



Menübeschreibung
für
APEX Geldspielgeräte

APEX Germany GmbH

Römerstraße 7

85661 Forstinning

Germany

Gerhard
Hubmann

Version 18

1	ALLGEMEINE HINWEISE.....	9
1.1	MENÜ NAVIGATION	10
1.2	INSTALLATIONSBILDSCREEN	11
2	SERVICEMENÜ.....	13
2.1	MENÜ BUCHHALTUNG (SERVICEMENÜ)	13
2.1.1	<i>Hauptbuchhaltung (Servicemenü)</i>	14
2.1.2	<i>Permanentbuchhaltung (Servicemenü)</i>	17
2.1.3	<i>Scheininformation (Servicemenü)</i>	17
2.1.4	<i>VDAI Buchhaltung (Servicemenü)</i>	18
3	EINSTELLUNGEN	19
3.1	ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN	19
3.1.1	<i>Startalarm bei Geld am Geldspeicher</i>	19
3.1.2	<i>Lautstärkeeinstellung</i>	19
3.1.3	<i>Lautstärke im Spielermenü</i>	19
3.2	GEHÄUSEEINSTELLUNGEN.....	20
3.2.1	<i>Gehäusebeleuchtungsfarbe (Gehäuseeinstellungen)</i>	20
3.2.2	<i>Bildschirmauflösung (Gehäuseeinstellungen)</i>	20
3.2.3	<i>Bildschirm spiegeln (AUS) (Gehäuseeinstellungen)</i>	20
3.2.4	<i>Touchscreen ausrichten (Gehäuseeinstellungen)</i>	21
3.2.5	<i>LED Helligkeit (Gehäuseeinstellungen)</i>	21
3.2.6	<i>Alarm Sound abspielen (Gehäuseeinstellungen)</i>	21
3.2.7	<i>ccTalk Port (Gehäuseeinstellungen)</i>	21
3.2.8	<i>Touchscreen Animation (Gehäuseeinstellungen)</i>	21
3.3	PLATZEINSTELLUNGEN	21
3.3.1	<i>Aufstellort-Nr. (Platzeinstellungen)</i>	22
3.3.2	<i>Aufstellort-Typ (Platzeinstellungen)</i>	22
3.3.3	<i>Geräte-Nummer (Platzeinstellungen)</i>	22
3.3.4	<i>Platznummer (Platzeinstellungen)</i>	22
3.3.5	<i>Ausdruck Nr. (Platzeinstellungen)</i>	22
3.3.6	<i>Platzwechsel (Platzeinstellungen)</i>	22
3.4	VDAI EINSTELLUNGEN	23
3.4.1	<i>Datensatzkennung (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.4.2	<i>Schlüsselcode (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.4.3	<i>Herstellerspezifische Informationen (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.4.4	<i>VDAI Passwort (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.4.5	<i>Webserver Passwort (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.4.6	<i>Ablaufdatum (VDAI Einstellungen)</i>	23
3.5	SPIELPAKETEINSTELLUNGEN	24
3.6	SPIELEINSTELLUNGEN	25
3.6.1	<i>Schneller Walzenstop (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.2	<i>Hintergrundmusik im Basisspiel (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.3	<i>Walzensound (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.4	<i>Gastroversion (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.5	<i>Min. Level (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.6	<i>Max. Level (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.7	<i>Supergames verwenden (Spieleinstellungen)</i>	26
3.6.8	<i>Abschaltung einzelner Spiele (Spieleinstellungen)</i>	26
3.7	RISIKOEINSTELLUNGEN	27
3.8	AUFSTELLERMENU.....	28
3.8.1	<i>Wirtbuchhaltung löschen aktiviert (Aufstellermenü)</i>	28
3.8.2	<i>Manuelles sperren aktiviert (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.3	<i>Scheinakzeptor (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.4	<i>Münzprüfer (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.5	<i>Spielhistorie (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.6	<i>Ereignishistorie (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.7	<i>I/O Historie (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.8	<i>Bargeld Revision (Aufstellermenü)</i>	29
3.8.9	<i>Spiele Ein-/ Ausschalten (Aufstellermenü)</i>	29

3.8.10 Spielstatistik (Aufstellermenü).....	29
3.9 AUFSICHTMENÜ.....	29
3.9.1 Spielhistorie (Aufsichtmenü)	30
3.9.2 Ereignishistorie (Aufsichtmenü)	30
3.9.3 I/O Historie (Aufsichtmenü)	30
3.9.4 Spielerschlüsseleinrichtung (Aufsichtmenü).....	30
3.9.5 Manuelle Nachfüllung (Aufsichtmenü)	30
3.9.6 Scheinprüfer abschalten (Aufsichtmenü).....	30
3.9.7 Spiele Ein- / Ausschalten (Aufsichtmenü).....	31
3.9.8 Bargeld Revision (Aufsichtmenü).....	31
3.9.9 Auffüllmenü über MAX Level Taste betreten (Aufsichtmenü).....	31
3.10 PASSWORT EINSTELLUNGEN	31
3.10.1 Maschinenstart.....	32
3.10.2 Servicemenü	32
3.10.3 Aufstellermenü	32
3.10.4 Aufsichtmenü.....	32
3.10.5 Schlüsselsystem	32
3.10.6 Allgemeine Einstellungen	32
3.10.7 Spieleinstellungen.....	33
3.10.8 Hauptbuchhaltung.....	33
3.10.9 Hardwerausch	33
3.11 NETZWERKEINSTELLUNGEN	33
3.12 PAUSENEINSTELLUNGEN	34
3.13 QUOTENEINSTELLUNG	34
3.14 SPIELERSchlÜSSELEINRICHTUNG	34
3.14.1 Kartenleser	34
3.14.2 Spielerschlüsseltyp	35
3.14.3 Automatischer Logout.....	39
3.14.4 Freiwillige Pause mit Spielerschlüssel	39
3.14.5 Zu generierende PINs	39
3.15 SCHLÜSSELEINRICHTUNG	39
3.16 SCHEINAKZEPTOR	40
3.17 MÜNZPRÜFER	41
3.18 HOPPER	43
3.19 CASH REVISION (HOPPER-MENÜPUNKT)	44
3.20 GRAFIK-TEST	47
3.21 I/O TEST	47
3.22 LED TEST	48
3.23 SOUND TEST	48
3.24 TOUCHSCREEN-KALIBRIERUNG	49
3.25 USB GERÄTE.....	51
3.26 MASTER RAM CLEAR	53
3.27 TR5 TESTMODUS	53
3.28 AKTIVIERUNG LÖSCHEN	53
3.29 AKTIVIERUNG AKTUALISIEREN	53
3.30 EINSTELLUNGEN IMPORTIEREN	53
3.31 EINSTELLUNGEN EXPORTIEREN	55
3.32 LOG-DATEIEN EXPORTIEREN.....	56
3.33 FISKALDATEN EXPORTIEREN.....	58
3.34 SOFTWARE UPDATE	60
4 STATISTIK	61
4.1 SPIELSTATISTIK ÜBERSICHT	61
4.2 SPIELSTATISTIKEN	61
5 HISTORIE	63
5.1 SPIELHISTORIE	63
5.2 BARGELDHISTORIE	64
5.3 SCHEINHISTORIE	64
5.4 MÜNZHISTORIE	65

5.5	EREIGNISHISTORIE	65
5.6	SYSTEMEREIGNISSE	66
6	SYSTEMINFORMATIONEN	67
7	AUFSICHTMENÜ	68
7.1	SPIELHISTORIE (AUFSICHTMENÜ)	68
7.2	BARGELDHISTORIE (AUFSICHTMENÜ)	68
7.3	MÜNZHISTORIE (AUFSICHTMENÜ)	68
7.4	SCHEINHISTORIE (AUFSICHTMENÜ)	68
7.5	EREIGNISHISTORIE (AUFSICHTMENÜ)	68
7.6	CASH REVISION (AUFSICHTMENÜ)	68
7.7	AUFFÜLLUNG (AUFSICHTMENÜ)	68
7.8	SPIELERSchlÜSSELEINRICHTUNG (AUFSICHTMENÜ)	69
7.9	SPIELE EIN-/AUSSCHALTEN (AUFSICHTMENÜ)	69
7.10	GERÄTEFUNKTIONEN (AUFSICHTMENÜ)	70
8	AUFSTELLERMENÜ	72
8.1	HARDWARE	72
8.1.1	<i>Scheinakzeptor (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.2	<i>Münzprüfer (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.3	<i>Hopper (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.4	<i>Grafik-Test (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.5	<i>I/O Test (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.6	<i>LED Test (Aufstellermenü)</i>	72
8.1.7	<i>Auffüllung (Aufstellermenü)</i>	73
8.1.8	<i>Cash Revision (Aufstellermenü)</i>	73
8.1.9	<i>Entnahme (Aufstellermenü)</i>	73
8.1.10	<i>Spieler schlüsseleinrichtung (Aufstellermenü)</i>	74
8.1.11	<i>Touchscreen Kalibrierung (Aufstellermenü)</i>	74
8.2	INFO	74
8.2.1	<i>Wirtbuchhaltung (Aufstellermenü)</i>	74
8.2.2	<i>Scheinakzeptor (Aufstellermenü)</i>	76
8.2.3	<i>Systeminformationen (Aufstellermenü)</i>	76
8.2.4	<i>Spielstatistik-Übersicht (Aufstellermenü)</i>	76
8.2.5	<i>Spiele Ein-/Ausschalten (Aufstellermenü)</i>	76
8.3	EREIGNISSE	77
8.3.1	<i>Spielhistorie (Aufstellermenü)</i>	77
8.3.2	<i>Bargeldhistorie (Aufstellermenü)</i>	77
8.3.3	<i>Münzhistorie (Aufstellermenü)</i>	77
8.3.4	<i>Scheinhistorie (Aufstellermenü)</i>	77
8.3.5	<i>Ereignishistorie (Aufstellermenü)</i>	77
8.3.6	<i>Systemereignisse (Aufstellermenü)</i>	78

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1-1: Ungelernte Karten	10
Abbildung 1-2: Angelernte Karten.....	10
Abbildung 1-3: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.....	11
Abbildung 1-4: Eingegebene Zulassungs-Nr.....	12
Abbildung 2-1: Servicemenü	13
Abbildung 2-2: Menü Buchhaltung	14
Abbildung 2-3: Hauptbuchhaltung Seite 1.....	15
Abbildung 2-4: Hauptbuchhaltung Seite 2.....	15
Abbildung 2-5: Hauptbuchhaltung Seite 3.....	16
Abbildung 2-6: Hauptbuchhaltung Seite 4.....	16
Abbildung 2-7: Hauptbuchhaltung Seite 5.....	17
Abbildung 2-8: Permanentbuchhaltung	17
Abbildung 2-9: Menü Scheininformation.....	18
Abbildung 2-10: VDAI Buchhaltung.....	18
Abbildung 3-1: Menü Einstellungen	19
Abbildung 3-2: Menü Allgemeine Einstellungen	20
Abbildung 3-3: Menü Gehäuseeinstellungen.....	20
Abbildung 3-4: Menü Platzeinstellungen.....	21
Abbildung 3-5: Menü Platzeinstellungen- Platzwechsel.....	22
Abbildung 3-6: Menü VDAI Einstellungen.....	24
Abbildung 3-7: QR-Code Spielpaketeinstellung.....	24
Abbildung 3-8: Menü Spielpaketeinstellungen	25
Abbildung 3-9: Menü Spieleinstellungen	25
Abbildung 3-10: Menü Spieleinstellungen Hauptspiel.....	26
Abbildung 3-11: Menü Spiele EIN-/ Ausschalten.....	27
Abbildung 3-12: Spielpaketeinstellung- Queen Cleopatra „AUS“ – kein „Zurück“-Button.....	27
Abbildung 3-13: Risiko Einstellungen	28
Abbildung 3-14: Menü Aufstellermenü	28
Abbildung 3-15: Menü Aufsichtmenü.....	30
Abbildung 3-16: Menü Passwort Einstellungen	31
Abbildung 3-17: Menü Passwort setzen	32
Abbildung 3-18: Menü Netzwerkeinstellungen.....	33
Abbildung 3-19: Menü Pauseneinstellungen	34
Abbildung 3-20: Kartenleser Information.....	35
Abbildung 3-21: Menü 4-stell. Code ohne PINs.....	35
Abbildung 3-22: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs.....	36
Abbildung 3-23: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN.....	36
Abbildung 3-24: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät	37
Abbildung 3-25: Eingabefeld Code	37
Abbildung 3-26: Menü NFC Karte ohne verbundene Karte.....	38
Abbildung 3-27: Menü mit eingesteckter NFC-Karte.....	38
Abbildung 3-28: Menü mit gebundener NFC-Karte.....	39
Abbildung 3-29: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung	40
Abbildung 3-30: Menü Scheinakzeptor.....	41
Abbildung 3-31: Menü Münzprüfer.....	42
Abbildung 3-32: Menü Hopper.....	43
Abbildung 3-33: Cash-Revision	44
Abbildung 3-34: Cash-Revision_Münzen_1	45
Abbildung 3-35: Cash-Revision_Münzen_2	45
Abbildung 3-36: Cash-Revision_Scheine_1	46
Abbildung 3-37: Cash-Revision_Scheine_2	46
Abbildung 3-38: Grafiktest 2.....	47
Abbildung 3-39: Grafiktest 1.....	47
Abbildung 3-40: Grafiktest 4.....	47
Abbildung 3-41: Grafiktest 3.....	47
Abbildung 3-42: Menü I/O Test SL32.....	48
Abbildung 3-43: Menü I/O Test ASUP.....	48

