



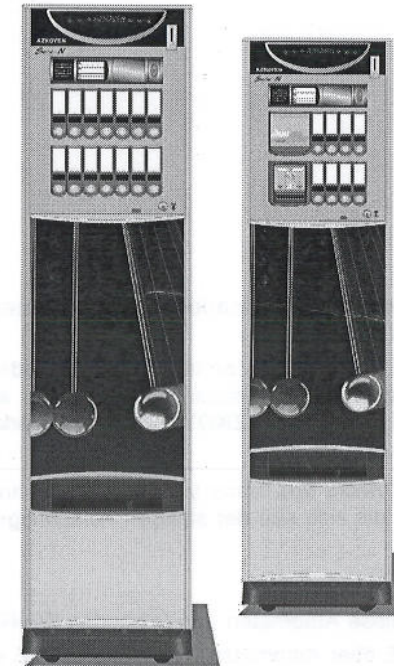
A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr



ZIGARETTENAUTOMATEN SERIEN N «SLIME»



BETRIEBSANLEITUNG

MANUAL REF. 81017400 : EDITADO ABRIL 2003



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
http://www.aus.at http://www.garlando.at
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr



Numerische Eingabe

- A - erhöht die Einheiten.
- B - erhöht die Zehner-Stellen.
- C - erhöht die Hunderter-Stellen.
- D - erhöht die Tausender-Stellen.

Alphanummerische Eingabe

- A - ein Zeichen vorwärts.
- B - ein Zeichen rückwärts.
- C - löscht das eingegebene Zeichen und gibt das nächste Zeichen ein.
- RÜCKGABETASTE-** beendet die Eingabe und bestätigt das eingegebene Wort.

Optionseingabe

- Taste A** und **Taste B**- wechselt zwischen Ja und Nein.
- Taste D**- bestätigt die Option auf dem Display.

Diese Betriebsanleitung enthält Informationen die Privateigentum darstellen, und urheberrechtlich geschützt sind.

Alle Rechte vorbehalten. Fotokopien, Vervielfältigungen oder Übersetzungen dieser Betriebsanleitung oder Teile dieser Betriebsanleitung in eine andere Sprache, ohne die vorherige schriftliche Einwilligung durch **AZKOYEN** sind nicht erlaubt.

AZKOYEN behält sich das Recht vor, ohne vorherige Benachrichtigung, Verbesserungen dieses Modells einzuführen, die sich aus der stetigen Forschungsarbeit ergeben können.

2003 **AZKOYEN**, Alle Rechte vorbehalten

AZKOYEN garantiert, daß diese Automaten den folgenden EG-Richtlinien entsprechen:

EG-Richtlinie CE über Automaten DSM 89/392/CEE und ihre Modifikationen

EG-Richtlinie CE über Niederspannung DBT 73/23/CEE und ihre Modifikationen

EG-Richtlinie CE über elektromagnetische Kompatibilität EMC 89/336/CEE und ihre Modifikationen.



Grundmenü

- A - um ins Grundmenü einzusteigen (wenn Sie bereits im Grundmenü sind):
- A- oder **RÜCKGABETASTE**- vorwärts
- B - rückwärts
- C - um aus der Funktion auszusteigen

Programmierung jeder Funktion

C - (Drücken Sie die Taste C länger als 5 Sekunden) Um den Automaten zu programmieren, geben Sie entsprechend der numerischen Eingabe die jeweilige Funktion ein, nachdem auf dem Display "**Funktion 000**" erscheint.

RÜCKGABETASTE- um die ausgewählte Funktion zu verändern.

Reset

- A - um in die Programmierung zu gelangen.
- C - mehrmals drücken um den Automaten wieder in Betrieb zu nehmen.

HINWEISE 3

In der Betriebsanleitung benutzte Symbole 3

Kapitel 1. Aufstellung und Inbetriebnahme 4

- 1.1. Elektrischer Anschluß 4
- 1.2. Höhenausgleich 4
- 1.3. Einschalten 5
- 1.4. Füllen des Wechselgeldrückgabefachs 5
- 1.5. Füllen der Warenschächte 6
- 1.6. Zuordnung von Schächten und Produktauswahl 6
- 1.7. Kontrolle und Inbetriebnahme 6

Kapitel 2. Ablauf eines Verkaufsvorganges 7

Kapitel 3. Beschreibung des Automaten 8

- 3.1. Warenschächte 8
- 3.2. Auswurfsmechanismus. Funktionsweise 10
- 3.3. Münzannahme- und Münzrückgabesystem 10
- 3.4. Füllen des Wechselgeldfachs 11
- 3.5. Werbung 12

Kapitel 4. Programmierung 14

- 4.1. Was bedeutet Programmierung ? 14
- 4.2. Womit wird programmiert ? 14
- 4.3. Grundmenü 16
- 4.4. Programmierung der Funktionen 17 - 29

Kapitel 5. Störungsbeseitigung und Wartung 30

- 5.1 Tausfall 30
- 5.2. Mögliche Zwischenfälle während eines Verkaufsvorganges 31
- 5.3 - Etiketten- und Preisschilder wechseln 31
- 5.4. Anpassung an unterschiedliche Produktgrößen 32
- 5.5. Außenreinigung 33

Kapitel 6. Allgemeine Daten 34

- 6.1 - Verkauf 34
- 6.2 - Warenschächte 34
- 6.3. - Preise 35
- 6.4 - Technische Daten 35
- 6.5 - Abmessungen und Gewichte 35
- 6.6. - Arbeitstemperatur 35
- 6.7. - Maximalneigung 35
- 6.8.- Geräuschpegel 35

Abmessungen und Gewichte 36



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax. +43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

HINWEISE

In der Betriebsanleitung benutzte Symbole



Handhaben Sie keine Bestandteile des Automaten die mit diesem Symbol für Hochspannung versehen sind, da dies gefährlich für Sie sein könnte. Diese Bestandteile der Maschine dürfen nur durch den Kundendienst gehandhabt werden.



