

maxiCredit

Bedienungsanleitung digitale Kreditplatine

Softwareversion:

- V2.92 Deutsche Version vom 12.4.2007

Hardwareversionen:

- dds-credit V1.2 bis V1.3
- maxiCredit bis V1.5

**19 %
Mehrwertsteuer**

**Volle Umstellung
auf Euro**

Vorwort

Sämtliche Produkte unserer Angebotspalette werden ständig von uns weiterentwickelt - so auch die maxiCredit. Da wir dem Markt in diesem Segment fortwährend gerecht sein und jeden Kunden zufriedenstellen möchten, sind uns Vorschläge zur Verbesserung oder Anregungen zur Erweiterung der Funktionen und Handhabung jederzeit willkommen und können an uns weitergeleitet werden. Programm-Updates können jederzeit gegen ein Entgelt bei Ihrem Händler bestellt werden.

Haftung

Für eine fehlerhafte Handhabung seitens des Benutzers und daraus resultierende Platinen- bzw. Geräteschäden wird keine Haftung übernommen. Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der »double you GmbH«.

Erhältliche Erweiterungen

Hardware-Erweiterungen:

- *Adapterplatine zum Anschluss zusätzlicher bzw. anderer elektronischer und mechanischer Münzprüfer*

Warenzeichen & Copyright

MS®-Windows™ ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

adp® ist eingetragenes Warenzeichen der Gauselmann-Gruppe.

© Copyright 1993 - 2007 double you GmbH. Vervielfältigung oder Veränderung nicht gestattet. Alle Rechte vorbehalten / all rights reserved.

Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Kontakt

Vertrieb, Entwicklung und Support



double you

hard- and software developments GmbH
Luruper Chaussee 125, Haus 8 süd
D 22761 Hamburg
Telefon (040) 6571841
Service (040) 89700500
Fax (040) 6571854
E-Mail info@double-you.de
<http://www.double-you.de>

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Bestandteile der Platinen	4
Unterschiede der Platinen	4
Aufbau der Platinen	4
Werksvoreinstellungen	5
Anschluss	5
Parallelschaltung	5
Reihenschaltung	5
Banknotenprüfer	6
Vernetzung über adp Netzwerk-Adapter	6
Programmierung	7
Zur Kontrollleuchte	7
7 Datum einstellen	7
8 Uhrzeit einstellen	7
1 Gerätetyp einstellen	7
2 Gerätemummer einstellen	7
3 Hallennummer einstellen	7
5 Leitungswert einstellen	7
6 Bonuswert einstellen	7
4 Pauschalbonus einstellen	8
B Spielkosten einstellen	8
9 Ausgabe-Impulslänge festlegen	8
C - 0 Funktion des Türschaltereinganges festlegen	8
C - 1 Datumsformat einstellen	9
C - 2 Summenstatistik an / aus	9
C - 4 Meldung der Kontrollleuchte wiederholen	9
A Druckercode einstellen	9
E Rücksetz-Funktionen	9
F Wartungsfunktionen	9
0 Servicekredite gewähren	9
Ausdrucke	10
0 Kassierung	10
1 Programm-Versionsnummer	10
D Datum- / Uhrzeit	10
E Einstellungen	10
Fehlersuche	11
Meldungen der Kontrollleuchte	11
Meldungen zur Uhr	11

Einleitung

Die maxiCredit ist die erste programmierbare digitale Kreditplatine, die für alle Unterhaltungsgeräte geeignet ist. Dabei bietet sie diverse Einsatzmöglichkeiten ihrer umfangreichen Funktionen. Unter anderem speichert sie sämtliche ein- und ausgehenden Impulse, d.h. alle Informationen, die mit der Kasse in Verbindung stehen. Die gesammelten Daten sind mit jedem GSG-Drucker (GSG=Geldspielgerät) auslesbar. Der Ausdruck ist vergleichbar mit dem von Zählwerk-Geldspielgeräten und enthält alle Buchhaltungsdaten, auf Wunsch pro Tag oder pro Kassierung. Zur Geldannahme können bis zu sechs Münzeingänge frei programmiert werden, wobei eine Standard-Kreditierung werkseitig eingestellt ist.

Diese Vielzahl von Funktionen und Einstellmöglichkeiten mag zunächst etwas kompliziert erscheinen, tatsächlich ist die Handhabung aber recht einfach. Die Programmierung und alle Einstellungen werden durch Drehen eines Kodierschalters und Betätigen einer einzigen Taste vorgenommen. Zum Einstellen wird ein kleiner Schlitzschraubendreher empfohlen.

Bestandteile der Platinen Unterschiede der Platinen

Diese Anleitung ist für die Platinenversionen 1.2 bis 1.5 der maxiCredit erstellt worden. Die Versionsnummer der Platine ist jeweils in Kupfer auf die Platine gedruckt. Unterschiede der Platinen werden hier kurz erläutert.

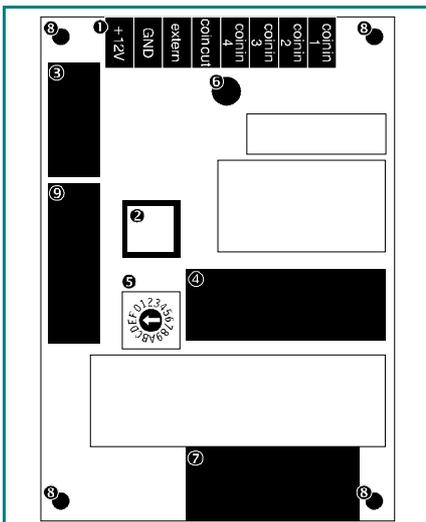


Abb. 1: dds-credit V1.2

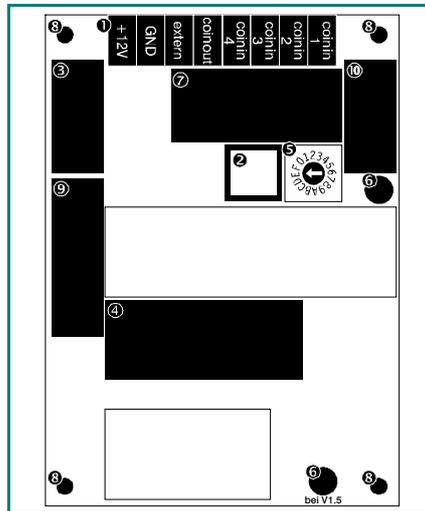


Abb. 2: dds-credit V1.3 / maxiCredit V1.4b bis Version 1.5

Ab Platine V1.3 bis V1.4

- Die Platinen verfügen über einen zusätzlichen Anschluss für Unterhaltungsgeräte (siehe 10).
- Zur Speicher- und Batterieüberwachung wurde ein sog. »Watchdog« eingebaut. Bei einer Funktionsstörung folgt ein Rücksetzen (Reset) der Platine. Solange die Batterie zu schwach ist, wird in der derzeitigen Programmversion der elektronische Münzprüfer gesperrt.