Abbildung 3-44: Menü LED Test.....	48
Abbildung 3-45: Menü Sound Test	49
Abbildung 3-46: Menü Touchscreen Kalibrierung 1	50
Abbildung 3-47: Menü Touchscreen Kalibrierung 2	50
Abbildung 3-48: Menü USB Geräte-Seite 1.....	51
Abbildung 3-49:Menü USB Geräte-Seite 2.....	52
Abbildung 3-50: Menü USB Geräte-Seite 3.....	52
Abbildung 3-51: Menü USB Geräte-Seite 4.....	52
Abbildung 3-52: Menü Aktivierung aktualisieren.....	53
Abbildung 3-53: Menü Einstellungen importieren ohne USB.....	54
Abbildung 3-54: Menü Einstellungen importieren mit USB	54
Abbildung 3-55: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen	55
Abbildung 3-56: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB	56
Abbildung 3-57: Menü Einstellungen exportieren, mit USB.....	56
Abbildung 3-58: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB	57
Abbildung 3-59: Menü Log-Dateien exportieren, mit USB.....	57
Abbildung 3-60: Menü Fiskaldaten exportieren, ohne USB	58
Abbildung 3-61: Menü Fiskaldaten exportieren, mit USB.....	58
Abbildung 3-62: Menü Fiskaldaten exportieren, exportierte Dateien	59
Abbildung 3-63: Menü Fiskaldaten exportieren, übersprungene Dateien	59
Abbildung 3-64: Menü Software Update Übersicht	60
Abbildung 3-65: Software Update USB Stick Formatierung.....	60
Abbildung 4-1: Menü Statistik	61
Abbildung 4-2: Menü Spielestatistik Übersicht	61
Abbildung 4-3: Menü Spielstatistiken.....	62
Abbildung 5-1: Menü Historie	63
Abbildung 5-2: Menü Spielhistorie	63
Abbildung 5-3: Menü Bargeldhistorie	64
Abbildung 5-4: Menü Scheinhistorie	64
Abbildung 5-5: Menü Münzhistorie.....	65
Abbildung 5-6: Menü Ereignishistorie	65
Abbildung 5-7: Menü Systemereignisse.....	66
Abbildung 6-1: Menü Systeminformationen.....	67
Abbildung 7-1: Aufsichtmenü	68
Abbildung 7-2: Menü Auffüllung	69
Abbildung 7-3: Auffüllen durch "MAX Level Taste"	69
Abbildung 7-4 Spiele Ein-/Ausschalten (Aufsichtmenü).....	70
Abbildung 7-5: Menü Ein-/Ausschalten	70
Abbildung 7-6: Gerätefunktion	71
Abbildung 8-1: Aufstellermenü	72
Abbildung 8-2: Entnahme 1	73
Abbildung 8-3: Entnahme 2	73
Abbildung 8-4: Wirtbuchhaltung 1.....	74
Abbildung 8-5: Wirtbuchhaltung 2.....	74
Abbildung 8-6: Wirtbuchhaltung 3.....	75
Abbildung 8-7: Wirtbuchhaltung 4.....	75
Abbildung 8-8: Wirtbuchhaltung 5.....	75
Abbildung 8-9: Menü Scheinakzeptor- ausgeglichen	76
Abbildung 8-10: Menü Scheinakzeptor- höchster Schein zuerst	76
Abbildung 8-11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten.....	77
Abbildung 8-12: Abbildung 8 11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten DL	77

Tabellenverzeichnis:

Tabelle 1-1: Menü Navigation	10
Tabelle 3-1: Optionswerte für VDAI Ausdruck.....	23

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 Austellermenü 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 Dispenser Mindestbestände 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 Log Out 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
16	08.04.2024	GH	Menüpunkte und Abbildungen aktualisiert
17	16.04.2024	GH	Menüpunkte und Abbildungen aktualisiert
18	24.05.2025	GH	Menüpunkte und Abbildungen aktualisiert

1 Allgemeine Hinweise

In den APEX-Geldspielgeräten gibt es drei Menü-Ebenen, die mittels Karten und einem elektronischen Schlüsselschalter aufgerufen werden können. Die Menü-Ebenen sind:

- Servicemenü: Schwarze Karte; CPU-Box öffnen
- Aufstellermenü: Blaue Karte; oder Service Tür öffnen:
 - ASUP Gehäuse: Tastenpult
 - SL32 Gehäuse: Linke untere Tür
- Aufsichtmenü: Grüne Karte; elektronischer Schlüsselschalter

Je nach Berechtigungsstufe der verwendeten Karte wird das entsprechende Menü aktiviert. Die Karten werden über den Kartenleser mit dem Gerät verbunden. Der elektronische Schlüsselschalter muss in die dafür vorgesehene Buchse am Gerät eingesteckt werden, woraufhin das Aufsichtmenü auf dem unteren Monitor angezeigt wird. Durch das Öffnen der Türe links unten bei der SL32 Maschine öffnet sich zudem das Aufsteller Menü.

Sollte eine Auffüllung mit der grünen Karte über das Aufsichtmenü aus technischen Gründen nicht funktionieren, besteht alternativ die Möglichkeit, die Auffüllung über den Schlüsselschalter vorzunehmen.

In gastronomischen Betrieben übernimmt in der Regel nicht der Inhaber die Auffüllung. Stattdessen wird der zuständige Aufsteller kontaktiert, der die Auffüllung gemäß den vertraglichen Vereinbarungen vornimmt.

Durch das Öffnen der CPU-Box-Tür wird das Service-Menü aktiviert und auch die initiale Anwendung. In diesem Menü können zudem alle drei Karten angelernt werden.

Der Zugriff auf die verschiedenen Systemmenüs erfolgt jeweils in Kombination aus einer Farbkarte und einer definierten Gehäuseöffnung oder Schaltelement. Das **Servicemenü** wird mit der **schwarzen Servicekarte** freigeschaltet oder das **Öffnen der CPU-Tür**. Um in das **Aufsteller-Menü** zu gelangen, ist die **blaue Karte** erforderlich oder es muss die **Service-Tür** geöffnet werden. Das **Aufsichtmenü** wird mithilfe der **grünen Karte** aufgerufen oder der **elektronische Schlüsselschalter** muss betätigt werden.



Abbildung 1-1: Ungelernte Karten



Abbildung 1-2: Angelernte Karten

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

Tabelle 1-1: Menü Navigation

Es besteht auch die Möglichkeit, den Menüpunkt, den man ändern will, doppelt anzutippen. Dadurch kommt man in die Menüschaflfläche mit den einzelnen Auswahloptionen.

Alternativ zu den Menüschnaltflächen gibt es für einige Funktionen auch die Möglichkeit eine der Gerätetasten zu benutzen.

Auf jeder der Menüseiten werden oben links auf dem Bildschirm zur Orientierung der Menü-Pfad und oben rechts die installierte Softwareversion angezeigt. Schlüsselschalter: Aufsichtmenü und Grüne Karte; siehe oben.

1.2 Installationsbildschirm

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

Bitte unbedingt beachten: Die beschriebenen Eingaben der Zulassungsnummer und ggf. 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 1-3: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.) muss die Zulassungsnummer mittels der abgebildeten Tastatur eingegeben werden.

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

Als nächstes ist das aktuelle Datum zu prüfen. Falls eine Änderung nötig sein sollte, ist das Feld mit der Datumsanzeige anzutippen und mittels der angezeigten „mehr“ bzw. „weniger“ Schaltflächen zu ändern.

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 1-4: Eingegebene Zulassungs-Nr.) bestätigt werden. Danach nimmt das Gerät automatisch einen Neustart vor.



Abbildung 1-3: Menü Eingabe Zulassungs-Nr.



Abbildung 1-4: Eingegebene Zulassungs-Nr.

2 Servicemenü

Sofern die **schwarzen Servicekarten** noch nicht am Gerät angelernt sind, kann man das Servicemenü durch **öffnen der CPU-Box**, aufrufen. In dem Servicemenü gibt es dann die Möglichkeit, die **Karten anzulernen**. (siehe Abbildung 3-29: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung)

Sollte die **schwarze Karte** bereits an dem Gerät angelernt sein, kann mittels dieser **Karte** direkt das Servicemenü durch Anstecken der Karte an den Kartenleser 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 Anstecken der **Service-Karte** aufrufen und die **START** Taste drücken, um in das Kalibriermenü zu gelangen. Durch eine weitere Betätigung der **Start** Taste wird der Kalibriermodus gestartet (siehe Abbildung 3-46: Menü Touchscreen Kalibrierung 1).



Abbildung 2-1: Servicemenü

2.1 Menü Buchhaltung (Servicemenü)

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

- Hauptbuchhaltung
- Permanentbuchhaltung
- Scheininformation

- VDAI-Buchhaltung

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

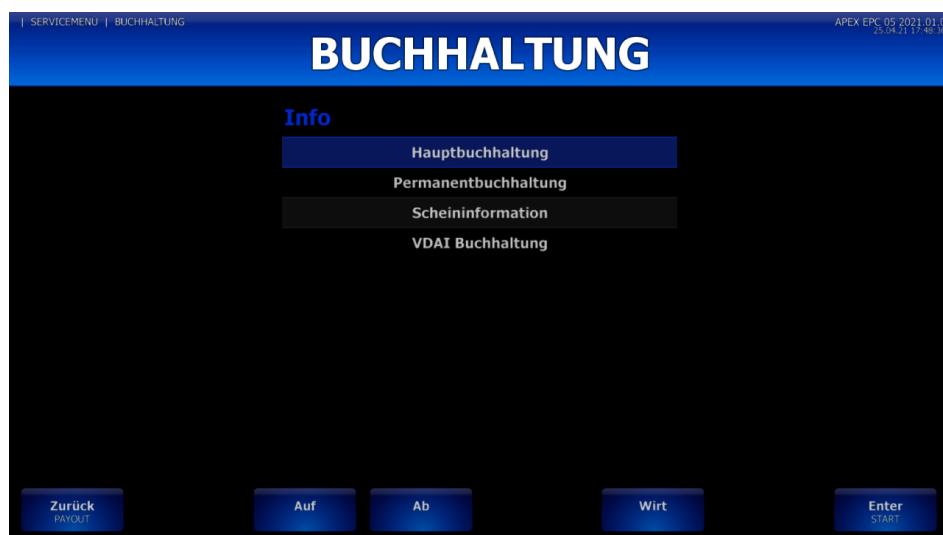


Abbildung 2-2: Menü Buchhaltung

2.1.1 Hauptbuchhaltung (Servicemenü)

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 oder einer VDAI basierenden Vernetzung 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 **Buchhaltungsseite** kann mit der **Schaltfläche „Wirt“** in die **Wirtbuchhaltung** umgeschaltet werden. Die Wirt-Buchhaltung umfasst die gleichen Daten wie die **Buchhaltung**, 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 ausgezählten 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** der **USB-Stick**, auf der gemäß der Technischen Richtlinie TR 5.0 die Fiskaldata gespeichert sind, entnommen wird. Danach muss das Gerät ausgeschaltet werden und die USB-Stick kann aus dem Mainboard zur Speicherung der Fiskaldata entnommen werden.

HAUPTBUCHHALTUNG	
Letzte Löschung 25.05.25 11:31:16	DLPO2 2025.01.2 25.05.25 12:38:12
	Seite 1 von 5
EIN	AUS
Münzen EIN Scheine EIN	76,20 0,00
EIN zu Kasse	Gesamt
Münzen zu Kasse Scheine zu Kasse	5,80 30,00
	Gesamt EIN Gesamt AUS Gesamt EIN-AUS
	76,20 16,40 59,80
Zurück SPIELWAHL	XML Datei schreiben
	Vorheriges
	Nächstes

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 den Wert der Banknoten, die in den Dispenser abgelegt wurden, sowie den 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 (Aufstellermenü), in die Banknotenkasse geleitet wurden, angezeigt.

Es werden ebenso der Wert der Münzen, die sich in der Hoppereinheit befinden, 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 (Aufstellermenü)), in die Münzkasse geleitet wurden, vermerkt.

Außerdem wird die Summe aus Münzen und Scheinen, die ein- bzw. ausgezahlt wurden, angezeigt.

HAUPTBUCHHALTUNG	
Letzte Löschung 25.05.25 11:31:16	DLPO2 2025.01.2 25.05.25 12:38:23
	Seite 2 von 5
DISPENSER FÜLLSTAND	HOPPER FÜLLSTAND
Aktueller Dispenserstand Scheine ausgezahlt Dispenser nachgefüllt Dispenser Entnahme	0,00 0,00 30,00 0,00
	Aktueller Hopperstand Münzen ausgeworfen Hopper nachgefüllt Hopper Entnahme
	54,00 16,40 0,00 0,00
KASSE	
Münzen in Kasse Scheine in Kasse	5,80 30,00
Zurück SPIELWAHL	XML Datei schreiben
	Vorheriges
	Nächstes

Abbildung 2-4: Hauptbuchhaltung Seite 2

2.1.1.3 Hauptbuchhaltung Seite 3

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

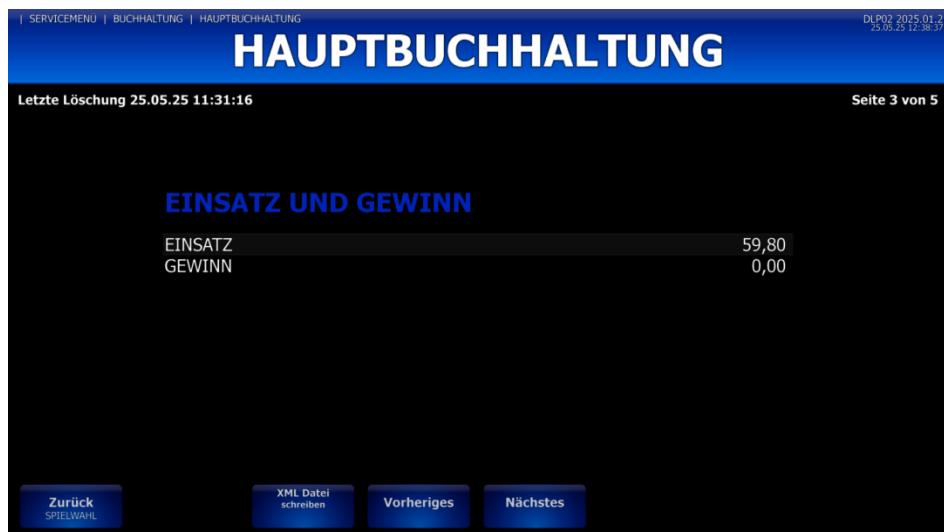


Abbildung 2-5: Hauptbuchhaltung Seite 3

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.

Letzte Löschung 25.05.25 11:31:16

Seite 5 von 5

MÜNZEN EIN

Münzwert	#	Gesamtwert
0,10	78	7,80
0,20	87	17,40
0,50	42	21,00
1,00	18	18,00
2,00	6	12,00
Total	231	76,20

Zurück
SPIELWAHL

XML Datei schreiben

Vorheriges

Nächstes

Abbildung 2-7: Hauptbuchhaltung Seite 5

2.1.2 Permanentbuchhaltung (Servicemenü)

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 2-4 bis 2-8**, jedoch können diese Daten nicht gelöscht werden. Der Zeitraum für die Erfassung der Daten reicht zurück bis zur Aktivierung des Gerätes.

Letzte Löschung 25.04.21 17:47:02

Seite 1 von 5

PERMANENTBUCHHALTUNG

APEX EPC 05 2021-01.0
25.04.21 17:49:05

EIN

Münzen EIN	0,00
Scheine EIN	0,00

AUS

Münzen AUS	0,00
Scheine AUS	0,00

EIN zu Kasse

Münzen zu Kasse	0,00
Scheine zu Kasse	0,00

Gesamt

Gesamt EIN	0,00
Gesamt AUS	0,00
Gesamt EIN-AUS	0,00

Zurück
AYOUT

XML Datei schreiben

Vorheriges

Nächstes

Abbildung 2-8: Permanentbuchhaltung

2.1.3 Scheininformation (Servicemenü)

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.