Dieses Symbol weist Sie darauf hin, daß das im folgenden Erklärte von besonderer Bedeutung ist.



Dieses Symbol weist Sie darauf hin, daß es zu diesem Thema noch detailliertere Anweisungen in der Betriebsanleitung gibt.



Dieses Symbol weist Sie darauf hin, daß es einen Hinweis auf die Programmierung gibt.

Zugang zum Programmieren



Ebene 0. Dateneingabe



Ebene 1. Programmänderung und Datenkonfiguration



Ebene 2. Nur durch Kundendienst



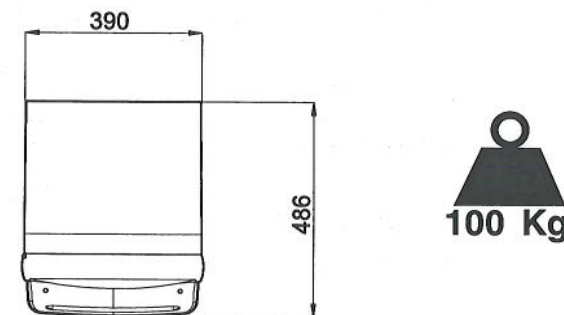
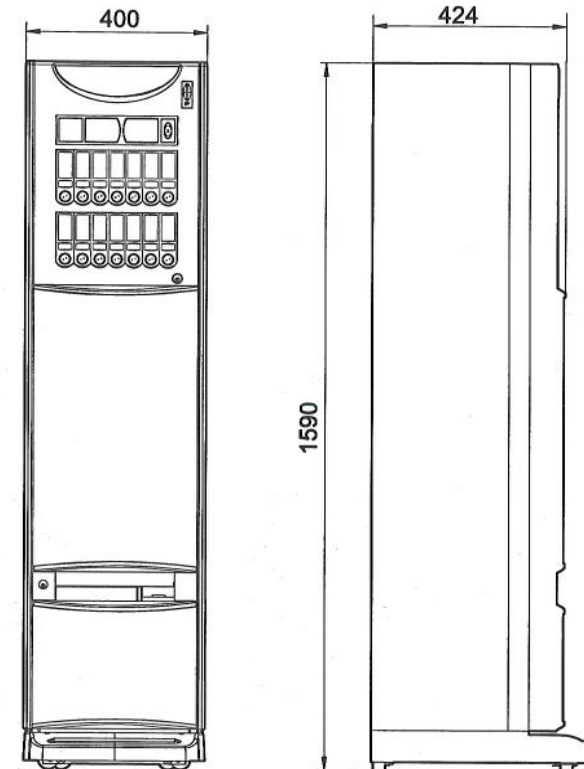
Dieses Symbol weist Sie darauf hin, daß diese Funktion mit der Datenverarbeitung in Zusammenhang steht.

Dies ist ein Klasse A Gerät. Im häuslichen Bereich kann diese Gerät den Radioempfang stören. In diesem Fall kann der Betreiber die notwendigen Maßnahmen ergreifen.




Diese Automaten dürfen nicht an Orten aufgestellt werden wo sie mit Spritzwasser in Berührung kommen könnten, noch dürfen sie mit Wasser gereinigt werden. Siehe Punkt 5.6 **Äußere Reinigung**

Abmessungen und Gewichte




A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr


6.3. - Preise

 Die Programmierung des Automaten erfordert, daß jedes Produkt einen Verkaufspreis hat. Grundsätzlich muß die Geldeinheit die selbe sein, die der Automat als Mindestwert wieder zurückgibt.


6.4 - Technische Daten

 Siehe Plakette.
Maximale Abweichung des Spannungswerts +- 10%.

6.5 - Abmessungen und Gewichte

 Siehe Tabelle Maße und Gewichte auf Seite 45.

6.6. - Arbeitstemperatur

 die geeignete Umgebungstemperatur liegt zwischen 0°C und 60°C, die relative Luftfeuchtigkeit zwischen 35% und 95%.

6.7. - Maximalneigung

Problemloser Betrieb bei einer maximalen Frontal- und Lateralneigung von 5°. Siehe Punkt 1.2.

6.8.- Geräuschpegel


Der Geräuschpegel dieser Automatenreihe liegt in jedem Fall unter 70 dB (A).



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
http://www.aus.at http://www.garlando.at
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr


Kapitel 1. Aufstellung und Inbetriebnahme


1.1. Elektrischer Anschluß


 Die Spannung der Elektroanlage muss mit der auf dem Typenschild (am hinteren Teil des Automaten) angegebenen Spannung übereinstimmen und darf 6% nicht überschreiten bzw. 10% nicht unterschreiten.