Ab Platine V1.5

- Die Platine verfügt anstelle des Expansionsports (9) über einen Anschluss für einen G-40-Münzprüfer.

Aufbau der Platinen

1) Anschlussleiste

Hier wird die Platine mit Strom versorgt und kann an das Unterhaltungsgerät angeschlossen werden. Die Belegung lautet wie folgt:

+12V	+12-Volt-Anschluss (max. 1A)
GND	Masseanschluss (max. 1,1A)
extern	Anschluss für einen externen Gehäuseschalter
Coin out	Anschluss für Ausgangsimpuls
Coin in 4	Anschluss für den 4. Münzeingang (Token)
Coin in 3	Anschluss für den 3. Münzeingang (2 €)
Coin in 2	Anschluss für den 2. Münzeingang (1 €)
Coin in 1	Anschluss für den 1. Münzeingang (0,50 €)

2) Service-Taster

Über diesen Taster wird die Programmierung der Platine vorgenommen oder es werden Servicekredite mit ihr gewährt (siehe »Programmierung«).

3) Kupplung für elektronischen Münzprüfer

Hier kann ein elektronischer Münzprüfer angeschlossen werden. Die Belegung des Anschlusses lautet wie folgt:

	1 GND	2 12V
	3 Coin 5	4 Coin 6
	5 Rückgabe	6 Sperre
	7 Coin 1	8 Coin 2
	9 Coin 3	10 Coin 4

4) Programm-Eprom

Hierauf befindet sich das Programm, das den Ablauf der Platine steuert. Im Falle eines Software-Updates kann dieses ausgetauscht werden.

5) Kodierschalter

Über diesen wird in Kombination mit dem Service-Taster die Programmierung vorgenommen (siehe »Programmierung«).

6) Kontrollleuchte (LED)

Diese zeigt die Bereitschaft, Meldungen und Fehlfunktionen der Platine an (siehe »Fehlersuche: Meldungen der Kontrollleuchte«).

7) Auslesebuchse

Hier kann zum Ausdruck diverser Belege ein GSG-Drucker angeschlossen werden (siehe »Ausdrucke«).

8) Bohrungen zur Befestigung

Hier kann die Platine am Unterhaltungsgerät fixiert werden.

9) Anschluss G-40-Münzprüfer (V1.5)

Ab Platinen-Version 1.5 ist an dieser Stelle ein Anschluss für den elektronischen G-40-Münzprüfer. Bei vorigen Versionen wurde der Expansionsport nicht benutzt bzw. bestückt.

	1 Münzsperrschalter 4	2 Münzsperrschalter 5
	3 Münzsperrschalter 2	4 Münzsperrschalter 6
	5 Rückgabe	6 Gesamtsperre
	7 Coin/Münze 4	8 GND
	9 Coin/Münze 6	10 Coin/Münze 2
	11 Coin/Münze 5	12 Coin/Münze 3
	13 Coin/Münze 1	14 Münzsperrschalter 3
	15 Münzsperrschalter 1	16 +12 Volt

10) Anschluss für Motherboard (ab Platine V1.3)

Hierüber kann die maxiCredit in die Münzprüferleitung des Unterhaltungsgerätes eingeschlossen werden.

Werksvoreinstellungen

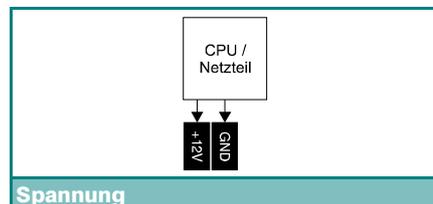
Damit die maxiCredit ihre Funktion von der ersten Sekunde an erfüllen kann, sind einige Werksvoreinstellungen gemacht worden. Diese können Sie dem Einstellungsausdruck im Abschnitt »Ausdrucke: Einstellungen« entnehmen. Werte, die dort nicht auftauchen, werden in den Beschreibungen oder durch ein (W) angegeben.

Anschluss

Es gibt grundsätzlich zwei Arten, die maxiCredit an Spielgeräte anzuschließen. Diese beiden Anschlussarten werden in diesem Abschnitt erklärt und mit einigen Beispielen und Vorschlägen verdeutlicht. Bei Verwendung eines elektronischen Münzprüfers, muss dieser über die dafür vorgesehene Kupplung angeschlossen werden. Mechanische Münzprüfer hingegen, müssen über die Anschlussleiste verbunden werden. Als Bonus kann entweder ein mechanischer Münzprüfer für die Verarbeitung von Token eingebaut werden oder der elektronische Münzprüfer wird, soweit vorhanden, für die Annahme einer weiteren Münze programmiert.

Stromversorgung

Die maxiCredit muss mit Strom versorgt werden. Die Spannungsversorgung sollte von einem Netzteil über separate Verkabelung vorgenommen werden. Verwenden Sie dazu die +12V- und GND-Anschlüsse der Anschlussleiste.

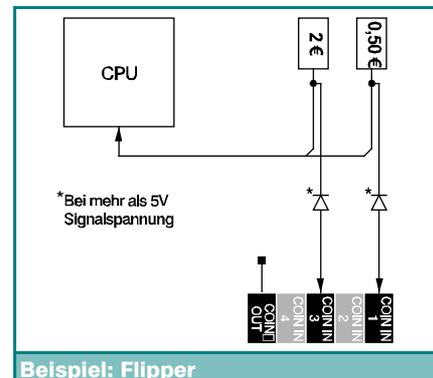


Parallelschaltung

Wird die maxiCredit parallel zum Münzprüfer geschaltet, können nur die Buchhaltungsdaten gezählt werden. Hierbei übernimmt die maxiCredit keinerlei Kreditierung. Sollte diese jedoch erwünscht sein, muss die Platine in Reihe geschaltet werden (siehe unten). Eine Parallelschaltung ist in der Standardausführung dann zu empfehlen, wenn auf der Hauptplatine des Spielgerätes eine Kreditplatine integriert und keine Kreditierung über die maxiCredit erwünscht ist. Sind die Münzeingänge der Hauptplatine mit mehr als +5V vorgespannt, müssen Dioden in die Leitungen zur maxiCredit eingesetzt werden.

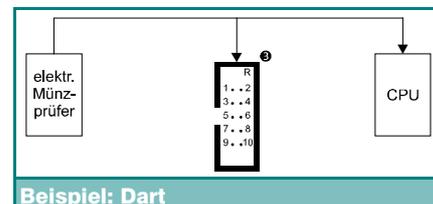
Anschluss vorhandene Kreditplatine / mechanischer Münzprüfer

Die Coin-in-Leitungen 1 bis 4 der CPU müssen zusätzlich mit der maxiCredit verbunden werden, ohne die bereits bestehenden Verbindungen zu unterbrechen. Die Coin-out-Leitung der maxiCredit bleibt bei dieser Schaltung frei.



