

Technische Anleitung

für den
Spielautomaten



Sachnummer 155 531

LÖWEN  **ENTERTAINMENT**
NOVOMATIC GROUP OF COMPANIES



EG-Konformitätserklärung

Im Sinne der EG-Richtlinien

89/336/EWG Elektromagnetische Verträglichkeit
73/23/EWG Niederspannung

Das Produkt

**NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT - Spielgerät
Magic Games II**

wurde entwickelt, konstruiert und gefertigt in Übereinstimmung mit den o.g. EG-Richtlinien in alleiniger Verantwortung von

NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstr. 240
55411 Bingen am Rhein

Bei einer mit uns nicht abgestimmten Änderung des Produktes verliert diese Erklärung ihre Gültigkeit.

Folgende harmonisierte Normen wurden angewandt:

**EN 50 081-1; EN 50 082-1; EN 50 082-2;
EN 55 011; EN 55 014;
EN 55 104;
EN 60 335-1; EN 60 065;
EN 61 000-3-2; EN 61 000-3-3;
EN 61 000-4-2 bis -4-6; - EN 61 000-4-11**

Folgende nationale Normen, Richtlinien und Spezifikationen wurden angewandt:

DIN VDE 0700 Teil 224

Bingen am Rhein, den 13.01.2004

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten, jedoch keine Nachrüstpflcht!
Die in dieser technischen Anleitung enthaltenen Angaben entsprechen dem Stand zur Zeit der Drucklegung.
Nachdruck, auch auszugsweise, ist ohne Genehmigung nicht gestattet!

Die in diesem Handbuch verwendeten Produktnamen können eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen sein.

Alle technischen Angaben in diesem Handbuch wurden vom Hersteller mit größter Sorgfalt erstellt. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Wir weisen darauf hin, dass weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Hersteller jederzeit dankbar.

Das Gerät sowie die Gerätesoftware sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Veränderungen an diesem Gerät bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Herstellers.
Hergestellt in Deutschland.

Ausgabe der technischen Anleitung: VE/19.02.2004
Sach-Nr. dieser Beschreibung: 155 531

Copyright
NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH · Saarlandstraße 240 · D 55411 Bingen am Rhein
Internet <http://www.loewen.de>

Inhaltsverzeichnis

1.	Sicherheitshinweise.....	4
2.	Technische Daten	5
3.	Inbetriebnahme	5
3.1.	Münzprüfer auf Weiterspielmarken anlernen	6
3.2.	Erstbefüllung	6
3.3.	Wechseln der Auszahl disk.....	7
3.4.	Münz- und Banknotensperrung.....	7
3.5.	Lautstärke für Animation und Spielbetrieb	7
3.6.	Jackpot anschließen	7
3.7.	Software updaten und überprüfen	8
4.	Wartung des Spielgeräts	8
5.	Geräte- und Funktionsbeschreibung.....	9
5.1.	Blockschaltbild	9
5.2.	Die Baugruppen	10
6.	Spielhinweise	11
7.	Optionsmenü	12
7.1.	Aufsteller-Menü	12
7.2.	Service-Menü	14
7.3.	Test-Menü	15
8.	Datenausgabe (VDAI)-Funktion	18
9.	Fehler- und Zustandsmeldungen	19
10.	Nachrüstsätze / Zubehör.....	20



Service & Infocenter von
LÖWEN ENTERTAINMENT

1. Sicherheitshinweise



Warnung! Alle Arbeiten sind nur am stromlosen Gerät vorzunehmen: Netzstecker ziehen!



Der Betrieb des Löwen-Spielautomaten ist nur in geschlossenen Räumen zulässig!



Auf Transportschäden achten!

Soweit äußerlich Transportschäden erkennbar sind, müssen diese sofort beanstandet, auf dem Lieferschein festgehalten und vom Anlieferer bestätigt werden. Der Hersteller haftet nicht für Transportschäden!



Netzanschluss

Die Einspeisung der Netzspannung erfolgt über einen Euro-Kaltgerätestecker auf der Rückseite des Gerätes. Gemäß VDE-Vorschrift ist das Gerät mit Schutzleiteranschluss zu versehen! Es ist nur das mitgelieferte, mit Schutzleiteranschluss ausgerüstete, Netzkabel zu verwenden.



Betrieb der Servicesteckdose

Bei der Wartung und Kontrolle beachten: Das Gerät ist mit einer Schukosteckdose für den Anschluss des Netzteils ausgestattet. Um Gefahrlos arbeiten zu können, muss bei Servicearbeiten der Stecker herausgezogen werden! Somit ist der Automat stromlos, gleichzeitig ist die Steckdose zum Anschluss z.B. eines LötKolben frei.



Wandbefestigung

Sichere Befestigung des Automaten ist sehr wichtig, weil außer der Gefahr erheblicher Beschädigungen des Gerätes, der Aufsteller eines nicht sachgemäß aufgestellten oder befestigten Automaten für den entstandenen Sach- und Personenschaden haftbar ist. Bei der Auswahl des Befestigungsmaterials ist das Gewicht des Gerätes von ca. 65 kg zu berücksichtigen.



Geräteöffnungen

Schlitze und andere Öffnungen im Gehäuses dienen der Lüftung. Damit das Gerät richtig funktioniert und sich nicht überhitzt, dürfen diese Öffnungen nicht verstopft oder zugedeckt werden. Darüber hinaus dürfen keine Gegenstände durch Öffnungen ins Innere des Gerätes geschoben werden. Diese könnten stromführende Teile berühren und einen Kurzschluss mit anschließendem Brand verursachen.



Touch Screen Monitor

Den Monitor niemals mit einem spitzen Gegenstand berühren.



Das Gerät nicht über Heizkörper montieren!

Das Gerät darf nur bei einer Umgebungstemperatur von 10 - 40°C und einer Luftfeuchtigkeit unter 95 % betrieben werden.

Statische Entladungen vermeiden!

Niemals an den Einstellreglern drehen!

Niemals in der Nähe von Magnetfeldern betreiben!

Bei der Installation des Gerätes VDE-Bestimmungen beachten!

2. Technische Daten

Abmessungen

Höhe außen	885 mm
Breite außen	590 mm
Tiefe außen	315 mm

Gesamtgewicht ca. 62 kg

Elektrische Werte

Primärspannung Netzspannung 230V/50Hz
 Leistungsaufnahme 160W

Beleuchtung Glassockellampen 12V/2W

Geldverarbeitung

Die Geldverarbeitung erfolgt mittels einer Hopper-Token-Anlage und Banknotenprüfer.

Münzprüfer: NRI Serie G-40.000 (Internet www.nri.de)
 Münzannahme: 10 Ct., 20 Ct., 50 Ct., 1 €, 2 €,
 Weiterspielmarken (25,6-27,8 mm Ø, 1,5-2,09 mm Dicke)

Hopper: Cube Hopper MK II
 Auszahlung 2 €, Weiterspielmarken (WSM)
 Fassungsvermögen bis zu 500 Münzen, Aufsatz zusätzlich 350 Münzen, selbstfüllend

Banknotenprüfer: Smiley NV8 (Internet www.automated-transactions.de)
 Banknotenannahme: 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 €
 Stapelvolumen Kasse: ca. 1000 Banknoten

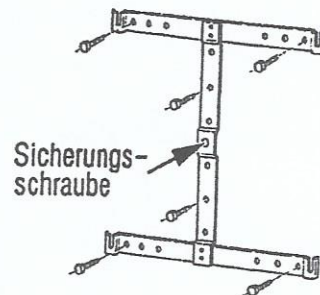
3. Inbetriebnahme



Warnung!

Alle Arbeiten sind nur am stromlosen Gerät vorzunehmen: **Netzstecker ziehen!**

Für eine waage- und lotrechte Befestigung des Automaten ist das NSM-Aufhängekreuz konzipiert. Vor dem Aufhängen des Gerätes ist das Anschlusskabel einzustecken. Nachdem der Automat aufgehängt wurde, muss er gegen unbeabsichtigte oder unerlaubte Herabnahme gesichert werden. Dazu ist die Sicherungsschraube M10x30 durch die Gehäuserückwand in die Mitte des Aufhängekreuz zu schrauben. Das Gerät ist nach ca. 30 Sekunden betriebsbereit.



