



Menübeschreibung  
für  
**APEX** Geldspielgeräte

APEX Germany GmbH  
Römerstraße 7  
85661 Forstinning  
Germany

Gerhard  
Hubmann

Version 15



<b>1</b>	<b>ALLGEMEINE HINWEISE</b> .....	<b>9</b>
1.1	MENÜ NAVIGATION.....	9
1.2	INSTALLATIONSBILDSCHIRM .....	9
<b>2</b>	<b>SERVICEMENÜ</b> .....	<b>11</b>
2.1	MENÜ BUCHHALTUNG.....	11
2.1.1	<i>Hauptbuchhaltung</i> .....	12
2.1.2	<i>Permanentbuchhaltung</i> .....	14
2.1.3	<i>Scheininformation</i> .....	15
2.1.4	<i>VDAI Buchhaltung</i> .....	15
<b>3</b>	<b>EINSTELLUNGEN</b> .....	<b>16</b>
3.1	ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN .....	16
3.1.1	<i>Startalarm bei Geld am Geldspeicher</i> .....	17
3.1.2	<i>Lautstärkeeinstellung</i> .....	17
3.1.3	<i>Lautstärke im Spielmenü</i> .....	17
3.2	GEHÄUSEEINSTELLUNGEN.....	17
3.2.1	<i>Gehäusebeleuchtungsfarbe</i> .....	18
3.2.2	<i>Bildschirmauflösung</i> .....	18
3.2.3	<i>Bildschirm spiegeln</i> .....	18
3.2.4	<i>Touchscreen ausrichten</i> .....	18
3.2.5	<i>LED Helligkeit</i> .....	18
3.2.6	<i>Invertierte Türschalterlogik</i> .....	18
3.2.7	<i>Alarm Sound abspielen</i> .....	18
3.2.8	<i>Touchscreen Animation</i> .....	18
3.3	PLATZEINSTELLUNGEN .....	18
3.3.1	<i>Aufstellort-Nr.</i> .....	19
3.3.2	<i>Aufstellort-Typ</i> .....	19
3.3.3	<i>Geräte-Nr.</i> .....	19
3.3.4	<i>Platznummer</i> .....	19
3.3.5	<i>Ausdruck-Nr.</i> .....	19
3.3.6	<i>Platzwechsel</i> .....	19
3.4	VDAI EINSTELLUNGEN.....	19
3.4.1	<i>Datensatzkennung</i> .....	19
3.4.2	<i>Schlüsselcode</i> .....	20
3.4.3	<i>Herstellerspezifische Informationen</i> .....	20
3.4.4	<i>Schnittstellentyp</i> .....	20
3.4.5	<i>VDAI Passwort</i> .....	20
3.4.6	<i>Webserver Passwort</i> .....	20
3.4.7	<i>Ablaufdatum</i> .....	20
3.5	SPIELEPAKETEINSTELLUNGEN.....	20
3.6	SPIELEINSTELLUNGEN .....	21
3.6.1	<i>Schneller Walzenstop</i> .....	21
3.6.2	<i>Gastroversion</i> .....	21
3.6.3	<i>Min Level</i> .....	21
3.6.4	<i>Max. Level</i> .....	21
3.6.5	<i>Supergames verwenden</i> .....	21
3.6.6	<i>Abschaltung einzelner Spiele</i> .....	21
3.7	RISIKOEINSTELLUNGEN.....	22
3.8	AUFSTELLERMENÜ .....	22
3.8.1	<i>Wirtbuchhaltung löschen aktiviert</i> .....	22
3.8.2	<i>Manuelles sperren aktiviert</i> .....	22
3.8.3	<i>Scheinakzeptor im Aufstellermenü</i> .....	23
3.8.4	<i>Münzprüfer im Aufstellermenü</i> .....	23
3.8.5	<i>Spielhistorie im Aufstellermenü</i> .....	23
3.8.6	<i>Ereignishistorie im Aufstellermenü</i> .....	23
3.8.7	<i>I/O Historie im Aufstellermenü</i> .....	23

3.8.8	Bargeld Revision im Aufstellermenü .....	23
3.8.9	Spiele Ein-/ Ausschalten .....	23
3.8.10	Spielstatistik im Aufstellermenü .....	23
3.9	AUFSICHTMENÜ .....	24
3.9.1	Spielhistorie im Aufsichtmenü .....	24
3.9.2	Ereignishistorie im Aufsichtmenü .....	24
3.9.3	I/O Historie im Aufsichtmenü .....	24
3.9.4	Spielerschlüsseleinrichtung im Aufsichtmenü .....	24
3.9.5	Manuelle Nachfüllung .....	24
3.9.6	Scheinprüfer abschalten .....	24
3.9.7	Spiele Ein- / Ausschalten .....	25
3.9.8	Bargeld Revision im Aufsichtsmenü .....	25
3.9.9	Auffüllmenü über MAX Level Taste betreten .....	25
3.10	PASSWORT EINSTELLUNGEN .....	26
3.10.1	Maschinenstart .....	26
3.10.2	Servicemenü .....	27
3.10.3	Aufstellermenü .....	27
3.10.4	Aufsichtmenü .....	27
3.10.5	Schlüsselsystem .....	27
3.10.6	Allgemeine Einstellungen .....	27
3.10.7	Spieleinstellungen .....	27
3.10.8	Hauptbuchhaltung .....	27
3.10.9	Hardwaretausch .....	27
3.11	NETZWERKEINSTELLUNGEN .....	27
3.12	PAUSENEINSTELLUNGEN .....	28
3.13	QUOTENEINSTELLUNG .....	28
3.14	SPIELERSCHLÜSSEL EINRICHTUNG .....	28
3.14.1	Spielerschlüsseltyp .....	28
3.14.2	Automatischer Logout .....	32
3.14.3	Freiwillige Pause mit Spielerschlüssel nach .....	32
3.14.4	Zu generierende PINs .....	32
3.15	SCHLÜSSELEINRICHTUNG .....	32
3.16	SCHEINAKZEPTOR .....	33
3.17	MÜNZPRÜFER .....	34
3.18	HOPPER .....	35
3.19	CASH REVISION .....	35
3.20	GRAFIK-TEST .....	37
3.21	I/O TEST .....	38
3.22	LED TEST .....	38
3.23	TOUCHSCREEN-KALIBRIERUNG .....	39
3.24	MASTER RAM CLEAR .....	40
3.25	TR5 TESTMODUS .....	40
3.26	AKTIVIERUNG LÖSCHEN .....	40
3.27	AKTIVIERUNG AKTUALISIEREN .....	40
3.28	EINSTELLUNGEN IMPORTIEREN .....	41
3.29	EINSTELLUNGEN EXPORTIEREN .....	42
3.30	LOG-DATEIEN EXPORTIEREN .....	43
3.31	FISKALDATEN EXPORTIEREN .....	44
<b>4</b>	<b>STATISTIK .....</b>	<b>46</b>
4.1	SPIELSTATISTIK ÜBERSICHT .....	46
4.2	SPIELSTATISTIKEN .....	47
<b>5</b>	<b>HISTORIE .....</b>	<b>48</b>
5.1	SPIELHISTORIE .....	48
5.2	BARGELDHISTORIE .....	49
5.3	SCHEINHISTORIE .....	49
5.4	MÜNZHISTORIE .....	50
5.5	EREIGNISHISTORIE .....	50
5.6	SYSTEMEREIGNISSE .....	51

<b>6</b>	<b>SYSTEMINFORMATIONEN .....</b>	<b>51</b>
<b>7</b>	<b>AUFSICHTMENÜ .....</b>	<b>52</b>
7.1	SPIELHISTORIE .....	52
7.2	BARGELDHISTORIE .....	52
7.3	SCEINHISTORIE .....	52
7.4	MÜNZHISTORIE .....	52
7.5	EREIGNISHISTORIE.....	52
7.6	CASH REVISION .....	52
7.7	AUFFÜLLUNG .....	52
7.8	SPIELERSCHLÜSSELEINRICHTUNG .....	53
7.9	SPIELE EIN-/AUSSCHALTEN.....	53
7.10	GERÄTEFUNKTIONEN .....	54
<b>8</b>	<b>AUFSTELLERMENÜ .....</b>	<b>55</b>
8.1	HARDWARE .....	55
8.1.1	<i>Scheinakzeptor</i> .....	55
8.1.2	<i>Münzprüfer</i> .....	55
8.1.3	<i>Hopper</i> .....	55
8.1.4	<i>Grafik-Test</i> .....	55
8.1.5	<i>I/O Test</i> .....	55
8.1.6	<i>LED Test</i> .....	55
8.1.7	<i>Auffüllung</i> .....	55
8.1.8	<i>Cash Revision</i> .....	55
8.1.9	<i>Entnahme</i> .....	55
8.1.10	<i>Spielerschüsseleinrichtung</i> .....	56
8.1.11	<i>Touchscreen Kalibrierung</i> .....	56
8.2	INFO .....	57
8.2.1	<i>Wirtbuchhaltung</i> .....	57
8.2.2	<i>Scheinakzeptorinfo</i> .....	59
8.2.3	<i>Systeminformationen</i> .....	59
8.2.4	<i>Spielstatistik-Übersicht</i> .....	59
8.2.5	<i>Spiele Ein-/Ausschalten</i> .....	59
8.3	EREIGNISSE.....	59
8.3.1	<i>Spielhistorie</i> .....	59
8.3.2	<i>Bargeldhistorie</i> .....	59
8.3.3	<i>Münzhistorie</i> .....	59
8.3.4	<i>Scheinhistorie</i> .....	59
8.3.5	<i>Ereignishistorie</i> .....	59
8.3.6	<i>Systemereignisse</i> .....	59

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1-1: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.	10
Abbildung 1-2: eingegebene Zulassungs-Nr.	10
Abbildung 2-1: Servicemenü	11
Abbildung 2-2: Menü Buchhaltung	12
Abbildung 2-3: Hauptbuchhaltung Seite 1	12
Abbildung 2-4: Hauptbuchhaltung Seite 2	13
Abbildung 2-5: Hauptbuchhaltung Seite 3	13
Abbildung 2-6: Hauptbuchhaltung Seite 4	14
Abbildung 2-7: Hauptbuchhaltung Seite 5	14
Abbildung 2-8: Permanentbuchhaltung	15
Abbildung 2-9: Menü Scheininformation	15
Abbildung 2-10: Menü VDAI Buchhaltung	16
Abbildung 3-1: Menü Einstellungen	16
Abbildung 3-2: Menü Allgemeine Einstellungen	17
Abbildung 3-3: Menü Gehäuseeinstellungen	17
Abbildung 3-4: Menü Platzeinstellungen	18
Abbildung 3-5: Menü VDAI Einstellungen	19
Abbildung 3-6: Menü Spieleinstellungen	21
Abbildung 3-7: Risiko Einstellungen	22
Abbildung 3-8: Menü Aufstellermenü	22
Abbildung 3-9: Menü Aufsichtmenü	24
Abbildung 3-10: Menü Passwort Einstellungen	26
Abbildung 3-11: Menü Passwort setzen	26
Abbildung 3-12: Menü Netzwerkeinstellungen	27
Abbildung 3-13: Menü Pauseneinstellungen	28
Abbildung 3-14: Menü 4-stell.Code ohne PINs	29
Abbildung 3-15: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs	29
Abbildung 3-16: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN	30
Abbildung 3-17: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät	30
Abbildung 3-18: Eingabefeld Code	30
Abbildung 3-19: Menü NFC Karte ohne verbundene Karte	31
Abbildung 3-20: Menü mit eingesteckter NFC-Karte	31
Abbildung 3-21: Menü mit gebundener NFC-Karte	32
Abbildung 3-22: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung	33
Abbildung 3-23: Menü Scheinakzeptor	34
Abbildung 3-24: Menü Münzprüfer	34
Abbildung 3-25: Menü Hopper	35
Abbildung 3-26: Cash-Revision	35
Abbildung 3-27: Cash-Revision_Münzen_1	36
Abbildung 3-28: Cash-Revision_Münzen_2	36
Abbildung 3-29: Cash-Revision_Scheine_1	37
Abbildung 3-30: Cash-Revision_Scheine_2	37
Abbildung 3-31: Grafiktest 1	37
Abbildung 3-32: Grafiktest 2	37
Abbildung 3-33: Grafiktest 3	38
Abbildung 3-34: Grafiktest 4	38
Abbildung 3-35: Menü I/O Test	38
Abbildung 3-36: Menü LED Test	39
Abbildung 3-37: Menü Touchscreen Kalibrierung 1	39
Abbildung 3-38: Menü Touchscreen Kalibrierung 2	40
Abbildung 3-39: Menü Aktivierung aktualisieren	40
Abbildung 3-40: Menü Einstellungen importieren ohne USB	41
Abbildung 3-41: Menü Einstellungen importieren mit USB	41
Abbildung 3-42: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen	42
Abbildung 3-43: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB	42
Abbildung 3-44: Menü Einstellungen exportieren, mit USB	43
Abbildung 3-45: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB	43

Abbildung 3-46: Menü Log-Dateien exportieren, mit USB	44
Abbildung 3-47: Menü Fiskaldateien exportieren, ohne USB	44
Abbildung 3-48: Menü Fiskaldateien exportieren, mit USB	45
Abbildung 3-49: Menü Fiskaldateien exportieren, exportierte Dateien	45
Abbildung 3-50: Menü Fiskaldateien exportieren, übersprungene Dateien	46
Abbildung 4-1: Menü Statistik	46
Abbildung 4-2: Menü Spielestatistik Übersicht	47
Abbildung 4-3: Menü Spielstatistiken	47
Abbildung 5-1: Menü Historie	48
Abbildung 5-2: Menü Spielhistorie	48
Abbildung 5-3: Menü Bargeldhistorie	49
Abbildung 5-4: Menü Scheinhistorie	49
Abbildung 5-5: Menü Münzhistorie	50
Abbildung 5-6: Menü Ereignishistorie	50
Abbildung 5-7: Menü Systemereignisse	51
Abbildung 6-1: Menü Systeminformationen	51
Abbildung 7-1: Aufsichtmenü	52
Abbildung 7-2: Menü Auffüllung	53
Abbildung 7-3: Auffüllen durch "MAX Level Taste"	53
Abbildung 7-4: Menü Ein-/Ausschalten	54
Abbildung 7-5: Gerätefunktion	54
Abbildung 8-1: Aufstellermenü	55
Abbildung 8-2: Entnahme 1	56
Abbildung 8-3: Entnahme 2	56
Abbildung 8-4: Wirtebuchhaltung 1	57
Abbildung 8-5: Wirtebuchhaltung 2	57
Abbildung 8-6: Wirtebuchhaltung 3	58
Abbildung 8-7: Wirtebuchhaltung 4	58
Abbildung 8-8: Wirtebuchhaltung 5	59

## Versionshistorie

Version	Datum	Autor(en)	Änderungen
0.1	21.07.2017	HT	Entwurf
0.2	04.10.2017	HT	Aktuelle screenshots eingefügt
0.3	31.01.2018	HT	screenshots und Beschreibungen aktualisiert
0.4	08.03.2018	HT	Menü Automatische Gewinnbuchung entfernt; Aufsichten- und Aufstellermenü aktualisiert; Datum auf Titelseite
0.5	12.03.2018	HT	Screenshot des Menüs Hauptbuchhaltung Seite 1 aktualisiert; Beschreibung Funktion „XML Daten schreiben“ eingefügt; screenshot VDAI Buchhaltung eingefügt
0.6	20.06.2018	HT	Beschreibung Hopper- und Dispensermindestbestände hinzugefügt
0.7	11.07.2018	HT	Abbildung des Auffüllmenüs aktualisiert
0.8	26.07.2018	HT	Beschreibung Einstellung Münz-Maximalbestände aktualisiert
0.9	04.10.2018	HT	Beschreibung Spielerkarte und Spieleinstellungen aktualisiert
1.0	15.11.2018	HT	Menü „Flip Screen“ entfernt, Menü „Chip Setting“ aktualisiert
1.1	14.12.2018	HT	Beschreibung Automatischer Logout und Freiwillige Pause aktualisiert
1.2	05.04.2019	HT	Änderungen für die Zulassung APEXDE xxx 08 eingefügt
1.3	05.06.2019	HT	Min- und Max-Level in Spieleinstellungen eingefügt
7	02.08.2019	HT	Umstellung der Version; Rechtschreibfehler korrigiert
10	21.04.2020	HT	Menüs aktualisiert/hinzugefügt

11	26.04.2021	GH	Menüs aktualisiert/hinzugefügt
12	03.08.2021	GH	Menüs aktualisiert/hinzugefügt
13	28.08.2021	GH	Menüs und Abbildungen ergänzt und aktualisiert
14	23.02.2022	GH	Menüs und Abbildungen ergänzt und aktualisiert
15	03.08.2022	GH	Menüpunkte und Abbildungen aktualisiert

# 1 Allgemeine Hinweise

In den APEX Geldspielgeräten gibt es drei Menü-Ebenen, die mittels elektronischer Schlüssel aufgerufen werden können. Die Menü-Ebenen sind:

- Servicemenü: schwarzer Schlüssel
- Aufstellermenü: blauer Schlüssel
- Aufsichtmenü: grüner Schlüssel

Entsprechend der unterschiedlichen Berechtigungen der drei elektronischen Schlüssel, können damit die jeweiligen Menüs aufgerufen werden. Die elektronischen Schlüssel müssen in die Buchse am Gerät eingesteckt werden und dadurch wird das jeweilige Menü auf dem unteren Monitor angezeigt.