Anschluss elektronischer Münzprüfer / vorhandene Kreditplatine

Hierfür muss eine 2 x 5-polige Schneid-Klemm-Pfostenbuchse an das Flachbandkabel des Münzprüfers geklemmt und mit der maxiCredit verbunden werden. Diese Buchse ist bei double you oder in jedem Elektronik-Fachgeschäft erhältlich. Der Pfeil auf dieser Buchse (Pin 1) muss auf die markierte Leitung des Flachbandkabels zeigen.

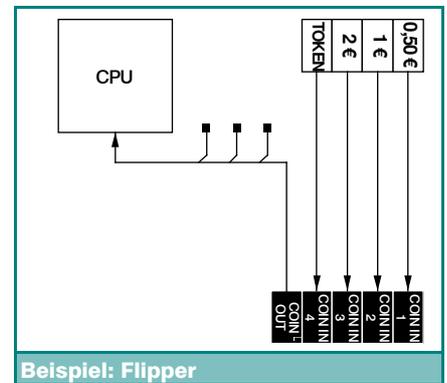


Reihenschaltung

Wird die maxiCredit zwischen Münzprüfer und Hauptplatine geschaltet, kann sie ihren eigentlichen Zweck, die Kreditierung, erst erfüllen. Sollte bereits eine Kreditplatine installiert sein, empfiehlt es sich daher, diese vollends durch die maxiCredit zu ersetzen.

Anschluss mechanischer Münzprüfer / vorhandene Kreditplatine

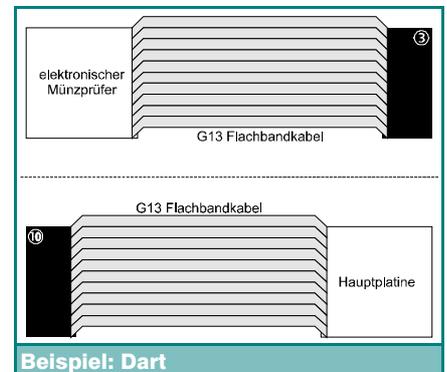
Zunächst müssen die Coin-Leitungen zu den Münzprüfern durchtrennt werden. Danach werden die aus den Münzprüfern ragenden Enden mit den Coin-in-Anschlüssen der maxiCredit verbunden. Dann wird die Coin-out- mit der Coin-in-1-Leitung (0,50 €) der Flipper-CPU verbunden. Die anderen beiden Coin-Leitungen der Flipper-CPU bleiben offen.



Beispiel: Flipper

Anschluss elektr. Münzprüfer / Kreditplatine auf der Hauptplatine

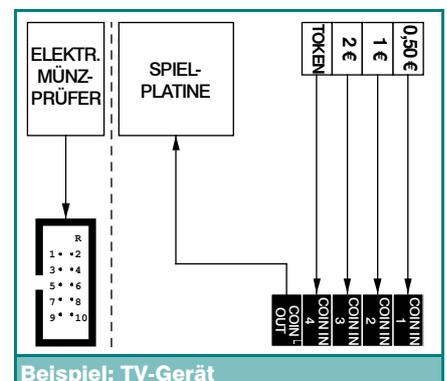
Die Anschlussleiste ⑨ wird an den Münzprüfer und an die Anschlussleiste ⑩ wird die Hauptplatine mit der maxiCredit verbunden. Hierzu wird ein weiteres 10poliges G13-Flachbandkabel benötigt. Dieses Kabel ist bei double you oder in jedem Elektronik-Fachgeschäft erhältlich.



Beispiel: Dart

Anschluss separate Kreditplatine in Reihenschaltung

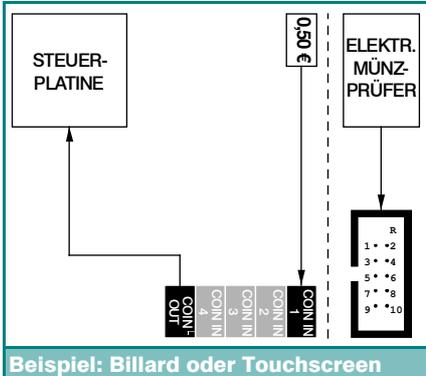
Zum Anschluss der maxiCredit an ein TV-Gerät werden zunächst die Coin-Leitungen des Münzprüfers mit den entsprechenden Coin-in-Leitungen der Kreditplatine verbunden. Dann wird die Coin-out-Leitung der maxiCredit mit der Spielplatine verbunden. Das bedeutet die vorhandene Kreditplatine wird einfach durch die maxiCredit ersetzt.



Beispiel: TV-Gerät

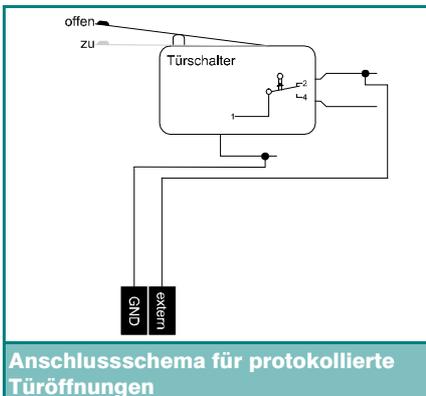
Anschluss mechanischer Münzprüfer / keine Kreditplatine

Bei dieser Anschlussart muss zunächst die Verbindung vom mechanischen Münzprüfer zur Steuerplatine unterbrochen werden. Dann wird der elektronische oder die mechanischen Münzprüfer mit dem entsprechenden Coin-in-Anschluss und der Coin-out-Anschluss mit der Steuerplatine verbunden.



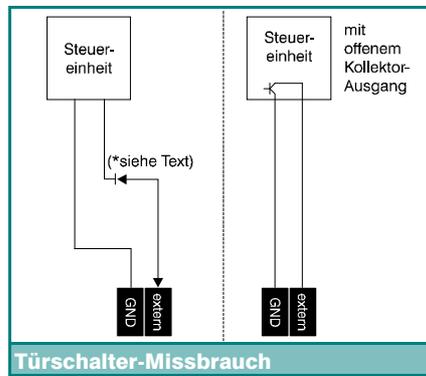
Türschalter

Hierzu muss einfach die Masse des Schalters (meist schwarzes oder braunes Kabel) mit dem GND-Anschluss der maxiCredit verbunden werden. Die Leitung, die bei Nichtbetätigen des Schalters mit der Masse verbunden ist, muss mit dem extern-Anschluss verbunden werden.