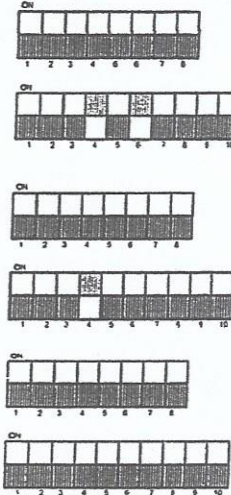
3.1. Münzprüfer auf Weiterspielmarken anlernen

Der Münzprüfer nimmt 10 Ct., 20 Ct., 50 Ct., 1 € und 2 €-Münzen an. Darüber hinaus können Weiterspielmarken programmiert werden.

Vorgehensweise:

- Gerätetür öffnen und Monitor nach links ausschwenken. Dazu muss die Monitorhalterung rechts leicht angehoben werden. Hopper-Token-Anlage nach vorne herausziehen und nach rechts klappen. Der Münzprüfer bleibt im Automaten angeschlossen. Auf der Rückseite des Münzprüfers befinden sich zwei Schalterblöcke.
- Nr. 4 und 6 auf der 2. Bank müssen auf ON gestellt werden.
- Mindestens 10 Münzen oder Weiterspielmarken der gewünschten Sorte einwerfen. Anschließend den DIP-Schalter 6 wieder auf OFF stellen. Bei erfolgreicher Anlernung gibt der Münzprüfer ein akustisches Signal ab (Klicken der Annahmeweiche). Die Messwerte sind registriert. Bei zwei akustischen Signalen war die Programmierung nicht erfolgreich.

Schalter 4 wieder auf OFF schalten.



3.2. Erstbefüllung

Bei der Erst- oder bei einer Neuaufstellung des Spielautomaten müssen Münzen und Weiterspielmarken in die Hopper gefüllt werden.

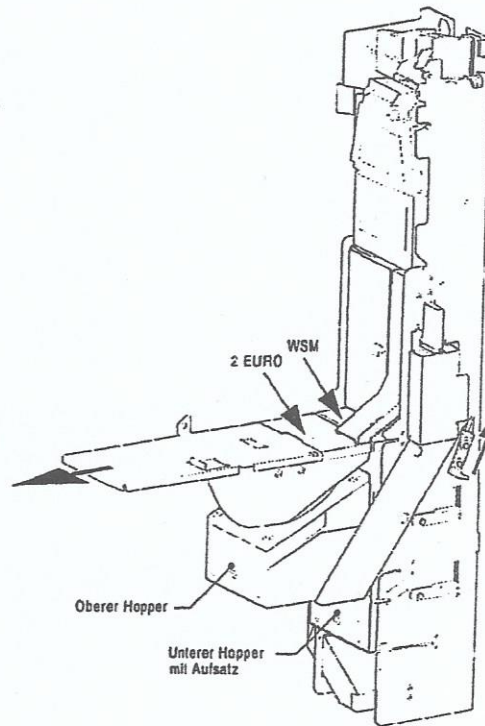
Werkseitig ist der obere Hopper für 2 €-Münzen, der untere für Weiterspielmarken vorgesehen.

Für eine Erstbefüllung sind folgende Mengen empfohlen:

2 €	50 Münzen
WSM (Wert 5 €)	300 Weiterspielmarken

Zur Erstbefüllung ist wie folgt vorzugehen:

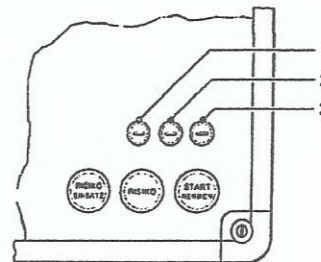
- Gerätetür öffnen und Monitor nach links ausschwenken.
- Hopper-Token-Anlage nach vorne herausziehen und nach rechts klappen. Verriegelung nach oben drücken und das Abdeckblech nach vorne schieben.
- Münzen abgezählt einfüllen.
- Den mittleren Schlüsselschalter [2] drehen.
- Taste "HOPPER LEVEL / REFILL" drücken. Mit den Pfeiltasten kann der gewünschte Hopper gewählt werden (A = WSM, B = 2 €).
- Die eingefüllte Münzanzahl eingeben und mit REFILL bestätigen.
- Durch Drehen des Schlüsselschalters Menü verlassen.



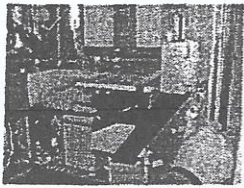
Zur Nachbefüllung ist wie folgt vorzugehen:

- Den Schlüsselschalter [1] drehen.
- Münzen einfüllen. Über Hopper Refill wird der eingeworfene Betrag angezeigt.
- Durch Drehen des Schlüsselschalters Menü verlassen.

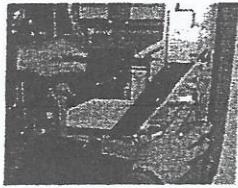
Für andere Weiterspielmarken kann die Auszahldisk und das Münzauswurfplättchen getauscht werden (siehe Zubehör Seite 20.)



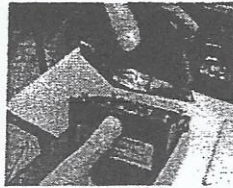
3.3. Wechseln der Auszahldisk



Hopper-Token-Anlage nach vorne herausziehen. Rastklinke oben entriegeln und Hopperabdeckung nach links abziehen



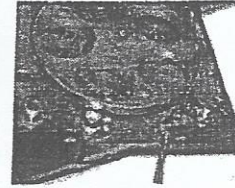
Transportsicherungsschrauben entfernen. Rastklinke mitte entriegeln und Hopper mit der Halterung nach vorne herausziehen. Stecker abziehen.



Roten Sperrhebel an der Hopper-Rückseite nach unten schieben und das Hopper-Oberteil nach oben schieben und abnehmen.



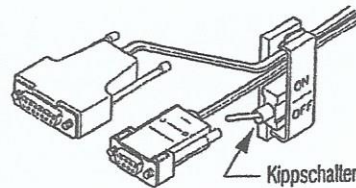
Abdeckformteil nach oben heraushebeln.



Auszahldisk und Münzauswurfplättchen tauschen. Hopper in umgekehrter Reihenfolge wieder zusammen bauen.

3.4. Münz- und Banknotensperrung

Die Annahme von Münzen kann im Optionsmenü eingestellt werden. Um ins Optionsmenü zu gelangen muss die Gerätetür geöffnet sein. Anschließend muss man den Kippschalter im Inneren des Gerätes an der linken Gehäusesseite auf ON stellen. Unter BUCHHALTUNGSEINSTELLUNG können mit +/- die entsprechenden Münzen gesperrt werden. Banknoten können nur am Banknotenprüfer direkt gesperrt werden.



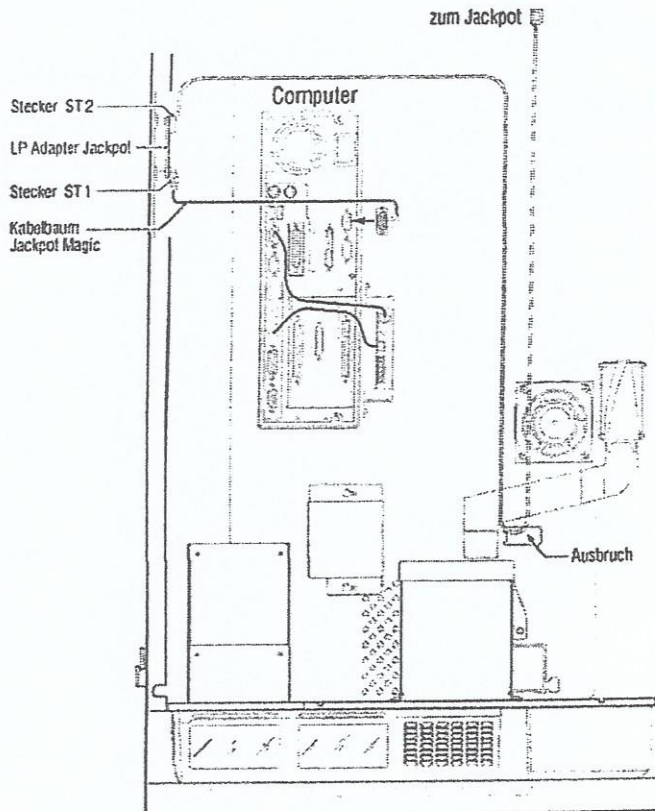
Kippschalter

3.5. Lautstärke für Animation und Spielbetrieb

Bei geschlossener Gerätetür kann mit dem unteren Schlüsselschalter unter EINSTELLUNGEN mit +/- die Lautstärke eingestellt werden.