## 1.1 Menü Navigation

Um in den Menüs zu navigieren, gibt es die folgenden Schaltflächen:

Schaltfläche	Funktion
Enter	Angewähltes Menü aufrufen
Zurück	Aktuelles Menü verlassen (eine Ebene nach oben)
Auf	Innerhalb des angewählten Menüs eine Position nach oben
Ab	Innerhalb des angewählten Menüs eine Position nach unten
Weniger	Den angewählten Menüpunkt um einen Wert verringern
Mehr	Den angewählten Menüpunkt um einen Wert erhöhen

Es besteht auch die Möglichkeit, den Menüpunkt, den man ändern will, doppelt anzutippen. Dadurch kommt man in die Menüschaltfläche mit den einzelnen Auswahloptionen. Alternativ zu den Menüschaltflächen gibt es für einige Funktionen auch die Möglichkeit eine der Gerätetasten zu benutzen. Welche Taste in den Menüs eine Funktion hat, erkennt man anhand der doppelten Beschriftung von Menü-Schaltflächen. Auf jeder der Menüseiten werden oben links auf dem Bildschirm zur Orientierung der Menü-Pfad und oben rechts die installierte Softwareversion angezeigt.

## 1.2 Installationsbildschirm

Bei der Inbetriebnahme des Geldspielgerätes ist es notwendig, die Zulassungsnummer einzugeben.

**Bitte unbedingt beachten:** Die beschriebenen Eingaben der Zulassungsnummer und ggfs. Datum und Uhrzeit können nur einmal vorgenommen werden. Nachdem der Eingabemodus durch die finale Bestätigung verlassen wird, ist es nicht mehr möglich den Modus wieder aufzurufen.

Es wird daher empfohlen, die Eingaben sehr sorgfältig vorzunehmen, da eine spätere Korrektur nicht mehr möglich ist.

### **Zur Eingabe der Informationen:**

Auf dem Installationsbildschirm (siehe Abbildung 1-1: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.) muss die Zulassungsnummer mittels der abgebildeten Tastatur eingegeben werden.

Nachdem die Eingabe vorgenommen wurden, muss diese noch mit der Schaltfläche O.K. bestätigt werden.

Als nächstes muss das aktuelle Datum überprüft werden. Falls eine Änderung nötig sein sollte, muss man das Feld mit der Datumsanzeige antippen und mittels der angezeigten „mehr“ bzw. „weniger“ Schaltflächen geändert werden. In gleicher Weise muss mit der Uhrzeit verfahren werden, falls eine Korrektur nötig sein sollte.

Bitte beachten Sie, dass das Datum und die Uhrzeit aus gesetzlichen Gründen sehr genau eingegeben werden müssen. Gehen Sie daher sehr sorgfältig bei der Eingabe vor.

Die Eingaben müssen dann mit der Schaltfläche „Nächstes“ (siehe Abbildung 1-2: eingegebene Zulassungs-Nr.) bestätigt werden. Danach nimmt das Gerät automatisch einen Neustart vor.



Abbildung 1-1: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.



Abbildung 1-2: eingegebene Zulassungs-Nr.

## 2 Servicemenü

Sofern die elektronischen Schlüssel noch nicht am Gerät angelernt sind, kann man das Servicemenü durch Öffnen der PC Box, aufrufen. In dem Servicemenü gibt es dann die Möglichkeit, die elektronischen Schlüssel anzulernen. (siehe 3.16)

Sollte der schwarze elektronische Schlüssel bereits an dem Gerät angelernt sein, kann mittels dieses Schlüssels direkt das Servicemenü durch Einstecken des Schlüssels in die Buchse aufgerufen werden. Das Servicemenü (siehe Abbildung 2-1: Servicemenü) enthält folgende Menüpunkte:

- Buchhaltung
- Einstellungen
- Statistik
- Historie
- Systeminformation

Aufgerufen werden die aufgelisteten Menüs durch direktes Berühren des jeweiligen Menüpunktes. Ebenfalls gibt es die Möglichkeit, aus diesem Menü heraus die Touchscreen Kalibrierung aufzurufen. Sollte der Touchscreen also einmal nicht korrekt reagieren, braucht man lediglich das Service Menü durch Einstecken des schwarzen elektronischen Schlüssels aufrufen und die START Taste drücken, um in das Kalibriermenü zu gelangen. Durch eine weitere Betätigung der Start Taste wird der Kalibriermodus gestartet (siehe Punkt 3.23 Touchscreen-Kalibrierung).



Abbildung 2-1: Servicemenü

### 2.1 Menü Buchhaltung

Das Menü Buchhaltung (siehe Abbildung 2-2: Menü Buchhaltung) enthält drei Untermenüpunkte:

- Hauptbuchhaltung
- Permanentbuchhaltung
- Scheininformation
- VDAI Buchhaltung

Jeder dieser Menüpunkte kann durch direkte Berührung angewählt und durch die „Enter“ Schaltfläche aufgerufen werden.



Abbildung 2-2: Menü Buchhaltung

## 2.1.1 Hauptbuchhaltung

Das Menü Hauptbuchhaltung ist in 5 Seiten unterteilt und enthält alle relevanten Daten der Geldeingabe und -Auszahlung. Zum Löschen der Hauptbuchhaltungsdaten muss eine VDAI Auslesung mit einem entsprechenden Auslesegerät und der Einstellung „Auslesung mit Löschen“ vorgenommen werden. Auf jeder Seite der Hauptbuchhaltung ist ausgewiesen, wann die letzte VDAI Auslesung mit Löschen durchgeführt wurde.

Auf der Hauptbuchhaltungsseite kann mit der Schaltfläche „Wirt“ in die Wirtebuchhaltung umgeschaltet werden. Die Wirtebuchhaltung umfasst die gleichen Daten wie die Hauptbuchhaltung, kann jedoch manuell gelöscht werden.

### 2.1.1.1 Hauptbuchhaltung Seite 1

Auf der ersten Seite der Hauptbuchhaltung (siehe Abbildung 2-3: Hauptbuchhaltung Seite 1) werden die ein- und ausgezahlten Münzen und Banknoten, sowie die Summe aus Münzen und Banknoten angezeigt. Außerdem ist der Wert von Münzen, die in die Münzkasse, sowie Banknoten, die in die Banknotenkasse geleitet wurden, ausgewiesen.

**Bitte beachten:** Es befindet sich weiterhin die Schaltfläche „XML Datei schreiben“ in diesem Menü. Diese Schaltfläche **muss betätigt werden, bevor** die CFast Karte, auf der gemäß der Technischen Richtlinie TR 5.0 die Fiskaldaten gespeichert sind, entnommen wird. Danach muss das Gerät ausgeschaltet werden und die CFast Karte kann aus dem Mainboard zur Speicherung der Fiskaldaten entnommen werden.



Abbildung 2-3: Hauptbuchhaltung Seite 1

### 2.1.1.2 Hauptbuchhaltung Seite 2

Die Menüseite 2 der Hauptbuchhaltung (siehe Abbildung 2-4: Hauptbuchhaltung Seite 2) zeigt die Anzahl der Banknoten, die in den Dispenser geleitet wurden, sowie der Wert an Banknoten, die aus dem Dispenser ausgezahlt wurden. Weiterhin ist der Wert der Banknoten, die nachgefüllt wurden und der Wert an Banknoten, die durch die Entnahme Funktion, (siehe dazu Punkt 8.1.9 Entnahme), in die Banknotenkasse geleitet wurden, angezeigt.

Es werden ebenso der Wert der Münzen, die in die Hoppereinheit geleitet wurden, und der Wert an Münzen, die aus der Hoppereinheit ausgezahlt wurden, angezeigt. Weiterhin ist der Wert der nachgefüllten Münzen und der Wert an Münzen, die per Entnahme Funktion, (siehe dazu Punkt 8.1.9 Entnahme), in die Münzkasse geleitet wurden, vermerkt. Außerdem wird die Summe aus Münzen und Scheinen, die ein- bzw. ausgezahlt wurden, angezeigt.

DISPENSER FÜLLSTAND	
Aktueller Dispenserstand	0,00
Scheine ausgezahlt	0,00
Dispenser nachgefüllt	0,00
Dispenser Entnahme	0,00

HOPPER FÜLLSTAND	
Aktueller Hopperstand	0,00
Münzen ausgeworfen	0,00
Hopper nachgefüllt	0,00
Hopper Entnahme	0,00

KASSE	
Münzen in Kasse	0,00
Scheine in Kasse	0,00

Abbildung 2-4: Hauptbuchhaltung Seite 2

### 2.1.1.3 Hauptbuchhaltung Seite 3

Die dritte Seite der Hauptbuchhaltung (siehe Abbildung 2-5: Hauptbuchhaltung Seite 3) zeigt die Einsätze, die getätigt und die Gewinne, die eingestrichen wurden.

EINSATZ UND GEWINN	
EINSATZ	0,00
GEWINN	0,00

Abbildung 2-5: Hauptbuchhaltung Seite 3

### 2.1.1.4 Hauptbuchhaltung Seite 4

Die vierte Seite der Hauptbuchhaltung (siehe Abbildung 2-6: Hauptbuchhaltung Seite 4) zeigt die Eingabe von Banknoten in Stück und Wert aufgegliedert nach den Scheinstückelungen.

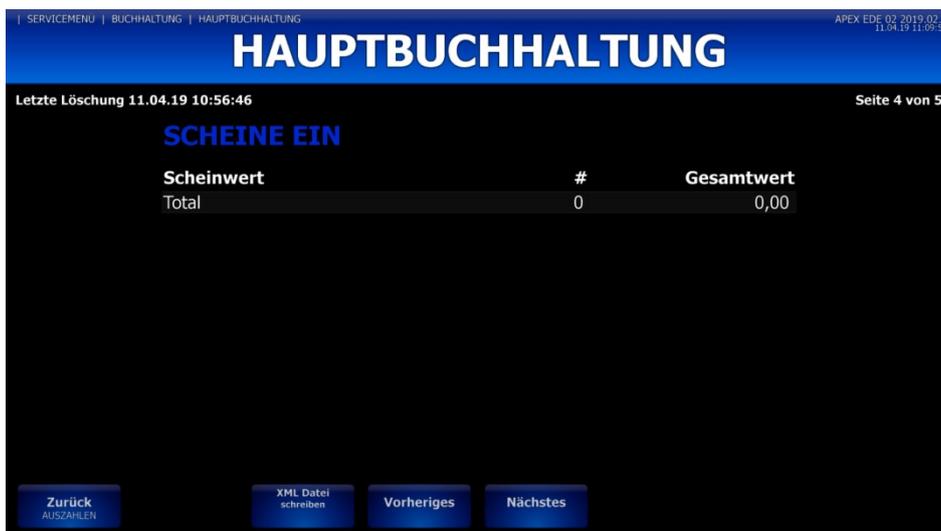


Abbildung 2-6: Hauptbuchhaltung Seite 4

### 2.1.1.5 Hauptbuchhaltung Seite 5

Die fünfte Seite der Hauptbuchhaltung (siehe Abbildung 2-7: Hauptbuchhaltung Seite 5) zeigt die Eingabe von Münzen in Stück und Wert aufgegliedert nach den Münzstückelungen.



Abbildung 2-7: Hauptbuchhaltung Seite 5

### 2.1.2 Permanentbuchhaltung

Die Permanentbuchhaltung (siehe Abbildung 2-8: Permanentbuchhaltung) ist durch ein Passwort, das per AMMT App generiert werden muss, geschützt. Diese Buchhaltung beinhaltet grundsätzlich dieselben Daten wie die Hauptbuchhaltung (siehe dazu Abbildung 2-3 bis 2-7, jedoch können diese Daten nicht gelöscht werden. Der Zeitraum für die Erfassung der Daten reicht zurück bis zur Aktivierung des Gerätes.

EIN		AUS	
Münzen EIN	0,00	Münzen AUS	0,00
Scheine EIN	0,00	Scheine AUS	0,00
EIN zu Kasse		Gesamt	
Münzen zu Kasse	0,00	Gesamt EIN	0,00
Scheine zu Kasse	0,00	Gesamt AUS	0,00
		Gesamt EIN-AUS	0,00

Abbildung 2-8: Permanentbuchhaltung

### 2.1.3 Scheininformation

In dem Menü Scheininformation (siehe Abbildung 2-9: Menü Scheininformation) gibt es eine Übersicht der angenommenen Banknoten, unterteilt nach Stückelung. Es werden bei den jeweiligen Werten die Anzahl und der Gesamtwert angegeben.

Scheinwert	Gesamtanzahl	Gesamtwert
Noch keine Scheine akzeptiert	0	0,00

Abbildung 2-9: Menü Scheininformation

### 2.1.4 VDAI Buchhaltung

In dem Menü VDAI Buchhaltung (siehe Abbildung 2-10: Menü VDAI Buchhaltung) werden die VDAI Buchhaltungsdaten in gleicher Weise wie auf dem VDAI Ausdruck angezeigt. Die angezeigten Daten entsprechen damit einer VDAI Auslesung „ohne löschen“. Zur Anzeige der Daten muss die Schaltfläche „Aktualisieren“ betätigt werden. Der Umfang der Daten entspricht den VDAI Voreinstellungen (siehe Menü 3.4.3 Herstellerspezifische Informationen)



Abbildung 2-10: Menü VDAI Buchhaltung

### 3 Einstellungen

Das Menü EINSTELLUNGEN (siehe Abbildung 3-1: Menü Einstellungen) beinhaltet eine Reihe von Untermenüs mit Einstellungsmöglichkeiten um das Gerät an die Gegebenheiten des Aufstellplatzes und die Spielergewohnheiten anzupassen. Die Einstellungen sind in Hardware, Software und administrative Funktionen unterteilt.



Abbildung 3-1: Menü Einstellungen

#### 3.1 Allgemeine Einstellungen

Im Menü Allgemeine Einstellungen (siehe Abbildung 3-2: Menü Allgemeine Einstellungen) sind die folgenden Einstellungen möglich:

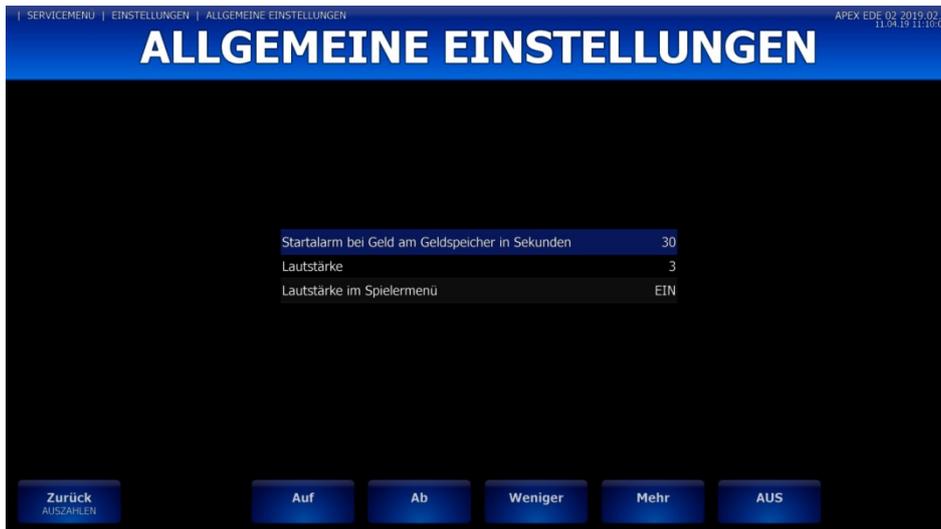


Abbildung 3-2: Menü Allgemeine Einstellungen

### 3.1.1 Startalarm bei Geld am Geldspeicher

Sofern sich beim Einschalten des Gerätes Werte auf dem GELDSPEICHER befinden, ertönt für die vorgewählte Zeit ein Alarmton, um im Fall einer versuchten Manipulation des Gerätes auf diese aufmerksam zu machen. Die Optionen dieser Einstellung liegen zwischen 1 und 180 Sekunden und AUS. Wird die Option AUS gewählt, so wird kein Alarmton generiert.