Der Stromverbrauch ist ebenfalls auf dem Typenschild angegeben.

Der maximale Stromverbrauch ist ebenfalls der oben erwähnten Plakette zu entnehmen. Achten sie darauf, daß sowohl der elektrische Anschluß als auch der Stecker und der Automatikschalter für den entsprechenden Stromverbrauch des Automaten geeignet sind.

 **WICHTIG:** Der Automatenstecker ist geerdet. Es ist daher notwendig daß die Steckdose ebenfalls über eine ordnungsgemäße Erdung verfügt. Der Hersteller übernimmt keine Haftung, für den Fall daß die oben angegebenen Voraussetzungen nicht erfüllt worden sind.

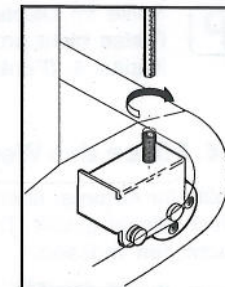
 **ACHTUNG:** Dieses Gerät verfügt über Bestandteile die unter gefährlicher Spannung stehen. Handhaben Sie keine Bestandteile des Automaten die mit diesem Symbol für Hochspannung versehen sind. Nur der Kundendienst ist dazu befugt.
DAS ANSCHLUSSKABEL DARF NUR VON FACHTECHNIKERN AUSGETAUSCHT WERDEN

 Dies ist ein Klasse **A** Gerät. Im häuslichen Bereich kann diese Gerät den Radioempfang stören. In diesem Fall kann der Betreiber die notwendigen Maßnahmen ergreifen.

1.2 Höhenausgleich

Wenn Sie den Standort des Automaten auswählen, sollten Sie berücksichtigen, dass der Automat an einer festen Struktur (z. B. an einer Wand) befestigt werden sollte, um ein eventuelles Umkippen zu verhindern.

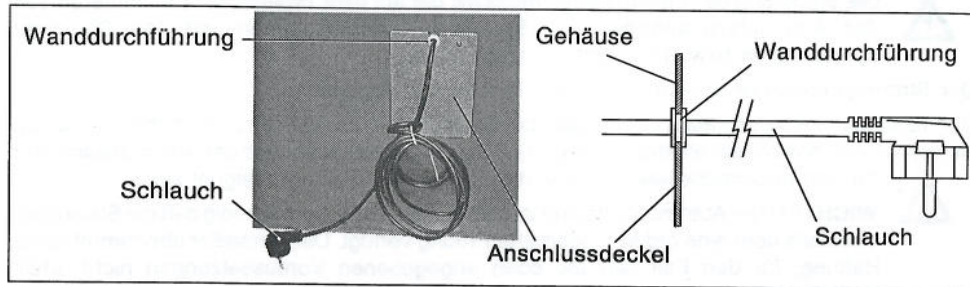
Beachten Sie, daß die maximale Neigung für den Betrieb des Automaten sowohl frontal als auch seitlich 5° beträgt. Sobald sich der Automat am gewünschten Platz befindet, sei es ein Modell mit Fuß oder Unterschrank, können Sie die Höhe durch Verstellen der hinteren Stellfüße regulieren. Dazu benötigen Sie einen Imbusschlüssel Nr. 4.



Nachdem Sie Ihren Automaten optimal ausgerichtet haben, befestigen Sie ihn an der Struktur mit Hilfe der Schrauben, die als Zubehör mit dem Automaten geliefert werden, und befestigen Sie die Schrauben über die Löcher auf der Gehäuserückseite.



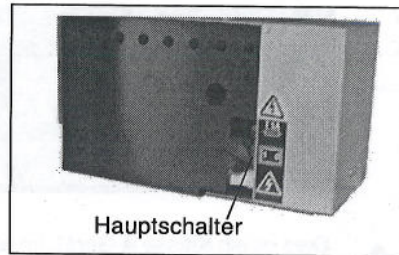
Die Automaten die mit einem Schwenkschachtpaket an der Schranktür versehen sind haben zwei Schrauben die das Gitter für den Transport sichern, diese zwei Schrauben müssen entfernt werden um an die Teile hinter dem Schwenkschachtpaket zu gelangen. Die Schrauben befinden sich an den unteren seitlichen Stellen des Schwenkschachtpakets.



1.3. Einschalten

Der Zuführschlauch ist im Inneren des Automaten untergebracht. Nehmen Sie ihn heraus, indem Sie den Anschlussdeckel lösen, und bringen Sie ihn so an, dass die Wänddurchführung des Schlauches zwischen dem Gehäuse und dem Anschlussdeckel eingeklemmt ist.

Beachten Sie die bereits erwähnten Vorsichtsmaßnahmen, schließen Sie den Automaten ans Netz an und betätigen Sie den Hauptschalter. Prüfen Sie ob das Display ordnungsgemäß funktioniert.



P Sollte im Display: AUSSER BETRIEB erscheinen, besteht die Möglichkeit daß die Preise nicht programmiert sind. In diesem Fall die Preise programmieren gemäß Kapitel 4. (Funktion 201)

1.4. Füllen des Wechselgeldrückgabefachs

Sollte Ihr Automat über eine Wechselgeldrückgabe verfügen, so wird diese automatisch mit Wechselgeld gefüllt. Trotzdem ist es möglich daß Sie manchmal selber das Wechselgeld nachfüllen müssen.