3.6. Jackpot anschließen

- Gerät stromlos schalten (Netzstecker ziehen) und Tür öffnen.
- Hopper-Token-Anlage ausschwenken.
- Verbindungskabel zum Jackpot durch den Ausbruch in der Gehäuserückwand gemäß Skizze verlegen (Verbindungsabel ggf. mit einer Zugentlastung versehen).
- Münzanlage wieder einschwenken.
- Gerät in Betrieb nehmen und über das Options-Menü die entsprechende Jackpot-Einstellung vornehmen. Dazu muss der Kippschalter im Inneren des Gerätes an der linken Gehäusesseite betätigt werden. Zur Jackpoteinstellung gelangt man über "BUCHHALTUNGSEINSTELLUNGEN => WEITER => WEITER". Das "JACKPOT-SYSTEM" muss auf Merkur gestellt werden (Softwareunterstützung nur für ADP Mystery Jackpot). Bei "MASCHINE" wird die Nummer des benutzten Steckplatz eingestellt. Mit Übernehmen wird die Einstellung bestätigt und durch erneutes Drücken des Kippschalters das Testmenü verlassen.



3.7. Software updaten und überprüfen

Bei der Magic Games II wird ein Programmupdate mittels einer Festplatte durchgeführt. Diese Festplatte wird als Update-Festplatte bezeichnet. Ein Programmupdate besteht aus zwei Schritten, dem Kopieren der Software (Update) und dem Überprüfen der Software (Überprüfung). Soweit möglich, bleiben alle Einstellungen, Statistiken und Buchhaltungen nach einem Update unverändert, es empfiehlt sich aber (speziell nach einem Festplattentausch) die Einstellungen zu kontrollieren. Fehlermeldungen beim updaten siehe Seite 19.

Ablauf des Programmupdates

Update

- 1) Gerät ausschalten, PC öffnen, Update-Festplatte in den Wechselrahmen einschieben (Achtung: der Test muss ausgeschaltet sein).
- 2) Gerät einschalten, der Updatevorgang startet automatisch. Es wird zuerst die eingebaute interne Festplatte (auf die das Update durchgeführt wird) formatiert (Textanzeige bis 100%), anschließend wird die Software kopiert. Der Fortschritt des Kopiervorganges kann am angezeigten Balken mitverfolgt werden. das Programmupdate durchgeführt.
- 3) Wenn „UPDATE DURCHGEFÜHRT“ angezeigt wird, das Gerät ausschalten und die Update-Festplatte aus dem Wechselrahmen entfernen.

Überprüfung

- 1) Gerät wieder einschalten, der Überprüfungsvorgang startet automatisch. Es wird die kopierte Software auf der eingebauten internen Festplatte überprüft. Der Fortschritt des Überprüfungsvorganges kann am angezeigten Balken mitverfolgt werden.
- 2) Wenn „ÜBERPRÜFUNG DURCHGEFÜHRT“ angezeigt wird, das Gerät wieder ausschalten. Das Gerät wieder einschalten, die Einstellungen als auch die Touchscreen-Kalibrierung bitte überprüfen. Das Gerät ist danach betriebsbereit.

Der Überprüfungsvorgang kann auch während des Betriebes durchgeführt werden (Zum Überprüfen der Korrektheit der Software). Dazu muss beim Einschalten des Gerätes der Service-Schalter eingeschaltet werden. Überprüfung wie oben beschrieben durchführen. Anschließend den Service-Schalter ausschalten und das Gerät neu starten. Obwohl die Update-Festplatte eingesteckt ist, startet kein Update, sondern nur die Software von der Update-Festplatte. Dann ist der Test-Schalter eingeschaltet. Mit dieser Funktion kann ein neues Update begutachtet werden (ohne die eingebaute interne Festplatte) zu verändern. Zum Updaten den Test-Schalter immer ausschalten!

4. Wartung des Spielgeräts



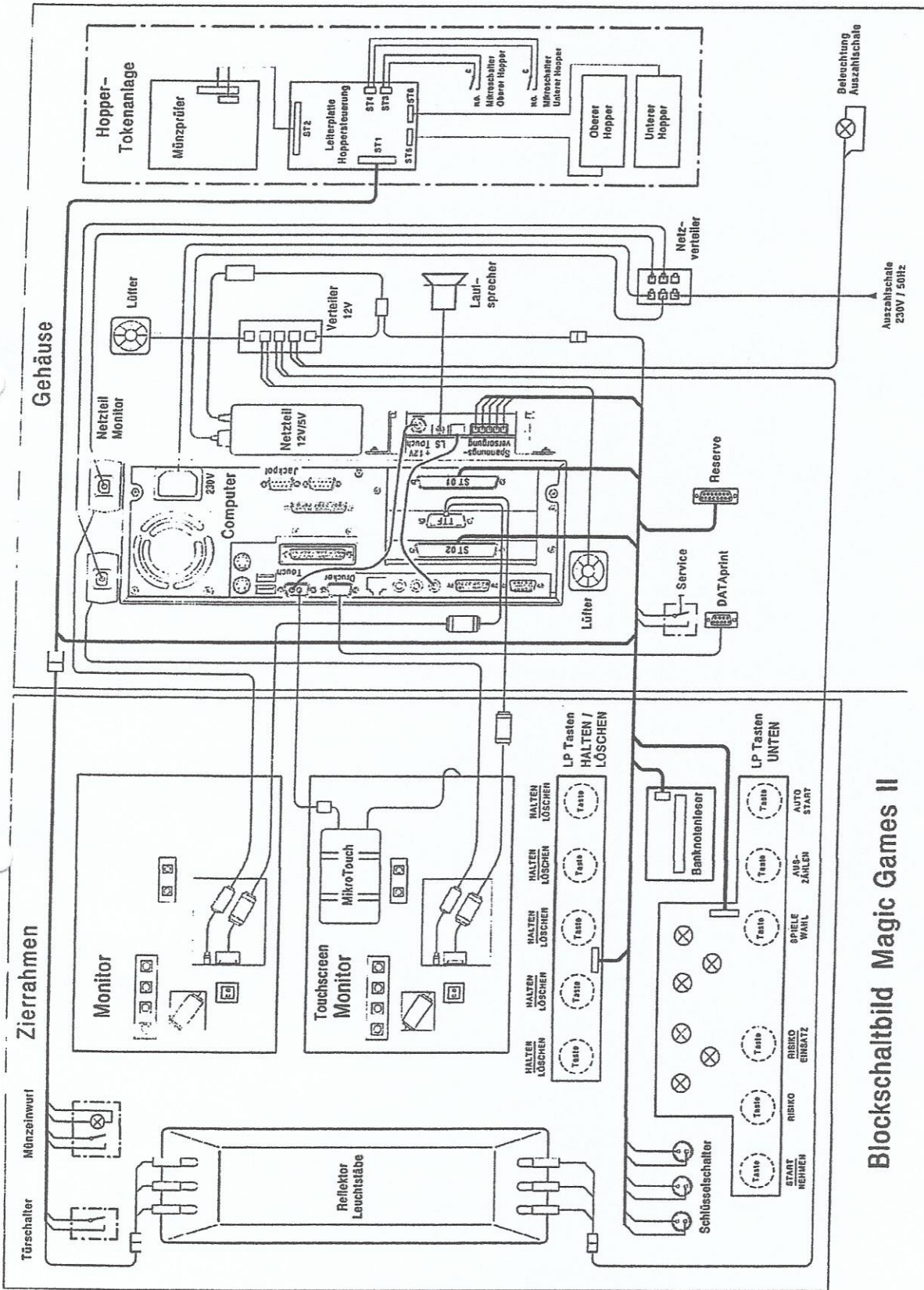
Warnung!