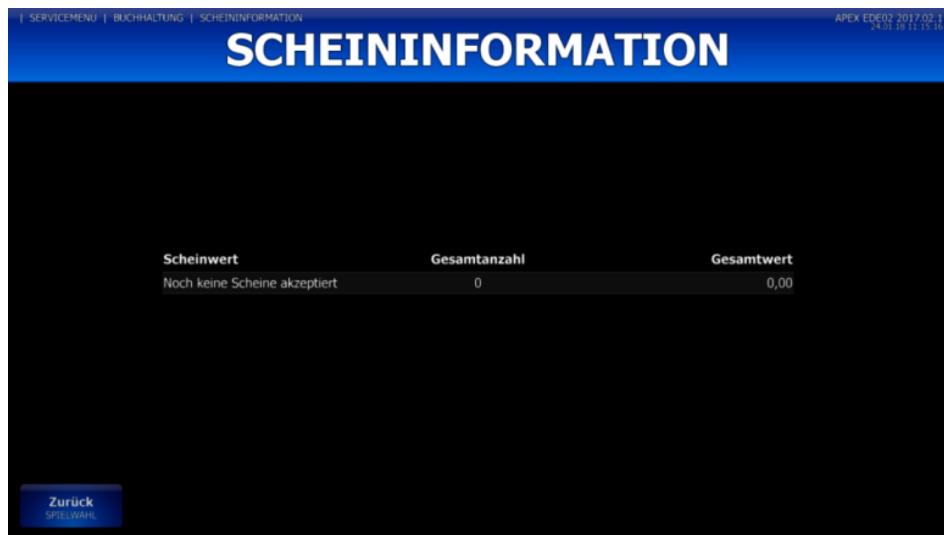


Abbildung 2-9: Menü Scheininformation

2.1.4 VDAI Buchhaltung (Servicemenü)

In dem Menü VDAI Buchhaltung (siehe Abbildung 2-10: 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**



Abbildung 2-10: 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:

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 **Alarm Ton**, 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 Alarm Ton** 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**.

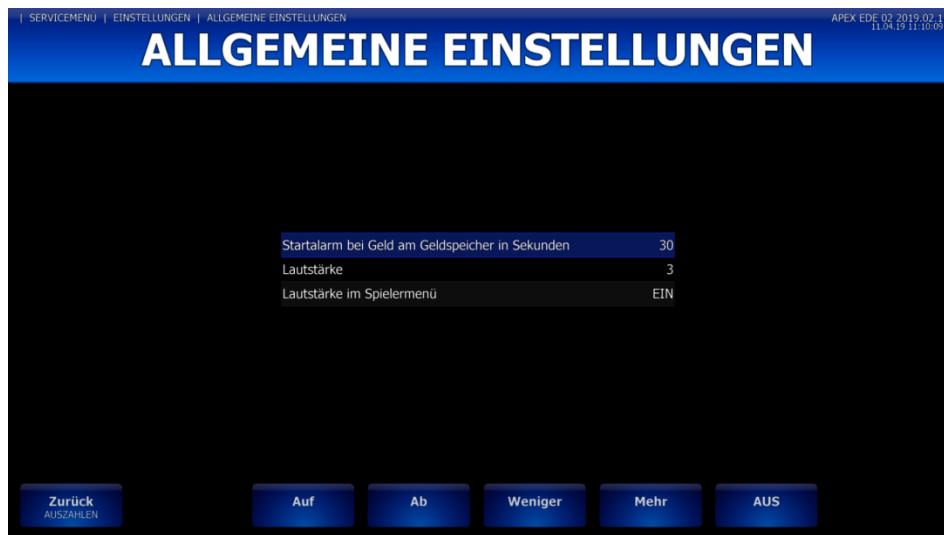


Abbildung 3-2: Menü Allgemeine Einstellungen

3.2 Gehäuseeinstellungen

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

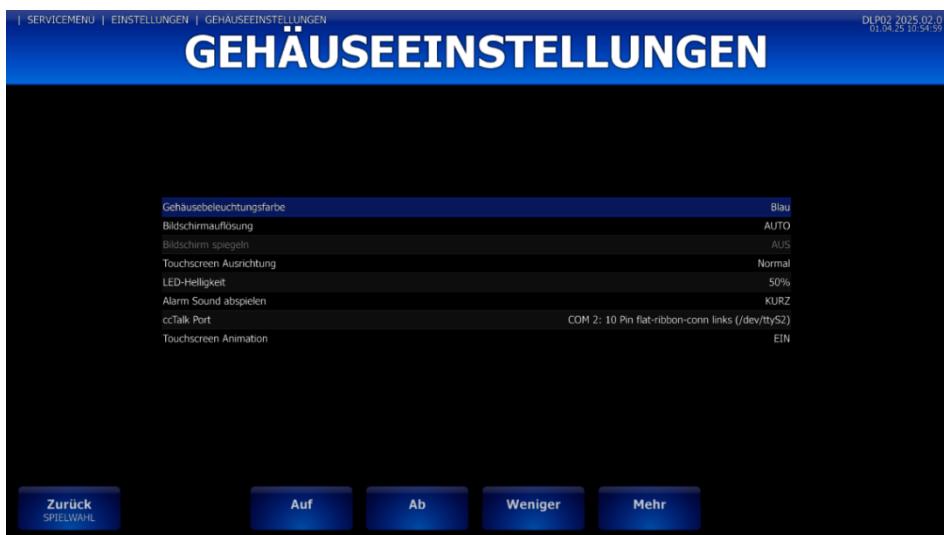


Abbildung 3-3: Menü Gehäuseeinstellungen

3.2.1 Gehäusebeleuchtungsfarbe (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.2 Bildschirmauflösung (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.3 Bildschirm spiegeln (AUS) (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.4 Touchscreen ausrichten (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.5 LED Helligkeit (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.6 Alarm Sound abspielen (Gehäuseeinstellungen)

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

3.2.7 ccTalk Port (Gehäuseeinstellungen)

Mit dieser Einstellung kann der serielle Port definiert werden, an dem ccTalk-Geräte wie Münzprüfer, Banknotenleser oder Hopper angeschlossen sind.

3.2.8 Touchscreen Animation (Gehäuseeinstellungen)

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. Vor einem Platzwechsel muss allerdings immer eine VDAI Kassierung durchgeführt werden (siehe Abbildung 3-5: Menü Platzeinstellungen- Platzwechsel.)



Abbildung 3-4: Menü Platzeinstellungen



Abbildung 3-5: Menü Platzeinstellungen- Platzwechsel

3.3.1 Aufstellort-Nr. (Platzeinstellungen)

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

3.3.2 Aufstellort-Typ (Platzeinstellungen)

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-Nummer (Platzeinstellungen)

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

3.3.4 Platznummer (Platzeinstellungen)

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 entweder beim Hallenpersonal oder direkt am Freischaltterminal das Identifikationsmittel für diese Gerätenummer erhalten, und mit dem Identifikationsmittel dieses Gerät dann freischalten.

3.3.5 Ausdruck Nr. (Platzeinstellungen)

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 (Platzeinstellungen)

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 Ausdrucknummer um einen Buchstaben hoch.

3.4 VDAI Einstellungen

Dieses Menü VDAI Einstellungen (siehe Abbildung 3-6: Menü VDAI Einstellungen) gibt Auskunft über die VDAI-Einstellungen zur Auslesung/Kassierung der Geräte mittels Auslesegerätes oder Gerätevernetzung.

3.4.1 Datensatzkennung (VDAI Einstellungen)

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 (VDAI Einstellungen)

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 (VDAI Einstellungen)

In diesem Menü kann die Art des VDAI-Ausdrucks gemäß der abgebildeten Tabelle (siehe Tabelle 3-1: Optionswerte für VDAI Ausdruck) konfiguriert werden.

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

Tabelle 3-1: Optionswerte für VDAI Ausdruck

3.4.4 VDAI Passwort (VDAI Einstellungen)

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

3.4.5 Webserver Passwort (VDAI Einstellungen)

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

3.4.6 Ablaufdatum (VDAI Einstellungen)

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.



Abbildung 3-6: Menü VDAI Einstellungen

3.5 Spieldateninstellungen

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. (siehe Abbildung 3-7: QR-Code Spieldateninstellung)

Das Spiel "Queen Cleopatra" kann nicht abgeschaltet werden. Weiters muss ein beliebiges Hauptspiel immer aktiviert sein. (siehe Abbildung 3-8: Menü Spieldateninstellungen)

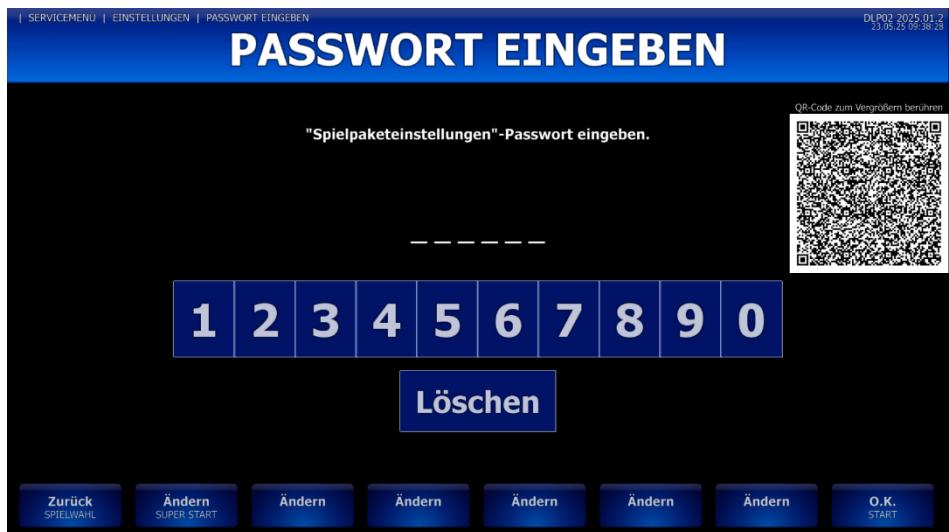


Abbildung 3-7: QR-Code Spieldateninstellung



Abbildung 3-8: Menü Spieldateninstellungen

3.6 Spieleinstellungen

In dem Menü der Spieldateninstellungen (siehe Abbildung 3-9: Menü Spieldateninstellungen) 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 3-9: Menü Spieldateninstellungen

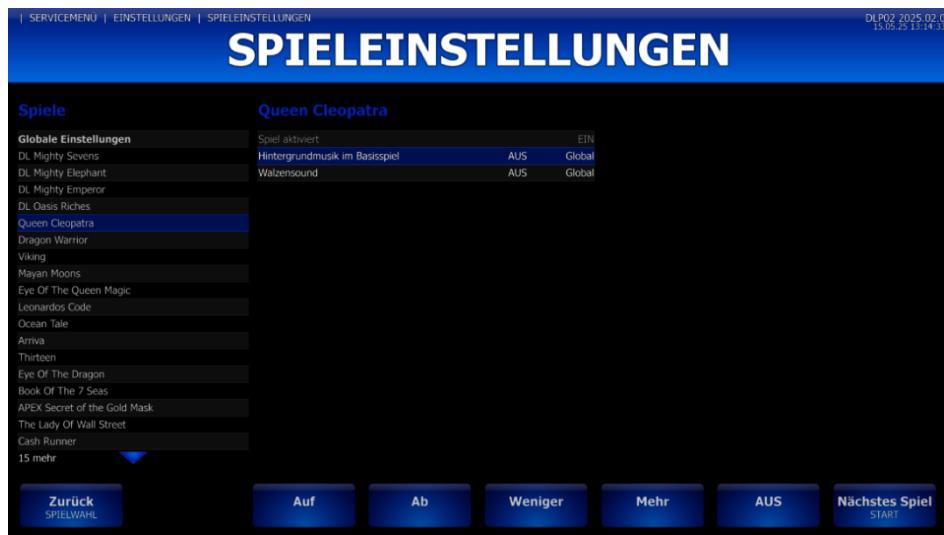


Abbildung 3-10: Menü Spieleinstellungen Hauptspiel

3.6.1 Schneller Walzenstop (Spieleinstellungen)

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 Hintergrundmusik im Basisspiel (Spieleinstellungen)

Die Optionen sind „EIN“ oder „AUS“.

3.6.3 Walzensound (Spieleinstellungen)

Die Optionen sind „EIN“ oder „AUS“.

3.6.4 Gastroversion (Spieleinstellungen)

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.

3.6.5 Min. Level (Spieleinstellungen)

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

3.6.6 Max. Level (Spieleinstellungen)

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

3.6.7 Supergames verwenden (Spieleinstellungen)

Mit dieser Einstellung wird bestimmt, ob ein Teil der Preise, ab 501 Preise pro Spiel in Sonderspielen oder nicht in Sonderspielen gegeben wird. Die verfügbaren Optionen sind EIN oder AUS und gelten für Spiele mit Sonderspielen.

3.6.8 Abschaltung einzelner Spiele (Spieleinstellungen)

Dieses Menü ist bei den einzelnen Spielen hinterlegt. Durch Drücken des jeweiligen Spiels, erscheint die Option Spiel „EIN“ oder „AUS“ „schalten“. Siehe Abbildung 3-11: Menü Spiele EIN-/ Ausschalten) Die Möglichkeiten sind hier Ein (aktiviert) und AUS (deaktiviert). Dies

ist nur im Ruhezustand und im ausgeloggten Zustand bzw. gezogener Spielerkarte möglich.

Das Spiel „**Queen Cleopatra**“ bei Software „**Clover Cash Plus**“ und „**Diamond Link**“ können nicht abgeschaltet werden. Wenn das Spiel deaktiviert wurde, verschwindet der „Zurück“-Button aus dem Menü.

Das Spiel „**Queen Cleopatra**“ bei der Software „**Clover Cash Plus**“ und „**Diamond Link**“ kann nicht abgeschaltet werden, und das Spiel ist deshalb auch grau hinterlegt ist.

Es muss jeweils ein Hauptspiel aktiviert bleiben. (Siehe Abbildung 3-12: Spielpaketeinstellung- Queen Cleopatra „AUS“)



Abbildung 3-11: Menü Spiele EIN-/ Ausschalten

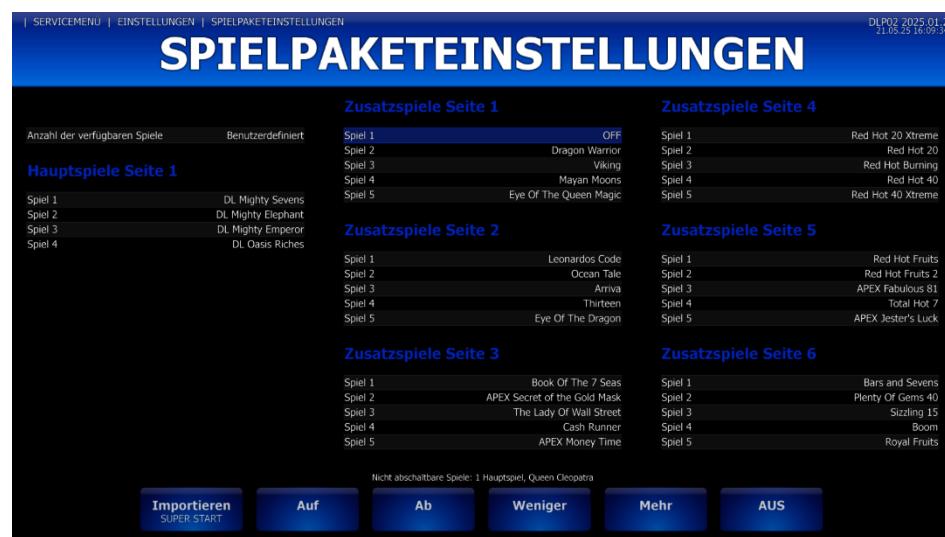


Abbildung 3-12: Spielpaketeinstellung- Queen Cleopatra „AUS“ – kein „Zurück“-Button

3.7 Risikoeinstellungen

In dem Menü Risikoeinstellungen (siehe Abbildung 3-13: Risiko Einstellungen) kann eingestellt werden, welche Arten von Risikospiel 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 ausgeloggten Zustand bzw. bei gezogener Spielerkarte verändert werden.