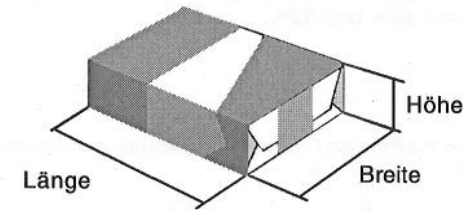
- Es bestehen drei Möglichkeiten Wechselgeld nachzufüllen. Die ersten beiden Möglichkeiten arbeiten mit Buchführung, die dritte nicht:
Entnehmen Sie das Wechselgeldrückgabefach und füllen sie Münzen nach. Danach benutzen Sie Funktion 004 um den Geldbetrag der nachgefüllten Münzen in der Buchführung des Automaten zu registrieren.
- Werfen sie Münzen durch den Münzeinwurfschlitz ein. Danach starten und beenden Sie die Programmierung durch Drücken der Taste A und später der Taste C bis der Automat wieder in Betrieb ist, um so in der Buchführung des

Kapitel 6. Allgemeine Daten

6.1 - Verkauf

Mit diesem Automat haben Sie die Möglichkeit Zigarettenpackungen in verschiedenen Formaten zu verkaufen, die weltweit in verschiedenen Packungsgrößen verkauft werden. Im allgemeinen jene Packungstypen, deren Format in der nachstehenden Tabelle aufgeführt sind:

Format	Höhe	Breite	Länge	Fassungsvermögen
Standard	20-26	52-60	79-89	30 (23 mm.)
Kurz	20-26	52-60	65-75	30 (23 mm.)
Extralang	20-26	52-60	95-104	30 (23 mm.)
Breitformat (25)	20-26	60-75	79-89	30 (23 mm.)
Hochformat (30-35)	20-26	60-75	70-89	30 (23 mm.)
Extrahochformat (30-35)	30-36	60-75	79-89	23 (36 mm.)
Internationales Format	16-17,5	95-105	84-89	39 (17,5 mm.)



6.2 - Warenschächte

Die Warenschächte sind im gesamten Automat beweglich. Dadurch haben Sie die Möglichkeit die Breite der Warenschächte an die verschiedenen Packungsformate anzupassen. Desweiteren gibt es zwei unterschiedliche Schachtlängen für standard-Format (oder kürzer) oder extralanges-Format (oder auch standard-Format).

ZKOYEN hat diese Automaten mit einem System für Halbschächte ausgestattet, welches die Zuordnung von zwei verschiedenen Produkten im Schachtpaket am Gehäuse ermöglicht. Diese Schächte werden in zwei unterschiedlichen Ausführungen, bestehend aus 3 oder 5 Halbschächten geliefert.

i Sie haben die Möglichkeit mit der gelieferten Ausstattung die Halbschächte ohne großen Aufwand wieder in "Langschächte" umzubauen. Die Vorgehensweise wird im Punkt 3.1. erklärt.



A.u.S. Spielgeräte GmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
 http://www.aus.at http://www.garlando.at
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

Farbe **Schwarz** = Format **extralang**. Dieses Format wird am schwarzen Abstreifblech erkannt.

Farbe **Weiß** = Format **standard**. Dieses Format wird am weißen Abstreifblech oder am blauen Fähnchen auf dem schwarzen Abweiser erkannt.

Farbe **Blau** = Format **kurz**. Dieses Format wird am blauen Fähnchen auf dem weißen Abstreifblech erkannt.

Im Inneren des Automaten finden Sie einen Aufkleber der Ihnen die Fähnchen erklärt.

5.5. Außenreinigung

 **ACHTUNG: Benutzen Sie keine Sprays !**



Reinigung: Benutzen Sie lauwarmes Wasser (zwischen 20°C und 40°C) und jedes der folgenden Produkte: Geschirrspülmittel, ph-neutrales Shampoo oder einen Glasreiniger ohne Bioalkohol.

Spülen: 2% Essiglösung


Trocknen: Benutzen Sie ein weiches Tuch oder ein Wildledertuch.


Bei hartnäckigen Flecken (Fett, Getränke) benutzen Sie eine 1% Wasser-Alkohollösung.

- Entnehmen sie das Wechselgeldrückgabefach und Füllen Sie die gewünschten Münzen nach. Die Buchführung des Automaten wird diesen Vorgang nicht registrieren.

  Detailliertere Anweisungen über die Entnahme des Wechselgeldrückgabefachs siehe **Punkt 3.4.** und über die Programmierung **Punkt 4.1.**

1.5. Füllen der Warenschächte

 Achten sie auf die richtige Zuordnung von Schächten und Wahlkosten. Als Schacht bezeichnet man jeden Abschnitt im Inneren des Automaten der zur Aufnahme von Produkten bestimmt ist.

 **WICHTIG:** Achten Sie beim Nachfüllen von Zigarettenpackungen darauf, daß die Packungen nicht aneinander festkleben.

Aufgrund der Vielseitigkeit der Schächte dieser Serie ist es ratsam, bei jedem Füllvorgang sowohl die Einstellung der korrekten Breite, als auch die richtige Position der Abstreifbleche zu überprüfen.