Alle Arbeiten sind nur am stromlosen Gerät vorzunehmen: **Netzstecker ziehen!**

- Zum Reinigen des Spielautomaten dürfen nur Reinigungsmittel eingesetzt werden, die auf wasserlöslicher Basis aufgebaut sind, z.B. Geschirrspülmittel oder die speziell für einzelne Baugruppen (z.B. Touch Screen) entwickelt wurden. Das Reinigungstuch sollte weich und fusselfrei sein. Alkohol- oder spiritushaltige Reinigungsmittel, Scheuermittel oder Verdüner greifen die Bedruckung an. Nicht verwenden!
- Die Gehäuseteile aus Kunststoff (z.B. die Auszahlschale) können mit einem anti-statisches Kunststoff-Reinigungsmittel gereinigt werden.
 - Die Frontscheibe des Spielgerätes wird mit einem angefeuchteten Fensterleder gereinigt. Dabei ist darauf zu achten, dass keine Feuchtigkeit ins Innere des Geräts gelangt.
 - Zur Reinigung des Münzprüfers wird die Hopper-Token-Anlage nach vorne gezogen und nach rechts umgeklappt. Zum Reinigen des Münzlaufs wird der Münzprüfer aufgeklappt und die Oberflächen mit einem befeuchteten Tuch abgewischt.
 - Der Banknotenprüfer wird mit Hilfe des roten Drucktasters von der Frontblende abgehängt. Zum Reinigen des Notengangs wird der Notengang aufgeklappt und die Oberflächen mit einem befeuchteten Tuch abgewischt. Vorsicht ist bei den optischen Sensoren geboten: zerkratzte und polierte optische Einheiten beeinträchtigen die Leseigenschaften. Die beiden, am Noteneingang oben platzierten, Frontsensoren können vorsichtig mit einem Wattestäbchen gereinigt werden.
 - Zur Reinigung des Touchscreens empfiehlt sich eine Mischung aus Isopropylalkohol und Wasser im Verhältnis 50:50 (alternativ: Reiniger 3M Touch Screen Cleaner 375 oder vergleichbare anderer Hersteller).

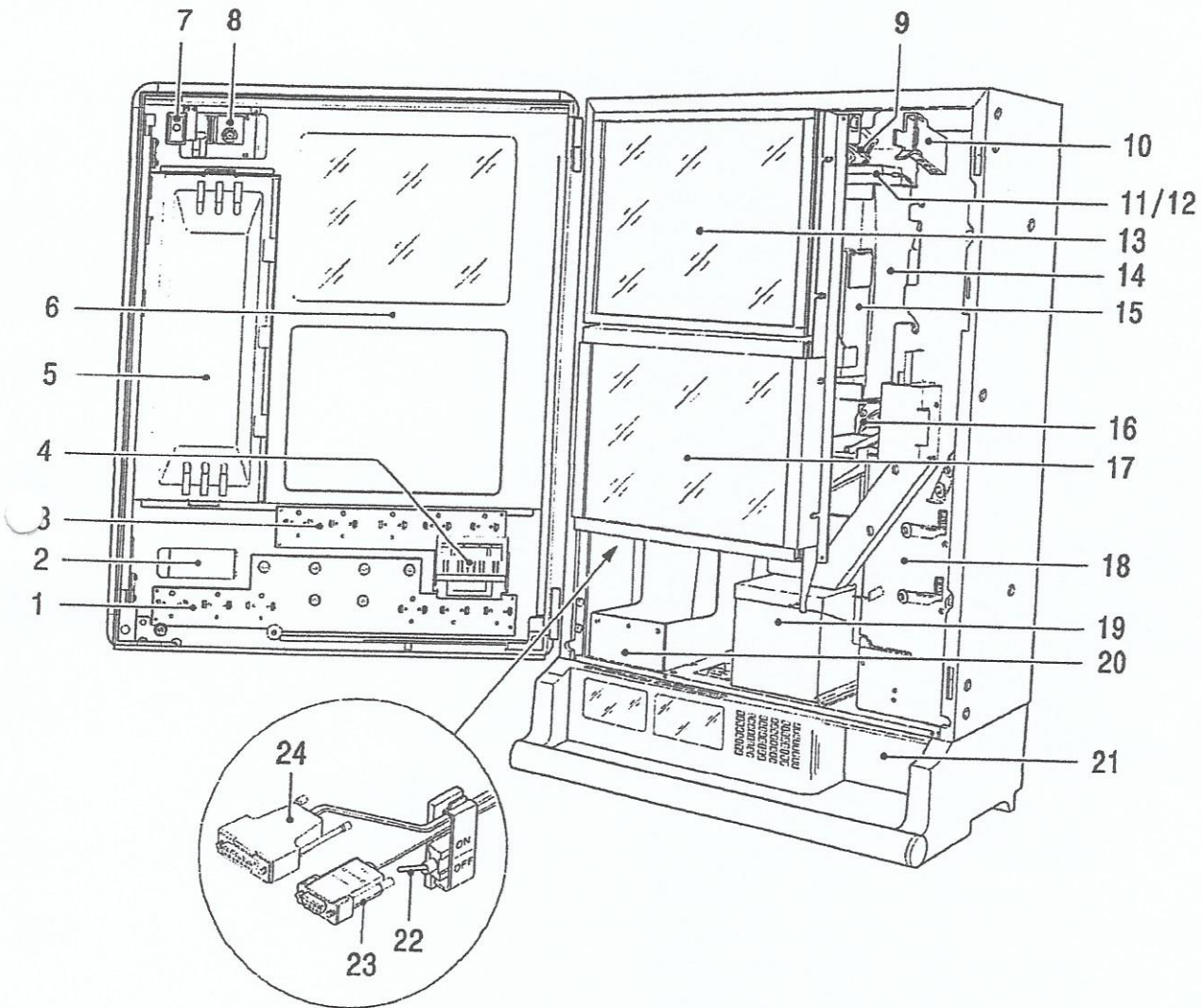
5. Geräte- und Funktionsbeschreibung

5.1. Blockschaftbild



Blockschaftbild Magic Games II

5.2. Die Baugruppen



1	Leiterplatte Tasten unten	9	Lüfter	17	TouchScreen-Monitor
2	Schlüsselschalter	10	Münzkanal	18	Hopper-Token-Anlage
3	Leiterplatte Tasten HALTEN/LÖSCHEN	11	Netzteil Monitor oben	19	Münz-Kasse
4	Banknotenprüfer	12	Netzteil Monitor unten	20	Banknoten-Kasse
5	Reflektor Leuchtstäbe	13	Monitor oben	21	Auszahlchale
6	Frontscheibe	14	Computer	22	Kippschalter
7	Türschalter	15	Netzteil Versorgung	23	Anschluss DATAprint
8	Münzeinwurf / Rückgabetaste	16	Lautsprecher	24	Reserve

Dieser Spielautomat ist in einem für die Wandbefestigung vorbereiteten Stahlblechgehäuse aufgebaut. Banknotenkasse und Münzkasse können abgeschlossen werden. Durch Ziehen des Netzsteckers wird das gesamte Gerät stromlos und zusätzlich wird die Steckdose als Servicesteckdose frei. Der eigentliche Netzanschluss des Gerätes erfolgt durch einen Kaltgeräteanschluss auf der Geräterückseite. Durch einen Türschalter, welcher auch im ausgeschalteten Zustand seine Funktion behält, werden Türöffnungen mit Datum und Uhrzeit registriert.

6. Spielhinweise

Personen unter 6 Jahren ist das Spielen an diesem Gerät untersagt. Ein Spiel kostet 10 Cent oder höher.

