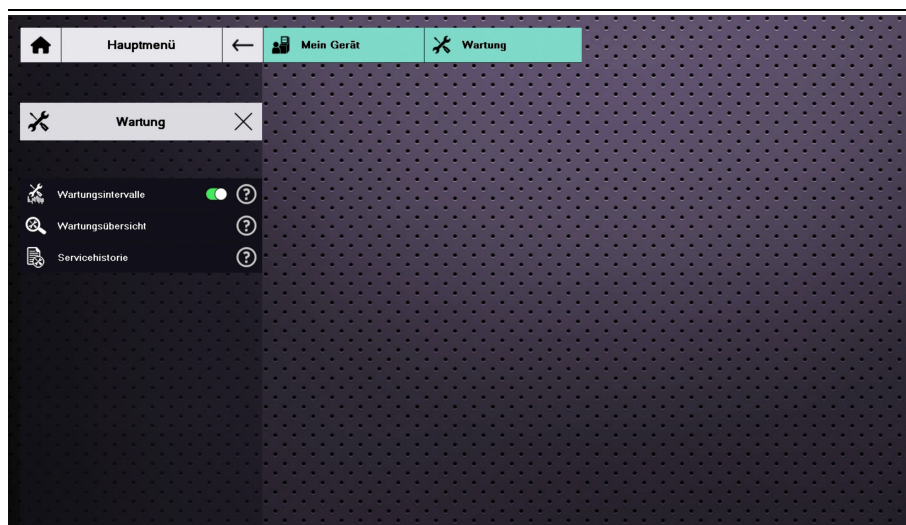


Abb. 6.4.af Menü Mein Gerät Wartung

Element	Funktion
 Wartungsintervalle 	☛ Wartungsintervalle schaltet die Überwachung für die Durchführung von Wartungen ein- oder aus. Bei „Ein“ können für einzelnen Baugruppen Intervalle in Tagen festgelegt werden. Siehe „Intervalle“ auf Seite 196.
 Wartungsübersicht	☛ Wartungsübersicht zeigt, in wie vielen Tagen welche Wartung fällig ist. Siehe „Erinnerungsfunktion“ auf Seite 196.
 Servicehistorie	☛ Servicehistorie zeigt eine Übersicht über durchgeführte Wartungen und den Tausch von Gerätekomponenten. Siehe „Servicehistorie“ auf Seite 197.

7 Bedienung

Im folgenden Abschnitt finden Sie Hinweise zur Bedienung des Gerätes.

Lesen Sie vorher die Sicherheitshinweise im Kapitel „Sicherheitshinweise“ auf Seite 13. Machen Sie sich vor der Bedienung mit Aufbau und Funktionen des Gerätes und der Gerätesoftware vertraut. Beachten Sie dazu die Kapitel „Produktbeschreibung“ auf Seite 25, „Funktionen und Konzepte“ auf Seite 62 und „Softwarebeschreibung“ auf Seite 101.

7.1 Gerät öffnen und schließen



Warnung

Unfallgefahr durch bewegliche Teile

Beim Öffnen und Schließen von Gerätetüren können bei Nichtbeachtung der Sicherheitshinweise Personenschäden z. B. durch Quetschungen oder Stoß auftreten.

- > Achten Sie beim Öffnen und Schließen von Gerätetüren darauf, dass sich keine Personen im Schwenkbereich der Tür befinden.
 - > Achten Sie darauf, dass sich Türen nicht selbständig öffnen oder schließen können.
 - > Schließen Sie Türen stets ab, wenn Sie sich vom Gerät entfernen.
 - > Lassen Sie niemals den Geräteschlüssel stecken, wenn Sie sich vom Gerät entfernen.
-

7.1.1 GAME STATION WIDE-SLANT-TOP PREMIUM und GAME STATION WIDE-SLANT-TOP

Obere Gerätetür öffnen



Warnung

Unfallgefahr durch bewegliche Teile

Die obere Gerätetür öffnet nach oben. Sie wird durch Gasdruckfedern gehalten.

- > Beachten Sie, dass die Tür beim Öffnen nach oben aufspringen kann.
 - > Beachten Sie, dass bei verschlissenen Gasdruckfedern die Tür nicht sicher offengehalten wird.
 - > Prüfen Sie regelmäßig die Funktion der Gasdruckfedern.
 - > Erneuern Sie verschlissene Gasdruckfedern.
-

Zum Öffnen der oberen Gerätetür gehen Sie wie folgt vor:

- 1)** Stecken Sie den Geräteschlüssel von vorn rechts unterhalb der Konsole in das Schloss.
- 2)** Drehen Sie den Schlüssel nach links.

3) Schieben Sie den Knauf der Verriegelung nach rechts.

4) Heben Sie die Gerätetür an.

► Die Gerätetür öffnet nach oben.

Obere Gerätetür schließen

Zum Schließen der oberen Gerätetür gehen Sie wie folgt vor:

5) Stellen Sie sicher, dass der Schlüssel im Schloss steckt, das Schloss geöffnet ist und der Knauf der Verriegelung nach rechts geschoben ist.

6) Ziehen bzw. drücken Sie die Tür nach unten.

7) Schieben Sie den Knauf der Verriegelung nach links.

8) Drehen Sie den Schlüssel nach rechts und ziehen Sie den Schlüssel ab.

9) Verwahren Sie den Schlüssel sicher.

► Die Gerätetür ist verschlossen.

Hoppertür öffnen



Warnung

Unfallgefahr durch bewegliche Teile

Die Hopper öffnet nach unten.

> Beachten Sie, dass die Tür beim Öffnen nach unten aufklappen kann.

> Öffnen Sie die Tür mit Vorsicht.

Zum Öffnen der Hoppertür gehen Sie wie folgt vor:

1) Stecken Sie den Geräteschlüssel in das Schloss.

2) Drehen Sie den Schlüssel nach links.

► Die Gerätetür öffnet nach unten.

Hoppertür schließen

Zum Schließen der Hoppertür gehen Sie wie folgt vor:

1) Stellen Sie sicher, dass der Schlüssel im Schloss steckt und das Schloss geöffnet ist.

2) Drücken Sie die Tür nach oben zu.

3) Drehen Sie den Schlüssel nach rechts und ziehen Sie den Schlüssel ab.

4) Verwahren Sie den Schlüssel sicher.

► Die Gerätetür ist verschlossen.

Säule ausbauen

Für einen Zugang zur Geldscheinkasse oder der Dispenserbox ist es erforderlich, die rechte Säule auszubauen.

Zum Ausbau der rechten Säule gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Öffnen Sie die obere Gerätetür.
- 2) Schieben Sie den Riegel nach rechts.
- 3) Ziehen Sie vorsichtig die Säule oben nach vorn (vom Gerät weg). Achten Sie auf das Anschlusskabel für die Beleuchtung!
- 4) Stellen Sie die Säule nach links zur Seite.

► Die Dispenserbox und die Geldscheinkasse sind zugänglich.

Säule einbauen

Zum Einbau der rechten Säule gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stellen Sie sicher, dass die obere Gerätetür geöffnet ist.
- 2) Stellen Sie sicher, dass die Schüssel von der Dispenserbox und der Geldscheinkasse abgezogen sind.
- 3) Prüfen Sie, ob das braun/schwarze Anschlusskabel für die Beleuchtung angeschlossen ist. Stecken Sie das Kabel ggf. an.
- 4) Führen Sie die Säule unten an den vorgesehenen Platz für die Säule.
- 5) Setzen Sie die unteren Laschen an der Säule in die entsprechenden Schlitze im Gerät ein.
- 6) Prüfen Sie, dass beim Einsetzen der Säule das Anschlusskabel für die Beleuchtung nicht eingeklemmt wird.
- 7) Drücken Sie die Säule oben bis zum Anschlag in das Gerät.
- 8) Schieben Sie den Riegel nach links.

► Die Säule ist eingebaut.

7.1.2 GAME STATION TWIN-TOP PREMIUM und GAME STATION TWIN-TOP COMFORT

Obere Gerätetür öffnen

Zum Öffnen der oberen Gerätetür gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stecken Sie den Geräteschlüssel in das Schloss auf der linken Geräteseite.
- 2) Drehen Sie den Schlüssel nach hinten (links).
- 3) Heben Sie oberhalb des Schlosses den Knauf der Verriegelung nach oben.
- 4) Halten Sie den Knauf fest.
- 5) Ziehen Sie an der Konsole die Tür nach vorn rechts.

► Die Gerätetür öffnet nach rechts.

Obere Gerätetür schließen

Zum Schließen der oberen Gerätetür gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stellen Sie sicher, dass der Schlüssel im Schloss steckt und das Schloss geöffnet ist.
- 2) Drücken Sie die Tür nach links zu.
- 3) Heben Sie ggf. beim Zudrücken der Tür den Knauf der Verriegelung an.
- 4) Drücken Sie den Knauf der Verriegelung nach unten.
- 5) Drehen Sie den Schlüssel nach vorn (rechts) und ziehen Sie den Schlüssel ab.
- 6) Verwahren Sie den Schlüssel sicher.

► Die Gerätetür ist verschlossen.

Hoppertür öffnen

Zum Öffnen der Hoppertür gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stecken Sie den Geräteschlüssel in das Schloss.
- 2) Drehen Sie den Schlüssel nach rechts.

► Die Gerätetür öffnet nach rechts.

Hoppertür schließen

Zum Schließen der Hoppertür gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stellen Sie sicher, dass der Schlüssel im Schloss steckt und das Schloss geöffnet ist.
- 2) Drücken Sie die Tür zu.
- 3) Drehen Sie den Schlüssel nach links und ziehen Sie den Schlüssel ab.
- 4) Verwahren Sie den Schlüssel sicher.

► Die Gerätetür ist verschlossen.

7.1.3 GAME STATION WIDE-WALL PREMIUM und GAME STATION WIDE-WALL



Warnung

Unfallgefahr durch bewegliche Teile

Das Wandgerät ist ohne sachgemäße Montage auf einem Montagekreuz für Wandgeräte bei geöffneter Gerätetür nicht standsicher. Das Gerät kann kippen.

- > Öffnen Sie die Tür nur, wenn das Gerät sicher auf einem Montagekreuz befestigt ist.

Tür öffnen

Zum Öffnen der Tür gehen Sie wie folgt vor:

- 1)** Stecken Sie den Geräteschlüssel in das Schloss.
- 2)** Drehen Sie den Schlüssel nach links.

► Die Gerätetür öffnet nach links.

Tür schließen

Zum Schließen der Tür gehen Sie wie folgt vor:

- 1)** Stellen Sie sicher, dass der Schlüssel im Schloss steckt und das Schloss geöffnet ist.
- 2)** Drücken Sie die Tür zu.
- 3)** Drehen Sie den Schlüssel nach rechts und ziehen Sie den Schlüssel ab.
- 4)** Verwahren Sie den Schlüssel sicher.

► Die Gerätetür ist verschlossen.

7.2 Ein- und Ausschalten des Gerätes



Gefahr

Unfallgefahr durch unzureichend unterwiesene Personen

Durch Anschluss des Gerätes an die örtliche Stromversorgung können bei Nichtbeachtung der Sicherheitshinweise Personenschäden auftreten.

- > Stellen Sie durch Unterweisung des Personals sicher, dass Sicherheitshinweise im Umgang mit elektrischen Strom eingehalten werden können!
- > Informieren Sie das Personal, wie das Gerät in Notsituationen gefahrlos spannungsfrei geschaltet werden kann!

7.2.1 Gerät einschalten



Hinweis

Schaltbare Steckdose

Netz- und Hauptschalter des Gerätes sind bereits ab Werk eingeschaltet. Das Gerät wird nach der Aufstellung und dem Anschluss an die Stromversorgung automatisch hochfahren. Das Ein- und Ausschalten erfolgt im Betrieb meist über eine schaltbare Steckdose oder einen Sicherungsautomaten.

Um das Gerät einzuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Verbinden Sie das Gerät mit der Stromversorgung vor Ort.

► Das Gerät wird hochfahren.

Gerät mit Netz- und Hauptschalter einschalten

In Ausnahmefällen ist die Stromversorgung im Gerät deaktiviert und der Netz- und/oder der Hauptschalter müssen manuell eingeschaltet werden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- 1) Schließen Sie die Gerätetür (obere Gerätetür beim Standgerät) mit dem Geräteschlüssel auf.
- 2) Öffnen Sie die Gerätetür.
- 3) Schalten Sie den Netz- und den Hauptschalter ein.
- 4) Schließen Sie die Gerätetür.
- 5) Ziehen Sie den Schlüssel ab und verwahren Sie diesen sicher.
- 6) Verbinden Sie das Gerät mit der Stromversorgung vor Ort.

► Das Gerät ist eingeschaltet und wird hochfahren.

7.2.2 Gerät ausschalten

Um das Gerät auszuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Gerät von der Stromversorgung vor Ort trennen.

► Das Gerät ist ausgeschaltet.

Gerät mit Netz- und Hauptschalter ausschalten

Um das Gerät über den Netz- und Hauptschalter auszuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Schließen Sie die Gerätetür (obere Gerätetür beim Standgerät) mit dem Geräteschlüssel auf.
- 2) Öffnen Sie die Gerätetür.
- 3) Schalten Sie den Netz- oder den Hauptschalter aus.
- 4) Schließen Sie die Gerätetür.
- 5) Ziehen Sie den Schlüssel ab und verwahren Sie diesen sicher.