Detailliertere Anweisungen siehe **Punkt 5.5.**

Zum Anbringen der Produktetiketten, folgen Sie den Anweisungen des **Punkts 5.4.**

1.6. Zuordnung von Schächten und Produktauswahl


Als Produktauswahl bezeichnet man jede Wahlmöglichkeit die der Kunde hat um ein bestimmtes Produkt auszuwählen. Entsprechend dem im Automaten eingebauten System, kann die Produktauswahl direkt, durch Wahlkosten, oder numerisch, durch ein numerisches Tastenfeld unter der Geldrückgabeknopf erfolgen.

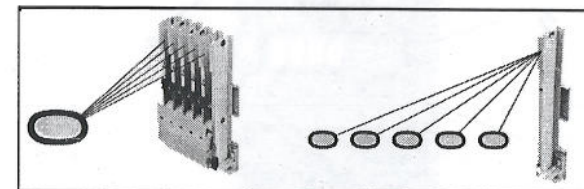
Wie man der Abbildung entnehmen kann, kann eine Wahlkosten mit mehreren Schächten verbunden sein, oder ein Schacht mit mehreren Wahlkosten der Produktauswahl. Sofern der Preis gleich ist, kann man auch mehrere Wahlkosten mit mehreren Schächten verbinden.

 Zum Verbinden von Schächten und Wahlkosten (Funktion 300)

1.7. Kontrolle und Inbetriebnahme

Schalten Sie den Automaten ein und schließen Sie die Tür. Zur Kontrolle führen sie mindestens einen Probeverkauf pro Schacht durch. Überprüfen Sie den Auswurfmechanismus, die Geldrückgabe mit allen Münztypen und die ordnungsgemäße Preisprogrammierung.

 Nach dieser Überprüfung fragen Sie die Buchführung ab (Funktion 120), schalten die Buchführung auf null (Funktion 171) und steigen aus der Funktion aus.



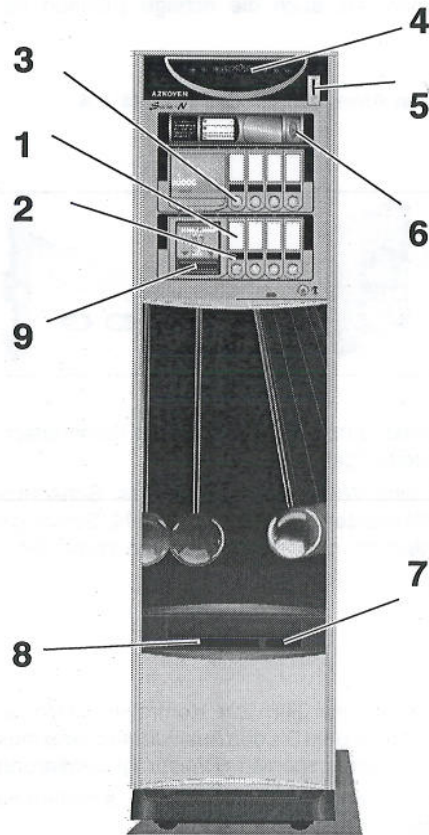
A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax. +43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

Kapitel 2. Ablauf eines Verkaufsvorganges

Die angenommenen Münzen (6) die durch den Münzeinwurf (5) eingeworfen worden sind, werden durch das Display (4) angezeigt. Die zurückgewiesenen Münzen fallen direkt in die Münzausgabe (8). Sobald der Preis des gewünschten Produkts erreicht oder überschritten wurde, und die entsprechende Wahl Taste (3) oder gegebenenfalls durch das numerische Tastenfeld die gewünschte Wahlnummer eingeben wurde, führt der Automat den Verkaufsvorgang in wenigen Sekunden durch; das Produkt kann aus der Warenausgabe (9) entnommen werden..

In einigen Fällen und in Abhängigkeit von dem im Automaten installierten Programm, kann es vorkommen, dass wenn der eingeworfene Betrag den gewählten Preis nicht erreicht, auf dem Bildschirm der Preis des gewählten Produktes erscheint.

Wenn der Betrag höher ist als der des gewählten Produktes, aber kein Produkt vorhanden ist, erscheint auf dem Bildschirm die Anzeige PRODUKT VERGRIFFEN.



1. Produktschild
2. Preisschild
3. Wahl Tasten
4. Display
5. Münzeinwurf
6. Geldrückgabebetaste
7. Münzausgabe
8. Warenausgabe
9. Lector de billetes (opcional)

5.4. Anpassung an unterschiedliche Produktgrößen

Jeder Warenschacht ist unabhängig vom anderen an unterschiedliche Produktgrößen anzupassen.

In der Länge gibt es zwei unterschiedliche Trennwände.

A.- Standard, Format bis zu 89 mm. Länge (oder kürzer) mit weißem Abstreifblech.

Lang, Format "extra-lang" (und standard) mit schwarzem Abstreifblech.

B.- Abhängig von der Größe und Breite der Zigarettenpackungen variiert die Einstellung der Abstreifbleche.

Die Einstellung erfolgt folgendermaßen:

Um die Länge der Packungen einzustellen, kombinieren Sie die Stellungen A und B.

Um die Breite der Packungen einzustellen, kombinieren Sie die Stellungen 1, 2, 3, 4 oder 5.

i Die möglichen Einstellungen der der Länge und Breite der Warenschächte finden Sie auf einem Aufkleber im Inneren des Automaten.

Um die Breite der Zigarettenpackung im Warenschacht einzustellen, stellen Sie die Breite des Warenschachts über die Millimeterskala im Inneren des Schachts ein.