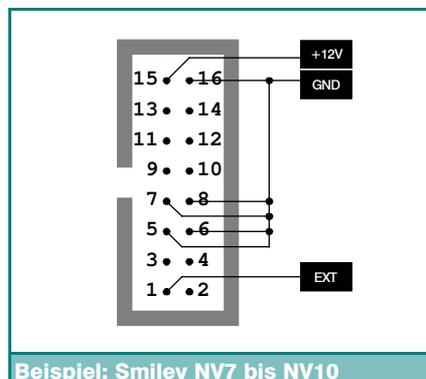
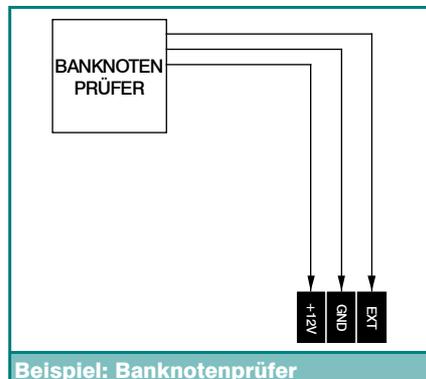
Ausgabesperre (alternativ zum Türschalter)

Um die Münzimpuls-Ausgabe von außen zu steuern, muss die Steuerleitung der Steuereinheit an den externen Eingang angeschlossen werden. Der Eingang ist für 5V ausgelegt, daher muss bei abweichendem Logik-Pegel eine Schutzdiode (*z.B. 1N4148) eingesetzt werden.



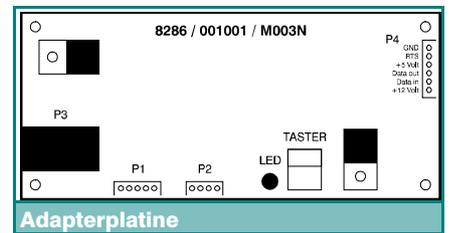
Banknotenprüfer

Ein an die maxiCredit angeschlossener Banknotenprüfer (BNP) muss im Puls-Modus betrieben werden. Die Aktivierung des BNP wird mit den Einstellungen C-0-6 durchgeführt. Anschließend muss der Impulswert mit den Menüpunkten 5 und 6 eingestellt werden (5-7-7 und 6-7-0 für 5-Euro-Impulse ohne Bonus).



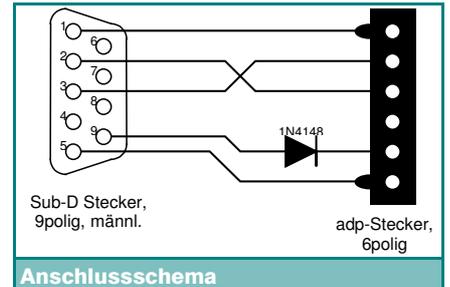
Vernetzung über adp Netzwerk-Adapter

Um die maxiCredit an den adp Netzwerk-Konzentrator (8286 / 001001 / M003N) anzuschließen, ist die von adp zu beziehende Adapterplatine (siehe Abbildung) für Geldspielgeräte nötig.



Installation

Die Verbindung zwischen adp Adapterplatine und maxiCredit erfolgt über ein Kabel (max. 2 m), das auf einem Ende einen 9poligen Sub-D-Stecker und auf dem anderen Ende einen 6poligen adp-Stecker besitzt.



Programmierung

Im folgenden Abschnitt werden die Funktionen und die Programmierung der maxiCredit beschrieben. Die Beispiele helfen beim Einstieg in die Programmierung. Hierbei entsprechen die Ziffern und Buchstaben den Einstellungen auf dem Kodierschalter und der Minusstrich (-) dem Betätigen der Taste. Sollte versehentlich die Taste in einer nicht zulässigen Stellung betätigt worden sein, wird dieser Tastendruck ignoriert. Es muss also die Prozedur nicht von neuem begonnen werden, sondern es kann von der Stelle des Versehens an fortgefahren werden.

Um in den Programmiermodus zu gelangen, ist die Taste solange gedrückt zu halten, bis die Kontrollleuchte erlischt (ca. 1 Sekunde), andernfalls reagiert die maxiCredit nicht. Die einzige Ausnahme ist das Gewähren der Servicekredite. Hier genügt ein kurzes Betätigen der Taste zum Auslösen der Funktion.

HINWEIS! Damit die maxiCredit im Normalbetrieb arbeitet, ist der Kodierschalter stets auf 0 zu stellen, andernfalls folgen fehlerhafte Kassierungsausdrucke. Daher wurden hinter den Beispielen auch die Nullen für den Normalbetrieb angegeben.

Zur Kontrollleuchte

Wird die maxiCredit in Betrieb genommen, blinkt die Kontrollleuchte dreimal kurz auf. Danach muss sie während des Betriebes durchgehend leuchten. Ist dies nicht der Fall, befindet sich die maxiCredit entweder im Programmiermodus oder während einer Auslesung im Drucker-Menü. Andernfalls liegt ein Fehler vor.

Während eine Einstellung vorgenommen wird, erlischt die Kontrollleuchte bis ein Betätigen der Taste erfolgt ist. Die korrekte Eingabe wird dann durch ein kurzes Blinken bestätigt. Bei einer fehlerhaften Eingabe zeigt die Kontrollleuchte entweder durch Blinken eine Fehlermeldung an oder sie bleibt erloschen. Nach vollendeter Eingabe ist die maxiCredit wieder in Bereitschaft und die Kontrollleuchte leuchtet wieder durchgehend. Fehler und einfache Meldungen unterscheiden sich zunächst in der Länge der Blinkimpulse (siehe »Meldungen der Kontrollleuchte«).

7 Datum einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 7 wird das aktuelle Datum geändert. Zwei weitere Betätigungen stellen die Zeh-

ner- und Einerstelle des Tagesdatums ein. Danach wird mittels zweier weiterer Tastendrucke der Monat eingegeben. Die letzten beiden Tastendrucke bestimmen dann die Zehner- und Einerstelle des Jahres. Die Schalterstellungen A bis F sind nicht zulässig. Das Datumsformat (siehe »Datumsformat einstellen«) hat auf die Einstellung des Datums keinen Einfluss.

Beispiel: Es soll das Datum 13.02.02 eingestellt werden.
7-1-3-0-2-0-2-0

8 Uhrzeit einstellen

Die Änderung der Uhrzeit erfolgt durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 8. Danach werden die Schalterstellungen bei den nächsten beiden Betätigungen der Taste als Stunden- und die beiden danach als Minutenwert übernommen. Es ist darauf zu achten, dass das 24-Stunden-Format verwendet wird, das Uhrzeiteingaben von 00:00 bis 23:59 erlaubt. Nach dem letzten Tastendruck werden die Sekunden gleichzeitig auf Null gesetzt und die Uhr wird gestartet.