► Das Gerät ist ausgeschaltet.

7.3 Bedienung im Spielbetrieb

Voraussetzung:

Das Gerät ist eingeschaltet und hochgefahren, alle Gerätetüren sind geschlossen. Es stecken keine Gerätekarten im Kartenleser.

Hinweis

Stecken von Gerätekarten

Gerätekarten müssen mit dem Chip nach oben, Chip zum Gerät bis zum Anschlag in den Schlitz des Kartenlesers eingeführt werden.

- > Beachten Sie die Steckrichtung der Gerätekarte.
 - > Führen Sie die Karte nicht mit Gewalt in den Kartenleser ein.
-

7.3.1 Gerätefreischaltung

Hinweis

Freischaltung einstellen

Mit Lieferung des Gerätes ab Werk ist noch kein Freischaltmedium festgelegt. Informationen zur Einstellung des Freischaltmediums stehen im Kapitel „Gerätegebundenes personenungebundenes Identifikationsmittel“ auf Seite 68.

Hinweis

Gesetzliche Anforderungen zur Ausgabe von Identifikationsmitteln einhalten

Die Aushändigung des Identifikationsmittels an den Spielgast obliegt dem Betreiber. Die Nichteinhaltung der gesetzlichen Anforderungen kann zu empfindlichen Strafen für den Betreiber führen.

- > Informieren Sie sich und das Personal regelmäßig über die gesetzlichen Vorschriften zur Ausgabe von Identifikationsmitteln an Spielgäste.
 - > Prüfen Sie vor Ausgabe des Identifikationsmittels die Spielberechtigung für den Spielgast (Volljährigkeit, kein Eintrag in geltende Sperrdatei).
 - > Geben Sie zeitgleich nur ein Identifikationsmittel an den Spielgast heraus.
-

7.3.1.1 Gerätefreischaltung mit Freischaltkarte

Voraussetzung:

Auf dem Gerät wird „GERÄT X FREIGEBEN“ zusammen mit dem Hinweis, eine Freischaltkarte einzuführen, angezeigt.

Gerät freischalten

Um das Gerät mit Freischaltkarte freizuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Händigen Sie dem Spielgast eine gültige Freischaltkarte für das Gerät aus.
- 2) Der Spielgast steckt die Freischaltkarte in den Schlitz des Kartenlesers.

► Das Gerät ist freigeschaltet. Die Geldannahme ist möglich.

Gerät sperren

Um das Gerät mit Freischaltkarte zu sperren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Der Spielgast oder Sie ziehen die Freischaltkarte aus dem Kartenleser.

► Das Gerät ist gesperrt. Beträge auf dem Geldspeicher werden ausgezahlt.

7.3.1.2 Gerätefreischaltung mit Zugangscode

Voraussetzung:

Auf dem Gerät wird „GERÄT X FREIGEBEN“ zusammen mit der numerischen Tastatur angezeigt. Sie sind in der Lage, gültige ZugangsCodes abzurufen.

Gerät freischalten

Um das Gerät mit Zugangscode freizuschalten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Geben Sie dem Spielgast einen gültigen Freischaltcode für das Gerät.
- 2) Der Spielgast gibt den Freischaltcode in das Eingabefeld auf dem unteren Monitor ein.

► Das Gerät ist freigeschaltet. Die Geldannahme ist möglich.

Gerät sperren

Um das Gerät mit Zugangscode zu sperren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Berühren Sie  **Logout** auf dem unteren Monitor.

► Das Gerät ist gesperrt. Beträge auf dem Geldspeicher werden ausgezahlt.

7.3.1.3 Neue ZugangsCodes am Gerät erzeugen und mit der App abrufen

Voraussetzung:

Sie sind im Besitz einer Benutzerkarte für Service, Techniker oder Wirt. Sie haben ein Smartphone mit der App SMARTid. Die App ist mit dem Gerät gekoppelt worden.

Um neue ZugangsCodes am Gerät zu erzeugen und in die App zu laden, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stecken Sie Ihre Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.

- 2) Berühren Sie in der Statusleiste unten links  **Code**.
- 3) Berühren Sie im Fenster Aktuelle Zugangscodes  **Codes Auffüllen** oder  **30 neue Codes**.
 - ▶ Es werden neue Codes erzeugt.
- 4) Scannen Sie mit der App den QR-Code.
- 5) Ziehen Sie die Benutzerkarte aus dem Kartenleser.
 - ▶ Es wurden neue Freischaltcodes erzeugt und in die App übertragen. Das Gerät kann mit einem neuen Code freigeschaltet werden.

7.3.1.4 **Einen Zugangscodes am Gerät abrufen**

Voraussetzung:

Auf dem Gerät wird „GERÄT X FREIGEBEN“ zusammen mit der numerischen Tastatur angezeigt. Sie sind im Besitz einer Benutzerkarte für Service, Techniker oder Wirt.

Um einen Zugangscodes am Gerät abzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stecken Sie Ihre Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.
 - ▶ Ein Zugangscode wird unten links oberhalb der Statuszeile angezeigt.
- 2) Ziehen Sie die Benutzerkarte aus dem Kartenleser.
 - ▶ Das Gerät kann mit dem Code freigeschaltet werden.

7.3.2 **Auffüllungen im Spielbetrieb**

Hinweis

Geldsorten

Auffüllungen im Spielbetrieb sind nur durch Einzahlung von Geld über Münz- und Scheinprüfer möglich. Es lassen sich nur Geldsorten für die vorhandenen Auszahlssysteme auffüllen.

7.3.2.1 **Vorbeugende Auffüllung**

Voraussetzung:

Das Gerät ist freigeschaltet. Es befinden sich keine Beträge auf dem Geldspeicher und auf der Bank.

Um das Gerät vorbeugend aufzufüllen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Drücken und halten Sie die Taste **Auszahlung** für 10 Sekunden.
- 2) Füllen Sie das Gerät auf.
- 3) Drücken Sie die Taste **Auszahlung**.
 - ▶ Das Gerät ist aufgefüllt.

i Hinweis

Auffüllungen mit Benutzerkarte

Durch Stecken einer Benutzerkarte und Anmeldung am Servicemenü sind ebenfalls (vorbeugende) Auffüllungen möglich. Die Durchführung von Auffüllungen mit Benutzeranmeldung werden im Kapitel „Auffüllungen im Spielbetrieb“ auf Seite 169 beschrieben.

Leerzahlung

Voraussetzung:

Das Gerät zeigt „HOPPER LEER“ an.

Um das Gerät bei Leerzahlung aufzufüllen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Drücken Sie die Taste **Start/Nehmen** oder  **Start**.
- 2) Füllen Sie das Gerät auf.
- 3) Drücken Sie die Taste **Start/Nehmen** oder  **Start**, wenn die Auffüllung beendet ist.

► Das Gerät zahlt den Restbetrag aus.

7.3.2.2 Hochwechseln

Voraussetzung:

Das Gerät zeigt „HOCHWECHSELN“ und den nachzuwerfenden Betrag an.

Um eine Auszahlung mit Hochwechseln zu beenden, geht der Spielgast wie folgt vor:

- 1) Der Spielgast zahlt den angezeigten Betrag passend in das Gerät ein.

► Das Gerät zahlt den Restbetrag zuzüglich der Nachzahlung passend aus.

7.3.3 Abruf der Softwareinformationen

Um die Softwareinformationen des Gerätes abzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Drücken Sie die Taste **SW-ID**.

► Das Gerät zeigt auf dem oberen Monitor Geräteinformationen an.

7.4 Bedienung im Servicebetrieb

7.4.1 Servicebetrieb aufrufen und beenden

7.4.1.1 Servicebetrieb bei geschlossenen Gerätetüren im Spielbetrieb aufrufen

Voraussetzung:

Das Gerät ist eingeschaltet und hochgefahren und befindet sich im Spielbetrieb.

Um den Servicebetrieb aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Stecken Sie Ihre Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.

► Das Gerät zeigt das Servicemenü an.

7.4.1.2 Servicebetrieb durch Öffnen einer Gerätetür aufrufen

Voraussetzung:

Das Gerät ist eingeschaltet und hochgefahren.

Um den Servicebetrieb aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Öffnen Sie mit dem Geräteschlüssel eine Gerätetür.

► Das Gerät zeigt das Servicemenü an.

7.4.1.3 Servicebetrieb beenden

Um den Servicebetrieb zu beenden, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Schließen Sie alle Gerätetüren.
- 2) Ziehen Sie den Geräteschlüssel ab.
- 3) Verwahren Sie den Geräteschlüssel sicher.

► Das Gerät geht in den Spielbetrieb.

oder

- 1) Ziehen Sie Ihre Benutzerkarte aus dem Kartenleser.

► Das Gerät geht in den Spielbetrieb.

7.4.2 Benutzer



Vorsicht

Unberechtigte Zugriffe auf das Servicemenü

Benutzer autorisieren sich mit ihrer PIN und Benutzerkarte am Servicemenü. Eine abhanden gekommene Benutzerkarte oder eine bekannt gewordene PIN kann zu unberechtigten Zugriffen auf Funktionen des Servicemenüs führen.

- > Schalten Sie in den Sicherheitseinstellungen im Servicemenü die erhöhte Sicherheit ein.
 - ▶ Die Anmeldung am Servicemenü muss mit Benutzerkarte und PIN erfolgen.
- > Löschen Sie das Benutzerkonto, wenn die Benutzerkarte abhanden gekommen ist.
- > Schützen Sie die PIN/PUK vor dem Ausspähen.
- > Notieren Sie die PIN/PUK nicht auf einen Zettel und niemals auf der Benutzerkarte.
- > Ändern Sie unverzüglich die PIN/PUK, wenn der Verdacht durch Missbrauch besteht oder Unberechtigte die PIN/PUK kennen.

7.4.2.1 Benutzeranmeldung

Durch die Anmeldung eines Benutzers werden die Servicefunktionen des Benutzerprofils im Servicemenü zugänglich.

Benutzeranmeldung mit PIN



Hinweis

Aufsteller-PIN

Die Aufsteller-PIN wird ab Werk vergeben. Die PIN befindet sich in einer Plastiktasche an der linken Seitenwand oder an der SMARTmedia-Box und kann zusätzlich auf dem VDAI-Streifen ausgegeben werden. Die PIN kann über das Servicemenü geändert werden.

- > Wurde das Gerät mit der Standard-PIN 2412 ausgeliefert, ändern Sie die PIN im Servicemenü auf eine individuelle PIN.

Voraussetzung:

Der Benutzer muss angelegt sein.

Um einen Benutzer mit PIN anzumelden, gehen Sie wie folgt vor:

- 1)** Rufen Sie den Servicebetrieb auf.
 - ▶ Das Gerät zeigt in der Anmeldeleiste „Anmelden“ an.

- 2) Berühren Sie die  **Anmeldeleiste**.
 - ▶ Die Bildschirmtastatur zur Eingabe der PIN wird eingeblendet.
- 3) Geben Sie über die Bildschirmtastatur Ihre PIN ein.
- 4) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
- ▶ Sie sind am Servicemenü angemeldet. Sie haben Zugriff auf die Funktionen des Servicemenüs entsprechend Ihres Benutzerprofils.

Benutzeranmeldung mit Benutzerkarte

Hinweis

Stecken von Gerätekarten

Gerätekarten müssen mit dem Chip nach oben, Chip zum Gerät bis zum Anschlag in den Schlitz des Kartenlesers eingeführt werden.

- > Beachten Sie die Steckrichtung der Gerätekarte.
- > Führen Sie die Karte nicht mit Gewalt in den Kartenleser ein.

Voraussetzung:

Der Benutzer muss angelegt sein. Für den Benutzer muss eine Benutzerkarte angelegt sein.

Um einen Benutzer mit Benutzerkarte anzumelden, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb auf.
 - ▶ Das Gerät zeigt in der Anmeldeleiste „Anmelden“ an.
- 2) Stecken Sie Ihre Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.
 - ▶ Sie sind am Servicemenü angemeldet. Sie haben Zugriff auf die Funktionen des Servicemenüs entsprechend Ihres Benutzerprofils.

Hinweis

Benutzeranmeldung bei geschlossenen Gerätetüren

Durch Stecken einer Benutzerkarte im Spielbetrieb kann ebenfalls der Servicebetrieb aufgerufen werden. Der Benutzer muss sich mit PIN autorisieren. Die Servicefunktionen können jedoch gegenüber dem Servicebetrieb bei geöffneter Gerätetür eingeschränkt sein.

Benutzeranmeldung bei Erhöhter Sicherheit

Voraussetzung:

In den Sicherheitseinstellungen des Servicemenüs muss **Erhöhte Sicherheit** eingeschaltet sein.