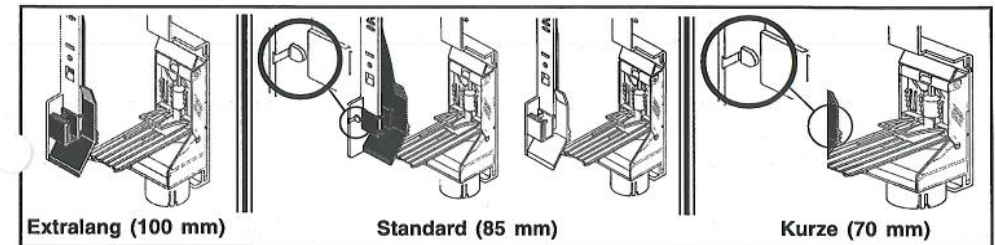
Achtung: Es ist wichtig daß die Einstellung des Warenschachts senkrecht ist und den Halterungen entspricht.

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen die möglichen Kombinationen zwischen Länge und Höhe des Produkts.

	1-A	1-B	2-A	2-B	3-A	3-B	4-A	4-B	5-A	5-B
Höhe	14-17	14-17	17-22	17-22	20-26	20-26	24-31	24-31	28-36	28-36
Länge⁽¹⁾	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76	79-89	66-76
Länge⁽²⁾	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91	94-104	81-91

⁽¹⁾ Standard

⁽²⁾ Extralang



AZKOYEN hat ein Farbensystem entwickelt mit dem Sie sofort erkennen können für welche Zigarettenpackungen ein Warenschacht eingestellt ist.



A.u.S. Spielgeräte GmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
 http://www.aus.at http://www.garlando.at
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

5.2. Mögliche Zwischenfälle während eines Verkaufsvorgangs

5.2.1. Produkt ausverkauft. Falls ein Produkt ausgewählt wird, daß gerade ausverkauft ist, erscheint auf dem Display : **R O D . A U S V E R K A U F T**

Danach wird der eingeworfene Betrag angezeigt. Der Käufer kann nun ein anderes Produkt auswählen (und gegebenenfalls weitere Münzen einwerfen) oder sein Geld zurückbekommen.


5.2.2 Kein Wechselgeld

Bevor ein Verkaufsvorgang vorgenommen wird, bei dem Wechselgeld erforderlich ist, überprüft der Automat ob Wechselgeld vorhanden ist. Ist kein Wechselgeld vorhanden erscheint auf dem Display: **K E I N W E C H S E L G E L D**

5.2.3. Automatische Geldrückgabe. Falls 30 Sekunden vergangen sind seitdem Münzen eingeworfen wurden, und keine Auswahl vorgenommen wurde, gibt der Automat die Münzen zurück.

5.2.4. Bei Stromausfall. Der Automat behält bei einem Stromausfall das eingeworfene Geld ein, und beendet den Verkaufsvorgang nachdem der Stromausfall aufgehoben ist.



5.3 - Etiketten- und Preisschilder wechseln

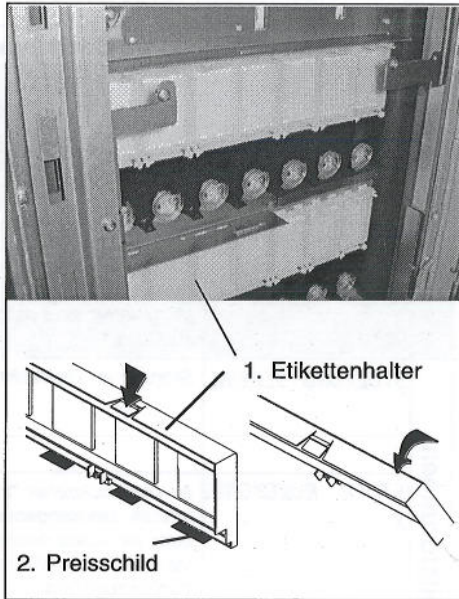
 **Schalten Sie die Stromzufuhr des Automaten ab** und nachdem sie die Transportschrauben entfernt haben, schwenken sie das Türschachtpaket mit Hilfe der zwei roten Halterungen.

Um die Beleuchtungsvorrichtung, lösen Sie die zwei Kreuzschrauben und kippen Sie die Beleuchtungsvorrichtung bis sie in horizontaler Lage auf den Stützen ruht. Drücken Sie die Befestigungsklemmen der Etikettenhalter und klappen Sie diese nach außen, um zu den Produkt- und Preisschildern zu gelangen.