### 3.1.2 Lautstärkeeinstellung

Die Lautstärke des Gerätes kann in 10 Stufen eingestellt werden. Während der Einstellung wird ein Beispielsound abgespielt, um einen Eindruck der gewählten Lautstärke zu erhalten.

### 3.1.3 Lautstärke im Spielermenü

Wenn diese Funktion aktiviert ist, hat der Spieler durch Betätigung der Schaltfläche OPTIONEN auf dem unteren Monitor die Möglichkeit, die Lautstärke in einem begrenzten Bereich einzustellen. Die verfügbaren Optionen dieser Einstellung sind EIN oder AUS.

## 3.2 Gehäuseeinstellungen

Die in diesem Menü (siehe Abbildung 3-3: Menü Gehäuseeinstellungen) enthaltenen Punkte ermöglichen die Anpassung der Gehäuseerscheinung am Aufstellort.

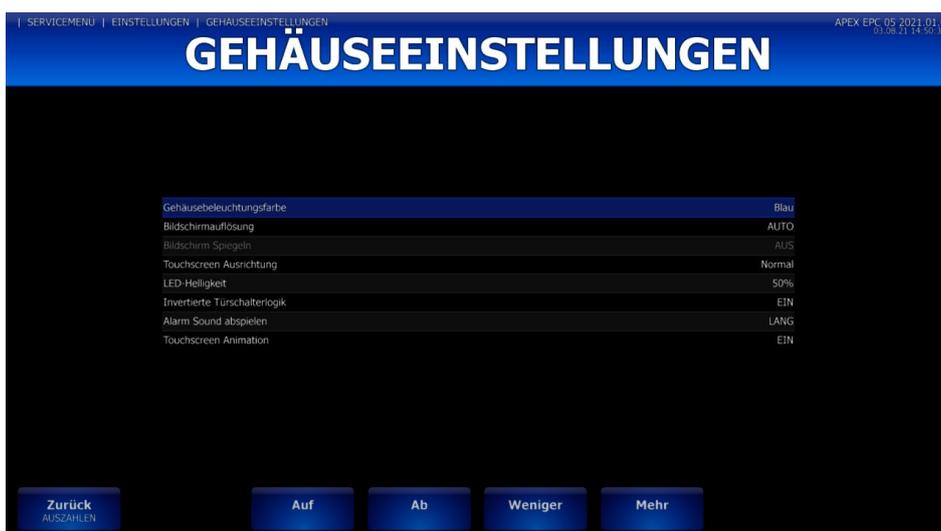


Abbildung 3-3: Menü Gehäuseeinstellungen

### 3.2.1 Gehäusebeleuchtungsfarbe

Mit dieser Einstellung kann die Ansteuerung der LED Streifen an die verschiedenen APEX Gehäusevarianten der Standgeräte angepasst werden.

### 3.2.2 Bildschirmauflösung

Mit dieser Einstellung kann die Ansteuerung der Monitore angepasst werden. Es wird empfohlen, die Einstellung auf „Auto“ zu belassen.

### 3.2.3 Bildschirm spiegeln

Diese Funktion ist in den APEX Geräten für den deutschen Markt nicht verfügbar.

### 3.2.4 Touchscreen ausrichten

Dadurch können verdreht eingebaute Touchscreens vom Betriebssystem in die richtige Position gedreht und automatisch kalibriert werden.

### 3.2.5 LED Helligkeit

Mit dieser Funktion kann die Beleuchtungsstärke der LED Streifen eingestellt werden.

### 3.2.6 Invertierte Türschalterlogik

Diese Einstellung muss bei Geräten für den deutschen Markt auf EIN eingestellt sein. Es bedeutet, dass die Türschalter bei geschlossener Tür „geschlossen“ (niederohmig) sind. In anderen Märkten sind die Vorgaben anders wodurch die Optionen EIN und AUS nötig sind.

### 3.2.7 Alarm Sound abspielen

Mit dieser Einstellung kann die Länge eines Alarmsounds bestimmt werden, der bei einer Türöffnung oder einer sonstigen Störung generiert wird. Die verfügbaren Optionen sind:

- LANG: Der Alarmton wird generiert, solange die Tür geöffnet, bzw. die Störung vorhanden ist.
- KURZ: Der Alarmton wird für ca. 5 Sekunden abgespielt
- AUS: es wird kein Alarmsound abgespielt

### 3.2.8 Touchscreen Animation

In diesem Sub-Menü kann die Animation am unteren Bildschirm für den Zeitraum außerhalb der Pausen eingestellt werden.

## 3.3 Platzeinstellungen

In dem Menü Platzeinstellungen (siehe Abbildung 3-4: Menü Platzeinstellungen) kann man Daten zur Identifikation der Geräte eingeben.



Abbildung 3-4: Menü Platzeinstellungen

### 3.3.1 Aufstellort-Nr.

Unter diesem Menüpunkt kann ggfls. eine Nummer eingegeben werden, die dem entsprechenden Aufstellort zugeordnet werden kann. Diese Nummer wird auch im VDAI Ausdruck aufgeführt.

### 3.3.2 Aufstellort-Typ

Bei diesem Menüpunkt lässt sich eine Kennung auswählen, ob sich das Gerät in einer Spielhalle oder in einem gastronomischen Betrieb aufgestellt ist. Diese Kennung wird im VDAI Ausdruck aufgeführt.

### 3.3.3 Geräte-Nr.

Unter diesem Menüpunkt kann ggfls. eine Nummer eingegeben werden, die dem Gerät zugeordnet werden kann. Diese Nummer wird im VDAI Ausdruck aufgeführt.

### 3.3.4 Platznummer

Zur Identifizierung des Gerätes kann hier eine individuelle Nummer eingegeben werden, die auf dem oberen Monitor angezeigt wird, wenn das Gerät unbespielt ist. Spielgäste können dann beim Hallenpersonal das Identifikationsmittel für das Gerät erfragen und sich auf diese Nummer beziehen.

### 3.3.5 Ausdruck-Nr.

In diesem Menüpunkt ist die Ausdruck-Nr. für den aktuellen VDAI Ausdruck aufgeführt. Sie dient nur zur Information und kann nicht verändert werden.

### 3.3.6 Platzwechsel

Falls ein Platzwechsel durchgeführt werden soll, muss vorab eine VDAI Auslesung mit löschen durchgeführt werden. Danach muss die Schaltfläche „Platzwechsel“ für 3 Sekunden gehalten werden. Dadurch zählt die Ausdrucksnummer um einen Buchstaben hoch.

## 3.4 VDAI Einstellungen

In dem Menü VDAI Einstellungen (siehe Abbildung 3-5: Menü VDAI Einstellungen) können Anpassungen bez. des Auslesegerätes und der Art des VDAI Ausdrucks vorgenommen werden



Abbildung 3-5: Menü VDAI Einstellungen

### 3.4.1 Datensatzkennung

In diesem Menü muss – sofern das Gerät an eine Hallenvernetzung angeschlossen ist - der Typ dieser Vernetzung, um die Daten der Software zu lesen, eingestellt werden. Wenn es sich um eine Vernetzung handelt, bei der die Verbindung zwischen Geldspielgerät und Vernetzungsrechner über ein Geräte-Interface bewerkstelligt wird, so muss die Option 70h gewählt werden.

Wenn es sich um eine Vernetzung per LAN-Schnittstelle (Webserver) handelt, muss die Option 85h oder 90h gewählt werden.

### 3.4.2 Schlüsselcode

In dem Menüpunkt Schlüsselcode kann die Kodierung der Kommunikation zwischen Geldspielgerät und Auslesegeräte eingestellt werden, falls diese von der Standardeinstellung abweicht. Die Werkseinstellung, die auch bei den meisten Auslesegeräten verwendet wird, ist 1010101.

### 3.4.3 Herstellerspezifische Informationen

In diesem Menü kann die Art des VDAI Ausdrucks gemäß der abgebildeten Tabelle konfiguriert werden

Optionswert	Ereignisliste und Auslastung	Spielerstatistik	Hardwareinformation
Keine	nein	nein	nein
Einfach	ja	nein	nein
Fortgeschritten	ja	ja	nein
Komplett	ja	ja	ja

Tabelle 1: Optionswerte für VDAI Ausdruck

### 3.4.4 Schnittstellentyp

In diesem Menü wird der Typ der VDAI Schnittstelle bestimmt. Für die Schnittstelle per VDAI Drucker muss die Option „seriell“ gewählt werden. Für den Betrieb an einer Webserver-basierten Hallenvernetzung muss die Option „Netzwerk“ eingestellt werden.

### 3.4.5 VDAI Passwort

In diesem Menü wird das Passwort zur VDAI Datenübertragung für die Webserver Variante eingestellt.

### 3.4.6 Webserver Passwort

In diesem Menü wird das Passwort zur Kommunikation zwischen Geldspielgerät und Hallenvernetzung bei der Webserver Variante eingestellt.

### 3.4.7 Ablaufdatum

In diesem Menüpunkt kann das Ablaufdatum der Zulassung mit Jahr und Monat eingegeben werden. Diese Angabe erscheint im VDAI Ausdruck, hat aber keinerlei Einfluss auf die Funktion des Gerätes jenseits dieses Datums.

## 3.5 Spielepaketeinstellungen

Dieses Menü dient zur Zusammenstellung der verfügbaren Spiele. Es ist nur dem Hersteller zugänglich und mit einem QR-Code, den nur ausgewählte technische Mitarbeiter des Herstellers generieren können, gesichert.

## 3.6 Spieleinstellungen

In dem Menü der Spieleinstellungen (siehe Abbildung 3-6: Menü Spieleinstellungen) kann man Einstellungen zur Konfiguration der Spiele vornehmen, um diese an die Gewohnheiten der Spieler anzupassen. Diese Einstellungen können nur verändert werden, wenn sich das Gerät im Ruhezustand befindet und ausgeloggt bzw. die Spielerkarte gezogen ist.



Abbildung 3-6: Menü Spieleinstellungen

### 3.6.1 Schneller Walzenstop

Hiermit kann bestimmt werden, ob für den Spielgast die Funktion des manuellen Walzenstopps verfügbar sein soll. Die Optionen sind „EIN“ oder „AUS“. Bei „EIN“ kann der Spielgast das Walzenspiel selbst mit der Start-Taste stoppen. Durch die Betätigung des Buttons „Turbo“ kann der Walzenstop nochmals beschleunigt werden.

### 3.6.2 Gastroversion

Wenn die Gastroversion aktiviert ist, wird die maximale Sonderspielanzahl, die gewonnen werden kann, auf 50 begrenzt. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS und gelten nur für Spiele mit Sonderspielen.

### 3.6.3 Min Level

Hier kann der geringste Einsatzlevel bestimmt werden. Die verfügbaren Level-Optionen sind 10 oder 20.

### 3.6.4 Max. Level

Hier kann der maximale Einsatzlevel bestimmt werden. Die Verfügbaren Level-Optionen sind 100 oder 200.

### 3.6.5 Supergames verwenden

Mit dieser Einstellung wird bestimmt, ob ein Teil der Preise, ab 510 Preise pro Spiel in Sonderspielen oder nicht in Sonderspielen gegeben wird. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS und gelten für Spiele mit Sonderspielen.

### 3.6.6 Abschaltung einzelner Spiele

Dieses Menü ist bei den einzelnen Spielen hinterlegt. Durch Drücken des jeweiligen Spiels, erscheint die Option Spiel „EIN“ oder „AUS“-schalten. Die Möglichkeiten sind hier Ein (aktiviert) und AUS (deaktiviert). Dies ist nur im Ruhezustand und im ausgeloggten Zustand bzw. gezogener Spielerkarte möglich. Die Spiele „CC Red Hot Burning“ bei Software „CloverCash“ und „Queen Cleopatra“ bei Software „EVO“ können nicht abgeschaltet werden.

### 3.7 Risikoeinstellungen

In dem Menü Risikoeinstellungen (siehe Abbildung 3-7: Risiko Einstellungen) kann eingestellt werden, welche Arten von Risikospiele für den Spieler verfügbar sind. Das Kartenrisiko (Rot/Schwarz) sowie die Risikoleiter kann jeweils ein- oder ausgeschaltet werden. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS. Für beide Risikoarten ist die Werkseinstellung EIN. Die Risikoeinstellung kann nur im Ruhezustand und im ausgeloggetem Zustand bzw. bei gezogener Spielerkarte verändert werden.



Abbildung 3-7: Risiko Einstellungen

### 3.8 Aufstellermenü

Im Aufstellermenü (siehe Abbildung 3-8: Menü Aufstellermenü) kann bestimmt werden, welche Funktionen in dem Menü Aufstellermenü, Menüzugang über den blauen Schlüssel, zur Verfügung stehen sollen.



Abbildung 3-8: Menü Aufstellermenü

#### 3.8.1 Wirtbuchhaltung löschen aktiviert

In dem Menüpunkt „Wirtbuchhaltung löschen aktiviert“ kann bestimmt werden, ob es im Aufstellermenü möglich ist, die Wirtbuchhaltung (Kurzzeitbuchhaltung) manuell zu löschen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

#### 3.8.2 Manuelles sperren aktiviert

In diesem Menüpunkt kann bestimmt werden, ob im Aufstellermenü die Funktion zum Sperren des Geldspielgerätes verfügbar ist. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.3 Scheinakzeptor im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Scheinakzeptor im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob Einstellungen, die die Scheinakzeptoreinheit betreffen, im Aufstellermenü verfügbar sein sollen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.4 Münzprüfer im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Münzprüfer im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob Einstellungen, die die Münzprüfereinheit betreffen, im Aufstellermenü verfügbar sein sollen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.5 Spielhistorie im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Spielhistorie im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob im Aufstellermenü die Spielhistorien aufgerufen werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.6 Ereignishistorie im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Ereignishistorie im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob die Ereignishistorie im Aufstellermenü aufgerufen werden darf. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.7 I/O Historie im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „I/O Historie im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob die Historie der Ein- und Auszahlungen im Aufstellermenü aufgerufen werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.8 Bargeld Revision im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Bargeld Revision im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob die Revision für das Scheingeldmanagement und das Münzgeldmanagement im Aufstellermenü aufgerufen werden kann. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.9 Spiele Ein-/ Ausschalten**

In dem Menüpunkt „Spiele Ein-/ Ausschalten“ kann bestimmt werden, ob einzelne Spiele im Aufstellermenü ausgeschaltet werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.8.10 Spielstatistik im Aufstellermenü**

In dem Menüpunkt „Spielstatistik im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob die Spielstatistik im Aufstellermenü aufgerufen werden darf. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

## 3.9 Aufsichtmenü

In dem Einstellmenü Aufsichtmenü (siehe Abbildung 3-9: Menü Aufsichtmenü) kann bestimmt werden, welche Funktionen in dem Aufsichtmenü, Menüzugang über den grünen Schlüssel, zur Verfügung stehen sollen.

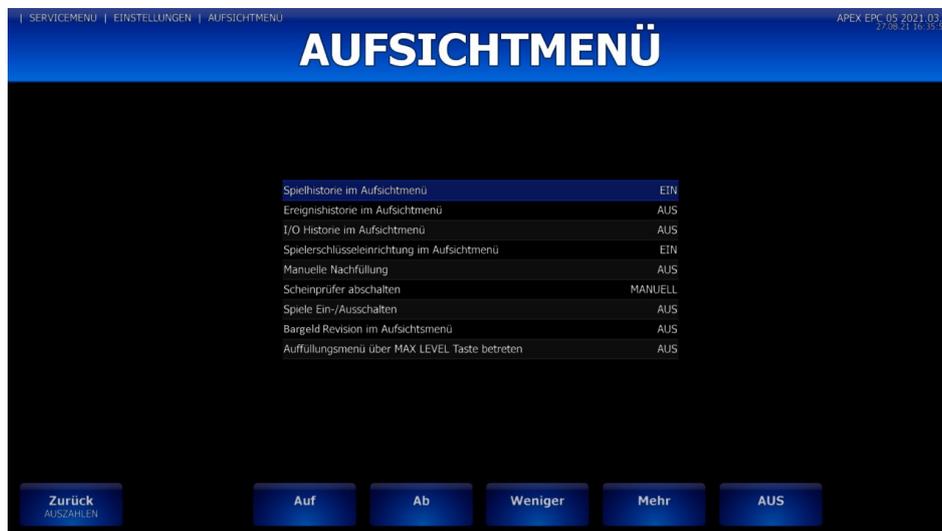


Abbildung 3-9: Menü Aufsichtmenü

### 3.9.1 Spielhistorie im Aufsichtmenü

In dem Menüpunkt „Spielhistorie im Aufsichtmenü“ kann bestimmt werden, ob im Aufsichtmenü die Spielehistorien aufgerufen werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### 3.9.2 Ereignishistorie im Aufsichtmenü

In dem Menüpunkt „Ereignishistorie im Aufsichtmenü“ kann bestimmt werden, ob die Ereignishistorie im Aufsichtmenü aufgerufen werden darf. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### 3.9.3 I/O Historie im Aufsichtmenü

In dem Menüpunkt „I/O Historien im Aufsichtmenü“ kann bestimmt werden, ob die Historien der Ein- und Auszahlungen im Aufsichtmenü aufgerufen werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### 3.9.4 Spielerchlüsseleinrichtung im Aufsichtmenü

In dem Menüpunkt „Spielerchlüsseleinrichtung im Aufsichtmenü“ kann bestimmt werden, ob die Einrichtung der Spielerkarte im Aufsichtmenü aufgerufen werden darf. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### 3.9.5 Manuelle Nachfüllung

In dem Menüpunkt „Manuelle Nachfüllung im Aufsichtmenü“ kann bestimmt werden, ob die Aufsicht eine manuelle Auffüllung, d.h. durch direktes Einlegen der Banknoten an dem Scheinakzeptor durchführen darf. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### 3.9.6 Scheinprüfer abschalten

In dem Menüpunkt Scheinprüfer wird die Art der Abschaltung des Scheinprüfers im Fall einer Störung bestimmt. Die verfügbaren Optionen sind:

- Manuell: im Fall eines Scheinstaus muss die Aufsicht diesen Fehler mit dem Aufsicht-Schlüssel (grün) quittieren und der Scheinprüfer wird durch die Gerätesteuerung deaktiviert. Das Gerät nimmt dann nur Münzen an und gibt auch nur Münzen aus.
- Automatisch: im Fall eines Scheinstaus wird der Scheinprüfer durch die Gerätesteuerung automatisch deaktiviert. Das Gerät nimmt dann nur Münzen an und gibt auch nur Münzen aus.
- AUS: im Fall eines Scheinstaus verharrt das Gerät mit der entsprechenden Fehlermeldung und ist nicht spielbar.