Um einen Benutzer bei erhöhter Sicherheit anzumelden, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb auf.
 - ▶ Das Gerät zeigt in der Anmeldeleiste „Karte einlegen“ an.
- 2) Stecken Sie Ihre Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.
 - ▶ Das Gerät zeigt in der Anmeldeleiste „Anmelden“ an. Die Bildschirmtastatur zur Eingabe der PIN wird eingeblendet.
- 3) Geben Sie über die Bildschirmtastatur Ihre PIN ein.
- 4) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
- ▶ Sie sind am Servicemenü angemeldet. Sie haben Zugriff auf die Funktionen des Servicemenüs entsprechend Ihres Benutzerprofils.

Aufsteller mit PUK anmelden

Voraussetzung:

Eine PUK muss vergeben sein.

Um eine Anmeldung mit PUK durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb durch Öffnen einer Gerätetür auf.
 - ▶ Das Gerät zeigt in der Anmeldeleiste „Anmelden“ oder „Karte einlegen“ an.
- 2) Drücken und halten Sie beide Risikotasten.
- 3) Berühren Sie gleichzeitig die  **Anmeldeleiste**.
 - ▶ Die Bildschirmtastatur zur Eingabe der PUK wird eingeblendet.
- 4) Lassen Sie die Risikotasten los.
- 5) Geben Sie über die Bildschirmtastatur die 8-stellige PUK ein
- 6) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
- ▶ Sie sind als Aufsteller am Servicemenü angemeldet.

7.4.2.2 Benutzerverwaltung

Benutzerverwaltung aufrufen

Um die Benutzerverwaltung aufzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.
- 2) Rufen Sie  **Mein Gerät**  **Benutzerverwaltung** auf.
 - ▶ Die Benutzerverwaltung wird angezeigt.



Hinweis

Benutzerkarte für Benutzer anlegen

Das Anlegen einer Benutzerkarte kann nicht nachträglich erfolgen.

Benutzer anlegen

Um einen Benutzer anzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie die Benutzerverwaltung auf.
- 2) Wählen Sie das gewünschte Benutzerprofil aus.
- 3)  **Mein Gerät**  **Benutzerverwaltung**
- 4) Berühren Sie  **Anlegen**.
- 5) Geben Sie einen Namen für den Benutzer ein. Der Name darf bis zu 15 Zeichen lang sein.
- 6) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
- 7) Wählen Sie wie die PIN vergeben werden soll.

A) Vergabe von Hand

A1) Berühren Sie  **von Hand**.

A2) Vergeben Sie eine 4-stellige PIN.

A3) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .

► Die PIN wurde vergeben.

B) Automatische Vergabe

B1) Berühren Sie  **Automatisch**.

► Die PIN wird angezeigt.

B2) Merken Sie sich die PIN.

► Die PIN wurde vergeben.

- 8) Wählen Sie, ob eine Benutzerkarte angelegt werden soll.

A) Benutzerkarte anlegen

A1) Berühren Sie  **Ja**.

A2) Stecken Sie eine unbenutzte Benutzerkarte in den Schlitz des Kartenlesers.

A3) Entnehmen Sie die Karte, wenn das Gerät Sie dazu auffordert.

B) Keine Benutzerkarte anlegen

B1) Berühren Sie  **Nein**.

- 9) Berühren Sie  **OK**

► Ein neuer Benutzer wurde angelegt.

Benutzer bearbeiten

Um einen Benutzer zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie die Benutzerverwaltung auf.

- 2) Wählen Sie die zu bearbeitende Benutzerrolle aus.
- 3) Berühren Sie  **Bearbeiten**.
- 4) Wählen Sie den zu bearbeitenden Benutzer aus.
 - A) Name bearbeiten
 - A1) Berühren Sie  **Name**.
 - A2) Geben Sie einen neuen Namen ein. Der Name darf bis zu 15 Zeichen lang sein.
 - A3) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
 - Der Name wurde geändert.
 - B) PIN bearbeiten
 - B1) Berühren Sie  **PIN**.
 - B2) Wählen Sie wie die PIN vergeben werden soll.
 - C) Vergabe von Hand
 - C1) Berühren Sie  **von Hand**.
 - C2) Vergeben Sie eine 4-stellige PIN.
 - C3) Bestätigen Sie die Eingabe mit  .
 - Die PIN wurde vergeben.
 - D) Automatische Vergabe
 - D1) Berühren Sie  **Automatisch**.
 - Die PIN wird angezeigt.
 - D2) Merken Sie sich die PIN.
 - Die PIN wurde vergeben.
- 5) Überprüfen Sie die gemachten Änderungen mit den Angaben auf dem Monitor.
- 6) Berühren Sie  **Beenden**.
 - Der Benutzer wurde geändert.

Benutzer löschen

Um einen Benutzer zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie die Benutzerverwaltung auf.
- 2) Wählen Sie die zu löschende Benutzerrolle aus.
- 3) Berühren Sie  **Löschen**.

4) Wählen Sie den zu löschenden Benutzer aus.

5) Berühren Sie  **Löschen**.

► Der Benutzer wurde gelöscht.

7.4.3 Freischaltkarten

7.4.3.1 Freischaltkarten anlegen

Um eine Freischaltkarte anzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.

2) Rufen Sie den Menüpunkt  **Einstellungen**  **Sicherheit**  **Gerätefreischaltung**  **Freischaltkarten** auf.

3) Berühren Sie  **Anlegen**

4) Stecken Sie eine ungenutzte Freischaltkarte in den Schlitz des Kartenlesers.

5) Warten Sie die Aufforderung zur Entnahme der Karte ab.

6) Ziehen Sie die Karte aus dem Kartenleser.

► Die Freischaltkarte wurde angelegt.

7.4.3.2 Freischaltkarten abmelden

Um eine Freischaltkarte anzumelden, gehen Sie wie folgt vor:

1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.

2) Rufen Sie  **Einstellungen**  **Sicherheit**  **Gerätefreischaltung**  **Freischaltkarten** auf.

3) Berühren Sie  **Abmelden**.

4) Wählen Sie die abzumeldende Karte(n) aus.

5) Berühren Sie  **Abmelden**.

► Die Freischaltkarte(n) wurde(n) abgemeldet.

7.4.4 Auffüllungen im Servicebetrieb

Hinweis

Wirtespeicher

Erfolgt die Auffüllung mit eine Benutzeranmeldung als Wirt, wird für das Benutzerkonto im Wirtespeicher ein Guthaben eingetragen. Bei aktivierter Wirteausszahlung kann sich der Wirt das Guthaben später selbst auszahlen.

7.4.4.1 Auffüllung Elektronisch gezahlt

Um das Gerät elektronisch gezahlt aufzufüllen, gehen Sie wie folgt vor:

1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung durch.

- 2) Rufen Sie  **Geldmanagement**  **Auffüllen**  **Elektronisch gezahlt** auf.
- 3) Füllen Sie das Geld über Münz- und Scheinprüfer auf.

► Das Gerät ist aufgefüllt.

7.4.4.2 Auffüllung Handgezählt Hopper ohne Waage oder Dispenserbox



Vorsicht

Gefahr der Fehlbedienung

Werden Geldsorten in das falsche Auszahlssystem gefüllt, Fremdkörper in das Auszahlssystem gegeben, Geldscheine schräg, zerknittert oder gefaltet in die Dispenserbox gelegt oder die aufgefüllte Menge falsch eingetragen, kann es zu Störungen an den Auszahlssystemen und zu fehlerhaften Einträgen in den VDAI-Daten kommen.

- > Achten Sie darauf, die Geldsorten in das richtige Auszahlssystem zu geben.
- > Achten Sie darauf, dass keine Fremdkörper in das Auszahlssystem gefüllt werden.
- > Legen Sie nur einwandfreie glatte und unbeschädigte Geldscheine in die Dispenserbox.
- > Achten Sie darauf, dass die Geldscheine locker übereinander liegen.
- > Im Scheinestapel dürfen keine Geldscheine schräg liegen.
- > Tragen Sie über das Servicemenü genau die Menge an Münzen bzw. Scheinen ein, die Sie auch aufgefüllt haben.

Um einen Hopper ohne Waage bzw. die Dispenserbox handgezählt aufzufüllen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung bei geöffneter Gerätetür durch.
- 2) Rufen Sie  **Geldmanagement**  **Auffüllen**  **Handgezählt** auf.
- 3) Wählen Sie das zu füllende Auszahlssystem aus.
- 4) Füllen Sie das Geld direkt in das Auszahlssystem.
- 5) Tragen Sie über das Eingabefeld die aufgefüllte Menge (Anzahl) ein. Bestätigen Sie die Eingabe mit  .

► Das Auszahlssystem ist aufgefüllt.

7.4.5 Guthaben der Wirtkarte auszahlen

Voraussetzung:

Die Funktion Wirteauszahlung im Servicemenü Sicherheit muss eingeschaltet sein. Es wurden nach der letzten Kassierung Wirteauffüllungen durchgeführt. Die Auszahlssysteme haben einen ausreichenden Füllstand.

Um das Guthaben des Wirtespeichers auszuzahlen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie bei geschlossenen Gerätetüren eine Benutzeranmeldung mit Ihrer Wirtkarte durch.
- 2) Rufen Sie  **Mein Gerät**  **Wirt auszahlen** auf.
 - ▶ Das Gerät prüft, ob die Auszahlssysteme ausreichend gefüllt sind.
- 3) Warten Sie die Auszahlung des Geldes ab.
- 4) Entnehmen Sie Ihr Geld.
- 5) Ziehen Sie Ihre Wirtkarte aus dem Kartenleser.
 - ▶ Das Guthaben im Wirtespeicher wurde ausgezahlt.

7.4.6 **Ausgangszustand herstellen**

Zur Herstellung des Ausgangszustands gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Bringen Sie das Gerät in den Spielbetrieb.
- 2) Stellen Sie sicher, dass sich keine Beträge auf dem Geld- und dem Bankspeicher befinden.
- 3) Drücken und Halten Sie die Taste Spielmenü.
- 4) Warten Sie, bis auf dem unteren Monitor **Pause 0:15 Sekunden** angezeigt wird.
- 5) Öffnen Sie innerhalb der Pause eine Gerätetür.
 - ▶ Das Gerät befindet sich im Ausgangszustand.

7.4.7 **Spielhistorie**

7.4.7.1 **Screenshot sichern**

Um einen Screenshot zu sichern, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb auf. Eine Benutzeranmeldung ist nicht erforderlich.
- 2) Wählen Sie  **Mein Gerät**  **Spiele**  **History (aktuell)**.
 - ▶ Die Historie wird aufgebaut und angezeigt.
- 3) Wählen Sie über die Pfeiltasten den gewünschten Screenshot aus.
- 4) Berühren Sie  **SICHERN**.
 - ▶ Der Screenshot wurde in **History (gesichert)** gespeichert.

7.4.7.2 **Gesicherte Screenshots aufrufen und entfernen**

Um einen gesicherten Screenshot aufzurufen und zu entfernen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb auf. Eine Benutzeranmeldung ist nicht erforderlich.

- 2) Wählen Sie  **Mein Gerät**  **Spiele**  **History (gespeichertl).**
 - ▶ Die Historie (gesichert) wird aufgebaut und angezeigt.
- 3) Entscheiden Sie, ob einzelne oder alle Screenshots entfernt werden sollen.
 - A) Einzelne Screenshots entfernen
 - A1) Wählen Sie über die Pfeiltasten den gewünschten Screenshot aus.
 - A2) Berühren Sie  **ENTFERNEN.**
 - ▶ Der einzelne Screenshot wurde aus der Historie entfernt.
 - B) Alle Screenshots entfernen
 - B1) Berühren Sie  **ALLE ENTFERNEN.**
 - ▶ Alle Screenshots wurden aus der Historie entfernt.

7.4.8 Spiel Deaktivieren und freigeben

Deaktivierte Spiele sind mit dem Schriftzug „Gesperrt“ gekennzeichnet. Sie werden im Spielmenü nicht mehr angezeigt und können nicht mehr gespielt werden.



Hinweis

Würfelsymbol in der Statusleiste

Bei angezeigtem Würfelsymbol in der Statusleiste können Spiele nicht deaktiviert und aktiviert werden.

> Stellen Sie den definierten Ausgangszustand her.

7.4.8.1 Spiel Deaktivieren

Um ein Spiel zu deaktivieren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung durch.
- 2) Wählen Sie  **Mein Gerät**  **Spiele**  **Spiel Deaktivieren.**
- 3) Wählen Sie über die Pfeiltasten die Seite mit dem zu deaktivierenden Spiel aus.
- 4) Berühren Sie den Spielbutton.
 - ▶ Das Spiel wird mit **Gesperrt** markiert.
 - ▶ Das Spiel ist deaktiviert.

7.4.8.2 Spiel Aktivieren

Um ein Spiel zu aktivieren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung durch.
- 2) Wählen Sie  **Mein Gerät**  **Spiele**  **Spiel Deaktivieren.**

- 3) Wählen Sie über die Pfeiltasten die Seite mit dem deaktivierten Spiel aus.
- 4) Berühren Sie den Spielbutton.
 - ▶ Die Markierung **Gesperrt** wird gelöscht.
 - ▶ Das Spiel ist aktiviert.