AUTOMATEN-SELBST-KONTROLLE
 Freigegeben
 ab
 sechs Jahren
 § 14 Abs. 2 Nr. 2
 Jugendschutzgesetz

ASK



Insgesamt gibt es 8 verschiedene Spiele:

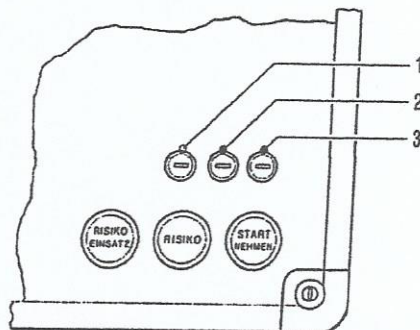
Always Hot	Schnelles Walzenspiel mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien
Ultra Hot	Schnelles Walzenspiel mit 3 Walzen und 5 Gewinnlinien
Hot Target	Walzenspiel mit 5 Walzen und 5 Gewinnlinien und einem separaten Ausspielungsfeature. ⇒ Risiko Kartenfeature rot/schwarz
Hot Fruits	9 Walzenspiel mit zwei Zusatzfeatures: Bingo Games und Rubber Chance
Magic Card II	Pokervariante (5er Kartenblatt; 3 Ziehungen) mit Drillingsjackpot und Bonusfeature. ⇒ Risiko Kartenfeature rot/schwarz
Fruit Card X	Pokervariante (5er Kartenblatt) mit Fruchtsymbolkarten und Joker. Die Restkartenverteilung im Kartenstapel wird angezeigt.
Bingo	Gewettet wird auf 3 bis maximal 8 Zahlen von insgesamt 80 Zahlen. Es werden 20 Zahlen gezogen. Bei einer bestimmten Anzahl von Treffern werden Zusatzzahlen angeboten.
Hi-Lo	einfaches Risikospiel mit Karten

7. Optionsmenü

Durch drehen der Schlüsselschalter gelangt man in folgende Optionsmenüs:

- Schlüsselschalter 1: Service-Menü
- Schlüsselschalter 2: Aufsteller-Menü
- Schlüsselschalter 3: ohne Funktion

Die einzelnen Menüpunkte, Funktionen und Einstellungen können durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche am Bildschirm direkt ausgewählt werden. Mit der Sprachen-Schaltfläche kann vorübergehend die Sprache verändert werden. Mit den Zurück- bzw. Weiter- Schaltflächen wird durch die verschiedenen Seiten navigiert.



Auf jeder Bildschirmseite kann durch das Berühren der blauen Kopfzeile die entsprechende Hilfe aufgerufen werden. Die Anzeige der Hilfe wird durch einfachen Druck auf den Bildschirm beendet. Veränderte Einstellungen können mit der Standard-Schaltfläche auf die Standardwerte zurückgesetzt werden. Veränderungen werden erst nach dem Drücken der ÜBERNEHMEN-Schaltfläche gespeichert. Vor dem endgültigen Löschen wichtiger Daten wird noch eine Sicherheitsabfrage durchgeführt.

7.1. Aufsteller-Menü

Hier kann der Aufsteller die Buchhaltung und Statistiken ansehen und diverse Einstellungen durchführen. In dieses Menü gelangt man durch aktivieren des Aufsteller-Schlüsselschalters (mittlerer Schalter).

Hauptbuchhaltung

Dieses Menü zeigt die Werte der Hauptbuchhaltung an. Auf der ersten Seite wird eine Übersicht angezeigt, auf den weiteren Seiten folgen die Details. Löschen setzt alle Werte auf allen Seiten zurück.

Münze	Wert (€) der eingeworfenen Münzen.
Banknote	Wert (€) der eingeworfenen Banknoten
Kasse	Wert (€) der in die Münzkasse sortierten Münzen.
Token	Wert (€) der eingeworfenen Weiterspielmarken.
Remote	Wert (€) der mit der Remotefunktion aufgebuchten Kredite.
Total In	Gesamtwert (€) der mit Münzen, Banknoten und mit Remote eingezahlten Kredite.
Hopper Out	Wert (€) der über den Hopper ausbezahlten Kredite (Münzen+WSM)
Token Out	Wert (€) der über den Hopper ausbezahlten Weiterspielmarken
Abgedrückt	Wert (€) der im Servicemenü gelöschten Punkte
Total Out	Gesamtwert (€) der über den Hopper ausbezahlten Kredite
Total In - Total Out	Verhältnis eingezahlter Kredite zu ausbezahlten Kredite.
gespielte Punkte	Anzahl der gesetzten Werte.
gewonnene Punkte	Anzahl der gewonnenen Werte.
Jackpot-Punkte	Über externen Jackpot gewonnenen Punkte
Anzahl Spiele	Gesamtzahl der Spiele

Hauptbuchhaltung Details IN

Hier werden die mit Münzen und Banknoten eingezahlten und mit der Remote Funktion aufgebuchten Kredite dargestellt.

Münze A	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal A eingeworfenen Münzen.
Münze B	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal B eingeworfenen Münzen.
Token D	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal D eingezahlten Weiterspielmarken.
Banknote F	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal F eingeschobenen Banknote.
Remote A	Anzahl und Gesamtwert (€) der mit dem Remote Schlüsselschalter aufgebuchten Kredite.

Hauptbuchhaltung Details OUT

Hier werden die durch den Hopper ausbezahlten Kredite dargestellt.

Hopper A	Anzahl und Gesamtwert (€) der über den Hopper A ausbezahlten Münzen.
Hopper Überbezahlung	Zeigt an, ob der Hopper zu viel ausbezahlt hat.
Hopper Refill	Aufgefüllte Münzmenge
Hopper Level	aktueller Hopper-Füllstand
Hopper Start Level	Füllstand bei letzter Kassierung

Hopper Level / Refill

Hier können die Hopper bei geöffneter Tür aufgefüllt werden.
 Hopper Hier wird der gewünschte Hopper ausgewählt
 Level Angezeigt wird der aktuelle Level
 Refill Die eingefüllte Menge wird eingegeben und mit REFILL bestätigt
 fehlend Anzahl der Münzen, die zum eingestellten Hopperlevel fehlen
 zusätzlich Anzahl der Münzen, die über dem eingestellten Hopperlevel liegen
 Befüllen <300> Eingestelltes Hopperlevel, welches zum Befüllen angeboten wird

Letzte Buchhaltungsereignisse

Zeigt die letzten Buchhaltungsereignisse an. Ereignisse der gleichen Art kurz hintereinander werden zusammengefasst.

Geräteanalyse

Dieses Menü zeigt die Werte der Geräteanalyse an. Dabei werden die Geräteeinschaltungen, die Türöffnungen und die Aktivierungen der verschiedenen Zustände gezählt und zeitlich aufgezeichnet. Löschen setzt alle Werte auf allen Seiten zurück.

Gerät Anzahl der Geräteeinschaltungen.
 Gerätetür (Öffnungen) Anzahl der Gerätetüröffnungen.
 Kassatur (Öffnungen) (nur für Standgerät)
 Spiel Anzahl der Spiele.
 Demo-Spiel Anzahl der Demo-Spiele.
 Test Anzahl der Testschlüsselschalter-Aktivierung.
 Operator Anzahl der Operatorschlüsselschalter-Aktivierung.
 Service Anzahl der Serviceschlüsselschalter-Aktivierung.

PIN Einstellungen

Legt fest, ob die PIN Einstellung für den Kontrolleur gilt. Ist ein PIN festgelegt, muss der Kontrolleur diesen eingeben, um in die Nebenbuchhaltung gelangen zu können.

Spiele - Allgemein

Spiele-Einstellungen

Stellt die generellen Einstellungen für alle Spiele dar. Der automatische Spielestart, der Minimal- und Maximaleinsatz, das Kredit Limit, die Quoten und die Kartenform können hier eingestellt werden.

Autoplay Aktiviert bzw. deaktiviert die Autostart-Funktion.
 Einsatz Legt Minimal- und Maximaleinsatz fest.
 Kredit Limit Liegt der Kredit-Wert über diesem Limit, ist kein Spielstart möglich.

Spiele-Einstellungen Gamble

Hier kann die Gamble-Funktion und das Gamblelimit eingestellt werden.

Gamble Aktiviert / deaktiviert die Gamble-Funktion.
 Limit Bis zu diesem Kreditwert kann die Gamble-Funktion verwendet werden.

Spiele

Spiele-Anordnung

Hier kann die Anordnung der Spiele auf dem Monitor eingestellt werden.

Oben wird eine Vorschau der aktuellen Einstellung angezeigt. Links die aktuelle Anordnung in Listenform. Rechts werden die möglichen Schaltflächen zur Auswahl angeboten.

Werkseinstellung:	1	Always Hot	5	Magic Card 2
	2	Ultra Hot	6	Fruit Card X
	3	Hot Target	7	Bingo
	4	Hot Fruits	8	Hi-Lo

Pro Seite können neun Schaltflächen angeordnet werden, mehrere Seiten sind möglich. Ein Spiel kann auch mehrfach auf verschiedenen Seite platziert werden.