Beispiel: Die Zeit soll auf 19:35 Uhr eingestellt werden.
8-1-9-3-5-0

1 Gerätetyp einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 1 wird der an die maxiCredit angeschlossene Gerätetyp ausgewählt. Dieser wird auf jedem Kassierungsbeleg mitaufgeführt, hat aber ansonsten keinerlei Bedeutung oder Einfluss. Die Auswahl des Gerätetyps erfolgt durch Einstellen des Kodierschalters unter Berücksichtigung der unten abgebildeten Tabelle und einem weiteren Tastendruck.

0 unbekannt	7 Sportgeraet
1 TV-Geraet	8 Unterhaltung
2 Billard	9 Musikbox
3 Flipper	A Kartenspiel
4 Kicker	B Touchscreen
5 Fungame	C Taifun
6 Dart	D bis F nicht zulässig

Beispiel: Es soll der Gerätetyp "Dart" festgelegt werden.
1-6-0

2 Gerätenummer einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 2 ist es möglich, dem angeschlossenen Gerät eine 8stellige Identifikationsnummer zuzuordnen. Hierzu werden die nächsten acht eingestellten Ziffern als Gerätenummer übernommen. Bei der Eingabe der Ziffern ist von links nach rechts zu

verfahren. Es sind nur Zahlen, d.h. Schalterstellungen von 0 bis 9 zulässig.

Beispiel: Es soll die Gerätenummer 13283972 eingestellt werden.
2-1-3-2-8-3-9-7-2-0

3 Hallennummer einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 3 ist es möglich, eine 8stellige Hallennummer einzustellen. Bei der Eingabe der Hallennummer ist genau wie bei der Gerätenummer vorzugehen.

5 Leitungswert einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 5 werden den Leitungen 1 bis 6 Euro-Werte zugewiesen. Falls die Funktion des Türschalters als 7. Krediteingang eingestellt ist (C-0-6-0), können Sie auch den Wert für diese Leitung ändern. Dafür wird zunächst die Leitungsnummer eingestellt und mit einem weiteren Tastendruck bestätigt. Danach wird dieser Leitung der Wert zugewiesen, der der abgebildeten Tabelle zu entnehmen ist.

Einstellwerte-Tabelle

0 0,00 €	8 10,00 €
1 0,05 €	9 20,00 €
2 0,10 €	A 50,00 €
3 0,20 €	B 100,00 €
4 0,50 €	C 200,00 €
5 1,00 €	D 500,00 €
6 2,00 €	E 2,50 €
7 5,00 €	F frei einstellbar (siehe «Leitungswert einstellen»)

Beispiel: Es soll der Leitung 3 der Euro-Wert 200,00 aus der Tabelle zugewiesen werden.
5-3-C-0

Die Schalterstellung F ist für die Eingabe freier Euro-Werte vorgesehen. Die nächsten sechs Zahleingaben sind in absteigender Wertigkeit einzugeben. Der einzugebende Wert darf € 1.000,00 nicht übersteigen.

Beispiel: Es soll der Leitung 1 der Euro-Wert 543,21 zugewiesen werden.
5-1-F-0-5-4-3-2-1-0

6 Bonuswert einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 6 werden den Leitungen 1 bis 6 Bonuswerte zugewiesen. Falls die Funktion des Türschalters als 7. Krediteingang eingestellt ist (C-0-6-0), können Sie auch den Wert für diese Leitung ändern. Als nächstes wird die Leitungsnummer eingestellt und mit einem weiteren Tastendruck bestätigt. Danach wird dieser Leitung ein Bonus-Wert zugewiesen, der der abgebildeten Tabelle zu entnehmen ist.

Bonuswert-Tabelle

0 0,00 €	8 5,00 €
1 0,10 €	9 10,00 €
2 0,20 €	A 20,00 €
3 0,50 €	B 50,00 €
4 1,00 €	C 100,00 €
5 2,00 €	D 200,00 €
6 3,00 €	E 500,00 €
7 4,00 €	F frei einstellbar (siehe «Leitungswert einstellen»)

Beispiel: Es soll der Leitung 2 der Bonus-Wert 2,00 € aus der Tabelle zugewiesen werden.

6-2-5-0

4 Pauschalbonus einstellen

Sie können Spielern einen pauschalen Bonus in Form von Krediten gewähren. Diesen erhalten sie für den Einwurf eines gewissen Geldbetrages innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne. Dabei können die Leitungswerte und nicht die Bonuswerte einen Pauschalbonus auslösen.

4 - 0 Pauschalbonuswert einstellen

Nach Betätigen der Taste in Schalterstellung 4 und anschließend 0 wird der Pauschalbonuswert eingestellt. Die dann folgende Tasterbetätigung stellt die Höhe des Bonus ein. Die eingegebene Ziffer entspricht dabei einem der Einstellwerte-Tabelle zu entnehmenden Geldbetrag (siehe «Leitungswert einstellen»).

4 - 1 Pauschalbonusschwelle einstellen

Nach Betätigen der Taste in Schalterstellung 4 und anschließend 1 wird die Schwelle zum Erreichend des Pauschalbonus eingestellt. Die dann folgende Tasterbetätigung stellt die Höhe der Schwelle ein. Die eingegebene Ziffer entspricht dabei einem der Einstellwerte-Tabelle zu entnehmenden Geldbetrag (siehe «Leitungswert einstellen»).

Wird sowohl der Pauschalbonuswert als auch die Pauschalbonusschwelle auf 0 gesetzt, so ist die Funktion deaktiviert und erscheint auch nicht in den Ausdrucken.

4 - 2 Bonushaltezeit einstellen

Nach Betätigen der Taste in Schalterstellung 4 und anschließend 2 wird die Zeitspanne, in der es möglich ist, den Pauschalbonus zu erreichen, eingestellt. Die dann eingegebene Ziffer entspricht dabei einem der Tabelle zu entnehmenden Zeitwert. Jeder Geldeinwurf lässt die Bonushaltezeit wieder von neuem beginnen.

0 unendlich	4 60 Sekunden
1 15 Sekunden (W)	5 90 Sekunden
2 30 Sekunden	6 120 Sekunden
3 45 Sekunden	7 240 Sekunden

Beispiel: Es soll nach folgenden Bedingungen eingestellt werden: Der Spieler soll einen Bonus von 0,50 € erhalten, wenn er innerhalb von 30 Sekunden 2,50 € einwirft. Dabei spielt es keine Rolle in welcher Stückelung der Betrag eingeworfen wird (z.B. $5 \times 0,50 \text{ €}$ oder $2 \times 1 \text{ €} + 1 \times 0,50 \text{ €}$ u.s.w.). Wird ein Vielfaches von 2,50 € eingegeben, erhält der Spieler auch entsprechend viele Boni.