Abbildung 3-13: Risiko Einstellungen

3.8 Aufstellermenü

Im Aufstellermenü (siehe Abbildung 3-14: Menü Aufstellermenü) kann bestimmt werden, welche Funktionen in dem Menü Aufstellermenü, Menüzugang über die blaue Karte, zur Verfügung stehen sollen.

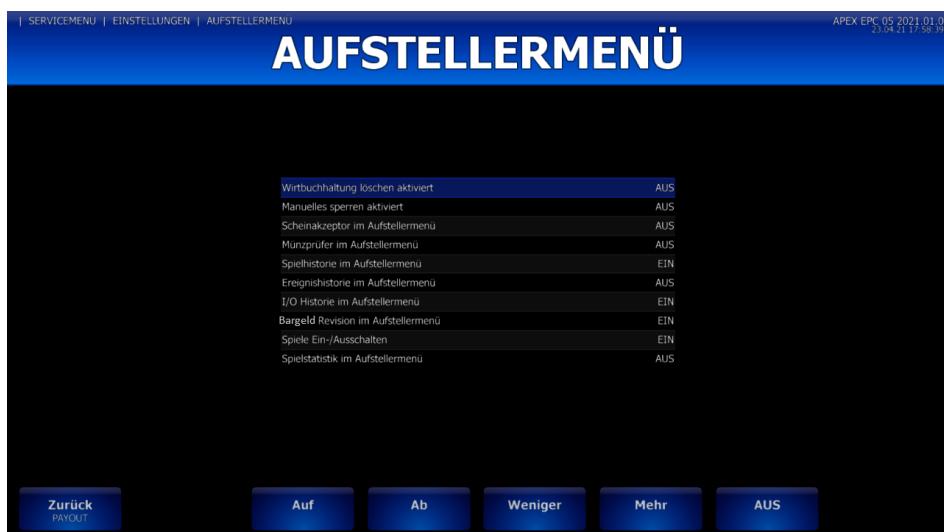


Abbildung 3-14: Menü Aufstellermenü

3.8.1 Wirtbuchhaltung löschen aktiviert (Aufstellermenü)

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 (Aufstellermenü)

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 (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 (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 (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 (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 (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 (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 (Aufstellermenü)

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 (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 (siehe Abbildung 3-15: Menü Aufsichtmenü) kann bestimmt werden, welche Funktionen in dem Aufsichtmenü, Menüzugang über den Grüne Karte / elektronischer Schlüsselschalter, zur Verfügung stehen sollen.



Abbildung 3-15: Menü Aufsichtmenü

3.9.1 Spielhistorie (Aufsichtmenü)

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

3.9.2 Ereignishistorie (Aufsichtmenü)

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

3.9.3 I/O Historie (Aufsichtmenü)

In dem Menüpunkt „I/O Historien“ 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 Spielerschlüsseleinrichtung (Aufsichtmenü)

In dem Menüpunkt „Spielerschlüsseleinrichtung“ 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 (Aufsichtmenü)

In dem Menüpunkt „Manuelle Nachfüllung“ 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 (Aufsichtmenü)

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 der grünen Aufsichtskarte 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 (Aufsichtmenü)

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 (Aufsichtmenü)

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

3.9.9 Auffüllmenü über MAX Level Taste betreten (Aufsichtmenü)

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 Aufsichtskarte und dem elektronischen Schlüsselschalter hinzugefügt werden.

3.10 Passwort Einstellungen

In dem Menü Passwort Einstellungen (siehe Abbildung 3-16: Menü Passwort Einstellungen) ist es möglich, bestimmte Menüs mit einem Code vor unbefugtem Zugriff zu schützen.



Abbildung 3-16: Menü Passwort Einstellungen

Die Vorgehensweise zum Setzen eines Codes ist hier exemplarisch für das Menü **Maschinenstart** erklärt (siehe Abbildung 3-17: Menü Passwort setzen). Wenn der Menüpunkt **Maschinenstart** aufgerufen wird, gelangt man in das Untermenü wie es in Abbildung 3-17: Menü Passwort setzen gezeigt ist.

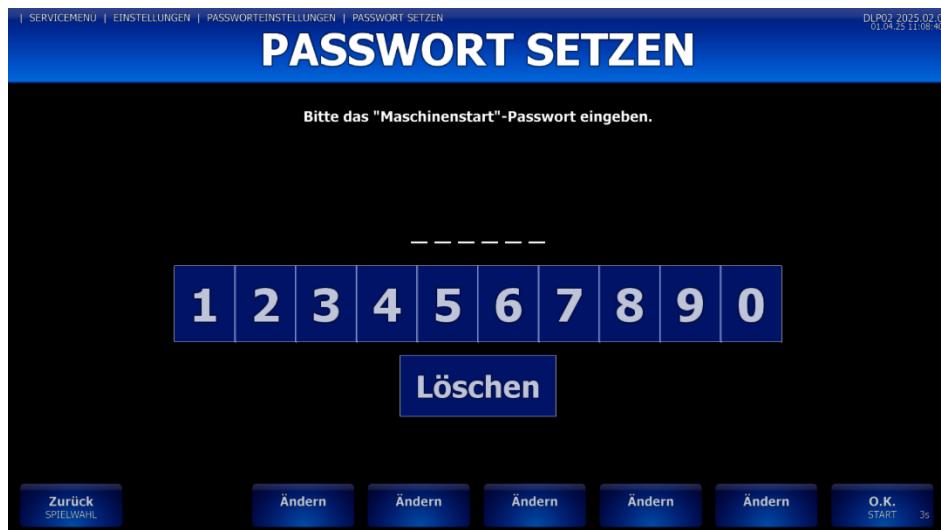


Abbildung 3-17: Menü Passwort setzen

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 „Spielereinstellungen“ kann ein Code gesetzt werden, dessen Eingabe zum Aufrufen des Menüs „Spielereinstellungen“ 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 siehe Abbildung 3-18: Menü Netzwerkeinstellungen können alle Einstellungen getätigt werden, die für die Kommunikation des Gerätes mit einer Webserver-basierten Hallenvernetzung nötig sind.



Abbildung 3-18: Menü Netzwerkeinstellungen

3.12 Pauseneinstellungen

In dem Menü Pauseneinstellungen (siehe Abbildung 3-19: Menü Pauseneinstellungen) können bis zu sieben individuell einstellbare Pausenoptionen definiert werden. Jede Option steht für eine Pause in Minuten, die dem Spieler z. B. als 'Raucherpause' angeboten werden kann. Es kann aus den vordefinierten Optionen gewählt werden, oder die Pausenoption deaktivieren (AUS) werden.“.

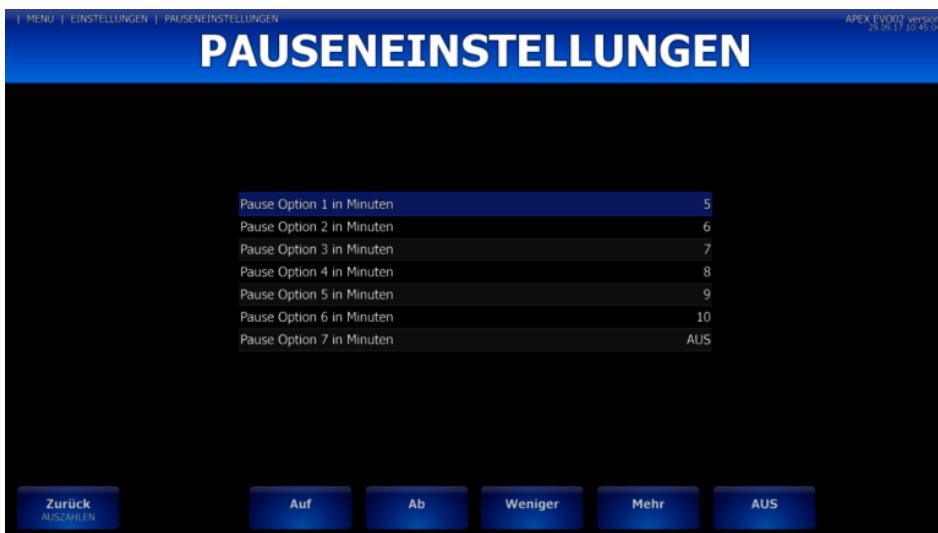


Abbildung 3-19: Menü Pauseneinstellungen

3.13 Quoteneinstellung

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

3.14 Spielerschlüsseleinrichtung

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

3.14.1 Kartenleser

Rein informativ wird der Typ, die Firmware Version und die Serien-Nummer des NFC-Kartenlesers angezeigt. Siehe Abbildung 3-20: Kartenleser Information

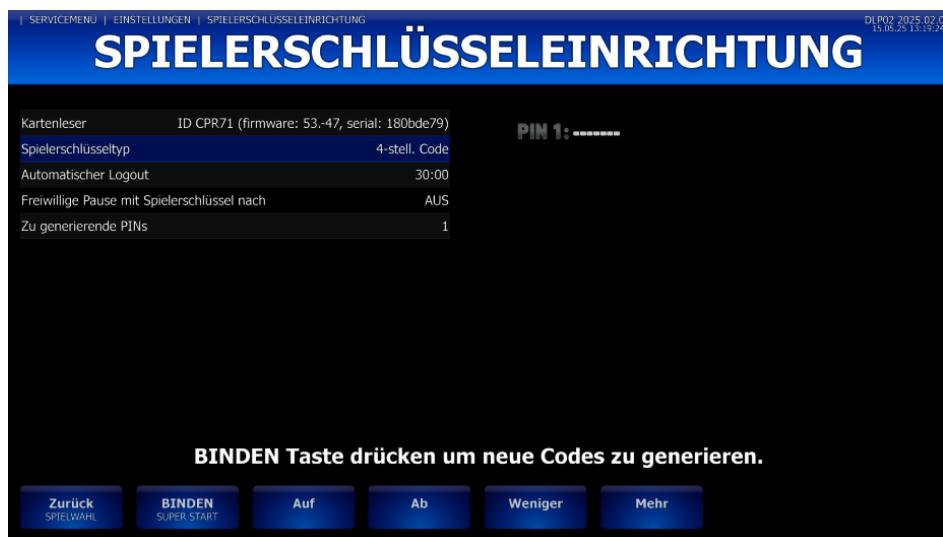


Abbildung 3-20: Kartenleser Information

3.14.2 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 3-21: 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.

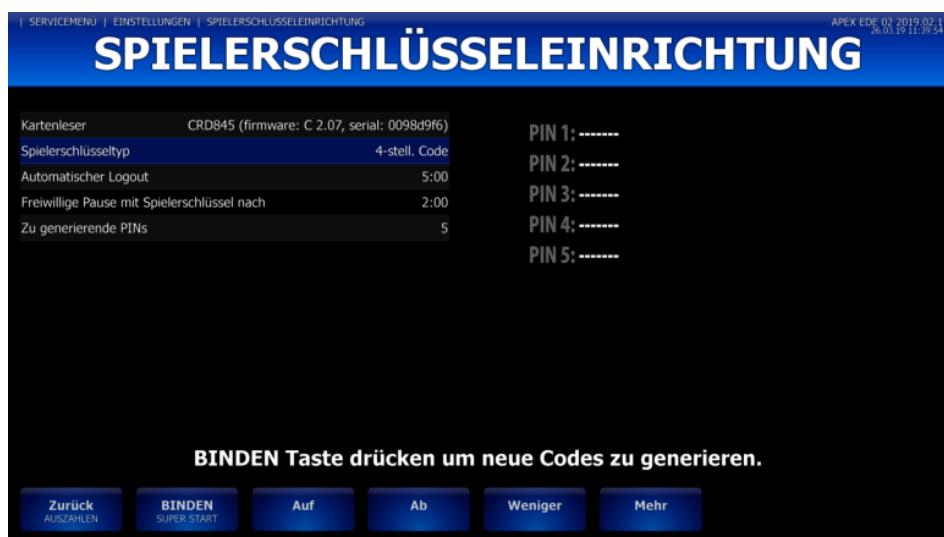


Abbildung 3-21: Menü 4-stell. Code ohne PINs

Danach muss die „BINDEN“ Schaltfläche für 3 Sekunden gehalten werden. Die daraufhin generierten Codes werden angezeigt (siehe Abbildung 3-22: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs) und können nacheinander verwendet werden. Wenn die „Logout“ Schaltfläche auf dem Spieles Bildschirm im Bereich des Geldspeichers betätigt wurde, wird der bis dahin benutzte Code in der Liste gelöscht (siehe Abbildung 3-23: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN).