### **3.9.7 Spiele Ein- / Ausschalten**

In dem Menüpunkt „Spiele Ein-/ Ausschalten“ kann bestimmt werden, ob einzelne Spiele im Aufsichtmenü ausgeschaltet werden dürfen. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.9.8 Bargeld Revision im Aufsichtsmenü**

In dem Menüpunkt „Bargeld Revision im Aufstellermenü“ kann bestimmt werden, ob die Revision für das Scheingeldmanagement und das Münzgeldmanagement im Aufstellermenü aufgerufen werden kann. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS.

### **3.9.9 Auffüllmenü über MAX Level Taste betreten**

In dem Menüpunkt „Auffüllmenü über MAX Level Taste betreten“ kann bestimmt werden, ob die Aufsicht die Menüführung zum Auffüllen des Geräts durch das Drücken der „MAX Level Taste“ von 10 sec aufrufen kann. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS. Dies kann als Alternative zur Auffüllung des Gerätes mittels Aufsicht-Schlüssel eingestellt werden.

### 3.10 Passwort Einstellungen

In dem Menü Passwort Einstellungen (siehe Abbildung 3-10: Menü Passwort Einstellungen) ist es möglich, bestimmte Menüs mit einem Code vor unbefugtem Zugriff zu schützen.



Abbildung 3-10: Menü Passwort Einstellungen

Die Vorgehensweise zum Setzen eines Codes ist hier exemplarisch für das Menü Maschinenstart erklärt (siehe Abbildung 3-11: Menü Passwort setzen). Wenn der Menüpunkt Maschinenstart aufgerufen wird, gelangt man in das Untermenü wie es in Abbildung 3-11: Menü Passwort setzen gezeigt ist.

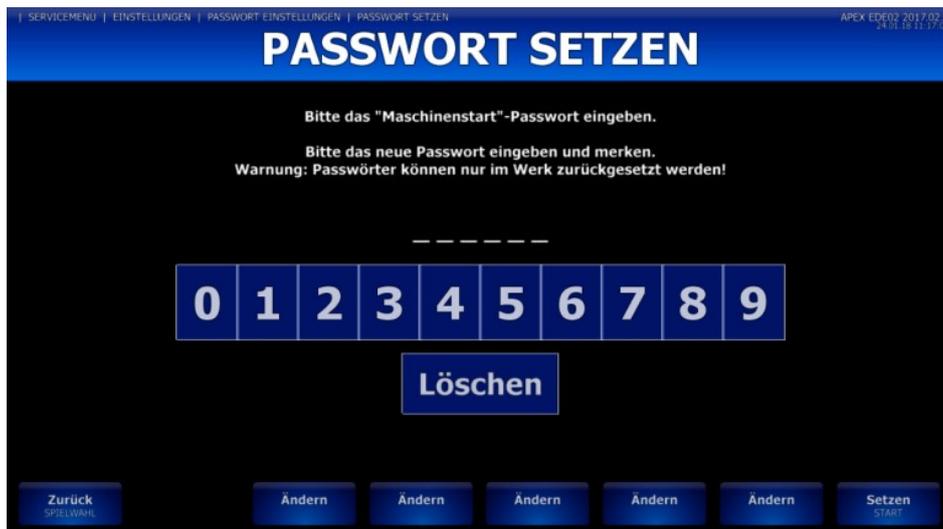


Abbildung 3-11: Menü Passwort setzen

Hier kann der Code, den man zum Aufrufen des Menüs benutzen möchte, eingeben. Danach muss die „Setzen“ Schaltfläche für 3 Sekunden zum Speichern gedrückt werden.

Es wird empfohlen, sich den Code gut zu merken bzw. ihn an einem sicheren Ort zu verwahren, um einen eventuellen Verlust vorzubeugen.

Sollte es sich ergeben, dass der gesetzte Code geändert werden soll, so muss man zuerst den aktuellen Code eingeben und danach den neuen Code. Soll ein Menü nicht mehr mit einem Code geschützt sein, so muss man den Code 000000 setzen.

#### 3.10.1 Maschinenstart

In dem Menü „Maschinenstart“ kann das Gerät so eingestellt werden, dass für den nächsten Maschinenstart die Eingabe eines Codes nötig ist.

### 3.10.2 Servicemenü

In dem Menü „Servicemenü“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des „Servicemenüs“ nötig ist.

### 3.10.3 Aufstellermenü

In dem Menü „Aufstellermenü“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Aufstellermenüs nötig ist.

### 3.10.4 Aufsichtmenü

In dem Menü „Aufsichtmenü“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Aufsichtmenüs nötig ist.

### 3.10.5 Schlüsselsystem

In dem Menü „Schlüsselsystem“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Menüs „Schlüsselsystem“ nötig ist.

### 3.10.6 Allgemeine Einstellungen

In dem Menü „Allgemeine Einstellungen“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Menüs „Allgemeine Einstellungen“ nötig ist.

### 3.10.7 Spieleinstellungen

In dem Menü „Spieleinstellungen“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Menüs „Spieleinstellungen“ nötig ist.

### 3.10.8 Hauptbuchhaltung

In dem Menü „Hauptbuchhaltung“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Menüs „Hauptbuchhaltung“ nötig ist.

### 3.10.9 Hardwaretausch

In dem Menü Hardwaretausch ist ein Code gesetzt, dessen Eingabe zum Hardwaretausch nötig ist. Der Code ist: 123456

## 3.11 Netzwerkeinstellungen

Im Menü „Abbildung 3-12: Menü Netzwerkeinstellungen“ können alle Einstellungen getätigt werden, die für die Kommunikation des Gerätes mit einer webserver-basierten Hallenvernetzung nötig sind.

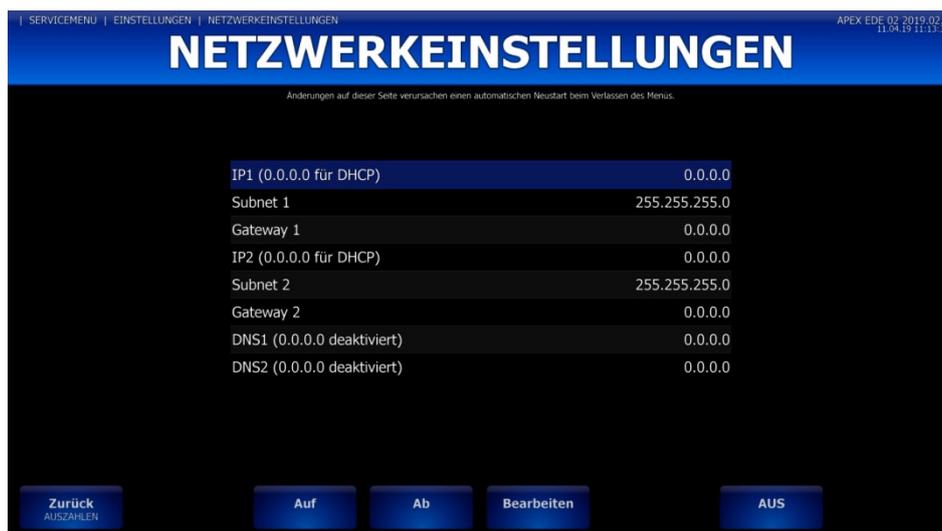


Abbildung 3-12: Menü Netzwerkeinstellungen

## 3.12 Pauseneinstellungen

In dem Menü Pauseneinstellungen (siehe Abbildung 3-13: Menü Pauseneinstellungen) kann bestimmt werden, welche Pausenzeiten dem Spieler als „Raucherpause“ angeboten werden.

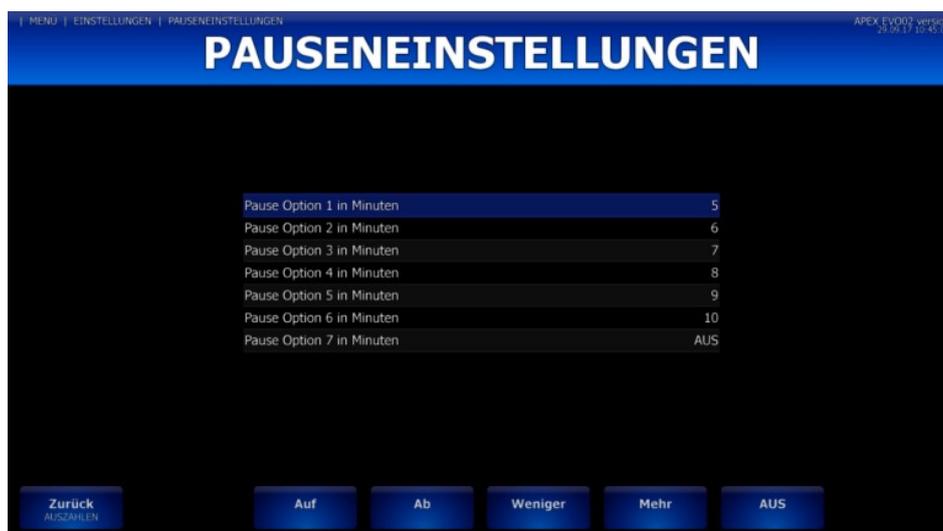


Abbildung 3-13: Menü Pauseneinstellungen

## 3.13 Quoteneinstellung

Dieses Menü ist nur dem Hersteller zugänglich und wird durch einen QR-Code abgesichert.

## 3.14 Spielerschlüssel Einrichtung

In dem Menü Spielerschlüsseleinrichtung können verschiedene Optionen, die das Identifikationsmittel betreffen, eingestellt werden.

Rein informativ wird der Typ, die Firmware Version und die Serien-Nummer des NFC Kartenlesers angezeigt.

### 3.14.1 Spielerschlüsseltyp

In diesem Menüpunkt kann der Typ des verwendeten Identifikationsmittels eingestellt werden. Die Optionen sind „4-stell. Code“ und „NFC-Karte“.

4-stell. Code: Bei der Einstellung „4-stell. Code“ (siehe Abbildung 3-14: Menü 4-stell.Code ohne PINs) generiert das Gerät bis zu 30 Stück vierstelligen Codes zur Freischaltung des Gerätes für den Spielbetrieb, die hintereinander, beginnend bei PIN 1, gültig sind. Die Anzahl der zu generierenden Codes wird in dem Menüpunkt „Zu generierende PINs“ vorgewählt. Zur Auswahl stehen 1, 5, 10, 20 bzw. 30 PINs.

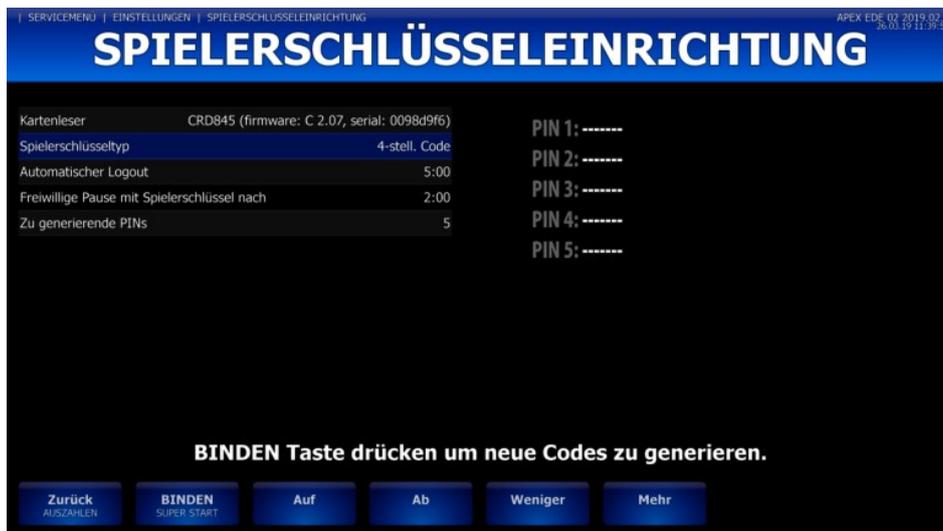


Abbildung 3-14: Menü 4-stell.Code ohne PINs

Danach muss die „BINDEN“ Schaltfläche für 3 Sekunden gehalten werden. Die daraufhin generierten Codes werden angezeigt (siehe Abbildung 3-15: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs) und können nacheinander verwendet werden. Wenn die „Logout“ Schaltfläche auf dem Spielebildschirm im Bereich des Geldspeichers betätigt wurde, wird der bis dahin benutzte Code in der Liste gelöscht (siehe Abbildung 3-16: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN).

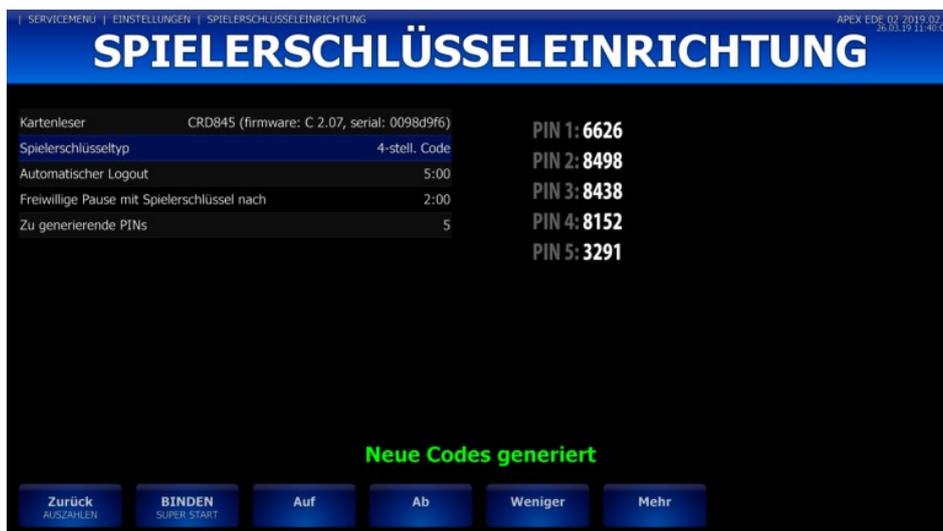


Abbildung 3-15: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs

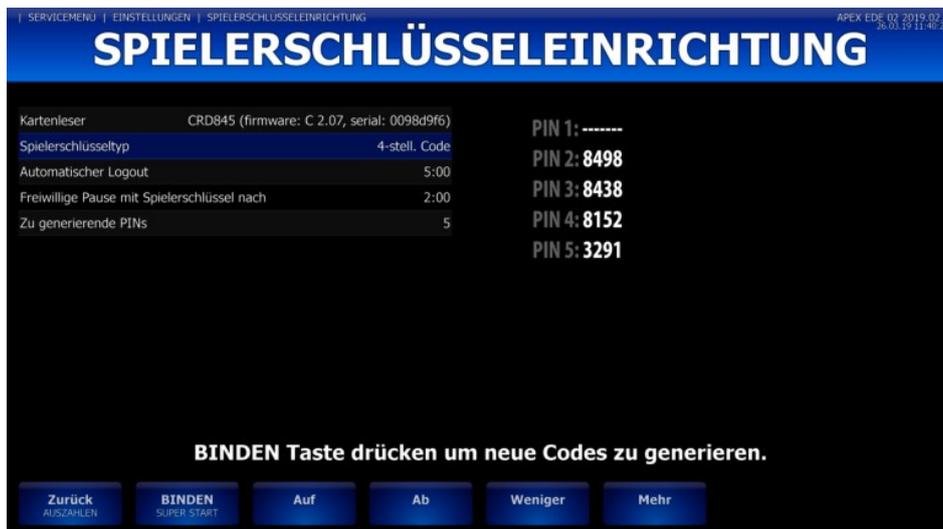


Abbildung 3-16: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN

Code-Vergabe über die Hallenvernetzung: Bei der Code-Vergabe über die VDAI-basierende Hallenvernetzung kann der Code am unteren Bildschirm des Gerätes angezeigt werden. (siehe Abbildung 3-17: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät)