7.4.9 Touchscreen kalibrieren

Um den Touchscreen zu kalibrieren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Rufen Sie den Servicebetrieb auf. Eine Benutzeranmeldung ist nicht erforderlich.
 - A) Kalibrierung über das Servicemenü
 - A1) Wählen Sie  **Einstellungen**  **Touchscreen**.
 - B) Kalibrierung durch über Drücken der Taste **Start/Nehmen** und Taste **Dauerstart**
 - B1) Drücken Sie die Taste **Start/Nehmen** und Taste **Dauerstart** gleichzeitig.
 - ▶ Die Funktion zur Kalibrierung des Touchscreen wird aufgerufen.
- 2) Drücken Sie die Taste **Start/Nehmen**.
- 3) Berühren Sie nacheinander mittig die 3 Zielkreuze.
- 4) Berühren Sie nacheinander mittig die 5 farbigen Punkte.
 - ▶ Der Touchscreen wurde kalibriert.

7.4.10 Hopperrevision



Hinweis

Revisionen bei geöffneter Tür

Revisionen können nur bei geöffneter Gerätetür durchgeführt werden. Es werden alle Münzen aus dem Hopper ausgezahlt.

- > Führen Sie bei den Standgeräten die Revision mit geöffneter oberer Tür und geschlossener Hoppertür durch.

7.4.10.1 Revision Hopper ohne Waage

Um eine Revision eines Hoppers ohne Waage durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie bei geöffneter Tür eine Benutzeranmeldung am Servicemenü als Aufsteller, Techniker oder Kassierer durch.

- 2) Rufen Sie **☞ Geldverarbeitung ☞ Hopper (X,XX €) ☞ Revision** auf.
▶ Die Leerzahlung des Hoppers beginnt unmittelbar.
- 3) Entscheiden Sie, wie mit Differenzen umgegangen werden soll.
 - A) Differenzen bestätigen
 - A1) Drücken Sie die Taste **Start/Nehmen** oder **☞ Start**.
 - B) Differenzen ausgleichen
 - B1) Gleichen Sie die Differenzen durch Entnahme bzw. Hinzufügen von Münzen aus.
- 4) Füllen Sie die Münzen wieder direkt in den Hopper.
▶ Der Inhalt des Hoppers stimmt mit den VDAI-Daten überein.

7.4.11 Fiskaldaten auslesen und löschen



Vorsicht

Gefahr von Datenverlust!

Fiskaldaten sind steuerrelevante Daten! Defekte oder Verluste der Speichermedien kann zu Datenverlust führen.

- > Markieren Sie die Speichermedien so, dass die Daten darauf später dem richtigen Gerät zugeordnet werden können.
 - > Schützen Sie die Speichermedien vor Defekten und Verlust.
 - > Legen Sie Sicherheitskopien der Daten an.
-

7.4.11.1 Fiskaldaten auf einen USB-Speicherstick kopieren



Hinweis

USB-Speicherstick formatieren

Bei der Verwendung von handelsüblichen USB-Speichersticks kann es passieren, dass diese vom Gerät nicht erkannt werden. Abhilfe kann die Formatierungsfunktion von Microsoft Windows schaffen.

- > Klicken Sie vor dem Start der Formatierung auf **☞ Gerätestandards wiederherstellen**.
-

Um Fiskaldaten auf einen USB-Speicherstick zu kopieren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.
- 2) Rufen Sie den Menüpunkt **☞ Ereignisse ☞ Statistik ☞ Fiskaldaten ☞ Export** auf.
▶ Sie werden aufgefordert, einen USB-Speicher anzustecken.

- A) Der USB-Speicherstick wurde noch nicht für den Export von Fiskaldaten verwendet.
 - A1) Stecken Sie einen leeren FAT-32 formatierten USB-Speicherstick ohne Volume-Bezeichnung an einen USB-Port an der SMARTsafe-Box.
 - Das Gerät erkennt einen neuen USB-Speicher.
 - A2) Drücken Sie die Taste **Start** oder  **Start**.
 - A3) Warten Sie, bis die Vorbereitung des USB-Speichersticks abgeschlossen ist.
 - B) Der USB-Speicherstick wurde bereits für den Export von Fiskaldaten verwendet.
 - B1) Stecken Sie den bereits verwendeten USB-Speicherstick an einen USB-Port an der SMARTsafe-Box.
 - Das Gerät hat einen gültigen USB-Speicher erkannt.
- 3) Entscheiden Sie, ob Sie nur neue oder alle Fiskaldatendateien kopieren wollen.
- A) Nur neu Dateien
 - A1) Wählen Sie links  **Nur neue Dateien**.
 - B) Alle Dateien
 - B1) Wählen Sie links  **Alle Dateien**.
- 4) Drücken Sie die Taste **Start** oder  **Start**.
- 5) Warten Sie, bis der Kopiervorgang abgeschlossen wurde, und Sie den USB-Speicher entfernen sollen.
- 6) Ziehen Sie den USB-Speicherstick an der SMARTsafe-Box ab.
- 7) Verwahren Sie den USB-Speicherstick für spätere Kontrollzwecke.
- 8) Berühren Sie  **Fertig**.
- Die Fiskaldaten wurden auf einen USB-Speicherstick kopiert.

7.4.11.2

Fiskaldaten löschen



Vorsicht

Gefahr von Datenverlust!

Fiskaldaten sind steuerrelevante Daten! Vom Gerät gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden.

- > Stellen Sie vor dem Löschen sicher, dass Sie Kopien der Fiskaldaten sicher elektronisch gespeichert haben!

Um Fiskaldaten auf dem Gerät zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.
- 2) Rufen Sie den Menüpunkt  **Ereignisse**  **Statistik**  **Fiskaldaten**  **Löschen** auf.
- 3) Drücken Sie die Taste **Start** oder  **Start**.
- 4) Warten Sie, bis „Löschen erfolgreich“ angezeigt wird.

► Die Fiskaldaten auf dem Gerät wurden gelöscht.

7.4.11.3 VDAI-Ausdrucke löschen



Vorsicht

Gefahr von Datenverlust!

VDAI-Ausdrucke sind steuerrelevante Daten! Vom Gerät gelöschte Daten können nicht wieder hergestellt werden.

- > Stellen Sie vor dem Löschen sicher, dass Sie Kopien der VDAI-Ausdrucke sicher elektronisch gespeichert haben!

Um ältere Kopien der VDAI-Ausdrucke zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) Führen Sie eine Benutzeranmeldung als Aufsteller durch.
- 2) Rufen Sie den Menüpunkt  **Ereignisse**  **Statistik**  **Fiskaldaten**  **Lösche VDAI-Ausdrucke** auf.
- 3) Drücken Sie die Taste **Start** oder  **Start**.

► Die VDAI-Ausdrucke bis auf den letzten wurden gelöscht.

8 Transport, Aufstellung und Inbetriebnahme

Das Gerät wird durch den Hersteller oder dessen Beauftragten transportiert und aufgestellt. Die Inbetriebnahme erfolgt durch den Betreiber. Bei Änderung des Aufstellortes beachten Sie die Hinweise in diesem Abschnitt.



Warnung

Verletzungen durch Kippen und Stürzen des Gerätes

Beim Transport des Gerätes können Gefährdungen durch Kippen und Stürzen des Gerätes auftreten. Um dies zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- > Beachten Sie die Sicherheitshinweise im Kapitel „Sicherheitshinweise“ auf Seite 13.
- > Belasten Sie das Gerät nur an dafür geeigneten Anschlagpunkten.
- > Verwenden Sie nur Lastaufnahme- und Transportmittel mit entsprechender Traglast, um das Gerät zu transportieren.



Hinweis

Abmessungen und Gewichte

- > Informationen zu Abmessungen und Gewichten des Gerätes finden Sie im Kapitel „Technische Daten“ auf Seite 20.

8.1 Transport

Verwenden Sie zum Transport des Gerätes Transporthilfsmittel. Die Transporthilfsmittel müssen geeignet, geprüft und zugelassen sein.



Vorsicht

Sachschäden beim Transport

Durch unsachgemäße Befestigung des Gerätes beim Transport können Sach- und Personenschäden entstehen.

- > Transportieren Sie das Gerät schlag- und stoßfrei.
- > Sichern Sie das Gerät durch geeignete Hilfsmittel gegen Verrutschen oder Umkippen.
- > Entfernen Sie eventuell vorhandene Transportsicherungen erst nach dem Transport.
- > Belasten Sie das Gerät beim Transport nur an geeigneten Punkten.
- > Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausschließlich im geschlossenen Zustand transportiert wird.

8.2 Aufstellung

Nach Anlieferung des Gerätes oder Änderung des Aufstellortes beachten Sie die Hinweise in diesem Abschnitt.

8.2.1 Entpacken



Warnung

Verletzungsgefahr durch gespannte Bänder

Das Gerät ist im verpackten Zustand möglicherweise mit gespannten Bändern gesichert. Die Bänder können beim unvorsichtigen Entfernen Personen- oder Sachschäden hervorrufen.

- > Entfernen Sie gespannte Bänder vorsichtig.
 - > Verwenden Sie zum Entfernen geeignete Hilfsmittel.
-

8.2.2 Überprüfung auf Transportschäden



Hinweis

Transportschäden

Beachten Sie die folgenden Punkte bei der Überprüfung auf Transportschäden:

- > Entfernen Sie den Transportkarton (falls vorhanden) und den Transportschutz behutsam.
 - > Melden Sie eventuelle Schäden am Gerät umgehend nach Empfang des Gerätes dem Zusteller.
 - > Ist die Verpackung des Gerätes bei der Entgegennahme erkennbar beschädigt, überprüfen Sie das Gerät in Gegenwart des Zustellers auf Beschädigungen.
 - > Stellen Sie sicher, dass Ihnen alle Beschädigungen vom Zusteller schriftlich bestätigt werden.
-

8.2.3 Lieferumfang überprüfen



Hinweis

Lieferumfang

Beachten Sie die folgenden Punkte bei der Überprüfung des Lieferumfangs:

- > Prüfen Sie das Gerät vor dem Aufstellen auf Vollständigkeit.
 - > Stellen Sie sicher, dass eventuelles Zubehör zum Lieferumfang gehört.
-

8.2.4 Auswahl und Vorbereitung des Aufstellortes



Warnung

Gefahr durch Feuchtigkeit

Das Gerät darf ausschließlich in trockenen Räumen aufgestellt werden. Eine zu hohe Raumfeuchtigkeit kann das Gerät beschädigen und zu Funktionsstörungen führen. Dadurch kann es in der Folge auch zu Personenschäden mit Todesfolge kommen.

- > Beachten Sie die Angaben zur Raumfeuchtigkeit im Kapitel „Allgemeine Daten“ auf Seite 23.
- > Stellen Sie sicher, dass sich auf der Aufstellfläche des Gerätes keine Feuchtigkeitsansammlungen befinden.



Warnung

Verletzungsgefahr durch Kippen

Das Gerät muss so aufgestellt werden, dass ein Kippen nicht möglich ist. Beachten Sie die folgenden Hinweise, um Personen- und Sachschäden zu vermeiden:

- > Stellen Sie sicher, dass das Gerät lot- und waagrecht aufgestellt werden kann.
- > Stellen Sie sicher, dass die Aufstellfläche eben ist und keine Unebenheiten aufweist.
- > Öffnen Sie die Gerätetüren erst, wenn das Gerät sicher steht oder gegen Kippen gesichert ist.

8.2.5 Standaufstellung



Warnung

Gefahr durch unsachgemäße Standmontage

Beachten Sie die folgenden Hinweise, um Verletzungen und Sachschäden zu vermeiden:

- > Stellen Sie sicher, dass die Aufstellfläche eben und waagrecht ist.
- > Verwenden Sie geeignete Hilfsmittel, wie z. B. eine Wasserwaage.
- > Stellen Sie sicher, dass ein Kippen des Gerätes nicht möglich ist.
- > Stellen Sie sicher, dass das Gerät mit einem Abstand von 10 cm zur nächsten Wand aufgestellt wird.

8.2.6 Wandmontage

Die Geräteausführung Wandgerät ist ausschließlich für die Wandmontage vorgesehen. Beachten Sie zur sicheren Montage die folgenden Hinweise.



Warnung

Gefahr durch unsachgemäße Wandmontage

Beachten Sie die folgenden Hinweise, um Verletzungen und Sachschäden zu vermeiden:

- > Das Wandgerät ist ohne sachgemäße Montage bei geöffneter Gerätetür nicht standsicher. Stellen Sie sicher, dass die Gerätetür bei Arbeiten an einem unbefestigtem Wandgerät geschlossen ist.
 - > Stellen Sie sicher, dass das Gerät ausschließlich an einem Montagekreuz für Geldspielgeräte oder auf einem Spielgerätestander montiert wird.
 - > Überprüfen Sie die Tragfähigkeit der Wand, an der das Gerät montiert werden soll.
 - > Das Montagekreuz muss genau lotrecht an einer ebenen Fläche befestigt werden.
 - > Das Gerät muss senkrecht mit einer Toleranz von $\pm 1^\circ$ montiert werden.
 - > Stellen Sie sicher, dass das Montagekreuz mit geeigneten Dübeln und Schrauben befestigt wurde. Beachten Sie dazu auch Angaben zum Gewicht in Kapitel „Technische Daten“ auf Seite 20.
 - > Bei Montage des Gerätes auf einem Gerätestander beachten Sie ebenfalls die Hinweise zur Standmontage.
 - > Befestigen Sie das Gerät am Montagekreuz bzw. Gerätestander mit der Sicherungsschraube.
-

8.2.7 Elektrischer Anschluss

Das Gerät wird über einen Netzstecker mit Strom versorgt. Um Verletzungen und Schäden zu vermeiden, beachten Sie vor dem Anschluss des Gerätes die folgenden Hinweise:



Gefahr

Verletzungsgefahr durch elektrischen Strom

Beim Anschließen des Gerätes können durch beschädigte Leitungen und stromführende Geräteteile Personenschäden auftreten.