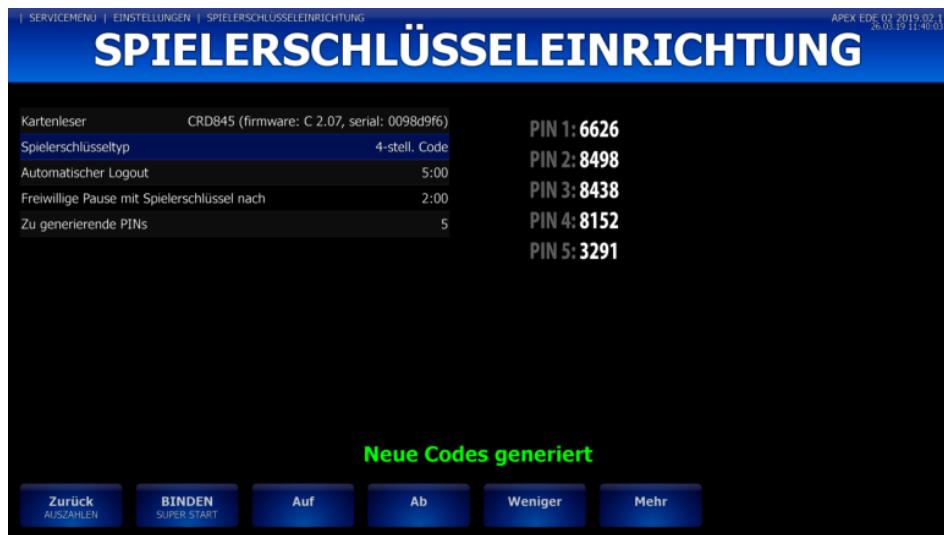


Abbildung 3-22: Beispiel Menü 4-stell. Code mit PINs

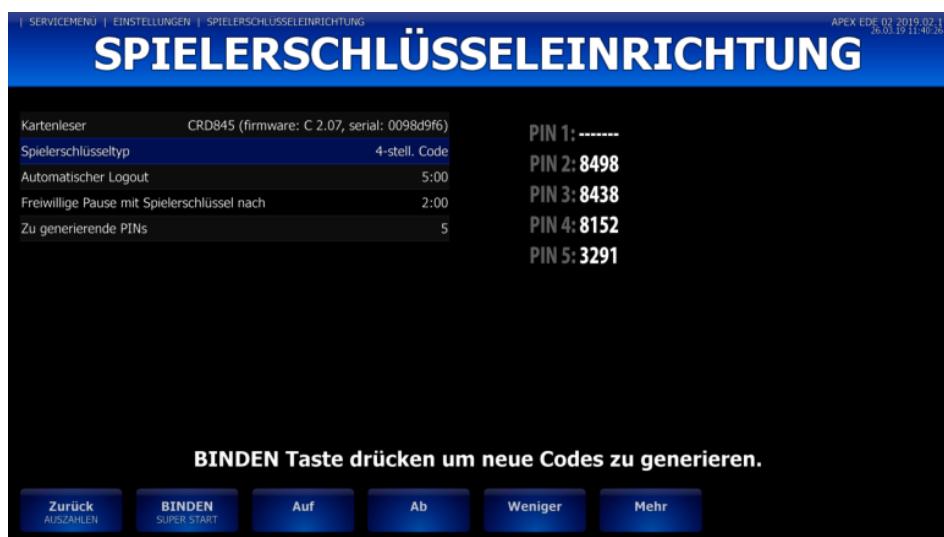


Abbildung 3-23: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN

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 3-24: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät)



Abbildung 3-24: Vergabe 4-stell. Code-Anzeige am Gerät



Abbildung 3-25: 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 3-25: 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 3-26: 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 3-27: 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 3-28: 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 3-26: Menü NFC Karte ohne verbundene Karte

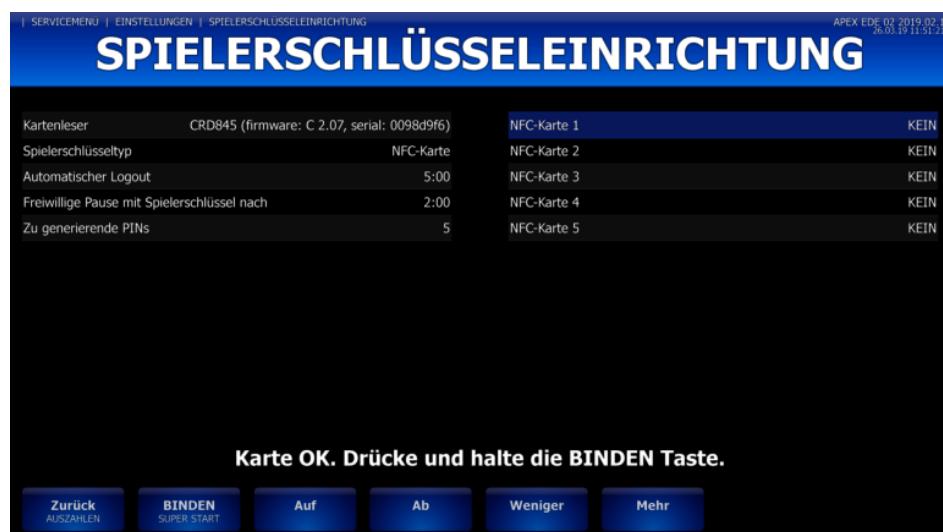


Abbildung 3-27: Menü mit eingesteckter NFC-Karte



Abbildung 3-28: Menü mit gebundener NFC-Karte

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

3.14.3 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.

3.14.4 Freiwillige Pause mit Spielerschlüssel

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.

3.14.5 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 3-23: Beispiel Menü 4-stell. Code mit verbrauchtem PIN)

3.15 Schlüsseleinrichtung

Zur Zuweisung der **Karten** 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 3-29: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung) aufrufen.

Die verfügbaren Benutzerrollen sind:

- **Audit - Service** (schwarze Karte)
- **Attendant - Aufsteller** (blaue Karte)
- **Refill - Aufsicht** (grüne Karte)

Zuerst muss die Benutzerrolle mittels der Schaltflächen **UP** bzw. **DOWN** ausgewählt werden. Dann muss die zuzuweisende **Karte** an den **Kartenleser** angesteckt werden. Durch Drücken der Schaltfläche **SCHL. 1** oder **SCHL.2** oder **SCHL.3** wird die **Karte** dem entsprechenden Speicherplatz zugewiesen. Die erfolgreiche Zuordnung ist daran zu erkennen, dass aus der bisherigen Beschriftung „**KEIN**“ ein „**O.K.**“ wird.

Es ist sehr einfach auch möglich, eine **zugewiesene Karte** zu **löschen**. Dazu darf keine der Karten an den Kartenleser angesteckt sein. Dann muss man den entsprechenden **Speicherplatz anwählen** und danach die dazugehörige Schaltfläche **SCHL. 1** oder **SCHL.2** oder **SCHL.3** für **drei Sekunden** halten. Die erfolgreiche Löschung der Karte ist dadurch zu erkennen, dass aus dem bisherigen „**O.K.**“ ein „**KEIN**“ wird.

Die Eingabe von Softwarelizenzen erfolgt ausschließlich über das interne APEX-System.

Die Bezeichnungen **Schl. 1**, **Schl. 2** und **Schl. 3**. Diese stehen für die physisch angeschlossenen Schlüsselgeräte (z. B. Service-, Aufsteller- oder Aufsichtsschlüssel) und deren Status.

Die Anzeige dient der Verifikation, welche Schlüssel erkannt und ordnungsgemäß zugewiesen sind. Eine direkte Einsicht in Lizenz- oder Schlüsselinhalt ist für den Kunden nicht möglich.



Abbildung 3-29: Einstellmenü Schlüsseleinrichtung

3.16 Scheinakzeptor

In dem Menü Scheinakzeptor (siehe Abbildung 3-30: Menü Scheinakzeptor) gibt es die Möglichkeit, die Scheinannahme, den Auszahlwert und den Auszahlvorrat des Scheinakzeptors zu konfigurieren, wenn entsprechende Komponenten eingebaut sind.

Der Scheinakzeptor nimmt Banknoten an, während der Dispenser recycelt und angenommene Scheine wieder ausgibt.

Ein Umschalten auf andere Scheinwerte ist nur möglich, wenn der Dispenser zuvor vollständig entleert wurde.

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 Scheinsorten 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 3-30: Menü Scheinakzeptor

3.17 Münzprüfer

In dem Menü Münzprüfer (siehe Abbildung 3-31: 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 Einstellmöglichkeiten der Stückelung sind: 0,10€, 0,20€ und 0,50 € 1,-€ und 2,-€.

Es ist aus gesetzlichen Gründen nicht möglich, die Münzeinheit zu deaktivieren. Das Gerät kann nur mit angesteckter und korrekt initierter Münzeinheit in den Spielbetrieb gehen. Es können Münzen angenommen und ausgezahlt werden.



Abbildung 3-31: 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.
- Die Münzwerte 0,50,-€, 1,-€ und 2,-€ können deaktiviert werden. Die Annahme der anderen Münzstückelungen lässt sich nicht deaktivieren.

3.18 Hopper

In dem Einstellmenü Hopper (siehe Abbildung 3-32: Menü Hopper) erhält man eine Übersicht über den Hopper Inhalt bzw. Kasseninhalt für die einzelnen Münz-Stückelungen. Außerdem sind in diesem Menü durch Betätigung des jeweiligen Buttons folgende Hopper-Aktionen möglich:

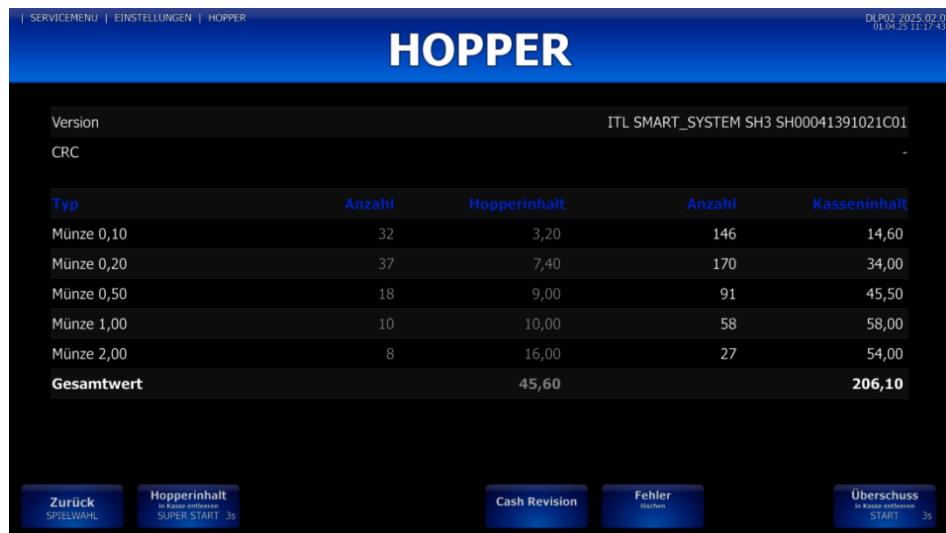


Abbildung 3-32: Menü Hopper

„Hopperinhalt in Kasse leeren“: Der Hopper-Inhalt wird in die Münzgeldkasse entleert. Die entsprechenden Bestände werden während der Transaktion angezeigt.

„Überschuss in Kasse leeren“: Der Füllstand des Hoppers, der sich über die 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.

„Cash Revision“: wird im nächsten Abschnitt ausgeführt

3.19 Cash Revision (Hopper-Menüpunkt)

Durch die Betätigung des Buttons, kommt man in das **Sub-Menü „Cash Revision“** (siehe Abbildung 3-33: Cash-Revision). Durch die Wahl der Button „**Münzrev. Start**“ oder „**Sch.rev. Start**“ kann entweder eine **Hopper-Revision** oder eine **Dispenser-Revision** durchgeführt werden.

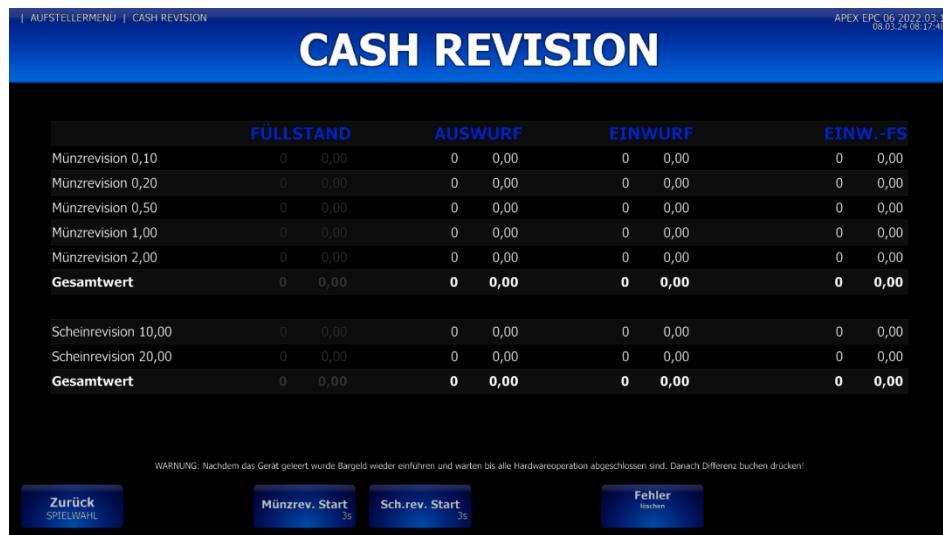


Abbildung 3-33: Cash-Revision

Durch das Drucken 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 Münzauszahlsschale 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 3-34: Cash-Revision_Münzen_1 und Abbildung 3-35: 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.

CASH REVISION								
	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
Gesamtwert	55	40,50	0	0,00	0	0,00	-55	-40,50
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
Gesamtwert	10	150,00	10	150,00	0	0,00	-10	-150,00

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

Münzrev. Start **Differenz buchen**

Abbildung 3-34: Cash-Revision_Münzen_1

CASH REVISION								
	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
Gesamtwert	55	40,50	0	0,00	0	0,00	-55	-40,50
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
Gesamtwert	10	150,00	10	150,00	10	150,00	0	0,00

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

Münzrev. Start **Differenz buchen**

Abbildung 3-35: Cash-Revision_Münzen_2

Mit dem Button „**Sch.rev. Start**“ wird die Revision des Scheine Managements 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 gefüllt werden. Wenn die Geldsumme der Scheinmenge mit den gebuchten Scheinwerten übereinstimmt, wird die Revision ohne Differenz abgeschlossen. Bei einem Differenzbetrag, siehe dazu Abbildung 3-36: Cash-Revision_Scheine_1 und Abbildung 3-37: 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
Gesamtwert	55	40,50		55	40,50	0	0,00	-55	-40,50
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
Gesamtwert	10	150,00		0	0,00	0	0,00	-10	-150,00

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

Sch.rev. Start **Differenz buchen**

Abbildung 3-36: 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
Gesamtwert	55	40,50		55	40,50	55	40,50	0	0,00
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
Gesamtwert	10	150,00		0	0,00	0	0,00	-10	-150,00

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

Sch.rev. Start **Differenz buchen**

Abbildung 3-37: Cash-Revision_Scheine_2

Mit dem Button „**Fehler löschen**“ können bei der Revision auftretende Fehler, wie z.B. ein Münzklemmer oder Scheinklemmer, gelöscht und somit das Ergebnis um den aufgetretenen Fehler korrigiert werden.

3.20 Grafik-Test

In dem Menü Grafiktest können zur Prüfung der Gerätemonitore verschiedene Testseiten mit unterschiedlichen Bildschirmanzeigen - siehe **Abbildungen 3-38 bis 3-41** unten - aufgerufen werden, um die Funktion der Monitore zu prüfen.

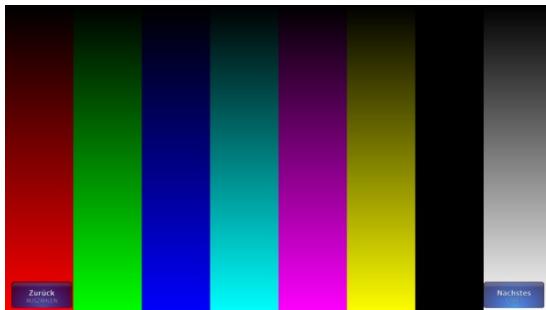


Abbildung 3-39: Grafiktest 1



Abbildung 3-38: Grafiktest 2



Abbildung 3-41: Grafiktest 3



Abbildung 3-40: Grafiktest 4

3.21 I/O Test

In dem Menü I/O Test (siehe Abbildung 3-42: 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.

A screenshot of the I/O Test menu. The top bar shows 'AUFSTELLERMENU | I/O TEST' and the date '22.05.25 14:08:21'. The main title is 'I/O TEST'. Below the title are two tables: one for buttons and one for doors. At the bottom, there is a message about leaving the menu and a 'Zurück' (Back) button.