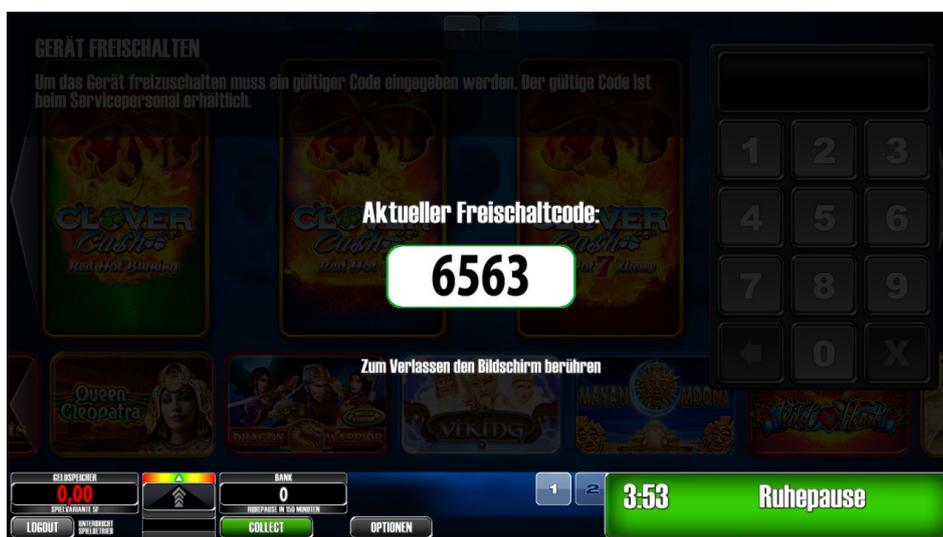


Abbildung 3-17: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät



Abbildung 3-18: Eingabefeld Code

Handhabung Identifikationsmittel „Code“: Der generierte Code als Identifikationsmittel wird dem Spielgast entweder über das Gerät, oder auf einen Bon ausgedruckt oder mündlich bekannt gegeben. Der Spielgast gibt den Code als Identifikationsmittel am Eingabefeld des Gerätes ein und bestätigt die Eingabe mit OK. (siehe Abbildung 3-18: Eingabefeld Code) Somit ist das Gerät für den Spielgast spielbereit. Nach Beendigung des Spieles kann der Spielgast sich durch Betätigung des „Log-out“ Buttons am linken unteren Monitorrand aus loggen.

**NFC-Karte:** Bei Verwendung einer NFC Karte als Identifikationsmittel (siehe Abbildung 3-19: Menü NFC Karte ohne verbundene Karte) können bis zu 5 NFC Karten mit dem Gerät verbunden werden. Zum Binden einer Karte mit dem Gerät muss folgendermaßen vorgegangen werden:

- Im Menü eine der Karten, NFC-Karte 1 bis NFC-Karte 5, durch Berühren anwählen
- NFC Karte in den Kartenleser einstecken
- Aus der Information „Keine NFC-Karte gefunden. Bitte NFC-Karte einstecken“ wird dann „Karte OK. Drücke und halte BINDEN Taste.“ (siehe Abbildung 3-20: Menü mit eingesteckter NFC-Karte)
- BINDEN Schaltfläche für 3 Sekunden drücken
- Danach wird die Information „Binden der NFC-Karte erfolgreich“ angezeigt und bei der betreffenden NFC-Karte in der Auflistung wird aus „KEIN“ ein O.K. (siehe Abbildung 3-21: Menü mit gebundener NFC-Karte)
- Solange die Karte gesteckt ist, wird das O.K. in grün angezeigt. Wenn sie entnommen wird, wechselt die Farbe zu weiß.



Abbildung 3-19: Menü NFC Karte ohne verbundene Karte



Abbildung 3-20: Menü mit eingesteckter NFC-Karte



Abbildung 3-21: Menü mit gebundener NFC-Karte

Handhabung NFC-Karte: Wenn das Gerät mit dem Identifikationsmittel „NCF-Karte“ freizuschalten ist, muss die den Gerät angelernte NCF-Karte dem Spielgast ausgehändigt werden. Die Karte ist vom Spielgast in den Kartenleser zu stecken, sodass das Gerät spielbereit ist. Nach Beendigung des Spiels, hat der Spielgast die Karte bei der Hallenaufsicht oder beim Wirt wieder abzugeben.

### 3.14.2 Automatischer Logout

Mit diesem Menüpunkt wird bestimmt, nach welcher Zeit sich das Gerät bei Verwendung der Code Variante automatisch aus loggt, wenn BANK und der Geldspeicher die Werte null erreicht haben. Die verfügbaren Optionen in Minuten sind: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, bei Geräteneustart und AUS. Wenn die Option AUS gewählt wird, loggt sich das Gerät nicht automatisch aus. Durch Betätigung der Schaltfläche „Logout“ kann das Gerät dann ausgeloggt werden.

### 3.14.3 Freiwillige Pause mit Spielerschlüssel nach

Hier kann eingestellt werden, nach welchem Zeitraum ohne Spielaktion das Gerät dem Spieler eine freiwillige Pause anbietet, sofern die entsprechenden Bedingungen dafür erfüllt sind. Die verfügbaren Optionen in Minuten sind: 0:30, 0:40, 0:50, 1:00, 1:30, 2:00, 3:00, 4:00, 5:00 und AUS. Wenn die Option AUS eingestellt wird, so bietet das Gerät keine freiwilligen Pausen an.

Für das Angebot einer freiwilligen Unterbrechungspause muss der Geldspeicher auf null sein.

Für das Angebot einer freiwilligen Ruhepause müssen der Geldspeicher und die BANK auf null sein.

### 3.14.4 Zu generierende PINs

In diesem Sub-Menü kann die Anzahl der zu generierenden PINs eingestellt werden. Die verfügbaren Optionen sind 1, 5, 10, 20 bzw. 30 PINs. Je nach Auswahl werden durch die Betätigung des Buttons BINDEN die ausgewählte Anzahl an PINs generiert. Diese werden der Reihe nach, bei PIN 1 beginnend, verwendet. (siehe Abbildung 3-14: Menü 4-stell.Code ohne PINs und Abbildung 3-15: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs)

## 3.15 Schlüsseleinrichtung

Zur Zuweisung der elektronischen Schlüssel zu den verschiedenen Benutzerrollen muss man die PC Box öffnen, um das Servicemenü aufzurufen. Dort muss man unter „Einstellungen“ dann das Menü „Schlüsseleinrichtung“ (siehe Abbildung 3-22: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung) aufrufen.

Die verfügbaren Benutzerrollen sind:

- Service (schwarzer Schlüssel)
- Aufsteller (blauer Schlüssel)
- Aufsicht (grüner Schlüssel)

Zuerst muss die Benutzerrolle mittels der Schaltflächen HOCH bzw. RUNTER ausgewählt werden. Dann muss der zuzuweisende Schlüssel in die Schlüsselbuchse eingesteckt werden. Durch Drücken der Schaltfläche SCHLÜSSEL 1 oder SCHLÜSSEL 2 oder SCHLÜSSEL 3 wird der Schlüssel dem

entsprechenden Speicherplatz zugewiesen. Die erfolgreiche Zuordnung ist daran zu erkennen dass aus der bisherigen Beschriftung „KEIN“ ein „OK“ wird.

Es ist sehr einfach auch möglich, einen zugewiesenen Schlüssel zu löschen. Dazu darf keiner der elektronischen Schlüssel in die Schlüsselbuchse eingesteckt sein. Dann muss man den entsprechenden Speicherplatz anwählen und danach die dazugehörige Schaltfläche SCHLÜSSEL 1 oder SCHLÜSSEL 2 oder SCHLÜSSEL 3 für drei Sekunden halten. Die erfolgreiche Löschung des Schlüssel ist dadurch zu erkennen, dass aus dem bisherigen „OK“ ein „KEIN“ wird.



Abbildung 3-22: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung

### 3.16 Scheinakzeptor

In dem Menü Scheinakzeptor (siehe Abbildung 3-23: Menü Scheinakzeptor) gibt es die Möglichkeit, die Scheinannahme, den Auszahlwert und den Auszahlvorrat des Scheinakzeptors zu konfigurieren, wenn entsprechende Komponenten eingebaut sind.

Um die Annahme einer Scheinsorte zu deaktivieren, muss man den jeweiligen Wert anwählen (blau unterlegt) und dann entweder mit der Schaltfläche AUS oder mit den Schaltflächen MEHR oder WENIGER den Status auf AUS setzen.

Um die Scheinsorten im Dispenser zu konfigurieren, muss man den entsprechenden Wert anwählen (blau unterlegt) und das Max. Level mittels der Schaltflächen Mehr bzw. Weniger einstellen. Es müssen zwei Werte eingestellt werden.

**Bitte beachten:**

- sollten die Scheinsorte für die Auszahlung geändert werden, muss der Dispenser vorab entleert werden (s.u.).
- die Längen- und Breitenguides in der Dispenserbox müssen den eingestellten Scheinwerten entsprechen.
- Wenn man bei der Konfiguration des Auszahlvorrats den jeweiligen Wert doppelt antippt, öffnet sich eine Tastatur mittels der man den Wert direkt eingeben kann statt die (+) bzw. (-) Schaltfläche zu benutzen.

Es ist in diesem Menü außerdem möglich, mittels der Schaltfläche „Dispenser leeren“ den Dispenserinhalt in die Banknotenkasse zu transferieren. Die entsprechenden Bestände werden während der Transaktion angezeigt.

Weiterhin kann man mit der Schaltfläche „Fehler löschen“ einen Fehler der im Zusammenhang mit dem Scheinakzeptor aufgetreten ist, quittieren und einen Initialisierungsvorgang des Scheinprüfers erzwingen.

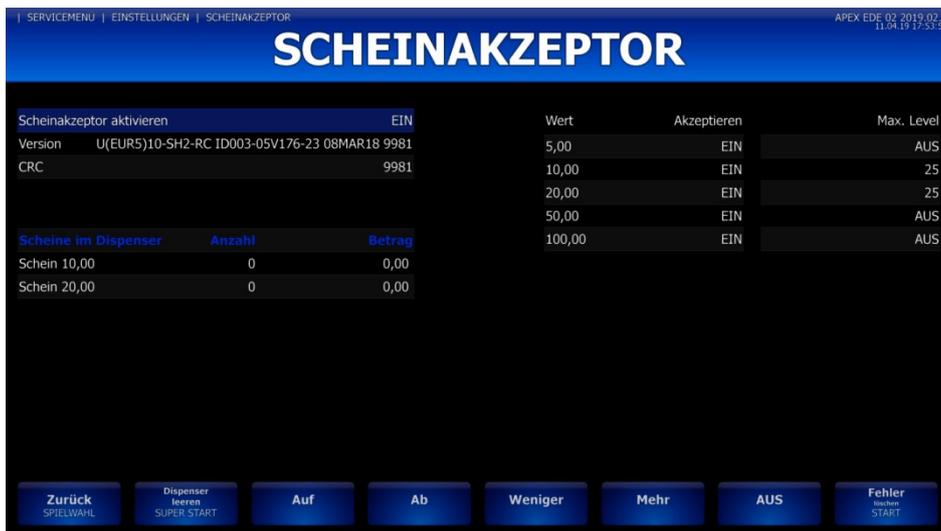


Abbildung 3-23: Menü Scheinakzeptor

### 3.17 Münzprüfer

In dem Menü Münzprüfer (siehe Abbildung 3-24: Menü Münzprüfer) gibt es die Möglichkeit, die maximalen Münzbestände der Münzeinheit zu konfigurieren.

Um den maximalen Auszahlvorrat der einzelnen Münzwerte einzustellen, muss man diese im Menü anwählen (blau unterlegt) und den gewünschten Wert durch Betätigung der Schaltfläche „Mehr“ bzw. „Weniger“ einstellen. Der Einstellbereich der Stückelung 0,10€, 0,20€ und 0,50 € ist 50 bis 250 Stück. Für 1,-€ und 2,-€ liegt der Bereich von 50 bis 500 Stück. Es ist aus gesetzlichen Gründen nicht möglich, die Münzeinheit zu deaktivieren. Das Gerät kann nur mit angesteckter und korrekt initiiertes Münzeinheit in den Spielbetrieb gehen.



Abbildung 3-24: Menü Münzprüfer

#### Bitte beachten:

- wenn man bei der Konfiguration des Auszahlvorrats den jeweiligen Wert doppelt antippt, öffnet sich eine Tastatur mittels der man den Wert direkt eingeben kann statt die „Mehr“ bzw. „Weniger“ Schaltfläche zu benutzen.

Es ist nur für die Münzwerte 1,-€ und 2,-€ möglich, die Münzannahme zu deaktivieren. Die Annahme der anderen Münzstückelungen lässt sich nicht deaktivieren.

### 3.18 Hopper

In dem Einstellmenü Hopper (siehe. Abbildung 3-25: Menü Hopper) erhält man eine Übersicht über den Hopperinhalt bzw. Kassensinhalt für die einzelnen Münz-Stückelungen. Außerdem sind in diesem Menü durch Betätigung des jeweiligen Buttons folgende Hopper-Aktionen möglich:

Typ	Anzahl	Hopperinhalt	Anzahl	Kassensinhalt
Münze 0,10	0	0,00	0	0,00
Münze 0,20	0	0,00	0	0,00
Münze 0,50	0	0,00	0	0,00
Münze 1,00	0	0,00	0	0,00
Münze 2,00	0	0,00	0	0,00
<b>Gesamtwert</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>

Abbildung 3-25: Menü Hopper

- **„Hopperinhalt in Kasse leeren“:** Der Hopperinhalt wird in die Münzgeldkasse entleert. Die entsprechenden Bestände werden während der Transaktion angezeigt.
- **„Überschuss in Kasse leeren“:** Der Füllstand des Hoppers, der sich über den eingestellten Höchststückzahl des jeweiligen Münzwertes im Hopper befindet, wird in die Münzgeldkasse abgeschöpft. Die entsprechenden Bestände werden während der Transaktion angezeigt.
- **„Fehler löschen“:** Wenn es beim Hopper zu einer Störung kommt, dann wird durch die Betätigung des Buttons „Fehler löschen“ der Hopper neu gestartet und initialisiert. Dadurch wird die Störung behoben.

### 3.19 Cash Revision

Durch die Betätigung des Buttons, kommt man in das Sub-Menü „Cash Revision“ (Abbildung 3-26: Cash-Revision). Durch die Wahl der Button „Münzrev. Start“ oder „Sch.rev. Start“ kann entweder eine Hopper-Revision oder eine Dispenser-Revision durchgeführt werden.

	FÜLLSTAND	AUSWURF	EINWURF	EINW.-FS
Münzrevision 0,10	10 1,00	0 0,00	0 0,00	-10 -1,00
Münzrevision 0,20	10 2,00	0 0,00	0 0,00	-10 -2,00
Münzrevision 0,50	15 7,50	0 0,00	0 0,00	-15 -7,50
Münzrevision 1,00	10 10,00	0 0,00	0 0,00	-10 -10,00
Münzrevision 2,00	10 20,00	0 0,00	0 0,00	-10 -20,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>55 40,50</b>	<b>0 0,00</b>	<b>0 0,00</b>	<b>-55 -40,50</b>
Scheinrevision 10,00	5 50,00	0 0,00	0 0,00	-5 -50,00
Scheinrevision 20,00	5 100,00	0 0,00	0 0,00	-5 -100,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>10 150,00</b>	<b>0 0,00</b>	<b>0 0,00</b>	<b>-10 -150,00</b>

Abbildung 3-26: Cash-Revision

Durch das Drücken eines der Button gelangt man in die jeweiligen Revisionsmenüs für den Dispenser oder für den Hopper.