- > Achten Sie darauf, dass der Netzstecker einfach zugänglich ist.
 - > Stellen Sie sicher, dass alle stromführenden Leitungen des Gerätes unbeschädigt sind.
 - > Berühren Sie den Netzstecker nicht mit feuchten oder nassen Händen.
-

8.3 Inbetriebnahme

Lesen Sie vor Inbetriebnahme des Gerätes das Kapitel „Bedienung“ auf Seite 160. Dort werden die erforderlichen Handlungen beschrieben. Im Kapitel „Geldverarbeitung“ auf Seite 78 finden Sie Hinweise zur Einstellung der Geldverarbeitungssysteme.



Gefahr

Gefahr durch nicht temperiertes Gerät

Befand sich das Gerät zuvor in einer kalten Umgebung, kann es zum Beschlagen des Gerätes kommen. Durch Anschluss eines beschlagenen Gerätes an die örtliche Stromversorgung kann es zu Personenschäden durch elektrischen Strom kommen. Es können Schäden am Gerät entstehen.

- > Schließen Sie ein beschlagenes Gerät nicht an die örtliche Stromversorgung an.
- > Warten Sie, bis sich das Gerät an die Umgebungstemperatur angepasst hat.



Hinweis

Inbetriebnahme als Aufsteller bei geöffneter Gerätetür durchführen

Die Inbetriebnahme muss mit den Benutzerrechten des Aufstellers bei geöffneter Gerätetür durchgeführt werden.

Zur Übernahme verschiedener Einstellungen müssen alle Gerätetüren geschlossen werden. Erst danach kann die Inbetriebnahme bei erneut geöffneter Tür fortgesetzt werden.

Gerät hochfahren

Mit Anschluss des Gerätes an die Stromversorgung fährt das Gerät selbstständig hoch. Andernfalls prüfen Sie, ob der Hauptschalter (und/oder der Netzschalter) eingeschaltet ist.

- 1) Warten Sie, bis das Gerät hochgefahren ist.

8.3.1 Hopper Konfiguration

In der Werkseinstellung zahlt das Gerät 20-Cent-Münzen und 2-Euro-Münzen aus. In dieser Einstellung nimmt das Gerät keine 10- und keine 50-Cent-Münzen an. Für die Auszahlung von 10 Cent statt 20 Cent sowie die Annahme von 10- und 50-Cent-Münzen stellen Sie jetzt die Auszahlung um.

- 1) Rufen Sie  **Geldverarbeitung**  **Hopper Konfiguration** auf.
- 2) Stellen Sie den Wert des Hoppers ein.
- 3) Schließen Sie alle Gerätetüren.

8.3.2 Spielvarianten

Bietet das installierte Spielpaket mehrere Spielvarianten an, stellen Sie jetzt die Spielvariante ein.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Spielvarianten** auf.
- 2) Stellen Sie die Spielvariante ein.

8.3.3 Münzprüfer

Einwurfgrenze

Die gesetzlich maximal erlaubte Einwurfgrenze von 10 € ist bereits ab Werk eingestellt. Sie kann weiter verringert werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Münzprüfer** **Einwurfgrenze** auf.
- 2) Stellen Sie die Einwurfgrenze ein.

Münzannahme

Ab Werk ist das normale Annahmehand (Prüfgenauigkeit) eingeschaltet. Für jede Sorte kann das Annahmehand verändert oder die Sorte abgeschaltet werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Münzprüfer** **Münzannahme** auf.
- 2) Stellen Sie die Münzannahme ein.

8.3.4 Scheinprüfer

Freigabepegel

Der Freigabepegel ist ab Werk auf 25 Euro eingestellt. Für den 50 Euro-Schein kann eine separate Einstellung vorgenommen werden. Der Freigabepegel für den 50 Euro-Schein ist ab Werk auf 50 Euroeingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Scheinprüfer** **Freigabepegel** auf.
- 2) Stellen Sie den Freigabepegel ein.
- 3) Drücken Sie die Taste **Start**
- 4) Stellen Sie den Freigabepegel für den 50 Euro-Schein ein.

Scheinannahme

Ab Werk ist die Annahme von 5, 10, 20, und 50 Euro-Scheinen eingeschaltet. Bei Geldscheineingabe erfolgt die Prüfung im weiten Annahmehand (einfache Prüfgenauigkeit). Für jede Sorte kann das Annahmehand verändert oder die Sorte abgeschaltet werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Scheinprüfer** **Scheinannahme** auf.
- 2) Stellen Sie die Scheinannahme ein.

Annahme-Stufen

Ab Werk ist die Annahme-Stufe „weich“ eingeschaltet. Es können andere Annahmestufen eingestellt oder auch individuelle Einstellungen vorgenommen werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Scheinprüfer** **Annahme-Stufen** auf.
- 2) Stellen Sie die Annahme-Stufe ein.

Auszeit

Ab Werk ist die Auszeit für den 5 und 10 Euro-Schein auf 0 für den 20 Euro-Schein auf 3 und für den 50 Euro-Schein auf 30 Minuten eingestellt. Es können andere Auszeiten eingestellt werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Scheinprüfer** **Auszeit** auf.
- 2) Stellen Sie die Auszeiten ein.

GSP-Freigabe

Ab Werk sind die Scheinprüfermodelle UBA/iPro, VEGA, NV9 und NV200 eingeschaltet. Einzelne Modelle können abgeschaltet werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Scheinprüfer** **GSP-Freigabe** auf.
- 2) Schalten Sie unbenutzte Modelle aus.
- 3) Schließen Sie alle Gerätetüren.

8.3.5 Hopper (0,20 €)

Maximalpegel

Ab Werk ist kein Maximalpegel eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Hopper (0,20 €)** **Maximalpegel** auf.
- 2) Stellen Sie den Maximalpegel ein.

Sockelbetrag

Ab Werk ist ein Betrag von 50 Münzen eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Hopper (0,20 €)** **Sockelbetrag** auf.
- 2) Stellen Sie den Sockelbetrag ein.

8.3.6 Hopper (2,00 €)

Maximalpegel

Ab Werk ist kein Maximalpegel eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Hopper (2,00 €)** **Maximalpegel** auf.
- 2) Stellen Sie den Maximalpegel ein.

Sockelbetrag

Ab Werk ist ein Betrag von 125 Münzen € eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Hopper (2,00 €)** **Sockelbetrag** auf.
- 2) Stellen Sie den Sockelbetrag ein.

8.3.7 Dispenser

Die Einstellungen zum Dispenser/Recycler sind nur verfügbar, wenn im Gerät ein Dispenser/Recycler (UBA/iPro-RC, VEGA-RC NV11 oder NV200) installiert ist. Die Einstellungen können sich je nach installiertem Dispenser/Recycler unterscheiden.

Dispenser Auszahlung

Die Auszahlung von Geldscheinen ist ab Werk auf „häufigste Note zuerst“ eingestellt. Es kann „höchste Note zuerst“ gewählt oder die Auszahlung abgeschaltet werden.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Dispenser** **Dispenser Auszahlung** auf.
- 2) Stellen Sie die Auszahlung ein.

Auszahlvorrat

Beim UBA/iPro-RC ist ab Werk eine Auszahlung von 10 und 20 Euro-Scheinen eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Dispenser** **Auszahlvorrat** auf.
- 2) Stellen Sie den Auszahlvorrat ein.

Sockelbetrag

Beim UBA/iPro-RC ist ab Werk für jeden Geldschein ein Sockelbetrag von 20 Scheinen eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Dispenser** **Sockelbetrag** auf.
- 2) Stellen Sie den Sockelbetrag ein.

8.3.8 Auffüllen

Hopper mit Waage, Waage tarieren (nur Geräteserie LUX)

Für eine hohe Genauigkeit der Waage muss diese regelmäßig tariert werden.

- 1) Rufen Sie  **Einstellung**  **Ersteinrichtung**  **Basiskonfiguration**  **Waage tarieren** auf.
- 2) Starten Sie die Tarierung mit  **Start**.
 - Der Hopper mit Waage wird geleert. Die ausgezahlten Münzen werden in diesem Menüpunkt nicht gezählt und können im nächsten Schritt wieder in den Hopper gefüllt werden.

Hinweis

Erstbefüllung oder Nachfüllung A

Sollen die aufzufüllenden Beträge als **Nachfüllung A** erfasst werden, müssen die Auszahlssysteme zunächst leer bleiben.

- > Übergehen Sie den Schritt „Erstbefüllung“ und fahren Sie mit dem Schritt „Inbetriebnahmemodus abschließen“ fort.
-

Erstbefüllung

Führen Sie jetzt die Erstbefüllung durch.

- 1) Rufen Sie  **Einstellung**  **Ersteinrichtung**  **Basiskonfiguration**  **Auffüllen** auf.
- 2) Füllen Sie die Auszahlssysteme auf.

Inbetriebnahmemodus abschließen

Der Abschluss des Inbetriebnahmemodus stellt sicher, dass das Gerät mit einer definierten Erstbefüllung in Betrieb genommen wird.

- 1) Rufen Sie  **Geldmanagement**  **Inbetriebnahme** auf.
- 2) Überprüfen Sie, ob die angezeigten Werte richtig sind. Korrigieren Sie ggf. nochmals die Werte durch weitere Auffüllungen bzw. Entnahmen.
- 3) Schließen Sie den Inbetriebnahmemodus mit  **Übernehmen** ab.

Nachfüllung A

Sollen Auffüllungen als Nachfüllung A erfasst werden, führen Sie jetzt die Nachfüllung durch.

- 1) Rufen Sie  **Einstellung**  **Ersteinrichtung**  **Basiskonfiguration**  **Auffüllen** auf.
- 2) Füllen Sie die Auszahlssysteme auf.

8.3.9 Platzbezeichnung

Ab Werk ist kein Aufstellort und keine Gerätenummer vergeben.

- 1) Rufen Sie  **Einstellung**  **Ersteinrichtung**  **Basiskonfiguration**  **Platzbezeichnung**  **Aufstellort** auf.

- 2) Geben Sie einen Aufstellort ein.
- 3) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Platzbezeichnung** **Gerätenummer** auf.
- 4) Geben Sie eine Gerätenummer ein.

8.3.10 Effekte

Ab Werk ist die Lautstärke auf 30% und die LED-Helligkeiten der Tasten sind auf Stufe 1 eingestellt.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Effekte** auf.
- 2) Stellen Sie die Lautstärke ein.
- 3) Stellen Sie die LED-Helligkeit der Tasten im Spiel ein.
- 4) Stellen Sie die LED-Helligkeit der Tasten in der Werbung ein.

8.3.11 PIN-Wechsel

Zum Schutz des Servicemenüs vor unbefugten Zugriffen ändern Sie jetzt die Aufsteller-PIN.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **PIN-Wechsel** auf.
- 2) Vergeben Sie eine neue Aufsteller-PIN.

8.3.12 Identifikationsmittel

Identifikationsmittel einstellen

Ab Werk ist bereits ein Identifikationsmittel eingestellt. Für die Gerätefreischaltung mit Karte sind 5 Freischaltkarten angelegt. Die Karten liegen im Beipack zum Gerät. Rufen Sie diese Funktion auf, wenn Sie die Einstellung prüfen oder ändern wollen.

- 1) Rufen Sie **Einstellung** **Ersteinrichtung** **Basiskonfiguration** **Identifikationsmittel** auf.
- 2) Stellen Sie das Identifikationsmittel auf **Karte** oder **Code**.
- 3) Stellen Sie eine **Platznummer** ein.
- 4) Stellen Sie ein, ob die Platznummer auf dem oberen Monitor angezeigt werden soll.

Identifikationsmittel Code

Soll die Freischaltung mit Zugangscode erfolgen, stellen Sie sicher, dass das Servicepersonal Zugangscodes abrufen kann.

- A) Abruf von Zugangscodes mittels Benutzerkarte
- A1) Legen Sie für das Servicepersonal eine Benutzerkarte vom Typ, Service, Techniker oder Wirt an.

- B) Abruf von Zugangscode mittels der App SMARTid
- B1) Koppeln Sie ein Smartphone mit der App SMARTid mit dem Gerät.
- B2) Übertragen Sie die Freischaltcodes in die App.
- C) Abruf von Freischaltcodes über ein VDAI-Vernetzungssystem
- C1) Binden Sie das Gerät in ein VDAI-Vernetzungssystem ein.

Identifikationsmittel Karte

Wenn die Freischaltung mit Freischaltkarte erfolgen soll, können neue Freischaltkarten angelegt werden.

- 1) Rufen Sie  **Einstellung**  **Sicherheit**  **Gerätefreischaltung**
 **Freischaltkarte** auf.
- 2) Legen Sie die gewünscht Anzahl Freischaltkarten an.