Abbildung 3-42: Menü I/O Test SL32



Abbildung 3-43: Menü I/O Test ASUP

3.22 LED Test

In dem Menü LED Test (siehe Abbildung 3-44: 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 3-44: Menü LED Test

3.23 Sound Test

Im Menüpunkt Sound Test (siehe Abbildung 3-45: Menü Sound Test) kann die Funktionalität der einzelnen Lautsprecher überprüft werden. Der Bildschirm zeigt drei

Testschaltflächen zur gezielten Ansteuerung der Kanäle Links (Left Channel), Mitte (Center Channel) und Rechts (Right Channel).

Durch Betätigung der jeweiligen Schaltfläche wird ein Testsignal über den entsprechenden Lautsprecher ausgegeben, sodass die akustische Wiedergabe einzeln überprüft und verifiziert werden kann. Dies dient der Sicherstellung der korrekten Funktion der Audioausgabe im System.

Die Schaltfläche „Zurück“ (SPEZIALMENÜ) ermöglicht die Rückkehr zum vorherigen Menü.

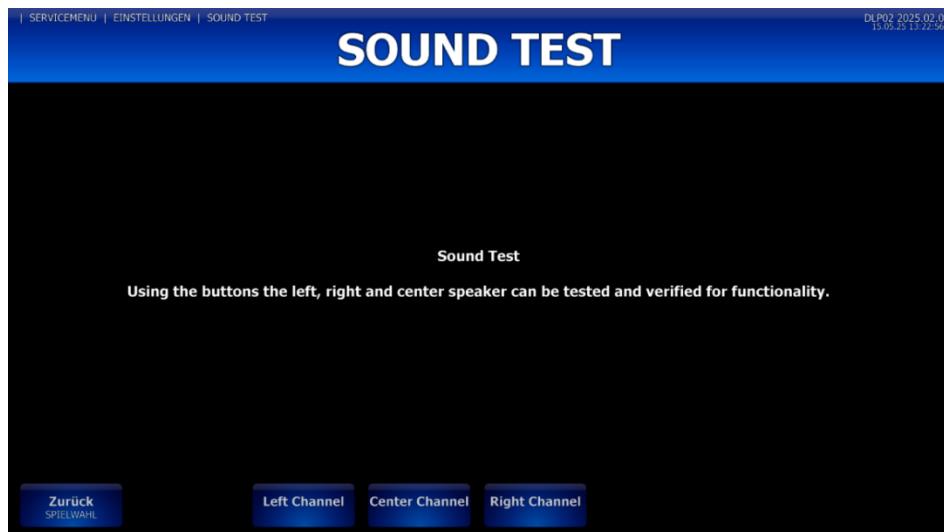


Abbildung 3-45: Menü Sound Test

3.24 Touchscreen-Kalibrierung

Die Touchscreen Kalibrierung (siehe Abbildung 3-46: 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 3-47: Menü Touchscreen Kalibrierung 2). Sollte die Kalibrierung stark verstellt sein, gibt es die Möglichkeit im Servicemenü (siehe Abbildung 3-47: Menü Touchscreen Kalibrierung 2) die „Start“ Taste zu drücken, um den Kalibriermodus zu starten.

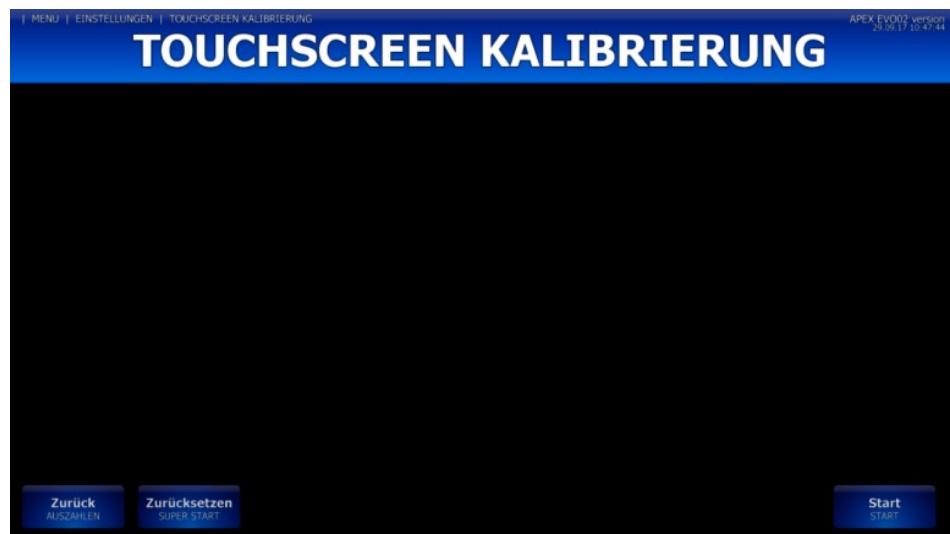


Abbildung 3-46: Menü Touchscreen Kalibrierung 1

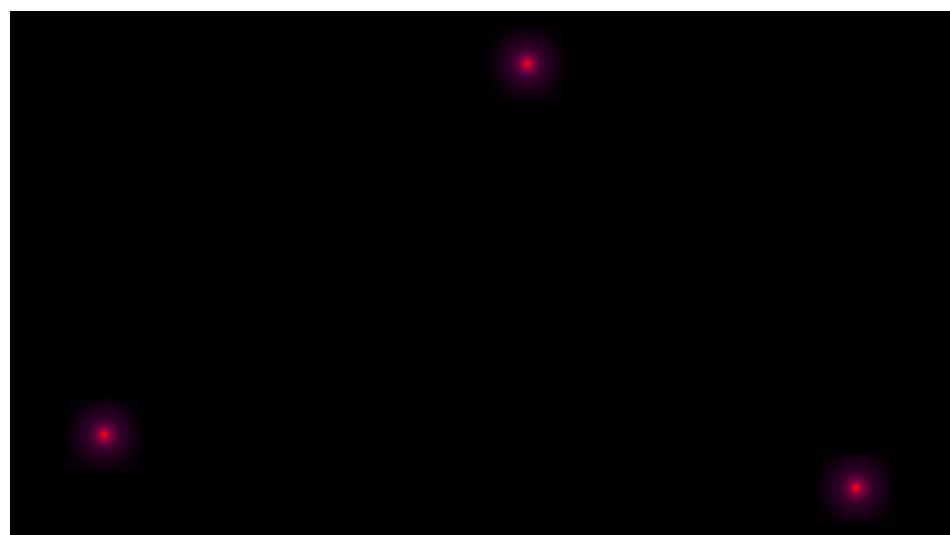


Abbildung 3-47: Menü Touchscreen Kalibrierung 2

3.25 USB Geräte

In dem Menü „USB Geräte“ (siehe Abbildung 3-48: Menü USB Geräte-Seite 1) sind Details der USB Geräte dargestellt.

Im Menü USB Geräte werden alle im System erkannten USB-Komponenten aufgelistet. Zu jedem Gerät werden relevante Informationen wie Produktnamen, Seriennummer, Hersteller, Software- und Konfigurationsversion sowie CRC-Prüfsummen angezeigt.

Folgende Geräte sind beispielhaft im System verbunden:

- COMMON: Zentrale Systemkomponente, zeigt unter anderem den aktiven Sitzungsstatus (SESSION_ACTIVE) sowie die aktuelle Temperatur des Chips. (siehe Abbildung 3-48: Menü USB Geräte-Seite 1)
- COINLIFT: Steuerungseinheit für den Münztransport. Siehe Abbildung 3-49: Menü USB Geräte-Seite 2
- KP_1.0: Eingabemodul für Tür- und Tastenkontakte, z. B. MAINDOOR, KEY_ACCOUNT, PRINTERDOOR. Siehe Abbildung 3-50: Menü USB Geräte-Seite 3
- KPanel2: Bedienfeld mit Tasten für Spielsteuerung, z. B. START, AUTOSTART, PAYOUT. Siehe Abbildung 3-51: Menü USB Geräte-Seite 4

Die Anzeige erfolgt seitenweise. Über die Navigationstasten kann zwischen den Geräten gewechselt werden.



Abbildung 3-48: Menü USB Geräte-Seite 1



Abbildung 3-49: Menü USB Geräte-Seite 2



Abbildung 3-50: Menü USB Geräte-Seite 3



Abbildung 3-51: Menü USB Geräte-Seite 4

3.26 Master RAM Clear

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

3.27 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.

3.28 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.

3.29 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 3-52: 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 3-52: Menü Aktivierung aktualisieren

3.30 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 3-53: Menü Einstellungen importieren ohne USB)

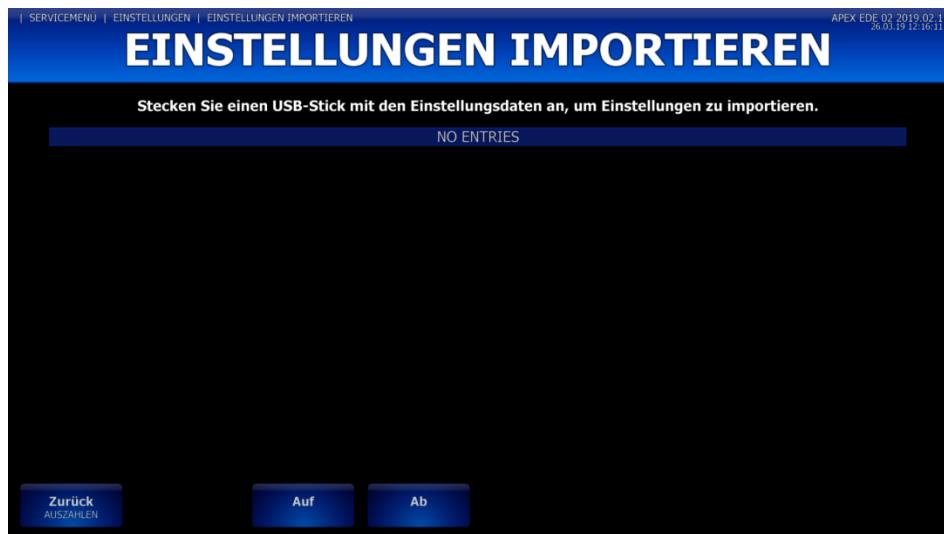


Abbildung 3-53: Menü Einstellungen importieren ohne USB

- PC-Box öffnen und den USB-Stick mit der Einstellungsdatei an einen der Mainboards oder Backplanes USB Steckplätze anstecken. Der USB-Stick wird gelesen und verfügbare Einstellungsdateien werden angezeigt (siehe Abbildung 3-54: Menü Einstellungen importieren mit USB).

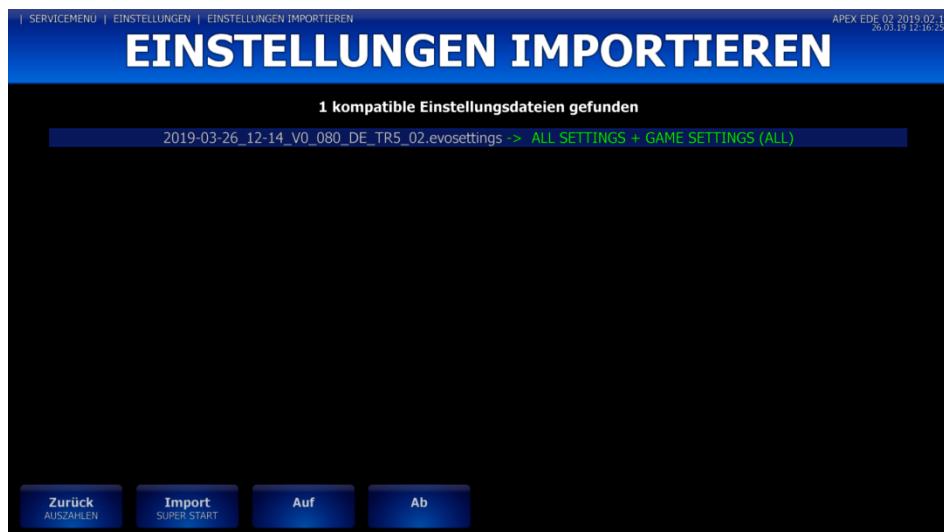


Abbildung 3-54: Menü Einstellungen importieren mit USB

- 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 angewählt 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 3-55: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen)
- Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.



Abbildung 3-55: Menü Einstellungen importieren - Import abgeschlossen

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

3.31 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 3-56: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-56: Menü Einstellungen exportieren, ohne USB

Dann muss die PC-Box geöffnet und ein FAT32 formatierter USB-Stick an einen der USB Steckplätze des Mainboards angesteckt werden. Wenn der USB-Stick erkannt worden ist, erscheint eine entsprechende Information im Menü (siehe Abbildung 3-57: Menü Einstellungen exportieren, mit USB)



Abbildung 3-57: 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.

3.32 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 3-58: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-58: Menü Log-Dateien exportieren, ohne USB

Es muss dann ein FAT32 formatierter USB-Stick auf einem **freien** USB Steckplatz am Mainboard angesteckt werden.

Wenn der USB-Stick erkannt wird, so wird eine entsprechende Information auf dem Bildschirm angezeigt (siehe Abbildung 3-59: Menü Log-Dateien exportieren, mit USB)



Abbildung 3-59: 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.

3.33 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 3-60: Menü Fiskaldaten exportieren, ohne USB)



Abbildung 3-60: Menü Fiskaldaten exportieren, ohne USB

Dann muss die PC-Box geöffnet werden und auf einen der **freien** USB Steckplätze des Mainboards ein FAT32 formatierter USB-Stick eingesteckt werden. Wenn der USB-Stick erkannt wurde, wird auf dem Bildschirm eine entsprechende Information angezeigt (siehe Abbildung 3-61: Menü Fiskaldaten exportieren, mit USB)



Abbildung 3-61: 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 3-62: Menü Fiskaldaten exportieren, exportierte Dateien).



Abbildung 3-62: 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 3-63: Menü Fiskaldaten exportieren, übersprungene Dateien).

Das Menü kann jetzt verlassen und der USB-Stick von dem Steckplatz abgezogen werden.



Abbildung 3-63: Menü Fiskaldaten exportieren, übersprungene Dateien

3.34 Software Update

Im Menü Software Update (siehe Abbildung 3-64: Menü Software Update Übersicht) kann die Software des Geräts aktualisiert werden. Hierzu wird ein **exFat** formatierter USB-Stick an das Mainboard mit den entsprechenden Update-Dateien eingesteckt (siehe Abbildung 3-65: Software Update USB Stick).

Sobald ein USB-Stick erkannt wurde, erscheint eine Liste mit verfügbaren Einträgen.

Die Navigation erfolgt über die Schaltflächen Auf und Ab. Mit Zurück gelangt man wieder ins Spielmenü. Wenn keine Update-Dateien vorhanden sind, wird der Hinweis "KEINE EINTRÄGE" angezeigt.