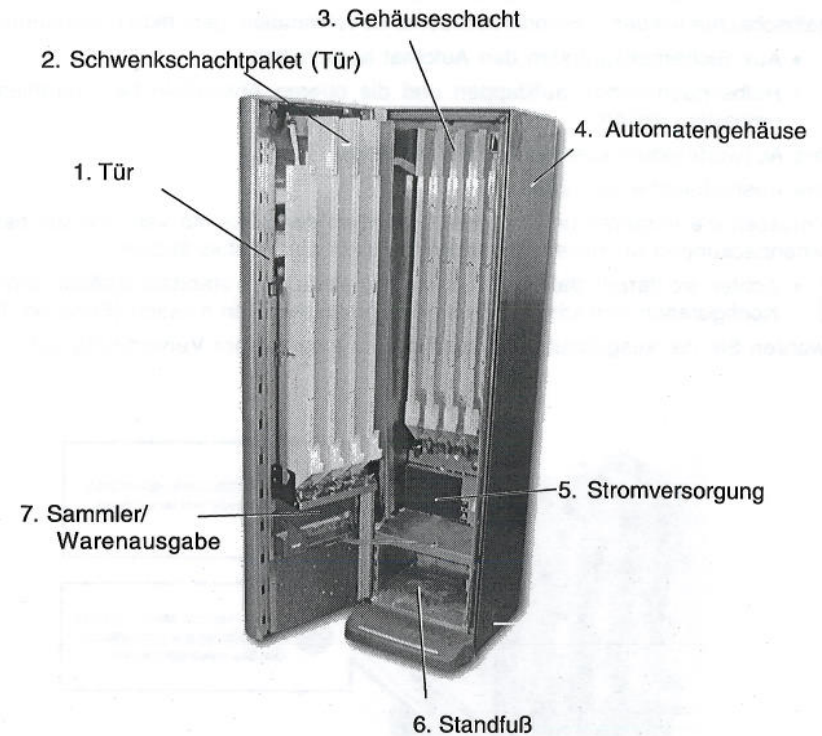
Falls Sie bei dem Automaten den Preis ändern oder aktualisieren wollen, entfernen Sie das Schild indem Sie an dem Fortsatz ziehen. Nach durchführung der Änderungen setzen Sie es wieder so in den Automaten ein, daß bei der Rückkehr in seine alte Produktion der Etikettenhalter auf den unteren Fortsatz des Schildes Druck ausübt.

Setzen sie die Beleuchtungsvorrichtung zurück an ihren Platz und schließen sie den Automaten.

  Vergessen sie nicht den neuen Preis zu programmieren (Funktion 201).



Kapitel 3. Beschreibung des Automaten



3.1 Warenschächte


Die Schächte werden durch von einander unabhängigen Schachtwände gebildet, deren Breite verstellbar ist. Die Innenwände sind an Halterungen befestigt, die Rillen und Millimetermarkierungen führen. Die Einstellung der Halterung läßt sich daher je nach Packungsbreite des zu verkaufenden Produkts verändern.

Halbschächte


Die gesamte Serie-N besitzt die Option, als Zusatz Halbschächte einzuzufügen, die es ermöglichen, die Auswahl zu erweitern oder die Packungszahl des in bestimmten Schächten zu verkaufenden Produkts zu erhöhen. Dazu wird ein Standardschacht in zwei Schächte aufgeteilt. Die Halbschächte werden in zwei Modultypen, entweder für 3 oder 5 Halbschächte, geliefert. Das Fassungsvermögen variiert je nach Breite des zu verkaufenden Produkts und der Position der Halbschächte. Das Fassungsvermögen der oberen Halbschächte beträgt 16 Packungen, das der unteren Halbschächte beträgt 10 Packungen, sofern die Breite der Packungen 58 mm. und die Höhe der Packungen 23 mm. beträgt.

Es besteht die Möglichkeit, die Halbschächte wieder auf Standardschächte umzubauen. Dazu liefert **AZKOYEN** mit dem Automaten Zubehör, durch das man bei entsprechender Anbringung wieder zur vorherigen Schachtlänge gelangt.

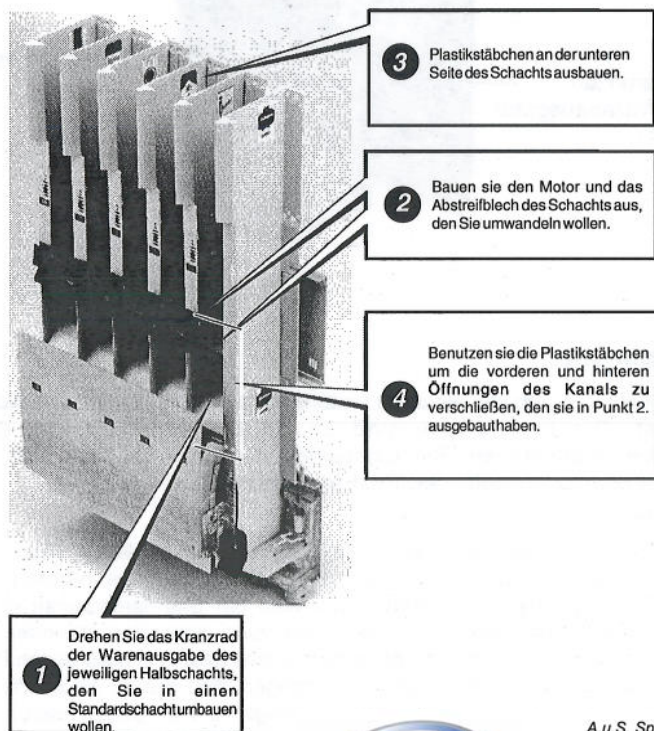
Um Halbschächte wieder in Standardschächte zu verwandeln, geht man folgendermaßen vor.

-  • Aus Sicherheitsgründen den Automaten ausschalten.
- Halbschachtwände aufklappen und die oberen Abstreifbleche umdrehen die Sie umbauen wollen.