Spiele individuell

Die Spiele sind in drei Gruppen "Walzenspiele (Always Hot / Ultra Hot / Hot Target / Hot fruit) / Kartenspiele (Magic Card II / Fruit Card X) / andere Spiele (Bingo / Action Game / Hi-Lo)" unterteilt. Hier können einzelne Spielegruppen aus- bzw. eingeschaltet werden. In den individuellen Einstellungen für die Spiele können die Statistiken einzelner Spiele abgerufen und gelöscht werden.

Gruppe Wählt die Spielegruppe aus.
 Spiele Wählt einzelne Spiele aus.

Spiel-Einstellungen

Auf dieser Seite kann das jeweilige Spiel aktiviert bzw. deaktiviert, die Gamble/Autoplay-Funktion sowie der Einsatz für jedes Spiel verändert werden.

Gamble/Autoplay Aktiviert / deaktiviert die Gamble / Autoplay Funktion.
Einsatz Bis zu diesem Kreditwert kann die Gamble-Funktion verwendet werden.

Spiel-Statistik 1

Diese Seite zeigt die Spielstatistik pro Spiel an mit der Anzahl der Spiele und den gewonnenen Punkten. Löschen setzt die Werte auf dieser und auf der folgenden Seite zurück.

Anzahl Spiele Zeigt die Gesamtanzahl der gespielten Spiele an.
Spiele pro Einsatz Zeigt die Anzahl der gespielten Spiele mit dem jeweiligen Spieleinsatz an.

Spiel-Statistik 2

Hier wird die Anzahl der Gewinne pro Spiel dargestellt. Löschen setzt die Werte auf dieser und auf der vorigen Seite zurück.

Anzahl Gewinne Zeigt die gewonnene Anzahl der jeweiligen Gewinnkombinationen an.
Betrag Gewonnener Gesamtbetrag mit der jeweiligen Gewinnkombination.

7.2. Service-Menü

In dieses Menü gelangt man durch aktivieren des Service-Schlüsselschalters (linker Schlüsselschalter).

Service-Menü

Hier kann das Service-Personal die Kredit / Refill-Funktion durchführen und Einstellungen vornehmen.

Weiters können die Service- und Neben-Buchhaltung, sowie die letzten Spiele betrachtet werden.

Kredit Über die "LÖSCHEN"-Schaltfläche wird der vorhandene Kredit gelöscht
Hopper Refill Zur Einwurf-Kontrolle: Zeigt die über den Münzprüfer eingeführten Münzwerte an

Service-Buchhaltung

Zeigt die Einstellungen der Service-Buchhaltung.

Remote Gesamtwert (€) der mit der Remote-Funktion aufgebuchten Kredite.
Abgedrückt
Hopper Refill Aufgefüllte Münzmenge
Hopper Level aktueller Hopper-Füllstand

Einstellungen

Die Lautstärke zwischen 0 (leise) und 31 (laut) kann zum durch Drücken der Sound-Schaltfläche getestet werden. Darüber hinaus ist die Standby Lautstärke einstellbar.

Lautstärke Ändert die Spiellautstärke.
Sound Spielt eine Tonfolge zum Testen der Lautstärke ab.
Standby Ändert die Standby Lautstärke.

Letzte Spiele

Auf dieser Seite können die letzten Spiele der Reihe nach abgerufen werden. Dazu die gewünschte Spielegruppe und das Spiel auswählen. Angezeigt werden der Kredit (Wert vor dem Spielstart), der Einsatz und der Gewinn bzw. Nichtgewinn. In der Gewinnanzeige ist der Gewinn vor dem Gamble und nach dem Schrägstrich der kassierte Gewinn sichtbar. Die Spielnummer wird unten aufgelistet.

Gruppe Wählt die Spielegruppe aus.
Spiele Auswahl des gewünschten Spiels.

Letzte Buchhaltungsereignisse

Zeigt die letzten Buchhaltungsereignisse an. Ereignisse der gleichen Art kurz hintereinander werden zusammengefasst.

Nebenbuchhaltung

Zeigt die Werte der Nebenbuchhaltung an. Auf der ersten Seite wird eine Übersicht dargestellt, auf den weiteren folgen die Details. Löschen setzt die Werte auf allen Seiten gleichzeitig zurück.

Münze	Wert (€) der eingeworfenen Münzen.
Banknote	Wert (€) der eingeführten Banknoten.
Kasse	Wert (€) der in die Münzkasse sortierten Münzen.
Token	Wert (€) der eingeworfenen Weiterspielmarken.
Remote	Wert (€) der mit der Remotefunktion aufgebuchten Kredite.
Total In	Gesamtwert (€) der mit Münzen, Banknoten und mit Remote eingezahlten Kredite.
Hopper Out	Wert (€) der über den Hopper ausbezahlten Kredite.
Token Out	Wert (€) der über den Hopper ausbezahlten Weiterspielmarken.
Abgedrückt	Wert (€) der über "LÖSCHEN" gelöschte Punkte.
Total Out	Gesamtwert (€) der über den Hopper ausbezahlten Kredite.
Total In - Total Out	Verhältnis eingezahlter Kredite zu ausbezahlten Kredite.
gespielte Punkte	Anzahl der gesetzten Werte.
gewonnene Punkte	Anzahl der gewonnen Werte.
Jackpot-Punkte	Punktgewinn von externem Jackpot

Nebenbuchhaltung Details IN

Hier werden die mit Münzen und Banknoten eingezahlten und mit der Remote Funktion aufgebuchten Kredite dargestellt.

Münze A	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal A eingeworfenen Münzen.
Münze B	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal B eingeworfenen Münzen.
Münze C	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal C eingeworfenen Münzen.
Token D	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal D eingezahlten Weiterspielmarken.
Banknote F	Anzahl und Gesamtwert (€) der in Kanal F eingeführten Banknoten.
Remote A	Anzahl und Gesamtwert (€) der mit dem Remote Schüsselschalter aufgebuchten Kredite.

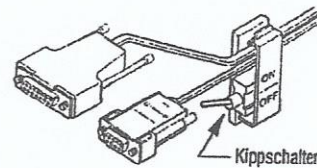
Nebenbuchhaltung Details OUT

Hier werden die durch den Hopper ausbezahlten Kredite dargestellt.

Hopper A	Anzahl und Gesamtwert (€) der über den Hopper ausbezahlten Münzen.
Hopper Überbezahlung	Zeigt an, ob der Hopper zu viel ausbezahlt hat.
Hopper Refill	Gesamtsumme (€) der in die Hopper gefüllten Münzen.
Hopper Level	Füllstand der Hopper (€)

7.3. Test-Menü

In dieses Menü gelangt man durch aktivieren des Kippschalter im Inneren des Gerätes an der linken Gehäusesseite. Im TEST-Menü können Gerätetests, Geräteeinstellungen und diverse Wartungsarbeiten durchgeführt werden. Veränderte Einstellungen können mit der STANDARD-Schaltfläche auf Werkseinstellung zurückgesetzt werden. Veränderungen werden erst nach dem Drücken der Schaltfläche "ÜBERNEHMEN" gespeichert.



Achtung: Durch Drücken der RESET-Schaltfläche werden die werksseitig eingestellten Vorgabewerte wieder übernommen. Dies gilt auch bei einem Datenverlust und einem Update.

Hartwaretest

Hardwaretest 1

Durch Drücken bzw. Umschalten der Tasten und Schalter wird dieser Test aktiviert. Die zu den Tasten gehörenden Lampen werden entsprechend angezeigt oder können durch Drücken der TEST-Schaltfläche weiterschaltet werden. Bei Schaltern werden alle Lampen eingeschaltet. Beim Zählwerkstest werden auf alle Zählwerke der Reihe nach zehn Impulse ausgegeben (sofern vorhanden).

Tasten/Schalter	Zeigt die gerade aktivierte Taste an
Lampen	Zeigt die Lampe der gerade aktivierten Taste an
Zählwerke	nicht angeschlossen
Info:	Gerätespezifikationen

Hardwaretest 2

Die Anzahl der pro Kanal eingeworfenen Münzen wird aufsummiert. Die einzelnen Kanäle können gesperrt oder freigegeben werden. Die Kanäle des Banknotenprüfers können gemeinsam gesperrt oder freigegeben werden. Die Anzahl der Impulse wird aufsummiert. Es erfolgt keine Verbuchung auf die Buchhaltung bzw. auf die Zählwerke.