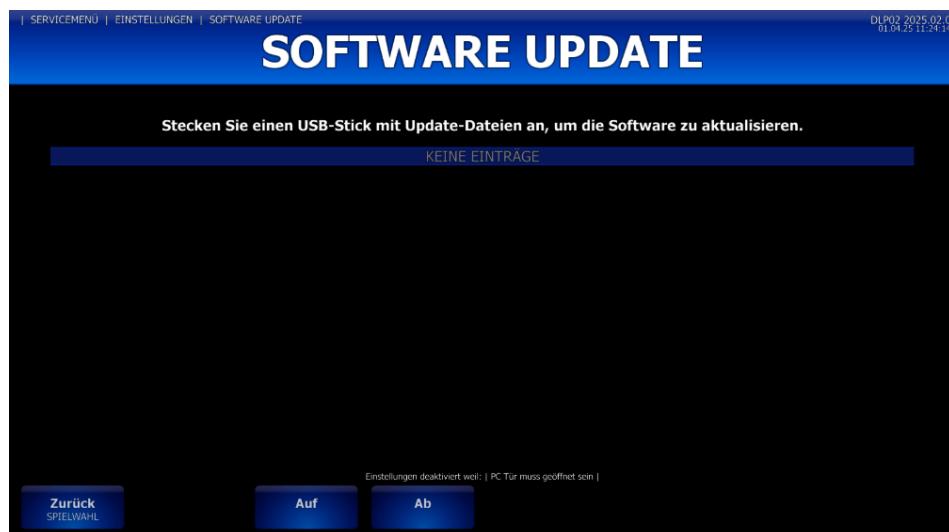


Abbildung 3-64: Menü Software Update Übersicht

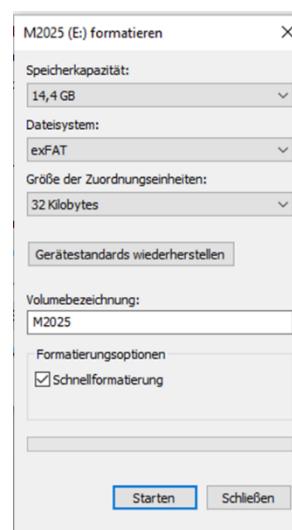


Abbildung 3-65: Software Update USB Stick Formatierung

4 Statistik

In dem **Menü „Statistik“ im Servicemenü** (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 Spielesstatistik 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	0,00%	0
CL Blazing Gems	0	0	0	0,00%	0
Book Of The 7 Seas	0	0	0	0,00%	0
Dragon Warrior	0	0	0	0,00%	0
CL Emperors of the Nile	0	0	0	0,00%	0
Eye Of The Dragon	0	0	0	0,00%	0
Eye Of The Queen	0	0	0	0,00%	0
Jupiter Thunder	0	0	0	0,00%	0
APEX Leonards Code	0	0	0	0,00%	0
Mayan Moons	0	0	0	0,00%	0
Queen Cleopatra	0	0	0	0,00%	0
CL Queen Cleopatra	0	0	0	0,00%	0
CL Reel Attraction	0	0	0	0,00%	0
Sizzling 15	0	0	0	0,00%	0
The Lady Of Wall Street	0	0	0	0,00%	0
<next>		0	0	0,00%	0
SPELSTATISTIK ÜBERSICHT					
	Spiele	Gewonnene Spiele %	Level	Preis	Quote
Risiko	0	0,00%	0	0	0,00%
Risikoleiter	0	0,00%	0	0	0,00%
Supergames	0	0,00%	0	0	0,00%
HAUPTSTATISTIK					
	Spiele	Level	Preis	Quote	Netto
Zurück PAYOUT	Auf	Ab			Details START

Abbildung 4-2: Menü Spielesstatistik Übersicht

4.2 Spielstatistiken

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

| SERVICEMENU | STATISTIK | SPIELSTATISTIKEN

APEX EPC 05.2021.03.23
27.08.21 19:12:23

SPIELSTATISTIKEN

Spiele

CC Red Hot Burning
CC Red Hot 7
CC Red Hot 7 Xtreme
CC Cash Runner
CC Queen Cleopatra
CC Blazing Gems
CC Emperors of the Nile
CC Reel Attraction
Queen Cleopatra
Dragon Warrior
Viking
Mayan Moons
Wild At Heart
APEX Leonards Code
APEX Ocean Tale
APEX Arriva
APEX Thirteen
Eye Of The Dragon
Book Of The 7 Seas
18 mehr

CC Red Hot Burning

Gestartet:	2
Hauptspiele:	141
Bonus Spiele:	0
Respins:	6
Spiele gesamt:	147
Level Hauptspiele:	1.410
Level Bonus Spiele:	0
Level Respins:	0
Gesamtevel:	1.410
Preis Hauptspiele verbucht:	270
Preis Bonus Spiele verbucht:	0
Preis Respins verbucht:	80
Gesamtpreis verbucht:	350
Gesamtpreis (ohne Risiko):	350
Preis Risiko:	0
Level Risiko:	0
Quote:	24,82%
Quote ohne Jackpot:	24,82%
Netto:	1.060

Zurück
SPIELWAHL

Auf

Ab

Permanent

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.

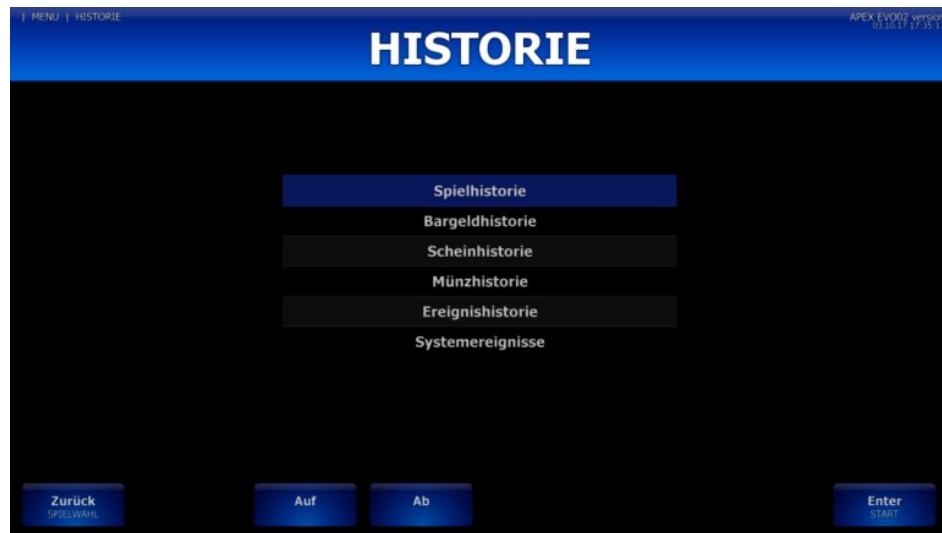


Abbildung 5-1: Menü Historie

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.

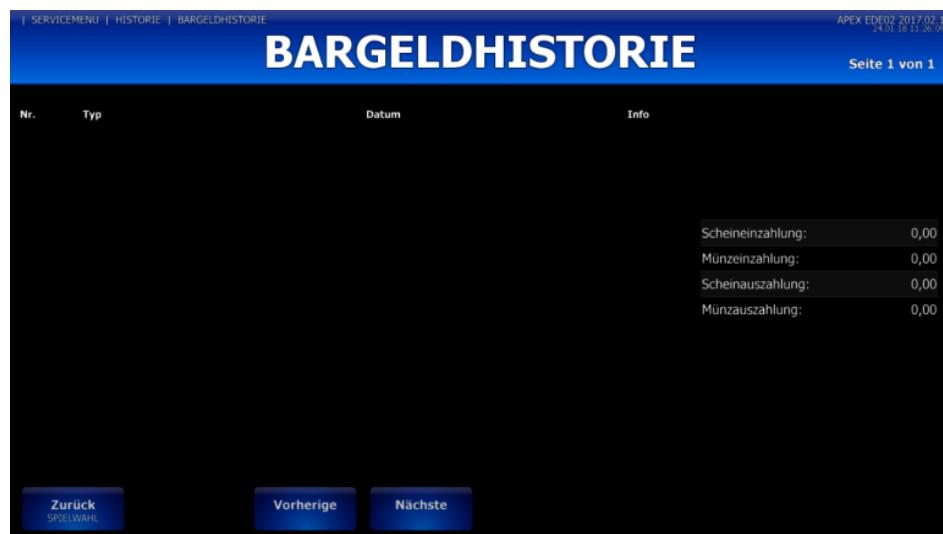


Abbildung 5-3: Menü Bargeldhistorie

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.

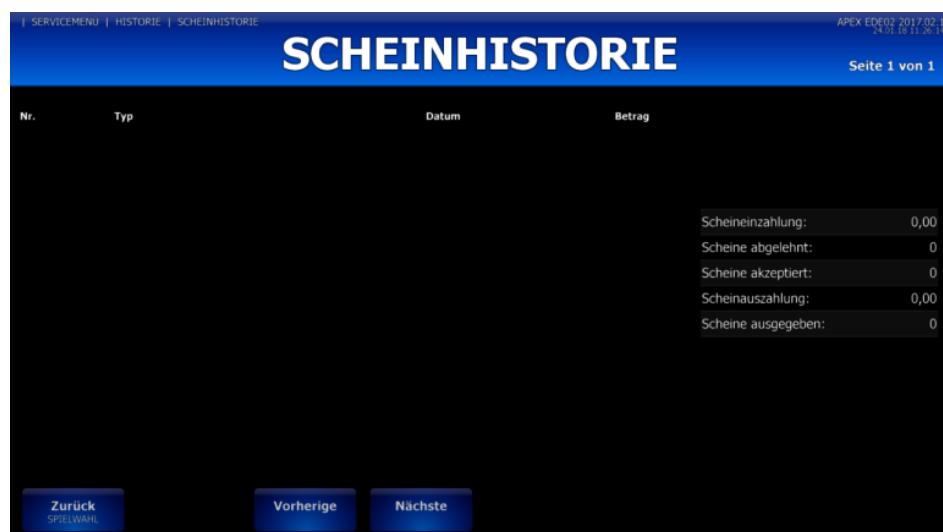


Abbildung 5-4: Menü Scheinhistorie

5.4 Münzhistorie

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



Abbildung 5-5: Menü Münzhistorie

5.5 Ereignishistorie

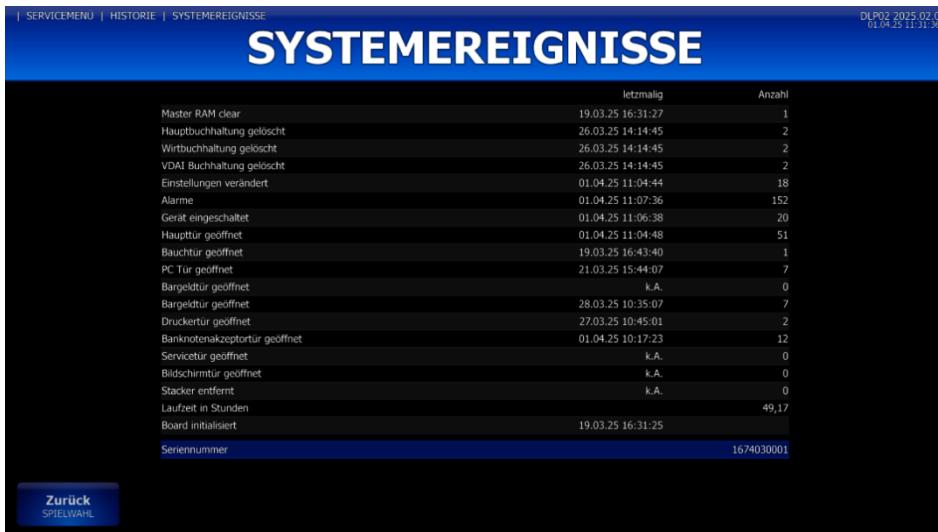
In dem Menü „Ereignishistorie“ (siehe Abbildung 5-6: Menü Ereignishistorie) werden Ereignisse, wie z.B. Einschalten des Gerätes oder Türöffnungen mit Zeitstempeln angezeigt.



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	19.03.25 16:31:27	1
Hauptbuchhaltung gelöscht	26.03.25 14:14:45	2
Wirtbuchhaltung gelöscht	26.03.25 14:14:45	2
VDAI Buchhaltung gelöscht	26.03.25 14:14:45	2
Einstellungen verändert	01.04.25 11:04:44	18
Alarne	01.04.25 11:07:36	152
Gerät eingeschaltet	01.04.25 11:06:38	20
Haupttür geöffnet	01.04.25 11:04:48	51
Bauchtür geöffnet	19.03.25 16:43:40	1
PC Tür geöffnet	21.03.25 15:44:07	7
Bargeldtür geöffnet	k.A.	0
Bargeldtür geöffnet	28.03.25 10:35:07	7
Druckertür geöffnet	27.03.25 10:45:01	2
Banknotenakzeptortür geöffnet	01.04.25 10:17:23	12
Servicetür geöffnet	k.A.	0
Bildschirtür geöffnet	k.A.	0
Stacker entfernt	k.A.	0
Lauzeit in Stunden		49,17
Board initialisiert	19.03.25 16:31:25	
Serialnummer		1674030001

Abbildung 5-7: Menü Systemereignisse

6 Systeminformationen

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

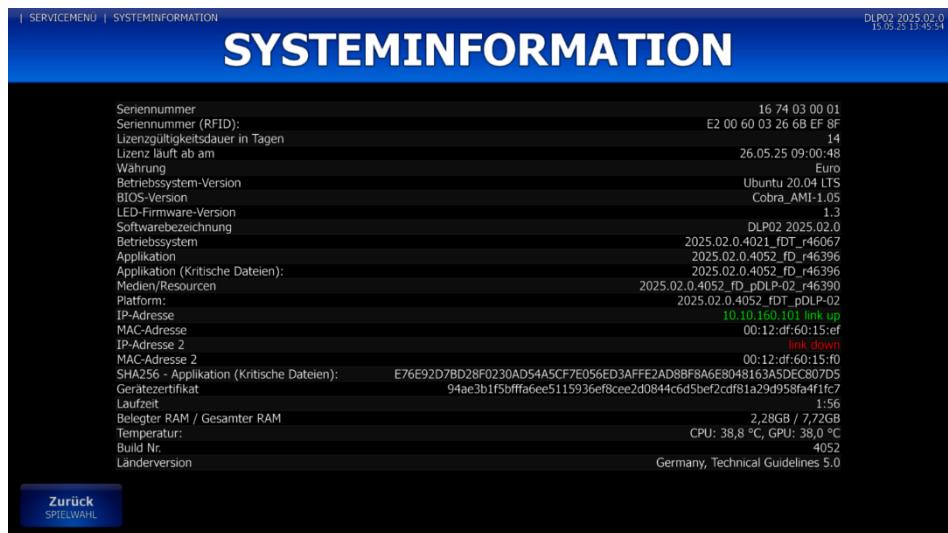


Abbildung 6-1: Menü Systeminformationen

7 Aufsichtmenü

Das „Aufsichtmenü“ (siehe Abbildung 7-1: Aufsichtmenü) wird durch Einsticken des Schlüsselschalters „Aufsicht“ aufgerufen. Es können - je nach Konfiguration (siehe Abbildung 3-15: Menü Aufsichtmenü) – z.B. folgende Untermenüs aufgerufen werden: Spielhistorie, Auffüllung und Spielerkarteneinrichtung.