4-0-4- 0,50 € Bonus geben
4-1-E- 2,50 € Bonusschwelle
4-2-2-0 30 Sekunden Haltezeit

B Spielkosten einstellen

Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung B werden die Kosten je Spiel eingestellt. Diese sind der Spielkosten-Tabelle zu entnehmen.

Spielkosten-Tabelle

0 0,05 €	8 3,00 €
1 0,10 €	9 4,00 €
2 0,20 €	A 5,00 €
3 0,25 €	B 8,00 €
4 0,50 €	C 10,00 €
5 1,00 €	D 20,00 €
6 2,00 €	E 50,00 €
7 2,50 €	F frei einstellbar (siehe «Leitungswert einstellen»)

Beispiel: Die Spielkosten sollen mit Hilfe der Tabelle auf 1,00 € eingestellt werden.

B-5-0

9 Ausgabe-Impulslänge festlegen

Auch die Länge des Ausgabe-Impulses, der die gewährten Kredite an das Spielgerät überträgt, ist einstellbar. Dazu muss die Taste in Stellung 9 betätigt werden. Der danach eingestellte und durch Tastendruck bestätigte Wert, der zwischen 1 und A (entspricht dem Wert 10) liegen muss, gibt die Länge des Impulses in Zehntelsekunden an.

Beispiel: Die Ausgabe-Impulslänge soll auf 1 Sekunde festgelegt werden.

9-A-0

Zur Eingabe einer zweistelligen Zahl, also für Impulsängen über einer Sekunde, können Sie auch die Stellungen E oder F anwählen. Anschließend folgt die Eingabe der beiden Ziffern, die den zweistelligen Wert ergibt. Bei der Einstellung 9-E-XX stellen Sie die Low-Impulslänge in Sekunden ein, bei 9-F-XX die Länge in Minuten.

Die Mindestpause zwischen zwei Impulsen (also die High-Phase) ist dabei fest eingestellt immer eine Sekunde, egal wie kurz oder lang die Low-Impulse sind.

Beispiel: Die Ausgabe-Impulslänge soll auf 5 Sekunden festgelegt werden.

9-E-0-5-0

Zur exakteren Einstellung des Ausgabe-Impulses ist jetzt auch die Null anwählbar. Nach Betätigen des Tasters in dieser Schalterstellung werden als nächstes vier weitere Ziffern (0 bis 9) eingegeben, die jeweils paarweise die zweistelligen Low- und High-Zeiten des Impulses in 75tel-Sekunden angeben.

Beispiel: Der Ausgabe-Impuls soll 12/75 Sekunden low und danach mindestens 25/75 Sekunden wieder high sein.

9-0-1-2-2-5-0

C - 0 Funktion des Türschaltereinganges festlegen

Durch Betätigung der Taste in Schalterstellung C, gefolgt von einer Betätigung der Taste in Schalterstellung 0, kann die Funktion des Türschalters festgelegt werden. Danach muss eine der folgenden Einstellungen zur Konfiguration getroffen werden.

- 0 Eingang wird als Türschaltereingang verwendet (Werksvoreinstellung).
- 1 Eingang wird als Sperre für die Münzausgabe verwendet. Ist der Eingang auf Masse gezogen, so werden keine Kredite ausgegeben.
- 2 Eingang wird als Sperre für die Münzausgabe verwendet. Ist der Eingang offen, so werden keine Kredite ausgegeben.
- 3 Eingang wird als Zähler für rückerstattete 2-Euro-Münzen (je nach Währungseinstellung) verwendet. Dieser Wert erscheint in der Zeile „Zurückerstattete Einsätze“ des Ausdruckes.
- 4 Eingang wird als Zähler für ausgezahlte Token verwendet. Dieser Wert erscheint in der Zeile „Ausgezahlte Token“ des Ausdruckes.
- 5 Eingang wird zum Kreditabruf verwendet.
- 6 Eingang wird als siebter Krediteingang verwendet.

Beispiel: Der Türschaltereingang soll als Sperre fungieren, und bei offenem Eingang sollen keine Kredite ausgegeben werden.

C-0-2-0

Anmerkung zu 5

Die maxiCredit merkt sich zunächst sämtliche erteilten Kredite und gibt immer dann einen Kredit ab, wenn auf dem externen Eingang ein Impuls registriert wird, der beispielsweise durch Betätigen einer Taste ausgelöst wurde. Diese Funktion ist sinnvoll bei Geräten ohne Creditspeicher.

Nach dem Ausschalten des Gerätes bleiben die Kredite erhalten und erscheinen auf

dem Kassierungsausdruck unter Spielespeicher. Im Einstellungsausdruck wird diese Funktion des externen Eingangs als „Ausgabe-Einzelabruf“ aufgeführt.

C - 1 Datumsformat einstellen

Durch Betätigen der Taste in den Schalterstellungen C und 1 bestimmt der darauffolgende Tastendruck das Druckformat des Datums. Die folgenden neun Formate stehen zur Verfügung:

0	tt.mm.	13.02.
1	tt.mm.jj	13.02.02 (W)
2	tt.mm.jjjj	13.02.2002
3	ww,tt.mm.jj	Fr,13.02.02
4	jj-mm-tt	02-02-13
5	jjjj-mm-tt	2002-02-13
6	ww,jjjj-mm-tt	Fr,2002-02-13
7	tt.mmm_jj	13.Feb 02
8	jj-mmm-tt	02-Feb-13
9 bis F	nicht zulässig	

Beispiel: Das Datum soll wie folgt ausgegeben werden: Fr,13.02.02

C-1-3- 0

C - 2 Summenstatistik an / aus

Durch Betätigen der Taste in den Schalterstellungen C und 2 läßt sich die Summenstatistik ein- bzw. ausgeschaltet. Wird als nächstes die 1 eingestellt und bestätigt, ist die Funktion ein- und bei 0 ausgeschaltet (Werksvoreinstellung). Bei eingeschalteter Funktion werden alle eingeworfenen Münzen und gewährten Spiele summiert und auf dem Kassierungsbeleg mitausgegeben und erst wieder gelöscht, wenn die maxiCredit für eine Neuaufstellung zurückgesetzt oder die Summenstatistik wieder ausgeschaltet wird.

Beispiel: Die Summenstatistik soll eingeschaltet werden.

C-2-1- 0

C - 4 Meldung der Kontrollleuchte wiederholen

Sollte eine Meldung der Kontrollleuchte verpasst worden sein, kann sie durch Betätigen der Taste in Schalterstellung C und dann 4 erneut angezeigt werden. Die Dokumentation der Meldungen ist im Abschnitt «Fehlersuche: Meldungen der Kontrollleuchte» zu finden.