Mit dem Button „Münzrev. Start“ wird die Revision des Münzmanagements gestartet. Die gesamten Münzbestände im Hopper werden dann über die Münzauszahlchale entleert. Nach der vollständigen Entleerung muss die gesamte entleerte Münzmenge wieder in das Gerät zurück befüllt werden. Wenn die Geldsumme der Münzmenge mit den gebuchten Münzwerten übereinstimmt, wird die Revision ohne Differenz abgeschlossen. Bei einem Differenzbetrag, siehe dazu Abbildung 3-27: Cash-Revision\_Münzen\_1 und Abbildung 3-28: Cash-Revision\_Münzen\_2, zwischen der gebuchten Geldsumme und der revidierten Geldsumme, muss dann der Button „Differenz buchen“ betätigt werden. Dadurch wird eine negative Differenz als Fehlbetrag und eine positive Differenz als TK-Füllung in der Buchhaltung gebucht.

	FÜLLSTAND		AUSWURF		EINWURF		EINW.-FS	
Münzrevision 0,10	10	1,00	0	0,00	0	0,00	-10	-1,00
Münzrevision 0,20	10	2,00	0	0,00	0	0,00	-10	-2,00
Münzrevision 0,50	15	7,50	0	0,00	0	0,00	-15	-7,50
Münzrevision 1,00	10	10,00	0	0,00	0	0,00	-10	-10,00
Münzrevision 2,00	10	20,00	0	0,00	0	0,00	-10	-20,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-55</b>	<b>-40,50</b>
Scheinrevision 10,00	5	50,00	5	50,00	0	0,00	-5	-50,00
Scheinrevision 20,00	5	100,00	5	100,00	0	0,00	-5	-100,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-10</b>	<b>-150,00</b>

WARNING: Nachdem das Gerät geleert wurde Bargeld wieder einführen und warten bis alle Hardwareoperation abgeschlossen sind. Danach Differenz buchen drücken!

Münzrev. Start      Differenz buchen

Abbildung 3-27: Cash-Revision\_Münzen\_1

	FÜLLSTAND		AUSWURF		EINWURF		EINW.-FS	
Münzrevision 0,10	10	1,00	0	0,00	0	0,00	-10	-1,00
Münzrevision 0,20	10	2,00	0	0,00	0	0,00	-10	-2,00
Münzrevision 0,50	15	7,50	0	0,00	0	0,00	-15	-7,50
Münzrevision 1,00	10	10,00	0	0,00	0	0,00	-10	-10,00
Münzrevision 2,00	10	20,00	0	0,00	0	0,00	-10	-20,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-55</b>	<b>-40,50</b>
Scheinrevision 10,00	5	50,00	5	50,00	5	50,00	0	0,00
Scheinrevision 20,00	5	100,00	5	100,00	5	100,00	0	0,00
<b>Gesamtwert</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>

WARNING: Nachdem das Gerät geleert wurde Bargeld wieder einführen und warten bis alle Hardwareoperation abgeschlossen sind. Danach Differenz buchen drücken!

Münzrev. Start      Differenz buchen

Abbildung 3-28: Cash-Revision\_Münzen\_2

Mit dem Button „Sch.rev. Start“ wird die Revision des Scheinmanagements gestartet. Die gesamten Scheinbestände im Dispenser werden dann über die Scheinauszahlung entleert. Nach der vollständigen Entleerung muss die gesamte entleerte Scheinmenge wieder in das Gerät zurück befüllt werden. Wenn die Geldsumme der Scheinmenge mit den gebuchten Scheinwerten übereinstimmt, wird die Revision ohne Differenz abgeschlossen. Bei einem Differenzbetrag, siehe dazu Abbildung 3-29: Cash-Revision\_Scheine\_1 und Abbildung 3-30: Cash-Revision\_Scheine\_2, zwischen der gebuchten Geldsumme und der revidierten Geldsumme, muss dann der Button „Differenz buchen“ betätigt werden. Dadurch wird eine negative Differenz als Fehlbetrag und eine positive Differenz als TK-Füllung in der Buchhaltung gebucht.

		FÜLLSTAND		AUSWURF		EINWURF		EINW.-FS	
Münzrevision 0,10	10	1,00	10	1,00	0	0,00	-10	-1,00	
Münzrevision 0,20	10	2,00	10	2,00	0	0,00	-10	-2,00	
Münzrevision 0,50	15	7,50	15	7,50	0	0,00	-15	-7,50	
Münzrevision 1,00	10	10,00	10	10,00	0	0,00	-10	-10,00	
Münzrevision 2,00	10	20,00	10	20,00	0	0,00	-10	-20,00	
<b>Gesamtwert</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-55</b>	<b>-40,50</b>	
Scheinrevision 10,00	5	50,00	0	0,00	0	0,00	-5	-50,00	
Scheinrevision 20,00	5	100,00	0	0,00	0	0,00	-5	-100,00	
<b>Gesamtwert</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-10</b>	<b>-150,00</b>	

WARNING: Nachdem das Gerät geleert wurde Bargeld wieder einführen und warten bis alle Hardwareoperation abgeschlossen sind. Danach Differenz buchen drücken!

Sch.rev. Start    Differenz buchen

Abbildung 3-29: Cash-Revision\_Scheine\_1

		FÜLLSTAND		AUSWURF		EINWURF		EINW.-FS	
Münzrevision 0,10	10	1,00	10	1,00	10	1,00	0	0,00	
Münzrevision 0,20	10	2,00	10	2,00	10	2,00	0	0,00	
Münzrevision 0,50	15	7,50	15	7,50	15	7,50	0	0,00	
Münzrevision 1,00	10	10,00	10	10,00	10	10,00	0	0,00	
Münzrevision 2,00	10	20,00	10	20,00	10	20,00	0	0,00	
<b>Gesamtwert</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>55</b>	<b>40,50</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	
Scheinrevision 10,00	5	50,00	0	0,00	0	0,00	-5	-50,00	
Scheinrevision 20,00	5	100,00	0	0,00	0	0,00	-5	-100,00	
<b>Gesamtwert</b>	<b>10</b>	<b>150,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>0</b>	<b>0,00</b>	<b>-10</b>	<b>-150,00</b>	

WARNING: Nachdem das Gerät geleert wurde Bargeld wieder einführen und warten bis alle Hardwareoperation abgeschlossen sind. Danach Differenz buchen drücken!

Sch.rev. Start    Differenz buchen

Abbildung 3-30: Cash-Revision\_Scheine\_2

### 3.20 Grafik-Test

In dem Menü Grafiktest können zur Prüfung der Gerätemonitore verschiedene Testseiten mit unterschiedlichen Bildschirmanzeigen - siehe Abbildungen 3-31 bis 3-34 unten - aufgerufen werden, um die Funktion der Monitore zu prüfen.

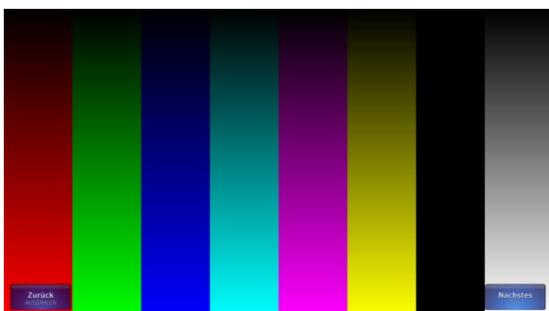


Abbildung 3-31: Grafiktest 1

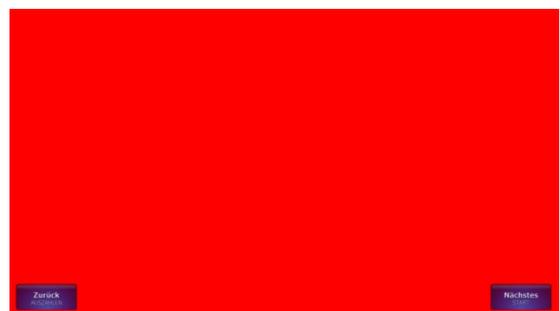


Abbildung 3-32: Grafiktest 2

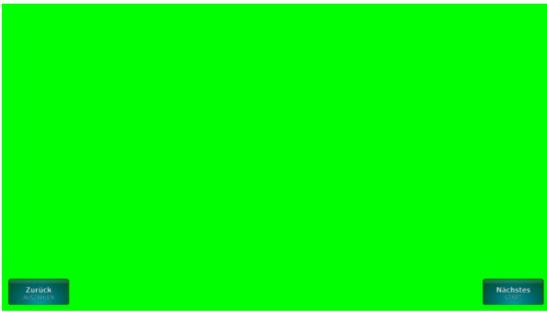


Abbildung 3-33: Grafiktest 3



Abbildung 3-34: Grafiktest 4

### 3.21 I/O Test

In dem Menü I/O Test (siehe Abbildung 3-35: Menü I/O Test) lässt sich die Funktion der Bedientasten und Türschalter prüfen. In dem Menü sind alle Bedientasten und Türschalter aufgelistet. Betätigt man eine Bedientaste oder einen Türschalter, so wird der Schriftzug dieser Komponente auf dem Bildschirm weiß unterlegt.

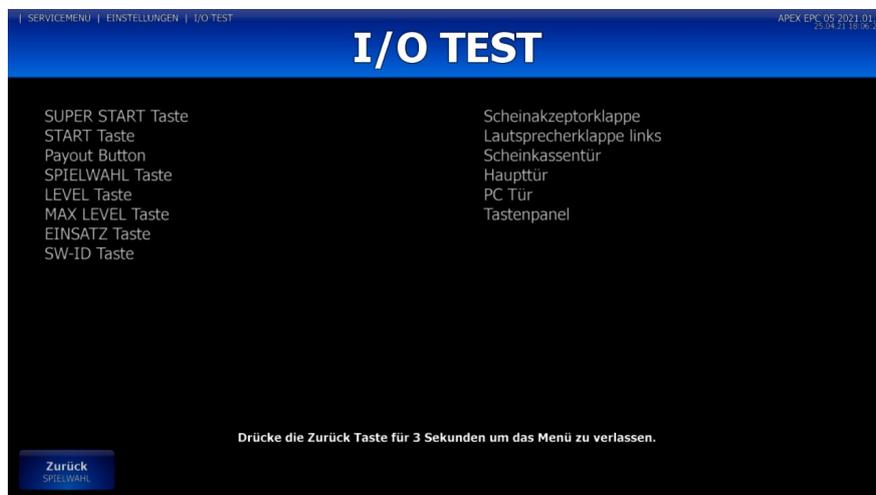


Abbildung 3-35: Menü I/O Test

### 3.22 LED Test

In dem Menü LED Test (siehe Abbildung 3-36: Menü LED Test) kann man die Beleuchtung der Bedientasten prüfen. Wenn dieser Test aktiviert ist, erhalten alle LED in den Tasten ihr Ansteuersignal. Dadurch lässt sich feststellen, ob alle LED einwandfrei funktionieren.



Abbildung 3-36: Menü LED Test

### 3.23 Touchscreen-Kalibrierung

Die Touchscreen Kalibrierung (siehe Abbildung 3-37: Menü Touchscreen Kalibrierung 1) erlaubt es, den Touchscreen des unteren Monitors zu kalibrieren. Zur Kalibrierung wird auf dem Monitor vorgegeben, welche Punkte man berühren muss (siehe Abbildung 3-38: Menü Touchscreen Kalibrierung 2). Sollte die Kalibrierung stark verstellt sein, gibt es die Möglichkeit im Servicemenü (siehe Abbildung 3-38: Menü Touchscreen Kalibrierung 2) die „Start“ Taste zu drücken, um den Kalibriermodus zu starten.

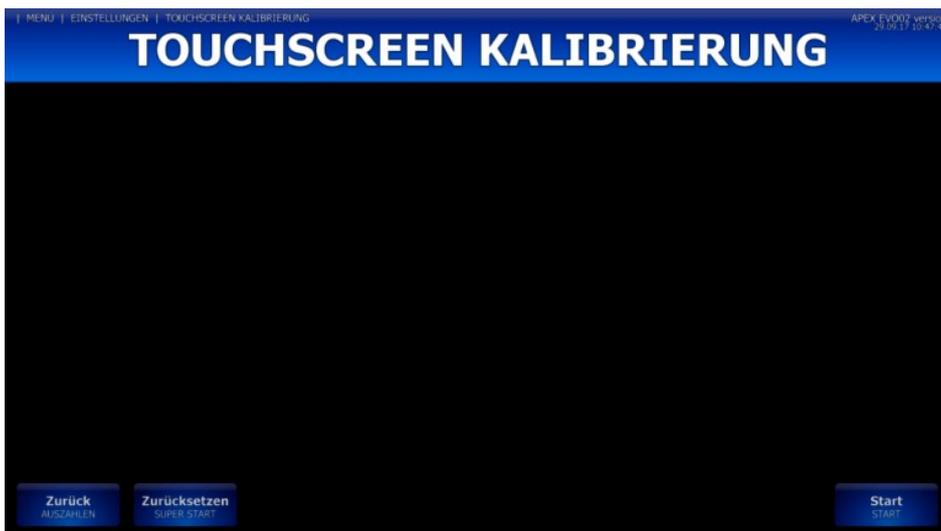


Abbildung 3-37: Menü Touchscreen Kalibrierung 1

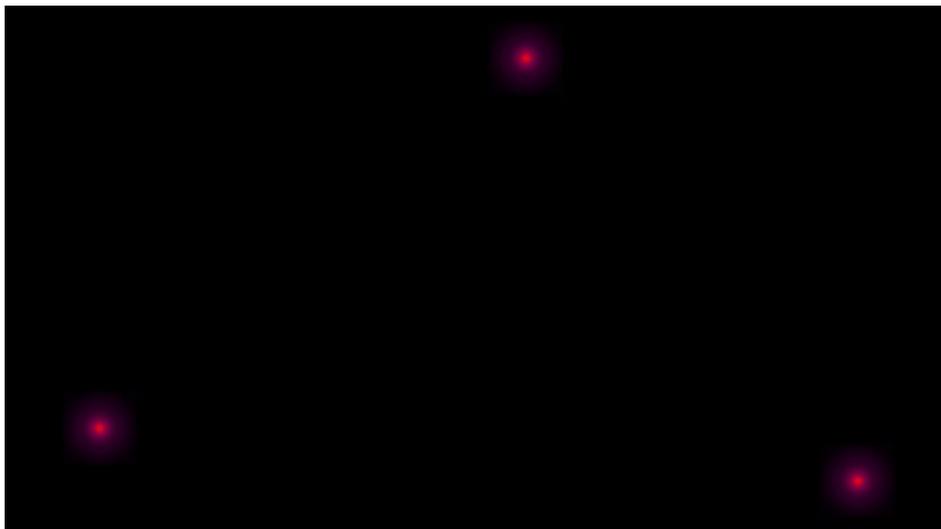


Abbildung 3-38: Menü Touchscreen Kalibrierung 2

### 3.24 Master RAM Clear

Die Menü Funktion Master RAM Clear erlaubt es, den Gerätespeicher auf die Anfangsdaten zurück zu setzen. Die Ausführung dieser Funktion ist nur dem Hersteller zugänglich.

### 3.25 TR5 Testmodus

Der Menüpunkt TR5 Testmodus wird nur bei geöffneter PC Box angezeigt und ist nur für die Benutzung im Rahmen der Bauartprüfung vorgesehen. Dieses Menü ist nur den prüfenden Behörden zugänglich.

### 3.26 Aktivierung löschen

Die Menü Funktion Aktivierung löschen erlaubt es, die aktivierte Lizenz des Gerätes zu löschen. Die Ausführung dieser Funktion ist nur dem Hersteller zugänglich.

### 3.27 Aktivierung aktualisieren

Mit der Menü Funktion „Aktivierung aktualisieren“ ist es möglich, eine abgelaufene Lizenz zu verlängern. Bei Aufrufen dieser Funktion wird ein QR Code und ein Feld zur Eingabe eines Freischaltcodes angezeigt (siehe Abbildung 3-39: Menü Aktivierung aktualisieren). Der QR Code muss abfotografiert und an den Hersteller geschickt werden. Alternativ kann die in dem Menü angegebene Seriennummer und der Lizenzschlüssel an den Hersteller geschickt werden. Dieser wird dann den Freischaltcode senden, der zur Verlängerung der Lizenz in das Eingabefeld eingegeben werden muss.



Abbildung 3-39: Menü Aktivierung aktualisieren

### 3.28 Einstellungen importieren

Die Funktion „Einstellungen importieren“ erlaubt es, durch Import einer Einstellungsdatei, die auf einem USB Stick gespeichert ist, die Geräteeinstellungen zu importieren. Der Betreiber erspart sich dadurch, die Einstellungen in den Menüs verschiedener Geräte vorzunehmen und hat dadurch auch die Sicherheit, dass an allen seinen APEX Geräten die gleichen Einstellungen aktiv sind. Es werden grundsätzliche Einstellungen importiert. Gerätespezifische Einstellungen, wie z.B. die Gerätenummer werden nicht importiert.