Abbildung 7-1: Aufsichtmenü

7.1 Spielhistorie (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **5.1** Spielhistorie

7.2 Bargeldhistorie (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **5.2** Bargeldhistorie

7.3 Münzhistorie (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **5.4** Münzhistorie

7.4 Scheinhistorie (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **5.3** Scheinhistorie

7.5 Ereignishistorie (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **5.5** Ereignishistorie

7.6 Cash Revision (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt **3.19** Cash Revision (Hopper-Menüpunkt)

7.7 Auffüllung (Aufsichtmenü)

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 die Anzeige „Auffüllung erforderlich“ auch dem Bildschirm erscheint ist das Gerät nachzufüllen.

Wenn dieses auf dem unteren Monitor angezeigt wird, können wahlweise Münzen oder Scheine per Münzprüfer bzw. Scheinakzeptor nachgefüllt werden. In allen Bauarten kann zur Münznachfüllung auch die Münzschütté 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
Münznachfüllung 0,20 (min. x0)	0	0,00	0
Münznachfüllung 0,50 (min. x0)	0	0,00	0
Münznachfüllung 1,00	0	0,00	0
Münznachfüllung 2,00	0	0,00	0
Gesamtwert		0,00	0,00
Scheinnachfüllung 10,00	0	0,00	0
Scheinnachfüllung 20,00	0	0,00	0
Gesamtwert		0,00	0,00

Abbildung 7-2: Menü Auffüllung



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

7.8 Spielerschlüsseleinrichtung (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt [3.14 Spielerschlüsseleinrichtung](#)

7.9 Spiele Ein-/Ausschalten (Aufsichtmenü)

Siehe Menüpunkt [3.6.8 Abschaltung einzelner Spiele \(Spieleinstellungen\)](#) und Abbildung 7-5: Menü Ein-/Ausschalten

Beide Menüs bei den Software-Versionen „Clover Cash Plus“ und „Diamond Link“ verfügen über die Berechtigung, mit der jeweils zugehörigen Servicekarte Spiele ein- und auszuschalten.

Spiele können sowohl im Aufsteller Menü, als auch im Aufsichtmenü Ein- und Ausgeschalten werden, allerdings muss diese Funktion erst über das Service Menü unter dem Punkt Einstellungen – Aufsicht Menü – Spiele Ein-/ Ausschalten freigegeben werden.

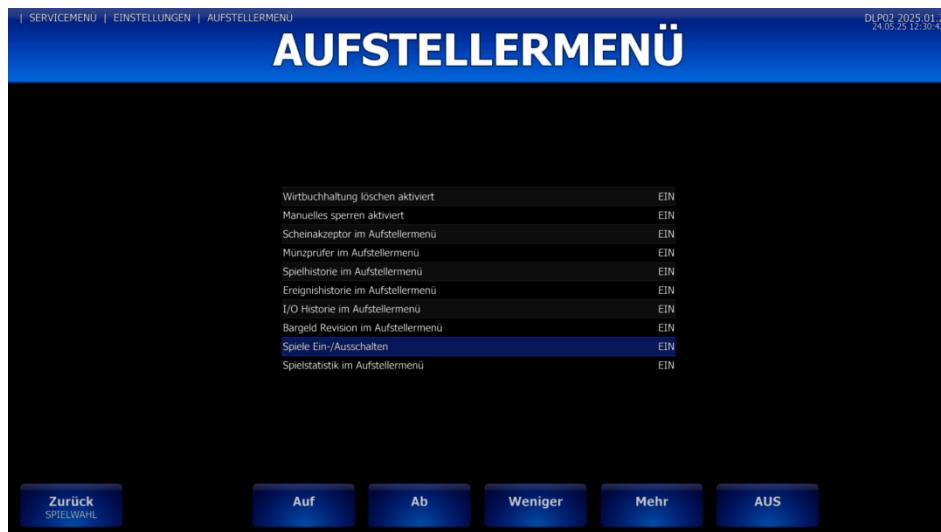


Abbildung 7-4 Spiele Ein-/Ausschalten (Aufsichtmenü)



Abbildung 7-5: Menü Ein-/Ausschalten

7.10 Gerätefunktionen (Aufsichtmenü)

In dem Menü Gerätefunktionen kann an der Münzeinheit bzw. dem Banknotenprüfer ein „Reset“ durchgeführt werden. (Siehe Abbildung 7-6: 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 7-6: Gerätefunktion

8 Aufstellermenü

Das „Aufstellermenü“ (siehe Abbildung 8-1: Aufstellermenü) wird angezeigt, wenn der Schlüsselschalter „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.

Das Menü ist folgendermaßen gegliedert:

- Hardware
- Info
- Ereignisse



Abbildung 8-1: Aufstellermenü

8.1 Hardware

8.1.1 Scheinakzeptor (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.16 *Scheinakzeptor*

8.1.2 Münzprüfer (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.17 *Münzprüfer (Aufstellermenü)*

8.1.3 Hopper (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.18 *Hopper*

8.1.4 Grafik-Test (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.20 *Grafik-Test*

8.1.5 I/O Test (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.21 *I/O Test*

8.1.6 LED Test (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.22 *LED Test*

8.1.7 Auffüllung (Aufstellermenü)

Siehe dazu 7.7 Auffüllung (Aufsichtmenü)

8.1.8 Cash Revision (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.19 Cash Revision (Hopper-Menüpunkt)

8.1.9 Entnahme (Aufstellermenü)

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 dem Button „+“ und „-“ kann die Anzahl der Münzen bzw. Scheine der jeweiligen Wertigkeit ausgewählt werden, die man entnehmen will.

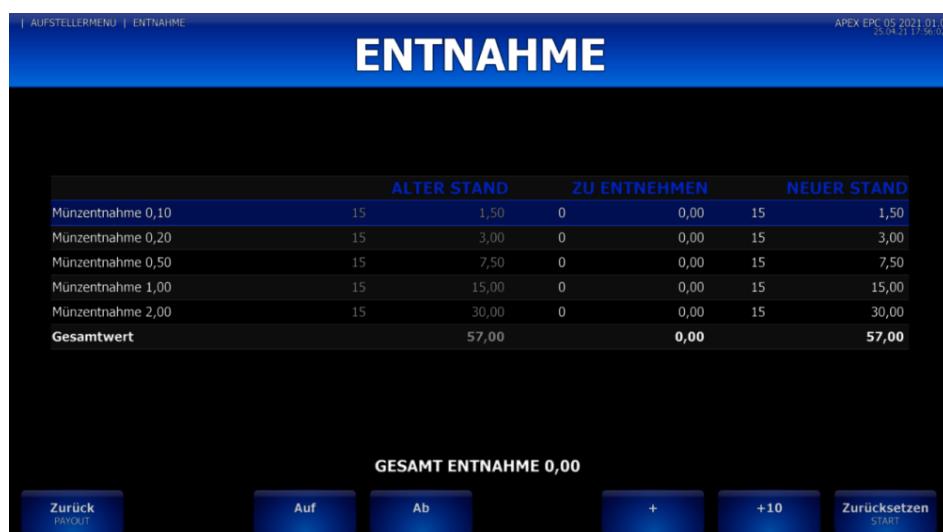


Abbildung 8-2: Entnahme 1

Mit dem Button „Zurücksetzen“ wird der Entnahmevergäng 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 (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.14 Spielerschlüsseleinrichtung

8.1.11 Touchscreen Kalibrierung (Aufstellermenü)

Siehe dazu 3.24 Touchscreen-Kalibrierung

8.2 Info

8.2.1 Wirtbuchhaltung (Aufstellermenü)

Die Wirtbuchhaltung hat grundsätzlich die gleichen Daten und Informationen wie die Hauptbuchhaltung des Servicemenüs (siehe 2.1.1 Hauptbuchhaltung (Servicemenü)). 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.

WIRTBUCHHALTUNG	
Letzte Löschung 15.05.25 12:40:56	DLP02 2005.02.0 15.05.25 12:41:00
Seite 1 von 5	
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
Zurück SPIELWAHL	Vorheriges
	Nächstes
	Löschen Ss

Abbildung 8-4: Wirtbuchhaltung 1

WIRTBUCHHALTUNG	
Letzte Löschung 15.05.25 12:40:56	DLP02 2005.02.0 15.05.25 12:40:56
Seite 2 von 5	
DISPENSER FÜLLSTAND	HOPPER FÜLLSTAND
Aktueller Dispenserstand 0,00	Aktueller Hopperstand 115,80
Scheine ausgezahlt 0,00	Münzen ausgeworfen 0,00
Dispenser nachgefüllt 0,00	Hopper nachgefüllt 0,00
Dispenser Entnahme 0,00	Hopper Entnahme 0,00
KASSE	
Münzen in Kasse 0,00	
Scheine in Kasse 0,00	
Zurück SPIELWAHL	Vorheriges
	Nächstes
	Löschen Ss

Abbildung 8-5: Wirtbuchhaltung 2

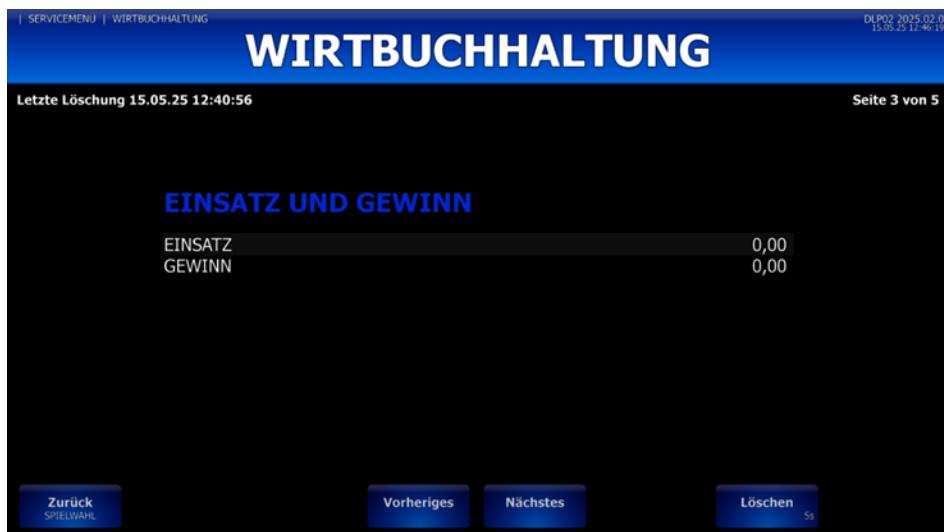


Abbildung 8-6: Wirtbuchhaltung 3



Abbildung 8-7: Wirtbuchhaltung 4



Abbildung 8-8: Wirtbuchhaltung 5

8.2.2 Scheinakzeptor (Aufstellermenü)

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

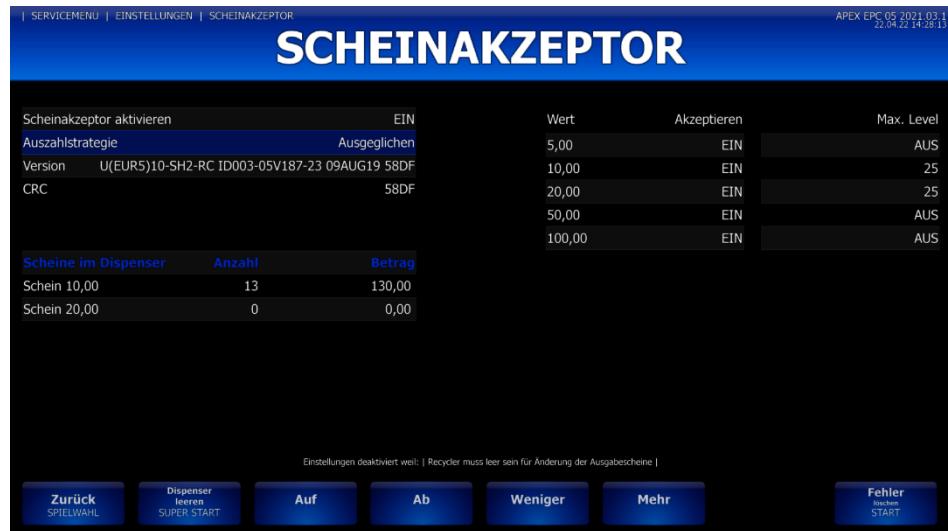


Abbildung 8-9: Menü Scheinakzeptor- ausgeglichen

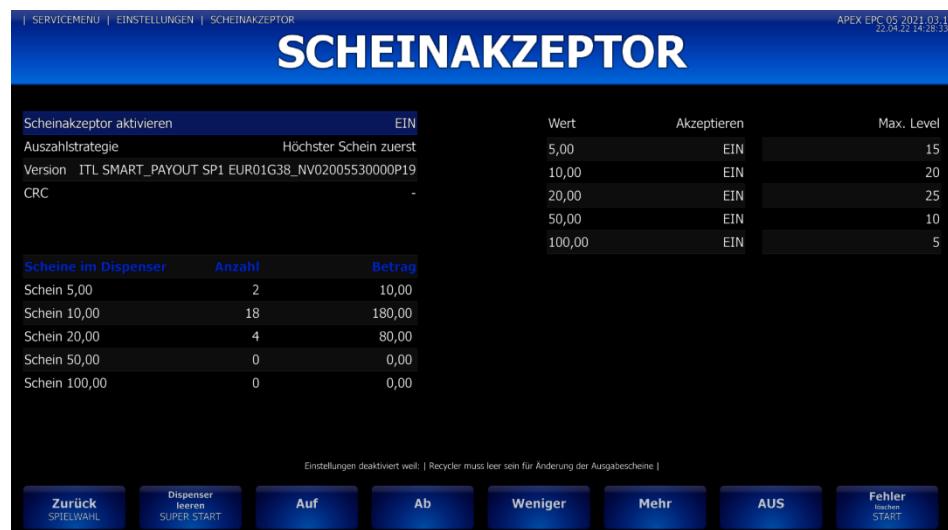


Abbildung 8-10: Menü Scheinakzeptor- höchster Schein zuerst

8.2.3 Systeminformationen (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 6 Systeminformationen.

8.2.4 Spielstatistik-Übersicht (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 4.1 Spielstatistik Übersicht

8.2.5 Spiele Ein-/Ausschalten (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 7.9 Spiele Ein-/Ausschalten (Aufsichtmenü), sowie Abbildung 8-11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten Abbildung 8-12: Abbildung 8 11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten DL



Abbildung 8-11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten



Abbildung 8-12: Abbildung 8 11: Aufstellermenü - Spiele Ein-/Ausschalten DL

8.3 Ereignisse

8.3.1 Spielhistorie (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.1 Spielhistorie

8.3.2 Bargeldhistorie (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.2 Bargeldhistorie

8.3.3 Münzhistorie (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.4 Münzhistorie

8.3.4 Scheinhistorie (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.3 Scheinhistorie

8.3.5 Ereignishistorie (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.5 Ereignishistorie

8.3.6 Systemereignisse (Aufstellermenü)

Siehe dazu Punkt 5.6 Systemereignisse