8.3.13 Inbetriebnahme abschließen

Weitere Einstellungen

Nehmen Sie ggf. weitere Einstellungen z. B. zur Erhöhung der Sicherheit oder Anlage von Benutzerkonten vor.

Servicepersonal einweisen

Weisen Sie in einem letzten Schritt das Servicepersonal in die Bedienung des Gerätes ein!

9 Wartungen

Im folgenden Abschnitt finden Sie Maßnahmen zur Wartung und Instandhaltung des Gerätes.

Erinnerungsfunktion

Das Gerät hat eine Erinnerungsfunktion für Wartungsaufgaben. 7 Tage vor Ablauf des Intervalls wird nach Benutzeranmeldung im Servicemenü in der Nachrichtenleiste das Werkzeugsymbol angezeigt. Ein rotes Symbol weist auf eine überfällige Wartung hin. Führen Sie bei Fälligkeit die in der Tabelle im folgenden Abschnitt aufgeführten Wartungen durch.

Intervalle

Die in der Tabelle angegebenen Intervalle basieren auf normalen Umgebungsbedingungen. Ungünstige Bedingungen z. B. durch starken Nikotinkonsum in Geräteumgebung erfordern kürzere Intervalle. Die Intervalle können im Servicemenü **Mein Gerät** **Wartung** **Wartungsintervalle** individuell angepasst werden.

Intervall	Komponente	Tätigkeit
30 Tage	Monitor	mit weichem fusselfreien Tuch und Glasreiniger Oberfläche reinigen
30 Tage	Touchscreen	Touchscreen kalibrieren Die Kalibrierung des Touchscreen ist im Kapitel „Touchscreen kalibrieren“ auf Seite 181 beschrieben.
90 Tage	Münzprüfer	mit weichem fusselfreien Tuch und Glasreiniger Laufflächen der Münzen reinigen
90 Tage	Scheinprüfer / Recycler	mit weichem fusselfreien Tuch und Glasreiniger oder mit einer Reinigungskarte Laufflächen und Sensoren reinigen
90 Tage	Kartenleser	Reinigungskarte mehrfach in den Schlitz des Kartenlesers bis zum Anschlag einführen
90 Tage	Lüfter	mit Druckluft und Pinsel Verschmutzungen entfernen
180 Tage	Hopper	mit Reinigungsstäbchen und Glasreiniger Lichtschranken reinigen, mit Staubsauger Münzbehälters aussaugen
180 Tage	Innenraum	mit Staubsauger und Pinsel Innenraum reinigen
360 Tage	Große Wartung	Intensiv-Reinigung aller Komponenten durch den Herstellerservice

Wartung quittieren

Durch Berührung des Werkzugsymbols in der Nachrichtenleiste werden die fälligen Wartungen angezeigt. Durch Berühren eines Eintrages kann die Wartung quittiert werden. Wartungen außerhalb der Fälligkeit können über **Mein Gerät** **Wartung** **Wartungsübersicht** quittiert werden.

Servicehistorie

Mein Gerät **Wartung** **Servicehistorie** informiert über durchgeführte Wartungen und den Tausch von Komponenten.

10 Fehlerbehandlung

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen zur Fehlerbehandlung.

10.1 Fehler Systemcheck

Der Systemcheck erfolgt während des Startvorgangs des Gerätes. Erkannte Fehler werden durch eine Fehlermeldung angezeigt und führen zum Abbruch des Startvorgangs.



Abb. 10.1.a Fehler bei Systemcheck

10.2 Fehler im Spielbetrieb

Die Spielsystemsoftware erfasst aufgetretene Fehler im Fehlerspeicher. Der Eintrag enthält Fehlercode, Kurzbeschreibung, Datum und Uhrzeit des Auftretens. Der Fehlerspeicher kann im Servicemenü unter **Ereignisse** **Fehler** abgerufen werden. Informationen zum Abruf des Fehlerspeichers stehen im Kapitel „Fehler“ auf Seite 155. Die letzten 15 Fehlereinträge werden auf dem VDAI-Streifen ausgegeben. Die Bedeutung der Fehlercodes und Abhilfemaßnahmen werden im Kapitel „Fehlerbehandlung“ auf Seite 198 beschrieben.

Fehlertypen

Es werden 3 Fehlertypen unterschieden.

Typ	Symbol	Verhalten
Foul		Der Spielablauf wird für 5 Sekunden unterbrochen. Während der Unterbrechung erfolgt eine Fehleranzeige. Danach wird das Spiel fortgesetzt.
Fataler Fehler		Der Spielablauf wird angehalten. Das Gerät ist nicht mehr spielbereit. Es erfolgt eine Fehleranzeige. Die Fehlerursache muss behoben werden.
Stiller Fehler		Der Fehler wird lediglich in den Fehlerspeicher eingetragen. Er dient der Information des Betreibers.

Fehleranzeige im Spielbetrieb

Fouls und Fatale Fehler werden optisch zur Anzeige gebracht. Der Fehlercode wird deutlich sichtbar auf dem oberen Monitor angezeigt. Der untere Monitor zeigt Hinweise zum Fehler an. Bei einem Foul ertönt zusätzlich ein Alarmton.



Abb. 10.2.a Fehleranzeige auf dem oberen Monitor

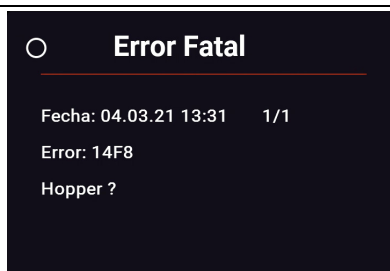


Abb. 10.2.b Fehleranzeige auf dem unteren Monitor

10.3 Fehlertabelle

Hinweis

Nicht aufgeführte Fehler

Die Fehlertabelle listet mögliche Fehler des Spielbetriebes auf. Bei allen anderen Fehlern wenden Sie sich bitte an den Technischen Service von BALLY WULFF. Die Rufnummer des Technischen Services lautet 030 290234-900.

Gleichartige Fehler an Baugruppen, welche durch unterschiedliche Wertigkeiten von Münzen oder Scheinen ausgelöst werden, sind in der Fehlertabelle zusammengefasst. Die letzte Ziffer im Fehlercode gibt die Wertigkeit an.

Ziffer	Hopper	Münzprüfer	Scheinprüfer/ Recycler
0	20 Cent (10 Cent)	10 Cent	5 Euro
1	2 Euro	20 Cent	10 Euro
2	-	50 Cent	20 Euro

Ziffer	Hopper	Münzprüfer	Scheinprüfer/ Recycler
3	-	1 Euro	50 Euro
4	-	2 Euro	-

Die Anzeige der Fehlertexte verwendet die folgenden Abkürzungen:

Abkürzung	Bedeutung
LS	Lichtschanke
MP	Münzprüfer
AZ	Auszahlung
GSP	(Geld)Scheinprüfer
KOMM	Kommunikation, serielle Verbindung

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
0025	🔊	TUER GEOEFFNET?	eine Gerätetür ohne Kartenidentifizierung geöffnet	Schließung der Tür und Türschalter überprüfen
0026	🔊	SERVICEKLAPPE?	Klappe des Servicehub ohne Kartenidentifizierung geöffnet	Schließung der Klappe und Türschalter überprüfen
0027	🔊	SERVICE-HUB	VDAI-Schnittstelle unberechtigt verwendet	Schließung der Klappe und Türschalter überprüfen
00A0	✖	BATTERIE	Batterie auf Leiterplatte Münzeinheit leer oder defekt	Leiterplatte Münzeinheit austauschen
00AC	①	DRUCK-SYNC FEHLT	Druckerbestätigung zum Löschen der Statistik-Daten fehlt	Ausdruck mit Löschen wiederholen
00D3	✖	NV BLOCK FATAL	ungültige Werte im NVRAM	SMARTsafe-Box tauschen
00D4	①	NV BLOCK WARNING	Werte im NVRAM korrigiert	Elektromagnetische Störung im Geräteumfeld prüfen, PC SMARTsafe-Box tauschen
00EF	①	ZUVIELE RESETS	mehrere Neustarts innerhalb kurzer Zeit	Stromversorgung und Türschalter überprüfen
00FE	①	NVRAM SOFTWARE	Werks-Initialisierung des NVRAM	
00FF	①	NVRAM GELOESCHT	NVRAM gelöscht	bei Wiederholung SMARTsafe-Box tauschen
1101	🔊	MUENZKANAL?	Münze in falschen Kanal geleitet	Münzprüfer überprüfen, Münzprüfer tauschen
1102	🔊	SORTIER INFO?	Informationen zur Münzsortierung fehlen oder fehlerhaft	Münzprüfer tauschen
1103	🔊	MP KOMMUNIKATION	Fehlerhafte serielle Kommunikation	Münzprüfer, Anschlusskabel und Stecker überprüfen
1104	🔊	MP HARDWARERESET	abgebrochene Verarbeitung nach Münzeinwurf	Münzprüfer überprüfen, Münzprüfer tauschen
1106	🔊	MP MUENZ-STAU	Münzstau am Ausgang des Münzprüfers	Münzprüfer ausbauen und Münzen entfernen

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
1107	🔊	MP FADEN-MUENZE	zurück laufende Münze erkannt	Überprüfung auf Manipulationen
1108	🔊	MP SORTIER-STAU	Münzstau in der Sortiereinheit	Münzprüfer samt Sortiereinheit ausbauen und Münzen entfernen
110A	🔊	KANAL UNGUELTIG	ungültiger Münzkanal	Überprüfung auf Manipulationen
110F	🔊	MP MUENZVERLUST?	eingeworfene Münze nicht aufgebucht	Münzprüfer überprüfen, Münzprüfer tauschen
1110-1115	🔊	MP SORTIERFEHLER	Münze im falschen Ausgang des Münzprüfers	
1120-1125	🔊	MP MUENZE FEHLT?	Münze gelangt nicht zum Ausgang	
1130-113F	🔊	MP GERAETEFehler	Fehler bei Münzverarbeitung	Münzen langsamer einwerfen
1140	🔧	MP BLOCKIERT	Münzprüfer meldet Blockierung	Münzprüfer reinigen oder tauschen
114B	🔧	MP VERSION	angeschlossener Münzprüfer wird nicht unterstützt	Münzprüfer tauschen
114C	🔧	MP WAEHRUNG	angeschlossener Münzprüfer hat falschen Währungssatz	
1150	🔧	MP HASH-Fehler	Datensatz nach Münzeinwurf ohne Verschlüsselung	Gerät neu starten
1160	🔧	MP OHNE KEY	Münzprüfer mit fehlender oder falscher Verschlüsselung	Verschlüsselung erneuern
1170	🔧	MP KEY Fehler		
11A0-11A3	🔧	MP STATUS FALSCH	Fehler bei Münzverarbeitung	Münzprüfer tauschen
11F0	🔧	MP KEINE ANTWORT	Fehlerhafte Kommunikation mit Münzprüfer	Münzprüfer, Anschlusskabel und Stecker überprüfen
11F1	🔊	INDEX OUT ARRAY	Fehler bei Initialisierung des Münzprüfers	Münzprüfer tauschen
11F3	🔧	MP-FW Fehlerhaft	Münzdaten passen nicht zur Münzprüfer-Firmware	Software des Münzprüfers aktualisieren, Münzprüfer tauschen
11F4	🔧	MP IST GESPERRT	angeschlossener Münzprüfer im Servicemenü nicht freigegeben	Münzprüfer im Servicemenü freigeben
11F6	🔧	MÜNZPRÜFER?	Münzprüfer defekt oder nicht angeschlossen	Münzprüfer und Anschlusskabel und Stecker überprüfen
1240	🔊	GSP DIREKT	Scheinprüfer meldet Fehler	Scheinprüfer überprüfen, Scheinprüfer tauschen
1241	🔊	KASSE FEHLT	Scheinkasse nicht erkannt	Sitz der Scheinkasse überprüfen
1244	📄	EINSCHALTBUCHUNG	Verarbeitung der Einzahlung von Geldschein bei Einschaltung abgeschlossen	Inhalt der Scheinkasse / Dispenserbox mit VDAI-Ausdruck abgleichen
1245	🔊	EINZUG 5 EU	Geldschein eingezogen, Verarbeitung der Einzahlung nicht abgeschlossen	Inhalt der Scheinkasse mit VDAI-Ausdruck abgleichen
1246	🔊	EINZUG 10 EU		
1247	🔊	EINZUG 20 EU		
1248	🔊	EINZUG 50 EU		