Beispiel: Es soll die Meldung der Kontrollleuchte wiederholt werden.

C-4- 0

A Druckercode einstellen

Die maxiCredit kann so eingestellt werden, dass nur Drucker, die einen bestimmten Identifikationscode übertragen, von ihr zum Ausdruck akzeptiert werden. Dieser Code

kann durch Betätigen der Taste in Stellung A geändert werden. Dazu muss zunächst der bisher auf der maxiCredit eingestellte 8stellige Druckercode durch 8maliges Betätigen der Taste mit der entsprechenden Schalterstellung eingegeben werden. Danach muss mittels weiterer 8 Tastendrucke der neue Code eingestellt werden. Es folgt weder eine Fehlermeldung, wenn der erste Code falsch, noch eine Bestätigung, wenn er richtig eingegeben wurde. Es müssen also immer alle 16 Stellen vollständig eingegeben werden. Der neue Code wird selbstverständlich nur dann übernommen, wenn der alte Code richtig eingegeben wurde. Nur ein Ausdruck gibt Auskunft darüber, ob das Ändern des Codes erfolgreich war oder nicht. Diese Vorgehensweise hat Sicherheitsgründe.

Als Codeziffern sind nur die Zahlen bzw. Schalterstellungen von 0 bis 9 zulässig. Ein Code von 0101.0101 (Werksvoreinstellung) bedeutet, dass jeder Drucker akzeptiert wird. Drucker, deren Codes nur 4stellig sind, werden nicht mehr unterstützt. Es ist daher zu empfehlen, den Drucker auf den VDAI 1998-Standard aufzurüsten.

Beispiel: Der Druckercode soll von 0101.0101 auf 1771.1354 festgelegt werden.

A-0-1-0-1-0-1-0-1-

1-7-7-1-1-3-5-4- 0

E Rücksetz-Funktionen

Die maxiCredit bietet zwei Rücksetz-Funktionen. Erstens das Rücksetzen auf die Werkseinstellung, zweitens das Rücksetzen der Platine für eine Neuaufstellung. Um eine dieser Einstellungen vorzunehmen, ist der Kodierschalter in Stellung E zu bringen und die Taste solange gedrückt zu halten, bis die Kontrollleuchte erlischt (ca. 4 Sekunden). Danach muss die Taste in einer der folgenden Schalterstellungen betätigt werden.

E - E Rücksetzen auf Werkseinstellung

Mit dieser Funktion wird die maxiCredit auf die Werkseinstellung zurückgesetzt. Hierbei gehen alle noch im Speicher der maxiCredit befindlichen Daten verloren. Deshalb muss vorher noch ein Kassierungsausdruck erstellt werden, andernfalls wird eine Fehlermeldung angezeigt und die Funktion verweigert. Uhrzeit und Datum werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.

Beispiel: Die maxiCredit soll auf die Werkseinstellung zurückgesetzt werden.

E-E- 0

E - F Rücksetzen für Neuaufstellung

Durch Betätigung der Taste in Schalterstellung F wird die maxiCredit für eine Neuaufstellung zurückgesetzt. Dabei werden die Kassierungs- und Kreditierungsdaten gelöscht und die Kassierungsnummer wird auf 1 gesetzt. Datum, Uhrzeit und alle anderen Einstellungen bleiben jedoch erhalten. Auch bei dieser Funktion muß vor dem Aufruf ein Kassierungsausdruck erstellt werden, da sonst die Funktion wegen der noch nicht gedruckten Restdaten verweigert wird.

Beispiel: Die maxiCredit soll für eine Neuaufstellung zurückgesetzt werden.

E-F- 0

F Wartungsfunktionen

Die Schalterstellung F enthält diverse Wartungsfunktionen, die speziell für Servicetechniker implementiert wurden.

HINWEIS! Diese Funktion auf keinen Fall aufrufen! Die im Speicher befindlichen Daten könnten verändert oder gar gelöscht werden.

0 Servicekredite gewähren

Zu Testzwecken können Testspiele gewährt werden. Sie werden gesondert als Servicekredite gezählt. Durch Betätigen der Taste in Schalterstellung 0 wird je ein Kredit gewährt.

Beispiel: Es sollen 3 Servicekredite gewährt werden.

0---

Ausdrucke

Die maxiCredit kann diverse Ausdrucke anfertigen. Um einen dieser Ausdrucke abzufordern, muss lediglich ein VDAI-Auslesegerät bzw. GSG-Drucker an die Auslesebuchse (siehe »Bestandteile der Platinen: Aufbau der Platinen«, ⑨) angeschlossen und der Kodierschalter auf der Platine in die entsprechende Position gebracht werden. Ein Betätigen der Taste ist nicht notwendig.

0 Kassierung

Steht der Kodierschalter in Stellung 0, können beliebig viele Kassierungsbelege ausgedruckt werden, die zur Vorlage beim Finanzamt dienen. Die Art des Ausdrucks wird über den angeschlossenen Drucker eingestellt. Die Daten werden gelöscht, wenn mit Löschen ausgelesen und ein neuer Kredit gewährt wurde.

HINWEIS! Alle Tagesumsätze werden gesondert wie bei einem Zählwerkgeldspielgerät gezählt. Es werden maximal 60 Tage gezählt. Nach Ablauf dieser Frist wird der angeschlossene elektronische Münzprüfer wie bei einem Geldspielgerät gesperrt. Bei mechanischen Münzprüfern wird der 60. Tag als Überlaufstag verwendet, auf dem alle nachfolgenden Umsätze addiert werden.

DOUBLE YOU	00.05
MAXI-CREDIT	2.92ND
TYP:	TV-GERAET
HALLENNR.:	00000000
GERAETENR.:	00000000

AUSDRUCK NR.:	0002 A 002
VOM	01.01.07 08:00
BIS	07.01.07 19:41

SPIELE:	596

ELEKTRONISCH GEZAEHLTE	
KASSE (EUR):	513,00
19% MWST -	81,91
NETTOKASSE =	431,09

LETZTE KASSIERUNGEN:	
	01.01.07 08:00

Kassierungsausdruck (0)

Die folgenden Bereiche werden nur unter bestimmten Bedingungen ausgedruckt:

TAGESJOURNAL:		
ST DATUM	EUR-KASSE	
14 01.01.	78,00	
15 02.01.	102,00	
15 03.01.	56,00	
14 04.01.	95,00	
15 05.01.	62,00	
15 06.01.	65,00	
11 07.01.	55,00	

Der Teil "Tagesjournal" erscheint nur, wenn beim Auslesegerät bzw. Drucker der Langausdruck verlangt wurde. Die Spalte 'ST' gibt dabei die angesammelten Betriebsstunden des Tages an.