Zum Importieren von Einstellungen geht man folgendermaßen vor:

- Menüpunkt „Einstellungen importieren“ im Servicemenü -> Einstellungen (siehe Abbildung 3-1: Menü Einstellungen) aufrufen. Es wird das Menü „Einstellungen importieren“ angezeigt (siehe Abbildung 3-40: Menü Einstellungen importieren ohne USB)

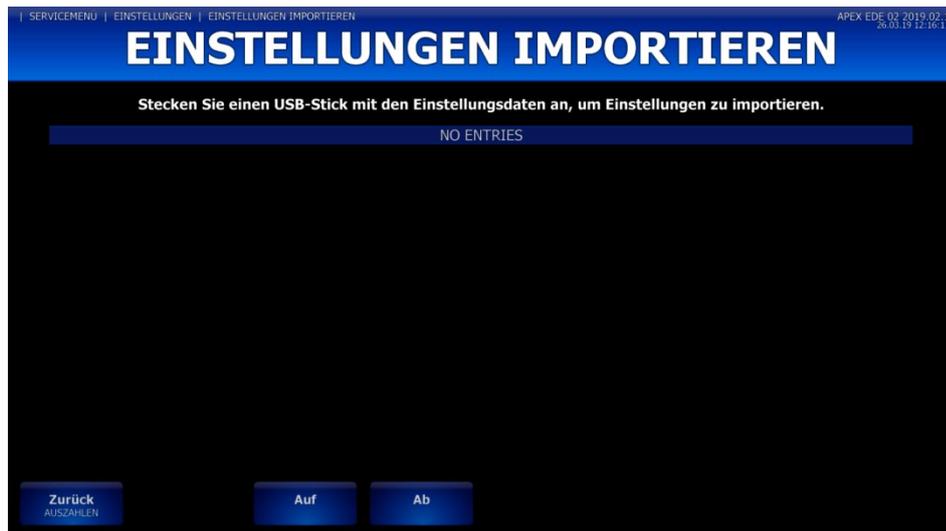


Abbildung 3-40: Menü Einstellungen importieren ohne USB

- PC-Box öffnen und den USB-Stick mit der Einstellungsdatei an einen der Mainboard oder Backplane USB Steckplätze anstecken. Der USB-Stick wird gelesen und verfügbare Einstellungsdateien werden angezeigt (siehe Abbildung 3-41: Menü Einstellungen importieren mit USB).

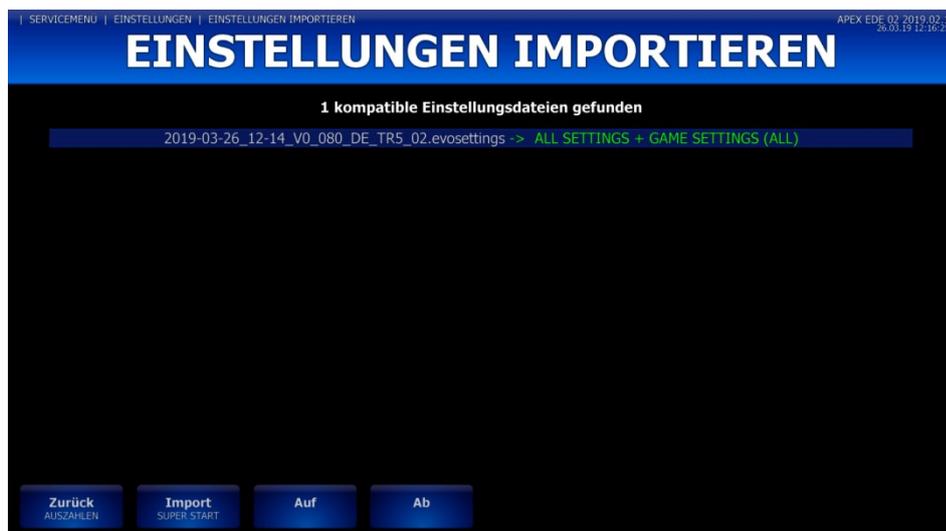


Abbildung 3-41: Menü Einstellungen importieren mit USB

- Damit die „Import“ Schaltfläche angezeigt wird, ist es nötig, dass die PC-Box geöffnet ist.
- Sollten mehrere Importdateien auf dem USB-Stick gespeichert sein, muss eine der Dateien ausgewählt werden (blau unterlegt).

- Dann muss die „Import“ Schaltfläche für 3 Sekunden gedrückt werden. Wenn der Import der Einstellungen erfolgreich war, wird eine entsprechende Information auf dem Bildschirm angezeigt (siehe Abbildung 3-42: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen)
- Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.



Abbildung 3-42: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen

- Wenn das Servicemenü verlassen wird, führt das Gerät einen Neustart durch um die importierten Einstellungen zu übernehmen.

### 3.29 Einstellungen Exportieren

Es ist möglich, allgemeine Einstellungen in Form einer Einstellungsdatei auf einen USB-Stick zu exportieren. Gerätespezifische Einstellungen, wie z.B. die Gerätenummer werden nicht exportiert. Die Einstellungsdatei kann dann auf andere APEX Geräte importiert werden, was den Vorteil hat, dass die Einstellungen nicht in den einzelnen Menüs vorgenommen werden müssen und man sicher sein kann, dass alle Geräte gleich eingestellt sind.

Zum Exportieren der Einstellungen geht man folgendermaßen vor:

Menüpunkt „Einstellungen exportieren“ im Servicemenü -> Einstellungen (siehe Abbildung 3-1: Menü Einstellungen) aufrufen. Es wird das Menü „Einstellungen exportieren“ angezeigt (siehe Abbildung 3-43: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-43: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB

Dann muss die PC-Box geöffnet und ein FAT32 formatierter USB-Stick an einen der USB Steckplätze des Mainboards oder der Backplane angesteckt werden. Wenn der USB-Stick erkannt worden ist, erscheint eine entsprechende Information im Menü (siehe Abbildung 3-44: Menü Einstellungen exportieren, mit USB)



Abbildung 3-44: Menü Einstellungen exportieren, mit USB

Wichtig ist, dass die PC-Box geöffnet ist, damit die „Export“ Schaltfläche angezeigt wird. Diese muss dann für 3 Sekunden gehalten werden. Es wird danach eine Information bez. des erfolgreichen Exports angezeigt. Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.

### 3.30 Log-Dateien Exportieren

Bei den Log-Dateien handelt es sich um Ereignisprotokolle, die bei der Analyse des Gerätes im Fall eines Problems hilfreich sein können. Die Log Dateien können auf einen USB-Stick exportiert und zu APEX zur Analyse geschickt werden.

Um die Log-Dateien zu exportieren muss man folgendermaßen vorgehen:

Menüpunkt „Log-Dateien exportieren“ im Servicemenü -> Einstellungen (siehe Abbildung 3-1: Menü Einstellungen) aufrufen. Es wird das Menü wie abgebildet angezeigt (siehe Abbildung 3-45: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-45: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB

Es muss dann ein FAT32 formatierter USB-Stick auf einen USB Steckplatz am Mainboard oder der Backplane angesteckt werden.

Wenn der USB-Stick erkannt wird, so wird eine entsprechende Information auf dem Bildschirm angezeigt (siehe Abbildung 3-46: Menü Log-Dateien exportieren, mit USB)



Abbildung 3-46: Menü Log-Dateien exportieren, mit USB

Dann muss die Schaltfläche „Export“ für drei Sekunden gehalten werden und die Daten werden auf den USB-Stick exportiert. Es wird eine entsprechende Information auf dem Bildschirm angezeigt. Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.

### 3.31 Fiskaldaten exportieren

Es wird empfohlen, periodisch die Fiskaldaten zu sichern, damit es durch einen Defekt nicht zum Verlust von Daten kommt. Um die die Fiskaldaten zu exportieren muss man folgendermaßen vorgehen: Das Menü „Fiskaldaten exportieren“ muss im Servicemenü->Einstellungen aufgerufen werden. In dem Menü wird eine Aufforderung zum Anstecken eines FAT32 formatierten USB-Stick angezeigt (siehe Abbildung 3-47: Menü Fiskaldaten exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-47: Menü Fiskaldaten exportieren, ohne USB

Dann muss die PC-Box geöffnet werden und auf einen der USB Steckplätze des Mainboards oder der Backplane ein FAT32 formatierter USB-Stick eingesteckt werden. Wenn der USB-Stick erkannt wurde, wird auf dem Bildschirm eine entsprechende Information angezeigt (siehe Abbildung 3-48: Menü Fiskaldaten exportieren, mit USB)



*Abbildung 3-48: Menü Fiskaldaten exportieren, mit USB*

Danach muss die Schaltfläche „Export“ für 3 Sekunden gehalten werden. Nach erfolgreichem Export der Daten, wird eine entsprechende Information auf dem Bildschirm angezeigt (siehe Abbildung 3-49: Menü Fiskaldaten exportieren, exportierte Dateien).



*Abbildung 3-49: Menü Fiskaldaten exportieren, exportierte Dateien*

Sollten sich auf dem USB-Stick Fiskaldaten einer früheren Datensicherung des Gerätes befinden, so werden diese nicht wiederholt auf den USB-Stick kopiert. Eine entsprechende Information über übersprungenen (bereits vorhandenen) Dateien wird auf dem Bildschirm angezeigt (siehe Abbildung 3-50: Menü Fiskaldaten exportieren, übersprungene Dateien). Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.



Abbildung 3-50: Menü Fiskaldateien exportieren, übersprungene Dateien

## 4 Statistik

In dem Menü „Statistik“ (siehe Abbildung 4-1: Menü Statistik) kann man entweder die Spielestatistik oder die Spielstatistik pro Spiel aufrufen.

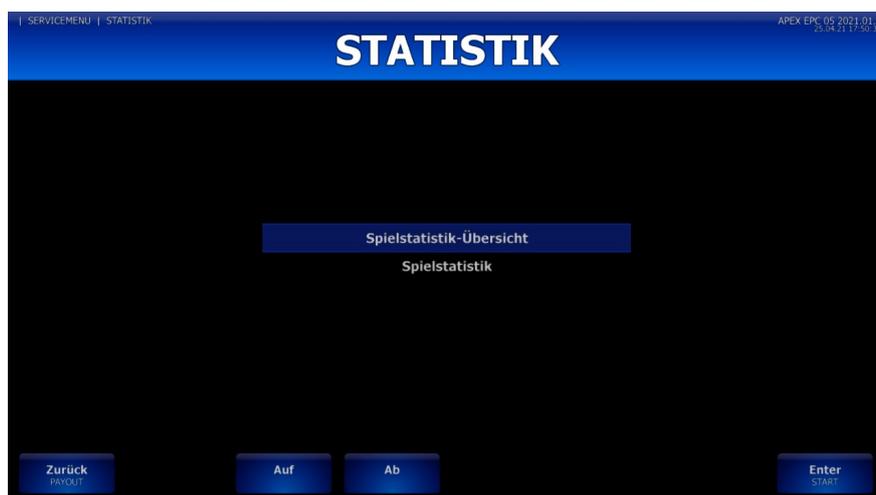


Abbildung 4-1: Menü Statistik

### 4.1 Spielstatistik Übersicht

In dem Menü Spielstatistik Übersicht (siehe Abbildung 4-2: Menü Spielestatistik Übersicht) sind die Daten aller Spiele für den aktuellen Kassierungszeitraum aufgeführt. Man kann die Anzahl der Spiele, das Level, den Erfolg, die Quote und das Ergebnis ablesen.

HAUPTSTATISTIK					
Spiele	Level	Preis	Quote	Netto	
Single Roulette	0	0	0,00%	0	
CL Blazing Gems	0	0	0,00%	0	
Book Of The 7 Seas	0	0	0,00%	0	
Dragon Warrior	0	0	0,00%	0	
CL Emperors of the Nile	0	0	0,00%	0	
Eye Of The Dragon	0	0	0,00%	0	
Eye Of The Queen	0	0	0,00%	0	
Jupiter Thunder	0	0	0,00%	0	
APEX Leonardos Code	0	0	0,00%	0	
Mayan Moons	0	0	0,00%	0	
Queen Cleopatra	0	0	0,00%	0	
CL Queen Cleopatra	0	0	0,00%	0	
CL Reel Attraction	0	0	0,00%	0	
Sczing 15	0	0	0,00%	0	
The Lady Of Wall Street	0	0	0,00%	0	
<next>					
0	0	0	0,00%	0	
Risiko	Gewonnene Spiele %	Level	Preis	Quote	Netto
Risiko	0	0	0	0,00%	0
Risikoleiter	0	0	0	0,00%	0
Supergames	0	0	0	0,00%	0

Abbildung 4-2: Menü Spielestatistik Übersicht

## 4.2 Spielstatistiken

In dem Menü „Spielstatistiken“ (siehe Abbildung 4-3: Menü Spielstatistiken) sind Details der Spieledaten der einzelnen Spiele aufgelistet

SPIELSTATISTIKEN	
<p><b>Spiele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>CC Red Hot Burning</li> <li>CC Red Hot 7</li> <li>CC Red Hot 7 Xtreme</li> <li>CC Cash Runner</li> <li>CC Queen Cleopatra</li> <li>CC Blazing Gems</li> <li>CC Emperors of the Nile</li> <li>CC Reel Attraction</li> <li>Queen Cleopatra</li> <li>Dragon Warrior</li> <li>Viking</li> <li>Mayan Moons</li> <li>Wild At Heart</li> <li>APEX Leonardos Code</li> <li>APEX Ocean Tale</li> <li>APEX Arriva</li> <li>APEX Thirteen</li> <li>Eye Of The Dragon</li> <li>Book Of The 7 Seas</li> </ul> <p>18 mehr</p>	<p><b>CC Red Hot Burning</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestartet: 2</li> <li>Hauptspiele: 141</li> <li>Bonusspiele: 0</li> <li>Respins: 6</li> <li>Spiele gesamt: 147</li> <li>Level Hauptspiele: 1.410</li> <li>Level Bonusspiele: 0</li> <li>Level Respins: 0</li> <li>Gesamtlevel: 1.410</li> <li>Preis Hauptspiele verbucht: 270</li> <li>Preis Bonusspiele verbucht: 0</li> <li>Preis Respins verbucht: 80</li> <li>Gesamtpreis verbucht: 350</li> <li>Gesamtpreis (ohne Risiko): 350</li> <li>Preis Risiko: 0</li> <li>Level Risiko: 0</li> <li>Quote: 24,82%</li> <li>Quote ohne Jackpot: 24,82%</li> <li>Netto: 1.060</li> </ul>

Abbildung 4-3: Menü Spielstatistiken

## 5 Historie

In dem Menü „Historie“ (siehe Abbildung 5-1: Menü Historie) gibt es verschiedene Übersichten, die Spiele, den Geldverlauf und die Geräte Hard- und Software betreffen. Die Auswertung dieser Übersichten kann helfen, die Einstellungen des Gerätes für den Aufstellplatz zu optimieren.



Abbildung 5-1: Menü Historie

### 5.1 Spielhistorie

In dem Menü „Spielhistorie“ (siehe Abbildung 5-2: Menü Spielhistorie) sind die Daten der letzten Spiele gespeichert und abrufbar



Abbildung 5-2: Menü Spielhistorie

## 5.2 Bargeldhistorie

Im Menü „Bargeldhistorie“ (siehe Abbildung 5-3: Menü Bargeldhistorie) werden die letzten Bargeld Transaktionen des Gerätes mit Zeitstempeln angezeigt. Außerdem gibt es eine Übersicht der angenommenen und ausgegebenen Banknoten und der angenommenen und ausgegebenen Münzen.

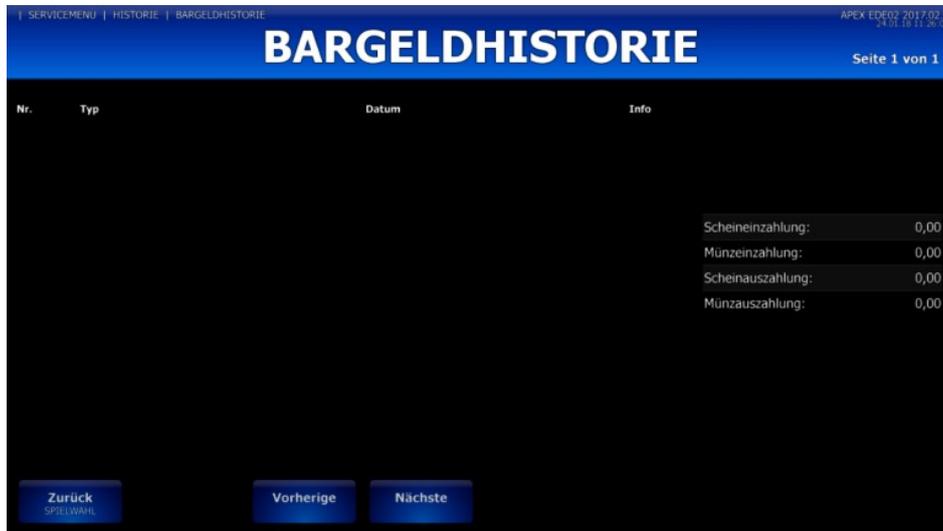


Abbildung 5-3: Menü Bargeldhistorie

## 5.3 Scheinhistorie

In dem Menü „Scheinhistorie“ (siehe Abbildung 5-4: Menü Scheinhistorie) werden die Scheinannahmen sowie Scheinausgaben mit Zeitstempeln angezeigt. Es werden die Anzahl und Gesamtwert der angenommenen Banknoten und die Anzahl der angenommenen wie auch der abgelehnten Banknoten angezeigt.