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
124A	🔊	STAPLER DEFEKT	Scheinprüfer meldet Fehler der Staplereinheit (Scheinkasse)	Scheinprüfer samt Staplereinheit (Scheinkasse) überprüfen
124B	🔊	GSP VERSION	nicht unterstützter Scheinprüfer angeschlossen	Software des Scheinprüfers aktualisieren, Scheinprüfer tauschen
124C	🔊	GSP WAEHRUNG	Scheinprüfer mit falschem Währungssatz angeschlossen	
124D	🔊	SCHLUESSELFehler	Fehler in der Verschlüsselung	bei mehrfachem Auftreten Scheinprüfer tauschen
124E	🔊	GSP KOMM. FEHLER	fehlerhafte verschlüsselte Kommunikation	Überprüfung auf Manipulationen
124F	🔊	GSP BEFEHLSATZ	Scheinprüfer akzeptiert einen Befehl nicht	Software des Scheinprüfers aktualisieren, Scheinprüfer tauschen
1251	🔊	EU-GERAET DM-DUO	Spielgerät ist mit Tresorständer mit falscher Währung verbunden	Währung des Tresorständer auf EURO einstellen
1254	🔊	GSP STOP FEHLER	Scheinprüfer meldet Fehler	Scheinprüfer überprüfen, Scheinprüfer tauschen, Überprüfung auf Manipulationen
1255	🔊	GSP INIT FEHLER		
1256	ⓘ	KASSE VOLL	Scheinkasse ist voll	Scheinkasse leeren
1257	🔊	GSP STAU	Geldschein klemmt im Scheinprüfer	Transportwege im Scheinprüfer auf verklemmte Geldscheine überprüfen, Geldscheine entfernen
1258	🔊	STAPLER STAU		
1259	🔊	GSP MANIPULIERT	Scheinprüfer meldet ungültige Werte	Überprüfung auf Manipulationen
125A	🔊	GSP MOTOR DEF.	fehlerhafter Motor im Scheinprüfer	Scheinprüfer überprüfen, Scheinprüfer tauschen
125B	🔊	GSP OHNE KOMM.	fehlerhafte Kommunikation mit Scheinprüfer	Scheinprüfer und Anschlusskabel und Stecker überprüfen Überprüfung auf Manipulationen
125C	🔊	GSP KOMM. FEHLER		
125D	🔊	GSP UNBEK. FEHLER		
125E	🔊	DUO KOMM. FEHLER	fehlerhafte Kommunikation mit Tresorständer	Kommunikation mit Tresorständer überprüfen Überprüfung auf Manipulationen
125F	🔊	DISPENSER FEHLT	Dispenser meldet Fehler	Recycler überprüfen
12F6	✖	SCHEINPRÜFER?	Scheinprüfer mit fehlender oder falscher Verschlüsselung	Verschlüsselung erneuern
1410-1411	✖	AZ-LS FEHLT	Auszahllichtschranke hat keinen Münzauswurf erkannt	Hopper überprüfen, Hopper tauschen Überprüfung auf Manipulationen an der Auszahl-LS des Hoppers
1420-1421	🔊	AZ-LS UNERLAUBT	Auszahllichtschranke wurde unerlaubt betätigt	
1430-1431	🔊	AZ IST BLOCKIERT	Auszahllichtschranke ist bei Auszahlungsstart betätigt	
1440-1441	✖	HOPPER KONFIG.	Hopper mit falschem Münzwert angeschlossen	Einstellung der DIP-Schalter am Hopper überprüfen, Hopper tauschen

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
1450-1451	✖	HOPPER UEBERVOLL	keine Auszahlung bei maximal gefülltem Hopper	Hopper auf klemmende Münzen überprüfen, Pegellichtschranken überprüfen
1460	🔊	INIT FEHLT	Hopperwaage nicht initialisiert	Hopperwaage tarieren
1461	🔊	KEINE TARIERUNG	Hopperwaage nicht tariert	
1462	🔊	MESSWERT UNTER	Messwert kleiner als Tara	
1463	🔊	MESS-ÜBERLAUF	maximales Gewicht überschritten	Inhalt des Hoppers überprüfen
1464	✖	HARDWARE-FEHLER	Hopperwaage meldet Fehler	Hopperwaage tauschen
1465	✖	HOPPER KONFIG.	Einstellung der DIP-Schalter der Waage falsch	Einstellung der DIP-Schalter an der Hopperwaage überprüfen
1466	🔊	TEMPERATUR	Temperatur außerhalb des Bereichs	Umgebungsbedingungen des Gerätes überprüfen
146D	🔊	FEHLBETRAG	Fehlbetrag erkannt	Revision des Hoppers durchführen
146E	🔊	KOMMUNIKATION	fehlerhafte Kommunikation mit Hopperwaage	Anschlusskabel und Stecker überprüfen
146F	✖	WAAGE FEHLT	Hopperwaage nicht angeschlossen / eingerichtet	Einstellung der DIP-Schalter an der Hopperwaage, Anschlusskabel und Stecker überprüfen
1480-1481	✖	AZ-SENSOR FEHLT	Lichtschranke für Auszahlung wird nicht erkannt	Einstellung der DIP-Schalter am Hopper überprüfen, Hopper tauschen
1490-1491	🔊	AZ IST BLOCKIERT	Motor des Hoppers überlastet	Hopper auf klemmende Münzen überprüfen
14B0	🔊	HOPPER KOMM.	fehlerhafte Kommunikation mit Hopper	Anschlusskabel und Stecker überprüfen, Hopper tauschen
14C0-14C1	✖	HOPPER OHNE PIN	falsche PIN vorhanden	PIN für Hopper einstellen
14D0-14D1	✖	SCHLUESSELFehler	fehlerhafte Kommunikation mit Hopper	Einstellung der DIP-Schalter am Hopper überprüfen, Hopper tauschen
14E0-14E1	🔊	AZ-BEGRENZUNG	Fehler bei der Auszahlung	Revision des Hoppers durchführen
14F0-14F1	✖	HOPPER FEHLT	Hopper ist defekt oder nicht angeschlossen	Anschlusskabel und Stecker überprüfen, Hopper tauschen
14F3	✖	COIN-LIFT KONFIG.	fehlerhafte Konfiguration des Coinlifts	Coinlift tauschen
14F4	✖	COIN-LIFT FEHLT	fehlerhafte Kommunikation mit Coinlift	Anschlusskabel und Stecker überprüfen, Coinlift tauschen
14F5	✖	COIN-LIFT STAU	Lichtschranke am Auslass dauerhaft abgedunkelt	Auslass am Coinlift auf Münzstau überprüfen
14F6	🔊	COIN-LIFT SENSOR	Lichtschranke am Auslass dauerhaft abgedunkelt	Auslass am Coinlift auf Münzstau überprüfen
14F8	✖	HOPPER?	Hopper ist defekt oder nicht angeschlossen	Anschlusskabel und Stecker überprüfen, Hopper tauschen

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
1A5E - 1A5F	🔊	DUO KOMM. FEHLER	fehlerhafte Kommunikation mit Tre- sorstände	Kommunikation mit Tresorstände überprüfen Überprüfung auf Manipulationen
1C11- 1C14	📄	GELDBEWEGUNGEN?	Erkennung von unüblichem Verhalten	Überprüfung auf Manipulationen
1C15	🔊			
1F10	🔊	5 EU AZ ZU LANG	Blockierung der Scheinauszahlung, Wert wurde abgebucht	Recycler überprüfen
1F11	🔊	10 EU AZ ZU LANG		
1F12	🔊	20 EU AZ ZU LANG		
1F13	🔊	50 EU AZ ZU LANG		
1F20	🔊	5 EU AZ-ABBUCH.	Unterbrechung des Auszahlvorgangs durch Unterbrechung der Stromver- sorgung, Wert wurde bei Wiederein- schaltung abgebucht	Überprüfung auf Manipulationen
1F21	🔊	10 EU AZ-ABBUCH.		
1F22	🔊	20 EU AZ-ABBUCH.		
1F23	🔊	50 EU AZ-ABBUCH.		
1F30	🔊	5 EU AZ INFO	Unterbrechung der Stromversorgung während Auszahlung Geldschein wurde bei Wiedereinschaltung ausge- worfen	
1F31	🔊	10 EU AZ INFO		
1F32	🔊	20 EU AZ INFO		
1F33	🔊	50 EU AZ INFO		
1F40	🔊	DISPENSER DIREKT	Recycler meldet Fehler	Recycler überprüfen
1F43	🔊	DISPENSERKANAL?	fehlerhafte Sortierung bei Einzahlung	Recycler überprüfen
1F44	📄	EINSCHALTBUCHUNG	Fehler in der Geldverarbeitung	Revision Dispenser durchführen, Überprüfung auf Manipulationen
1F45	🔊	EINZUG 5 EU	Unterbrechung in der Geldverarbei- tung, Geldschein wurde eingezogen aber nicht gebucht	
1F46	🔊	EINZUG 10 EU		
1F47	🔊	EINZUG 20 EU		
1F48	🔊	EINZUG 50 EU		
1F55	🔊	AZ-SCHEIN KONFIG.	fehlerhafte Einstellung des Auszahl- vorrates des Dispensers	Einstellungen für Auszahlvorrat anpas- sen
1F58	🔊	DISPENSER INHALT	Inhalt der Dispenserbox nicht korrekt	Revision Dispenser durchführen
1F5C		GSP KOMM. FEHLER	fehlerhafte Kommunikation mit Recy- cler	Recycler überprüfen, Überprüfung auf Manipulationen
1F5D	🔊	GSP UNBEK. FEHLER		
5105	🔊	KARTENKENNUNG?	3 mal in Folge ungültige Chipkarte gesteckt	Überprüfung auf Manipulationen

Code	Typ	Anzeige	Beschreibung	Abhilfe
7001	✖	LP TUERSTEUERUNG	fehlerhafte Kommunikation mit Leiterplatte	Anschlusskabel und Stecker zur Leiterplatte überprüfen, Leiterplatte tauschen
7002	✖	LP KOMPONENTEN		
7003	✖	LP MUENZEINHEIT		
7008	✖	LP ZAEHLER		
7011	ⓘ	LP TUERSTEUERUNG	falsche Softwareversion auf der Leiterplatte	Gerät neu starten, Leiterplatte tauschen
7012	ⓘ	LP KOMPONENTEN		
7013	ⓘ	LP MUENZEINHEIT		
7014	ⓘ	UHRENBAUSTEIN		
7018	ⓘ	LP ZAEHLER		
701F	✖	USB BAUGRUPPE	falsche Softwareversion auf der Leiterplatte Türsteuerung, Münzeinheit oder Komponenten oder Leiterplatte fehlerhaft	Anschlusskabel und Stecker zu Leiterplatten überprüfen
7020	🔊	USB BAUGRUPPE	fehlerhafte Kommunikation mit USB-Baugruppen	
7021	✖	UHRENBAUSTEIN	Uhr nicht erkannt	Anschlusskabel und Stecker zur Leiterplatte Münzeinheit überprüfen, Leiterplatte tauschen
7022	✖	UHRENBAUSTEIN	ungültige Uhrzeit	Leiterplatte Münzeinheit tauschen
7023	🔊	UHRENBAUSTEIN	ungültige Zeiten für Türöffnungen erkannt	Türöffnung in VDAI-Ausdruck überprüfen
7030	🔊	UART RX BUFFER	zu viele Daten an VDAI-Schnittstelle empfangen	angeschlossenen Geräte an VDAI-Schnittstelle überprüfen
7041	🔊	LP TUERSTEUERUNG	fehlerhafte Kommunikation mit Leiterplatten	Anschlusskabel und Stecker zu Leiterplatten überprüfen, Leiterplatten tauschen
7042	🔊	LP KOMPONENTEN		
7043	🔊	LP MUENZEINHEIT		
7048	🔊	LP ZAEHLER		
7080	🔊	NVRAM FEHLER	fehlerhafter Speicher	SMARTsafe-Box tauschen
7084	✖	NVRAM FEHLERHAFT		
7085	🔊	WARTUNG FLASH	Flash-Speicher in SMARTsafe-Box erreicht demnächst maximale Nutzungsdauer	SMARTsafe-Box beim nächsten Wartungsintervall tauschen
7086	✖	WARTUNG FLASH	Flash-Speicher in SMARTsafe-Box hat maximale Nutzungsdauer erreicht	SMARTsafe-Box tauschen
70A0	ⓘ	SMARTBOX FEHLER	SMARTsafe-Box ist fehlerhaft	SMARTsafe-Box tauschen

11 Demontage und Entsorgung

Im folgenden Kapitel finden Sie Informationen zur Demontage und Entsorgung des Gerätes.

11.1 Sicherheitshinweise



Warnung

Verletzungsgefahr bei der Demontage

Bei der Demontage können mechanische oder elektrische Gefahren auftreten. Um diese zu vermeiden, beachten Sie die folgenden Hinweise:

- > Das Gerät darf nur von autorisiertem Fachpersonal demontiert werden.
 - > Beachten Sie die Sicherheitshinweise im Kapitel „Sicherheitshinweise“ auf Seite 10.
 - > Berühren Sie keine spannungsführenden Bauteile.
 - > Tragen Sie geeignete Schutzkleidung.
 - > Setzen Sie nur geeignete und zugelassene Transporthilfsmittel ein.
 - > Halten Sie die Transportwege frei.
-

11.2 Fachpersonal



Warnung

Verletzungsgefahren bei unsachgemäßer Demontage

Personal, das nicht ausreichend qualifiziert ist, kann das Gerät möglicherweise nicht sachgerecht demontieren und entsorgen. Dadurch können Verletzungsgefahren auftreten.