SUMMENSTATISTIK:	
SPIELE	1266
KASSE	1129,00

Der Teil "Summenstatistik" erscheint nur, wenn beim Auslesegerät bzw. Drucker die Summenstatistik eingeschaltet wurde.

SPIELKOSTEN EUR:	0,50
FREISPIELE: 83	
DAVON EUR	11,50
ALS PAUSCHALBONUS	
EINWUERFE:	
1:	1,00 EUR 157
2:	2,00 EUR 58
3:	5,00 EUR 48
4:	0,00 EUR 7
5:	0,00 EUR 0
6:	0,00 EUR 0
SERVICE:	2
AUSLASTUNG:	
0:00 - 3:59	0
4:00 - 7:59	0
8:00 - 11:59	54
12:00 - 15:59	99
16:00 - 19:59	252
20:00 - 23:59	191

Dieser Teil erscheint nur, wenn beim Auslesegerät bzw. Drucker die Statistik eingeschaltet wurde.

TUEROEFFNUNGEN:	
01.01.07 08:29	1

Dieser Teil erscheint nur, wenn der externe Eingang im Menü C-0 auf 0: Türschaltereingang (Werksvoreinstellung) gestellt ist.

ZURUECKERSTATTE	
EINSAETZE:	85 EUR

Dieser Teil erscheint nur, wenn der externe Eingang im Menü C-0 auf 3: 2-Euro-Zähler gestellt ist.

AUSGEZAHLTE TOKEN:	17
--------------------	----

Dieser Teil erscheint nur, wenn der externe Eingang im Menü C-0 auf 4: Token-Zähler gestellt ist.

SPIELESPEICHER:	12
-----------------	----

Dieser Teil erscheint nur, wenn der externe Eingang im Menü C-0 auf 5: Kreditfreigabe gestellt ist.

1 Programm-Versionsnummer

Wird in Schalterstellung 1 ein Druck angefordert, so folgt ein Ausdruck, der die Versionsnummer sowie das Erstellungsdatum des arbeitenden Programms enthält.

D Datum- / Uhrzeit

Wird in Schalterstellung D ein Druck angefordert, so folgt ein Ausdruck, der das aktuelle Datum und die Uhrzeit ausgibt.

DOUBLE YOU	00.05
MAXI-CREDIT	2.92ND

EINSTELLUNGEN	

DATUM:	12.04.07
UHRZEIT:	19:41:21

Datum-/Uhrzeit-Ausdruck (D)

E Einstellungen

Um eine Kontrolle über die korrekte Arbeitsweise der maxiCredit zu erhalten, können Sie alle wichtigen Einstellungen auf dem Drucker ausgeben. Dazu muss der Kodierschalter in Stellung E stehen.

DOUBLE YOU	00.05
MAXI-CREDIT	2.92ND

EINSTELLUNGEN	

DATUM:	11.02.07
UHRZEIT:	09:30:00
HALLENNUMMER:	00000000
GERAETENUMMER:	00000000
TYP:	UNBEKANNT

KREDITIERUNG:	

EINGANG 1:	
0,50 EUR WERT	
+ 0,00 EUR BONUS	
EINGANG 2:	
1,00 EUR WERT	
+ 0,00 EUR BONUS	
EINGANG 3:	
2,00 EUR WERT	
+ 0,00 EUR BONUS	
EINGANG 4:	
0,00 EUR WERT	
+ 5,00 EUR BONUS	
EINGANG 5:	
0,10 EUR WERT	
+ 0,00 EUR BONUS	
EINGANG 6:	
0,20 EUR WERT	
+ 0,00 EUR BONUS	
PAUSCHALBONUS:	
0,50 EUR BONUS NACH	
2,00 EUR EINWUERFEN	
BINNEN 45 SEKUNDEN	
SPIELKOSTEN EUR:	0,50

EXTERNER EINGANG IST	
AUSGABE-EINZELABRUF	

AUSGABEIMPULS:	
6/75 SEKUNDEN LOW	
+ 10/75 SEKUNDEN HIGH	

DRUCKERCODE:	01010101
KODIERSCHALTER:	STANDARD
SUMMENSTATISTIK:	AUS

Einstellungsausdruck (E)

Fehlersuche

Meldungen der Kontrollleuchte

In diesem Abschnitt werden die Meldungen der Kontrollleuchte, die sich durch die Anzahl und Länge ihrer Blinkimpulse unterscheiden, beschrieben. Kurze Blinkimpulse gelten als einfache Meldung im Sinne einer Bestätigung, lange Impulse hingegen signalisieren einen Fehler. Fatale Fehler werden mit gemischten und einem letzten langen Impuls angezeigt. Die Blinkimpulse der fatalen Fehler wiederholen sich endlos. Durch den letzten langen Impuls können diese optimal gezählt werden. Während der fatalen Fehler kann die maxiCredit nicht benutzt werden.

Blinkimpulse	Grund
Meldungen	
1 x kurz	Betätigen der Taste wurde akzeptiert
2 x kurz	Rücksetzen der Platine folgt
3 x kurz	Platine nach Rücksetzen wieder bereit
4 x kurz	Neuaufstellung erfolgt
Fehler	
5 x lang	Platinenuhr defekt
6 x lang	Währungswechsel wegen Restdaten verweigert
7 x lang	Rücksetzen der Platine wegen Restdaten verweigert
8 x lang	Neuaufstellung verweigert
Fatale Fehler (letzter Impuls immer lang)	
1 x lang	RAM defekt
1 x lang	Eprom defekt
1 x kurz	
1 x lang	CKP-Software + Hardware V1.2
2 x kurz	ungültig
1 x lang	CKP-Software ohne angeschlossene
3 x kurz	Hardware
1 x lang	Batterie leer
4 x kurz	
1 x lang	Kodierschalter defekt oder steht nicht
5 x kurz	in Stellung 0

Meldungen zur Uhr

Die maxiCredit ist mit einem Uhrenbaustein ausgestattet. Bei nicht einwandfreier Funktionsweise werden die folgenden Meldungen am Kopf eines jeden Ausdruckes ausgegeben.

UHR DEFEKT

Diese Meldung erscheint auf jedem Beleg, wenn der Uhrenbaustein einen wirklichen Defekt aufweist, also nicht mehr funktioniert. Kontaktieren Sie in diesem Fall Ihren Händler oder double you.

UHR STELLEN

Diese Meldung erscheint auf jedem Beleg, sobald der Uhrenbaustein mit nicht sinnvollen Daten arbeitet. Dieses kann der Fall sein, wenn entweder falsche Zahlenformate eingegeben wurden oder die Batterie der maxiCredit ausfiel bzw. ausgetauscht wurde. Stellen Sie zur Behebung lediglich das Datum und die Uhrzeit neu ein.