Münze Anzahl	Zeigt die Gesamtanzahl der auf dem Kanal eingeworfenen Münzen an.
Münze Enable	Kanäle mit Markierung sind aktiviert.
Banknote Anzahl	Zeigt die Gesamtanzahl der auf dem Kanal eingeworfenen Banknoten an.
Banknote Enable	Aktiviert / deaktiviert den Banknotenprüfer.
Remote	Zeigt die Gesamtanzahl der durchgeführten Remotes an.

Hardwaretest 3

Hier kann der Hoppermotor und der Sorter getestet werden.

Hopper	Durch Drücken der TEST-Schaltfläche wird der jeweilige Hoppermotor eingeschaltet und die Anzahl der ausgeworfenen Münzen wird aufsummiert.
Sorter	Durch Drücken der UMSCHALTEN-Taste wird der Sorter getestet. Es erfolgt keine Verbuchung auf die Buchhaltung bzw. auf die Zählwerke.

Bildschirm / Touchscreen

Testbild

Hier kann die Geometrie / Farbe des Bildschirms kontrolliert werden. Durch Druck auf die Farbflächen werden die Buttons weggeschaltet. Bei Änderung der Monitoreinstellung muss der Touchscreen kontrolliert und gegebenenfalls kalibriert werden.

Test Touchscreen

Werden beim Zeichnen von horizontalen und vertikalen Linien gröbere Abweichungen bemerkt, muss der Touchscreen neu kalibriert werden (2-Punkt-Kalibrierung).

Kalibrieren	Startet den Kalibrierungsmodus des Touchscreens.
Löschen	Löscht die gezeichneten Linien.

Grundeinstellungen

Hier kann das aktuelle Datum und die Uhrzeit eingestellt werden. Die Lautstärke zwischen 0 (leise) und 31 (laut) kann zum durch Drücken der Sound-Schaltfläche getestet werden. Darüber hinaus ist die Standby Lautstärke einstellbar. Die Standardsprache ist jene, auf die das Gerät nach einer gewissen Zeit automatisch zurückwechselt.

Datum / Zeit	Stellt Datum und Uhrzeit ein.
Lautstärke	Stellt Spiel- und Standbylautstärke ein.
Standardsprache	Legt die Standardsprache fest.
Protokoll	Wählbar zwischen --- / GSP / BACTA. Werkseinstellung ist "---", was dem VDAI-Protokoll entspricht.

Buchhaltungseinstellungen

Buchhaltungseinstellungen Münze / Sorter

Münze: Stellt die Wertigkeit der einzelnen Kanäle ein. Die Anzeige von "---" bedeutet die Sperrung des Kanals

Sorter: Alle Münzen fallen in die Kasse

Gegebenenfalls ist vor dem Test die Zuordnung der Kanäle zu den angeschlossenen Geräte mittels Hardwaretest zu prüfen.

Buchhaltungseinstellungen Hopper

Hier kann die Wertigkeit der verschiedenen Kanäle mit den + / - Schaltflächen eingestellt werden. Die Anzeige von -- bedeutet Sperre des Kanals. Bei auszahlenden Beträgen über dem Limit wird die Auszahlung gestoppt und der Restbetrag muss abgedrückt werden. Die Anzeige -- bedeutet die Auszahlung aller Beträge (kein Hopperlimit).

Hopper	Stellt die Wertigkeit der Hoppermünze ein
Löschen Hopper Level	Hopper Level werden bei Löschung der Hauptbuchhaltung mitgelöscht.
Hopperlimit	Bis zu diesem Limit wird der Kredit über den Hopper ausbezahlt

Buchhaltungseinstellungen Banknote

Hier kann die Wertigkeit der verschiedenen Kanäle mit den + / - Schaltflächen eingestellt werden. Die Anzeige von -- bedeutet Sperre des Kanals. Mittels Hardwaretest ist vorher die richtige Zuordnung der Kanäle zu den angeschlossenen Geräten zu überprüfen.

Banknote	Stellt die Wertigkeit der einzelnen Banknotenkanäle ein.
Interface	Ansteuerung des Banknotenprüfers (Binary / Standard / Binary Strobe)

Buchhaltungseinstellungen Remote

- | | |
|------------|---|
| Remote A | Stellt die Wertigkeit der Schlüsselschalter-Remotefunktion ein. |
| Remote B | Nicht ausgeführt. |
| Aufdrücken | Aktiviert / deaktiviert die Aufdrückfunktion im Service-Menü. |

Buchhaltungseinstellungen

- | | |
|---------|---|
| Vorlage | Einsatzrückgewähr: Einstellbar von 10 - 50 €
Verweilzeit der Einsatzrückgewähr: Einstellbar von 0 Sekunden - 6 Minuten |
|---------|---|

Buchhaltungseinstellungen

Einstellung für den Anschluss eines Mystery Jackpots (siehe Seite 7).

- | | |
|---------------|--------------------------|
| Jackpotsystem | Mystery |
| Maschine | ID des Geräts am Jackpot |
| JackpotPUS | ohne Funktion |

Datenausgabe-Einstellungen (VDAI)

Zuordnung von Hallennummer, Gerätenummer und Schlüsselcode.

Netzwerk

Hier kann die Art der Verbindung zu einem Server festgelegt werden. Diese Funktion findet nur beim Casino-Einsatz außerhalb Deutschlands Verwendung.

Printout

Nur verwendbar bei angeschlossenem PC-Drucker.

Sicherheitsbuchhaltung

Diese Buchhaltung dient zur Kontrolle der Hauptbuchhaltung des Aufstellers. Die laufende Nummer rechts oben wird bei jedem Löschen der Sicherheitsbuchhaltung um eins erhöht und kann nicht verändert werden.

- | | |
|----------------------|---|
| Total In | Gesamtwert (€) der mit Münzen, Banknoten und mit Remote eingezahlten Kredite. |
| Total Out | Gesamtwert (€) der über den Hopper ausbezahlten Kredite. |
| Total In - Total Out | Verhältnis eingezahlter Kredite zu ausbezahlten Kredite. |

PIN-Einstellungen

Durch Eingabe verschiedener PIN-Codes können einzelne Buchhaltungsseiten, Tests und Moden gesperrt werden. Alle Pins müssen zwei mal eingegeben und dann mit Übernehmen gespeichert werden. Bei mehrmaliger falscher Eingabe der PIN'S kann die Eingabe bis zu 12 Stunden gesperrt werden.

- | | |
|---------------------|--|
| Service | Es können die Service-Aufgaben ohne Geräteöffnung über den Info-Bildschirm des Spielmenüs aktiviert werden. |
| Kontrolleur | Es kann die Nebenbuchhaltung im Service-Menü gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden. |
| Aufsteller | Es kann der komplette Aufsteller Modus gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden. |
| Test-Hardware | Die Hardware-Überprüfung kann gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden. |
| Test-Einstellungen | Die Touchscreen-Überprüfung kann gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden. |
| Test -Konfiguration | Die Sicherheitsbuchhaltung, die PIN-Einstellungen, die Ereignisliste und die Konfiguration kann gegen unbefugten Zugriff abgesichert werden. |

Ereignisliste

Hier werden folgende wichtige Ereignisse während des Betriebs aufgezeichnet. Löschen der Buchhaltungen, Auslösung des Master Resets, Veränderung des Datums bzw. des Schlüssel-Codes, Auftreten von diversen Alarmen. Der Beginn der Aufzeichnungen ist rechts oben ersichtlich. In der Ereignisliste werden die verschiedensten Meldungen eingetragen, diese können im Test angesehen und gelöscht werden. **Folgende Meldungen sind möglich:**

- Speicher zurückgesetzt ⇒ nach einem Speicherverlust oder Master Reset
- Update durchgeführt
- Master Reset ausgelöst
- Sicherheitsbuchhaltung gelöscht
- Buchhaltung gelöscht

- Schlüssel-Code verändert
- Datum verändert
- Kreditwert verändert ⇒ Protokollmeldungen für diverse Aktionen
- Falscher PIN (Service, Kontrolleur, Aufsteller, Test-Einstellungen, Test-Konfiguration) ⇒ Informationen über falsche Eingaben
- Dongle entfernt ⇒ der Dongle wurde abgesteckt.
- Zapper-Alarm aufgetreten ⇒ Manipulationsverdacht

Reset / Konfiguration

Der Masterreset setzt das komplette Gerät zurück. Alle Buchhaltungen und Statistiken werden gelöscht, alle Einstellungen werden auf die Standardwerte zurückgesetzt. Beim Betrieb des Geräts muss der richtige Schlüssel-Code eingestellt werden. Durch eine Veränderung des Schlüssel-Codes wird das Gerät wie beim Master-Reset komplett zurückgesetzt. Den passenden Schlüssel-Code befindet sich auf einem Aufkleber auf dem PC.