- > Das Gerät darf nur von autorisiertem und qualifiziertem Personal demontiert werden, das mit möglichen Gefährdungen vertraut ist.
-

Autorisierte Personen

Das Fachpersonal hat folgende Punkte zu beachten:

- Die Sicherheitshinweise in dieser Betriebsanleitung müssen beachtet werden.
- Trennen Sie vor allen Arbeiten die Stromversorgung des Gerätes durch ziehen des Netzsteckers.
- Tragen Sie geeignete Schutzkleidung (Schutzhandschuhe, Sicherheitsschuhe, Schutzbrille etc.)
- Setzen Sie ausschließlich geeignete und ausreichend bemessene Hebewerkzeuge ein.
- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Mittel zum Abtransport und halten Sie Transportwege frei.

11.3 Demontage

Zur Demontage des Gerätes gehen Sie wie folgt vor:

- 1)** Trennen Sie die Stromversorgung durch Ziehen des Netzsteckers.
- 2)** Trennen Sie eventuell vorhandene elektrische Verbindungen zu anderen Geräten oder Netzwerken.
- 3)** Nehmen Sie bei Demontagearbeiten von Jackpot-Signs die Montageanleitung zu Hilfe.
- 4)** Zerlegen Sie ein Jackpot-Sign in seine Baugruppen.
- 5)** Stellen Sie das Gerät bzw. dessen Teile zum Abtransport bereit.

11.4 Entsorgung

Entsorgen Sie die Baugruppen fachgerecht und umweltfreundlich. Beachten Sie dabei alle gesetzlichen und betrieblichen Vorschriften.

12 Anhang

12.1 Struktur Servicemenü

Hauptmenü	Untermenü 1	Untermenü 2	Untermenü 3	Berechtigungen					
				A	T	K	S	W	o
Funktionstests	Münzwegetest			•	•				
	Scheinwegetest			•	•				
	Tresorständertest			•	•				
	Hopper (0,20 €)			•	•				
	Hopper (2,00 €)			•	•				
	Hopperpegel			•	•				
	Leds Schalter			•	•	•	•	•	•
	Led Toggle Test			•	•	•	•	•	•
	Leds Farben			•	•	•	•	•	•
	Schaltertest			•	•	•	•	•	•
	Audiotest			•	•		•	•	•
Geldmanagement	Auffüllen	Elektronisch gezählt		•	•	•	•	•	
		Handgezählt		•	•	•	•	•	
		Wirt auszahlen		•				•	
	Hopper (0,20 €)	Revision		•	•	•			
		Entnahme		•		•			
	Hopper (2,00 €)	Revision		•	•	•			
		Entnahme		•		•			
	Inbetriebnahme			•	•	•	•		
	Dispenser Entnahme			•		•			
	Dispenser Auszahlung			•		•			
Abkürzungen: A - Aufsteller, T - Techniker, K - Kassierer, S - Servicekraft, W - Wirt, o - ohne Anmeldung									
Tabelle zeigt das vollständige Menü. Die tatsächliche Anzeige auf dem Gerät kann konfigurationsabhängig abweichen.									

Hauptmenü	Untermenü 1	Untermenü 2	Untermenü 3	Berechtigungen					
				A	T	K	S	W	o
Einstellungen	Ausdruck	Spielerstatistik		•	•				
		Erw. Statistik		•	•				
		Fernwirken		•	•				
		Schnittstelle PC		•	•				
		Schnittstelle VDAI		•	•				
	Ersteinrichtung	Basiskonfiguration		•	•				
		Datenübernahme	Zurückspielen	•	•				
			Sichern	•	•				
	Kartenverwaltung	Gerätekarten		•					
		Karten Löschen		•					
		Kartenerkennung		•	•				
	Sicherheit	Gerätefreischaltung	Identifikationsmittel	•	•				
			Freischaltkarte	•	•				
			Ausgabeort	•	•	•	•		
			Code: Info Fenster	•	•	•	•		
		Zugangskontrolle	Türalarm	•					
			Erhöhte Sicherheit	•					
			PUK-Wechsel	•					
			Gerätekarten	•					
			Vdaiserver-PINs	•					
		Softwarelizenz (C)		•	•				
		Geldbewegungen		•	•				
		Identifikationsmittel		•					
		PIN-Wechsel		•					
		Werkseinstellung		•	•				
		Fehlbetragsalarm		•	•				
		Wirteauszahlung		•					
	Spielkonfiguration	Spielvariante		•					
		BET-Variante		•					
	Experteneinstellung	CODE-Reservierung		•	•				
	Effekte			•	•	•	•	•	•
	Neuaufstellung			•					
	Touchscreen			•	•	•	•	•	•
	TOP WIN Schild			•					
Abkürzungen: A - Aufsteller, T - Techniker, K - Kassierer, S - Servicekraft, W - Wirt, o - ohne Anmeldung									
Tabelle zeigt das vollständige Menü. Die tatsächliche Anzeige auf dem Gerät kann konfigurationsabhängig abweichen.									

Hauptmenü	Untermenü 1	Untermenü 2	Untermenü 3	Berechtigungen					
				A	T	K	S	W	o
Geldverarbeitung	Münzprüfer	Einwurfgrenze		•	•				
		Münzannahme		•	•				
		MP-Freigabe		•	•				
		Münzwegetest		•	•				
	Scheinprüfer	Freigabepegel		•	•				
		Scheinannahme		•	•				
		Annahme-Stufen		•	•				
		Auszeit		•	•				
		Scheinwegetest		•	•				
		GSP Freigabe		•	•				
	Dispenser	Dispenser Auszahlung		•	•				
		Auszahlvorrat		•	•				
		Sockelbetrag		•					
		Dispenser Entnahme		•		•			
	TWIN Dispenser	TWIN Schnittstelle		•	•				
		TWIN vebinden		•	•				
	Hopper (0,20 €)	Entnahme		•		•			
		Revision		•	•	•			
		Maximalpegel (xxx)		•	•				
		Sockelbetrag (xxx)		•	•	•			
		PIN setzen		•	•				
		Auszahltest		•	•				
		Hopperpegel		•	•	•			
	Hopper (2,00 €)	Entnahme		•		•			
		Revision		•	•	•			
		Maximalpegel (xxx)		•	•				
		Sockelbetrag (xxx)		•	•	•			
		PIN setzen		•	•				
		Auszahltest		•	•				
		Hopperpegel		•	•	•			
	Hopper Freigabe			•	•				
	Hopper Konfiguration			•	•				
	Hopperwaage			•	•				
	Teilauszahlung			•	•	•			
	MP/GSP Schlüssel			•	•				
Abkürzungen: A - Aufsteller, T - Techniker, K - Kassierer, S - Servicekraft, W - Wirt, o - ohne Anmeldung									
Tabelle zeigt das vollständige Menü. Die tatsächliche Anzeige auf dem Gerät kann konfigurationsabhängig abweichen.									

Hauptmenü	Untermenü 1	Untermenü 2	Untermenü 3	Berechtigungen					
				A	T	K	S	W	o
Ereignisse	Statistik	Fiskaldaten	Export	•		•			
			Löschen	•		•			
			Lösche VDAI-Ausdrucke	•		•			
			Backup	•		•			
		Elektr.Kasse		•					
		Summenstatistik		•		•			
	Fehler	Fehlerstapel		•	•	•	•	•	•
		Fehlerstatistik		•	•	•	•	•	•
	Zeitprotokoll			•		•			
	Auszahlungen			•	•	•	•	•	
	Geldbewegungen			•	•	•			
Mein Gerät	Geräteinfo			•	•	•	•	•	
	ABS			•		•			
	Spiele	History (aktuell)		•	•	•	•	•	•
		History (gespeichert)		•	•	•	•	•	•
		Spiel Deaktivieren		•	•	•	•	•	
		Spielstatistik (aktuell)		•		•			
	Platzbezeichnung	Aufstellort		•	•				
		Gerätenummer		•	•				
		IP Adresse setzen		•	•				
	Wartung	Wartungsintervalle		•	•	•	•	•	
		Wartungsübersicht		•	•	•	•	•	
		Servicehistorie		•	•	•	•	•	
	Benutzerverwaltung			•					
	Geräteinfo			•	•	•	•	•	
	Softwareablaufdatum			•	•	•	•	•	
	Netzwerkinfo			•	•	•	•	•	
	Serviceklappe			•	•	•	•	•	
	Wirtespeicher löschen			•	•			•	
	Umsatzübersicht			•					
	Prüfe Zertifikate			•					
Demonstration				•					

Abkürzungen: A - Aufsteller, T - Techniker, K - Kassierer, S - Servicekraft, W - Wirt, o - ohne Anmeldung

Tabelle zeigt das vollständige Menü. Die tatsächliche Anzeige auf dem Gerät kann konfigurationsabhängig abweichen.

12.2 EG-Konformitätserklärung



EG – Konformitätserklärung

Dokument: EG-Konf_Game Station ST.doc



Hersteller: Bally Wulff Entertainment GmbH

Anschrift: Maybachufer 48-51
12045 Berlin

Produktidentifikation: Game Station ST (Slant Top)

Hiermit wird bestätigt, dass das oben bezeichnete Produkt den Bestimmungen folgender Europäischer Richtlinien entspricht:

EMV-Richtlinie 2004/108/EG

Prüfung nach folgenden Normen: EN 55022:2006+A1:2007
EN 55024:1998+A1:2001+A2:2003

Niederspannungs-Richtlinie 2006/95/EG

Prüfung nach folgenden Normen: EN 60335-1:2002+A1:2004+A11:2004
+A2:2006+A12:2006+A13:2008
EN 60335-2-82:2003
EN 60950-1:2006+A11

Ort und Datum der Ausstellung: Berlin, 15.09.2010

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:


Bally WULFF
Entertainment GmbH
Maybachufer 48-51
12045 Berlin

Geschäftsleitung / 620 02-0

BALLY WULFF Entertainment GmbH
Maybachufer 48-51, 12045 Berlin, Tel.: 030-620 02-0 FAX: 030-620 02-200
Geschäftsführer: Sascha Blodau, Wolfram J. Seiffert, Tim Wittenbecher, Amtsgericht Berlin-Charlottenburg, HR B-Nr. 91532 B, UST-ID-Nr. DE 234 517 998
Deutsche Bank AG BLZ 250 700 70, Kto.-Nr. 0 504 100 www.ballywulff.de management@bally-wulff.de



EG – Konformitätserklärung

Dokument: EG-Konf_Game Station W.doc



Hersteller: Bally Wulff Entertainment GmbH

Anschrift: Maybachufer 48-51
12045 Berlin

Produktidentifikation: Game Station W (Wand)

Hiermit wird bestätigt, dass das oben bezeichnete Produkt den Bestimmungen folgender Europäischer Richtlinien entspricht:

EMV-Richtlinie 2004/108/EG

Prüfung nach folgenden Normen: EN 55022:2006
EN 61000-3-2:2006
EN 61000-3-3:1995+A1:2001+A2:2003
EN 55024:1998+A1:2001+A2:2003
EN 62233:2008

Niederspannungs-Richtlinie 2006/95/EG

Prüfung nach folgenden Normen: EN 60335-1:2002+A1:2004+A11:2004
+A2:2006+A12:2006
EN 60335-2-82:2003+A1:2008
EN 60950-1:2006

Ort und Datum der Ausstellung: Berlin, 15.10.2009

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:


Bally WULFF
Entertainment GmbH
Maybachufer 48-51
12045 Berlin
Geschäftsleitung
Tel.: 030 / 620 02-0

BALLY WULFF Entertainment GmbH
Maybachufer 48-51, 12045 Berlin, Tel.: 030-620 02-0 FAX: 030-620 02-200
Geschäftsführer: Sascha Blodau, Wolfram J. Seiffert, Tim Wittenbecher, Amtsgericht Berlin-Charlottenburg, HR B-Nr. 91532 B, UST-ID-Nr: DE 234 517 998
Deutsche Bank AG BLZ 250 700 70, Kto.-Nr. 0 504 100 www.ballywulff.de management@bally-wulff.de

[illegible]

Kontakt

ZENTRALER KUNDENSERVICE

Tel. 030 290234-900
Fax: 030 290234-761
E-Mail: kundenservice@bally-wulff.de
www.ballywulff.de



Wir sind für Sie da:

Allgemeine Informationen und Korrespondenz	• Fragen zu Ihrer Rechnung oder Gutschrift • Fragen zu Spielepaketen	• Montag bis Donnerstag: 08.00 bis 17.00 Uhr • Freitag: 08.00 bis 14.00 Uhr
Technik und Ersatzteile	• Fragen zu Geldspielgeräten • Fragen zu BALLY WULFF NET.pro • Allgemeine technischen Fragen • Sie benötigen ein Ersatzteil	• Montag bis Freitag: 08.00 bis 20.00 Uhr • Samstag: 10.00 bis 16.00 Uhr
Freischaltcode	• Sie benötigen einen Freischaltcode zur Laufzeitverlängerung	• Montag bis Freitag: 08.00 bis 20.00 Uhr • Samstag: 10.00 bis 16.00 Uhr

FIRMENZENTRALE & RECHNUNGSADRESSE

BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH
Colditzstraße 34/36
12099 Berlin

WARENANNAHME & LIEFERANSCHRIFT

BALLY WULFF Games & Entertainment GmbH
Culemeyerstraße 1
12277 Berlin

KUNDENCENTER