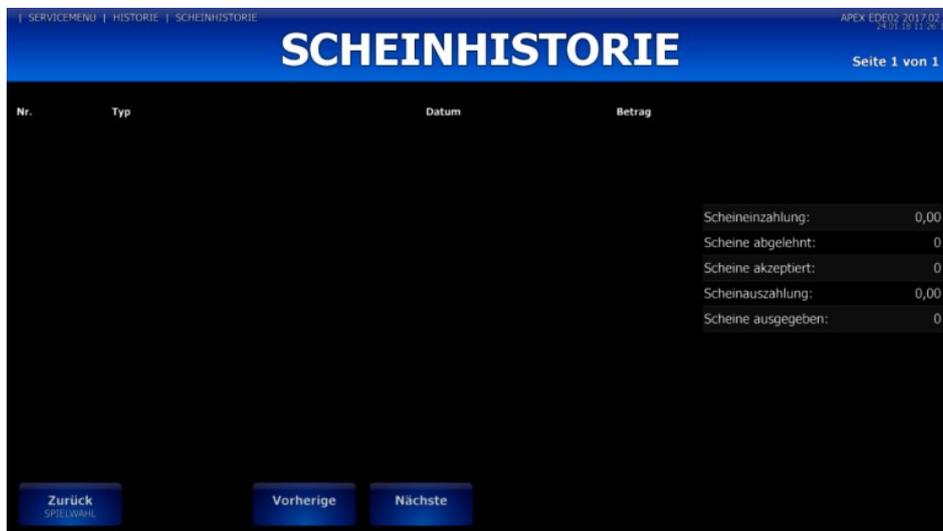


Abbildung 5-4: Menü Scheinhistorie

## 5.4 Münzhistorie

In dem Menü „Münzhistorie“ (siehe Abbildung 5-5: Menü Münzhistorie) werden die Münzannahmen mit Zeitstempeln angezeigt. Außerdem werden die Anzahl der Auszahlvorgänge, der Wert der eingezahlten Münzen sowie die Anzahl der ausgegebenen Münzen angezeigt. Weiterhin werden eine Übersicht der Anzahl der Auszahlvorgänge, der Wert der ausgezahlten Münzen sowie die Anzahl der ausgezahlten Münzen angezeigt.

Nr.	Typ	Datum	Betrag
			Münzeinzahlungen in Liste: 0
			Münzeinzahlung: 0,00
			Münzen Total: 0
			Münzauszahlungen in Liste: 0
			Münzauszahlung: 0,00
			Münzauszahlung Total: 0

Abbildung 5-5: Menü Münzhistorie

## 5.5 Ereignishistorie

In dem Menü „Ereignishistorie“ (siehe Abbildung 5-6: Menü Ereignishistorie) werden Ereignisse, wie z.B. Einschalten des Gerätes oder Türöffnungen mit Zeitstempeln angezeigt.

Nr.	Typ	Datum
8	PC TUR. GEÖFFNET	24.01.18 11:14:32
7	MASCHINENSTART	24.01.18 11:14:23
6	PC TUR. GEÖFFNET	24.01.18 11:10:10
5	MASCHINENSTART	24.01.18 11:09:55
4	PC TUR. GEÖFFNET	24.01.18 11:06:16
3	MASCHINENSTART	24.01.18 11:06:06
2	PC TUR. GEÖFFNET	24.01.18 11:01:30
1	MASCHINENSTART	24.01.18 11:01:17

Abbildung 5-6: Menü Ereignishistorie

## 5.6 Systemereignisse

In dem Menü „Systemereignisse“, auch „Maschineninteraktionen“ (siehe Abbildung 5-7: Menü Systemereignisse), werden die letzten Geräteaktionen, die am Gerät durchgeführt wurden, angezeigt. Diese Informationen können im Fall von intransparenten Vorgängen hilfreich sein.

	letztmalig	Anzahl
Master RAM clear	27.08.21 17:03:42	1
Hauptbuchhaltung gelöscht	k.A.	0
Wirtbuchhaltung gelöscht	k.A.	0
VDAI Buchhaltung gelöscht	k.A.	0
Einstellungen verändert	27.08.21 18:09:36	2
Alarmer	27.08.21 19:11:22	26
Gerät eingeschaltet	27.08.21 18:03:25	3
Haupttür geöffnet	27.08.21 19:06:02	8
Bauchtür geöffnet	k.A.	0
PC Tür geöffnet	27.08.21 19:11:22	7
Bargeldtür geöffnet	k.A.	0
Scheinkassentür geöffnet	k.A.	0
Stacker entfernt	k.A.	0
Laufzeit in Stunden		2,16
Board initialisiert	27.08.21 17:03:40	
Seriennummer		54000013A185E70

Zurück  
SPIELWAHL

Abbildung 5-7: Menü Systemereignisse

## 6 Systeminformationen

Das Menü „Systeminformationen“ (siehe Abbildung 6-1: Menü Systeminformationen ) gibt eine Übersicht über die Systemrelevanten Daten.

APEX EDE	
Seriennummer	F4 00 00 01 17 AE 18 70
Lizenzschlüssel	22 9C 05 44 69 2F C3 F1
Lizenz	7F 0B 60 DE 0C 3D 2E
Lizenzgültigkeitsdauer in Tagen	Unlimitiert
Lizenz läuft ab am	Nie
Währung	Eur
Betriebssystem-Version	Ubuntu 12.04.5 LTS
Softwarebezeichnung	APEX EDE02 2017.02.1
IP-Adresse	10.20.1.147
MAC-Adresse	00:14:c6:05:5d:8f
IP-Adresse 2	
MAC-Adresse 2	00:14:c6:05:5d:90
Buchungsdatenschlüssel-Hash	3c97f2f8b16bbb24729ce84f4d0b4e003d7775345cfe98741b6b40f46bf90279
Partitions-Hash	d3fb9fe02844d1dbbb63ccb05cc2f55d155cddaf6490f60013b6767cc9bfc5c
Laufzeit	9 min
Belegter RAM / Gesamter RAM	1,90GB / 3,81GB
Build Nr.	30
Länderversion	Germany, Technical Guidelines 5.0

Zurück  
SPIELWAHL, Taste

Abbildung 6-1: Menü Systeminformationen

## 7 Aufsichtmenü

Das „Aufsichtmenü“ (siehe Abbildung 7-1: Aufsichtmenü) wird durch Einstecken des elektronischen Schlüssels „Aufsicht“ aufgerufen. Es können - je nach Konfiguration (siehe 3.9 Aufsichtmenü) – z.B. folgende Untermenüs aufgerufen werden: Spielhistorie, Auffüllung und Spielerkarteneinrichtung.



Abbildung 7-1: Aufsichtmenü

### 7.1 Spielhistorie

Siehe Menüpunkt 5.1 Spielehistorie

### 7.2 Bargeldhistorie

Siehe Menüpunkt 5.2 Bargeldhistorie

### 7.3 Scheinhistorie

Siehe Menüpunkt 5.3 Scheinhistorie

### 7.4 Münzhistorie

Siehe Menüpunkt 5.4 Münzhistorie

### 7.5 Ereignishistorie

Siehe Menüpunkt 5.5 Ereignishistorie

### 7.6 Cash Revision

Siehe Menüpunkt 3.20 Cash Revision

### 7.7 Auffüllung

Um das Gerät nachzufüllen, muss das Auffüllmenü durch Drücken der Zeile „Auffüllung“ (siehe Abbildung 7-2: Menü Auffüllung), oder, wenn freigeschaltet, durch das Drücken der „MAX Level Taste“ von 10 Sec das Auffüllmenü aufgerufen werden. (siehe Abbildung 7-3: Auffüllen durch „MAX Level Taste“)

Wenn dieses auf dem unteren Monitor angezeigt wird, können wahlweise Münzen oder Scheine per Münzprüfer bzw. Scheinakzeptor nachgefüllt werden. In den Bauarten APEXDE P24xx und APEXDE SLTxx kann zur Münznachfüllung auch die Münzschütte benutzt werden. Es werden in den einzelnen Stückelungen der alte, der zugefügte und der neue Bestand angezeigt.

		ALTER STAND	HINZUGEFÜGT	NEUER STAND	
Münznachfüllung 0,10 (min. x0)	0	0,00	0	0,00	0,00
Münznachfüllung 0,20 (min. x0)	0	0,00	0	0,00	0,00
Münznachfüllung 0,50 (min. x0)	0	0,00	0	0,00	0,00
Münznachfüllung 1,00	0	0,00	0	0,00	0,00
Münznachfüllung 2,00	0	0,00	0	0,00	0,00
<b>Gesamtwert</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
Scheinnachfüllung 10,00	0	0,00	0	0,00	0,00
Scheinnachfüllung 20,00	0	0,00	0	0,00	0,00
<b>Gesamtwert</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>

Achtung: Bleiben Sie auf dieser Menuseite, bis alle Hardwareoperationen beendet sind!

Zurück AUSZAHLEN      Auf      Ab

Abbildung 7-2: Menü Auffüllung



Abbildung 7-3: Auffüllen durch "MAX Level Taste"

## 7.8 Spielerschleuseinrichtung

Siehe Menüpunkt 3.14 Spielerschleuseinrichtung

## 7.9 Spiele Ein-/Ausschalten

Siehe Menüpunkt 3.6.6 Abschaltung einzelner Spiele und Abbildung 7-4: Menü Ein-/Ausschalten



Abbildung 7-4: Menü Ein-/Ausschalten

## 7.10 Gerätefunktionen

In dem Menü Gerätefunktionen kann an der Münzeinheit bzw. dem Banknotenprüfer ein „Reset“ durchgeführt werden. (Siehe Abbildung 7-5: Gerätefunktion) Sollte z.B. die Kommunikationsverschlüsselung zwischen einer dieser Komponenten und der Gerätesteuerung verloren gehen, kann durch diesen „Reset“ die Kommunikation wieder hergestellt werden. Der Banknotenprüfer kann in diesem Menü z.B. im Fall eines Scheinstaus ausgeschaltet.



Abbildung 7-5: Gerätefunktion

## 8 Aufstellermenü

Das „Aufstellermenü“ (siehe Abbildung 8-1: Aufstellermenü) wird angezeigt, wenn der elektronische Schlüssel „Aufsteller“ in die Schlüsselbuchse eingesteckt wird. Es gibt neben den diversen Untermenüs die Funktion, mittels der Schaltfläche „Entsperren“ Fehlermeldungen, die das Gerät auf dem unteren Monitor anzeigt, zu quittieren.



Abbildung 8-1: Aufstellermenü

### 8.1 Hardware

#### 8.1.1 Scheinakzeptor

Siehe dazu 3.16 *Scheinakzeptor*

#### 8.1.2 Münzprüfer

Siehe dazu 3.17 *Münzprüfer*

#### 8.1.3 Hopper

Siehe dazu 3.18 *Hopper*

#### 8.1.4 Grafik-Test

Siehe dazu 3.20 *Grafik-Test*

#### 8.1.5 I/O Test

Siehe dazu 3.21 *I/O Test*

#### 8.1.6 LED Test

Siehe dazu 3.22 *LED Test*

#### 8.1.7 Auffüllung

Siehe dazu 7.7 *Auffüllung*

#### 8.1.8 Cash Revision

Siehe dazu 3.19 *Cash Revision*

#### 8.1.9 Entnahme

Im Sub-Menü Entnahme, (siehe *Abbildung 8-2: Entnahme 1*), ist es möglich Münz- und Scheingeld aus den Hopper- bzw. Dispenserbeständen abzuschöpfen. Mit den Buttons „AUF“ und „AB“ kann zwischen den Münz- bzw. Scheinwerten gewechselt werden. Mit den Button „+“ und „-“ kann die Anzahl der Münzen bzw. Scheine der jeweiligen Wertigkeit ausgewählt werden, die man entnehmen will.



Abbildung 8-2: Entnahme 1

Mit dem Button „Zurücksetze“ wird der Entnahmevergang aktiviert. Die Anzahl der ausgewählten Wertigkeiten werden in die Münz- bzw. Scheinkasse geroutet. Dabei wird die Gesamtsumme unter der Anzeige GESAMTE ENTNAHME, (siehe *Abbildung 8-3: Entnahme 2*), mitgezählt. Nach der Beendigung der Entnahme verlässt man das Menü mit dem Button „Zurück“.



Abbildung 8-3: Entnahme 2

### 8.1.10 Spielerschlüsseleinrichtung

Siehe dazu 3.14 Spielerschlüssel Einrichtung

### 8.1.11 Touchscreen Kalibrierung

Siehe dazu 3.23 Touchscreen-Kalibrierung

## 8.2 Info

### 8.2.1 Wirtbuchhaltung

Die Wirtbuchhaltung hat grundsätzlich die gleichen Daten und Informationen wie die Hauptbuchhaltung des Servicemenüs (siehe Menüpunkt 2.1.1 Hauptbuchhaltung). Die Wirtbuchhaltung ist im Gegensatz zur Hauptbuchhaltung jedoch per Schaltfläche „Löschen“ manuell zu löschen. Diese Funktion kann genutzt werden, wenn es innerhalb des aktuellen Kassierungszeitraums noch eine Kurzzeitübersicht geben soll.

EIN		AUS	
Münzen EIN	8,20	Münzen AUS	6,40
Scheine EIN	0,00	Scheine AUS	0,00
EIN zu Kasse		Gesamt	
Münzen zu Kasse	0,00	Gesamt EIN	8,20
Scheine zu Kasse	0,00	Gesamt AUS	6,40
		<b>Gesamt EIN-AUS</b>	<b>1,80</b>

Abbildung 8-4: Wirtbuchhaltung 1

DISPENSER FÜLLSTAND		HOPPER FÜLLSTAND	
Scheine zum Dispenser	0,00	Münzen zum Hopper	2,00
Scheine ausgezahlt	0,00	Münzen ausgeworfen	6,40
Dispenser nachgefüllt	0,00	Hopper nachgefüllt	0,20
Dispenser entleert	0,00	Hopper entleert	0,00
KASSE		Gesamt	
Münzen in Kasse	0,00	Gesamt EIN	8,20
Scheine in Kasse	0,00	Gesamt AUS	6,40
		<b>Gesamt EIN-AUS</b>	<b>1,80</b>

Abbildung 8-5: Wirtbuchhaltung 2



Abbildung 8-6: Wirtschaftsbuchhaltung 3



Abbildung 8-7: Wirtschaftsbuchhaltung 4

WIRTBUCHHALTUNG		
Letzte Löschung 24.01.18 16:47:51		Seite 5 von 5
MÜNZEN EIN		
Münzwert	#	Gesamtwert
0,20	1	0,20
2,00	4	8,00
Total	5	8,20

Zurück  
SPIELWAHRS. Testen

Vorheriges

Nächstes

Löschen

Abbildung 8-8: Wirtebuchhaltung 5

### 8.2.2 Scheinakzeptorinfo

Im Menü „Scheinakzeptorinfo“ werden die Stückzahl und der Wert der angenommenen Banknoten, aufgeteilt nach Stückelungen, angezeigt.

### 8.2.3 Systeminformationen

Siehe dazu Punkt 6 Systeminformationen.

### 8.2.4 Spielstatistik-Übersicht

Siehe dazu Punkt 4.1 Spielstatistik Übersicht

### 8.2.5 Spiele Ein-/Ausschalten

Siehe dazu Punkt 7.9 Spiele Ein-/Ausschalten

## 8.3 Ereignisse

### 8.3.1 Spielhistorie

Siehe dazu Punkt 5.1 Spielhistorie

### 8.3.2 Bargeldhistorie

Siehe dazu Punkt 5.2 Bargeldhistorie

### 8.3.3 Münzhistorie

Siehe dazu Punkt 5.4 Münzhistorie

### 8.3.4 Scheinhistorie

Siehe dazu Punkt 5.3 Scheinhistorie

### 8.3.5 Ereignishistorie

Siehe dazu Punkt 5.5 Ereignishistorie

### 8.3.6 Systemereignisse

Siehe dazu Punkt 5.6 Systemereignisse