Reset Führt einen Master-Reset aus.
 Schlüssel-Code Dient zur Einstellung des Schlüssel-Codes.

8. Datenausgabe (VDAI)-Funktion

Durch anstecken eines vorgesehenen Druckers können Buchhaltungsfunktionen ausgedruckt werden.

Druckeranschluss

Wurde der Drucker angesteckt, wechselt das Gerät automatisch vom Spiel ins Datenausgabe (VDAI) Menü.

Datenausgabe (VDAI) Menü

Durch Drücken der Durchführen-Taste wird die Datenausgabe gestartet. Nach erfolgreicher Datenausgabe muss das Dialogfeld bestätigt werden und mit der Zurück-Taste gelangt man wieder ins Spiel.

AGI	
MAGIC GAMES v3.70	8114
GERAET NR.:	XA5A5E268

AUSDRUCK NR.:	1
AUSLESEDATUM:	
16.02.04	12:12
LETZTE KASSIERUNG:	
16.02.04	12:07
=====	
=== BUCHHALTUNG ===	
KASSA <EURO>	0,00
KASSA <WSM/STCK>	5

EURO EIN	0,00
EURO AUS	0,00
DIFF	0,00
WSM EIN	12
WSM AUS	7
DIFF	5

MUENZE	0,00
A: 0,50	0
B: 1,00	0
C: 2,00	0
WSM	
D: 5,00	12

BANKNOTE	0,00
F: 5,00	0
G: 10,00	0
I: 20,00	0
J: 50,00	0
K: 100,00	0
=====	

HOPPER A: WSM	
AUSWURF	7
LEVEL NEU	5
LEVEL ALT	0
AUFFUELLUNG	0

HOPPER B: 2,00 EURO	
AUSWURF	0,00
LEVEL NEU	0,00
LEVEL ALT	0,00
AUFFUELLUNG	0,00

SPIELE	30
EINSAETZE	840
GEWINNE	340
=====	
=== EREIGNISLISTE ===	
BEGINN	06.02. 14:16
EREIGNISSE	120
Geräetetuer	16.02. 12:11
Kassatuer	16.02. 12:07
Reset	16.02. 12:07
Geräetetuer	16.02. 12:01
Geräetetuer	13.02. 16:01
Reset	13.02. 15:57
Reset	13.02. 10:37
Reset	11.02. 17:18
Reset	11.02. 11:08
=====	
ENDE	

9. Fehler- und Zustandsmeldungen

Fehler	Ursache	Behebung
Fehlermeldung beim Start: "MEMORY TEST FAIL"	Speicherbausteine defekt	PC tauschen
Fehlermeldung beim Start: "NO SOUND CARD FOUND"	Soundkarte schlecht eingebaut oder defekt	PC tauschen
Fehlermeldung beim Start: "DISK BOOT FAILURE, ..."	Wechselrahmenschlüsselschalter nicht eingerastet.	Schlüsselschalter am Wechselrahmen einrasten.
Nach PC Tausch funktioniert der Touchscreen nicht mehr	Touchscreen möglicherweise nicht mehr kalibriert	Touchscreen kalibrieren
Touchscreen funktioniert nur teilweise	Kabelverbindung Touchscreen - PC defekt	Verbindungskabel ersetzen
	fehlerhafte Erdung	Geräteerdung überprüfen
Touchscreen funktioniert nicht und/oder LED auf der PC Rückseite blinkt	Touchscreen-Controller oder Kabel defekt	Kabelverbindung PC - Touchscreen überprüfen, PC oder defekten Controller tauschen
Monitor zeigt horizontale Linien nach der Aufwärmphase	Falsche Sync Einstellung des Monitors	Sync Controller am Monitorgehäuse einstellen
Keine Funktion	Netzstecker nicht eingesteckt	Netzstecker einstecken
	Netzschalter nicht eingeschaltet	Netzschalter einschalten
	Hauptsicherung defekt	Sicherung ersetzen
Kein Bild	Monitorversorgung nicht eingesteckt	Monitorversorgung und Stecker überprüfen
	Monitorvideokabel nicht eingesteckt	Monitorvideokabel einstecken
	Monitor defekt	Monitor tauschen
Weißer Bildschirm	Grafikkarte defekt	PC tauschen
Kein Sound	Lautstärkekontrolller nicht aufgedreht	Lautstärke aufdrehen
	Audiokabel nicht eingesteckt	Audiokabel einstecken
	Lautsprecher defekt	Lautsprecher ersetzen
"Zapper"-Fehler	I/O-Karte defekt	PC tauschen
Eine oder mehrere Tasten funktionieren nicht	Flachstecker nicht eingesteckt	Stecker überprüfen
	Tasten nicht korrekt zusammengebaut oder defekt	Tasten überprüfen oder tauschen
Münzen werden falsch verrechnet	Falsche Kreditwerte eingestellt	Programmeinstellungen überprüfen
Eingeworfene Münzen fallen durch	Münzprüfer hat keine Spannung	Spannungsversorgung überprüfen
	Münzprüfer verschmutzt	Münzprüfer reinigen
	Münzkanal falsch programmiert	Programmierung ändern
	Münzprüfer defekt	Münzprüfer tauschen
Schlechte Münzakzeptanz	Münzprüfer verschmutzt	Münzprüfer reinigen
Banknoten werden nicht angenommen	Banknotenprüfer hat keine Spannung	Spannungsversorgung überprüfen
	Banknotenprüfer verschmutzt	Banknotenprüfer reinigen
	Banknotenkanal falsch programmiert	Programmierung ändern
	Banknotenprüfer defekt	Banknotenprüfer tauschen
Schlechte Banknotenannahme	Banknotenprüfer verschmutzt	Banknotenprüfer reinigen
Fehlermeldungen beim Update		
HARD DISK ERROR	Das Update wurde nicht vollständig durchgeführt oder die interne Festplatte ist defekt.	Das Update erneut durchführen, wenn weiterhin ein Fehler, interne Festplatte tauschen.
UPDATE WURDE ABGEBROCHEN	Fehler während dem Updatevorgang.	Der weitere Text gibt Auskunft darüber, ob die interne Festplatte oder die Update-Festplatte defekt ist.
ÜBERPRÜFUNG WURDE ABGEBROCHEN	Fehler während dem Überprüfungsvorgang. Die interne Festplatte ist defekt.	Das Update erneut durchführen, wenn weiterhin ein Fehler auftritt, interne Festplatte tauschen.

10. Nachrüstätze / Zubehör

Bezeichnung	Bestell-Nummer
Auswerlegerät NSM-DATAprint 3000S	118 504
Ersatzteilliste "Magic Games II Wand"	155 532
Auszahl disk Ø 22,10 - 25,59 mm / 2,1 - 3,2 mm Dicke	236 188
Auszahl disk Ø 25,60 - 31,00 mm / 2,1 - 3,2 mm Dicke	236 189
Auszahl disk Ø 25,60 - 31,00 mm / 1,5 - 2,09 mm Dicke	236 195
Münzauswurfplättchen Ø 22,10 - 23,89 mm	236 190
Münzauswurfplättchen Ø 23,90 - 25,59 mm	236 191
Münzauswurfplättchen Ø 27,90 - 30,09 mm	236 192
Münzauswurfplättchen Ø 30,10 - 31,00 mm	236 193
Münzauswurfplättchen Ø 25,60 - 27,89 mm	236 196
Weiterspielmarken	auf Anfrage