- Obere Auswurfmodule ausstecken und ausbauen.
- Obere Abstreifbleche ausbauen.
- Sie müssen die vorderen und hinteren Öffnungen der Schächte verschließen damit keine Zigarettenpackungen rausfallen. Benutzen sie dafür die Plastikstäbchen.


-  • Achten sie darauf, daß wenn Sie die Halbschächte in standardschächte umbauen die Konfiguration Schacht/Wahltaste neu programmieren müssen (Funktion 300).

- Bewahren Sie die ausgebauten Bestandteile für eine spätere Verwendung auf.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
 http://www.aus.at http://www.garlando.at
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

Kapitel 5. Störungsbeseitigung und Wartung

 **RESET:** Falls sich der Automat ausser Betrieb befindet, muß eventuell ein Reset vorgenommen werden, d.h. der Automat muß manuell wieder in Betrieb genommen werden. Dazu genügt es, durch Betätigen der Taste A in den Kontrollbetrieb zu gehen und ihn durch Drücken der Taste C wieder zu verlassen.

5.1 ausfall.

Totalausfall. Automat außer Betrieb. Es gibt verschiedene Vorfälle, die bedingt durch ihre Umstände den Automaten bis zur versuchten Lösung des Problems ausser Betrieb setzen.

Teilstörungen. Das Display zeigt die aufgetretenen Störungen an, setzt aber seinen Normalbetrieb unter der Voraussetzung fort, daß kein Einsatz des defekten Teils erforderlich wird. Im folgenden werden die Teilstörungen aufgezählt.

Die folgende Tabelle stellt die einzelnen Displayanzeigen dar, sowie deren Bedeutung und Fehlerbeseitigung.

	Fehlermeldung	Bedeutung	Fehlerbeseitigung
Totalausfall	STOERUNG WAHLT	Eingeworfene Münzen werden nicht akzeptiert.	Verständigen Sie den Kundendienst
	STOERUNG RUECKG.	Das Rückgabemodul funktioniert nicht einwandfrei.	Reset vornehmen. Ist die Störung nicht aufgehoben, verständigen sie den Kundendienst.
	OHNE PREIS. PROG.	Es sind keine Preise programmiert.	Programmieren Sie die Preise (Funktion 201).
	MUNZE FEHLERH.	Die Münzcodes der Münzprüfer sind nicht zulässig.	Programmieren Sie die Münzannahme neu (Funktion 412)
Teilstörungen	STOERUNG SCHEINL	Störung im Geldscheinleser.	Überprüfen sie ob kein Geldschein steckengeblieben ist. Reset vornehmen. Ist die Störung nicht aufgehoben, verständigen sie den Kundendienst.
	STOER. RUECKGABE X	Im Geldrückgeber "x" ist eine Münze steckengeblieben oder es wurde erfolglos versucht eine Münze zurückzugeben.	Störung im Rückgeber beseitigen. Reset vornehmen. Falls alle drei Rückgeber defekt sein sollten, schaltet sich der Automat aus.
	STOER. SCHACHT	Das Auswurfmodul "n" hat den Auswurfvorgang nicht beendet oder ist durch Produkt blockiert.	Falls das auswurfmodul durch Produkt blockiert ist, erst dieses frei machen. Reset vornehmen.
	KEIN RUECKG. X	Der Geldrückgeber "n" hat die Mindestanzahl an Wechselgeld erreicht	Geldrückgeber nachfüllen. Die Störung ist beseitigt sobald genug Wechselgeld vorhanden ist.

UHR

510 DATUM/UHRZ *Ändert Datum und Uhrzeit.*

Durch die Tasten A und B können Sie die Zahlen 0 bis 9 eingeben. Durch die Taste C können Sie die letzte Zahl löschen und die nächste eingeben. Durch die Taste D bestätigen Sie die blinkende Zahl, und können die nächste eingeben. Drücken Sie die RÜCKGABETASTE um das Datum zu bestätigen, und danach die Uhrzeit einzugeben. Eingeben Sie auf die selbe Art die Uhrzeit ein. Die Uhrzeit wird im 24 Stunden-Format eingeben, wählen Sie jedoch das AM/PM-Format um die Uhrzeit anzuzeigen.

520 MODUSUHR *Uhrzeit ein- oder ausschalten, 12/24 Stundenmodus.*

Gemäß der gewählten Eingabeoption, können Sie wählen ob die Uhrzeit im 12 oder 24 Stundenmodus erscheint, und die automatische Umstellung auf Sommerzeit eingeben.

532 MASCHINE E/A *Automatisches Ein- oder Ausschalten des Automaten.*

533 BELEUCHT. E/A *Automatisches Ein- oder Ausschalten der Beleuchtung der Frontseite des Automaten (falls Ihr Automat über Beleuchtung verfügt).*

Die Programmierung erfolgt wie bei der Funktion **520 WAHL UHR**. Falls Sie die Funktion ausschalten wollen, geben sie als Uhrzeit des automatischen Ein- oder Ausschalten des Automaten 00:00 ein.

537 UHR. ALT.TOKEN *Programmiert die Zeitspanne, in der die Funktion 228 aktiviert ist 228.*

Zum Programmieren der Funktion D betätigen.

Die Programmierung der Zeiten wird genauso ausgeführt wie die der Uhr (510)

UHRZEIT AKT. MINDERJÄHRIGE? 00 00, Programmierung der Uhrzeit für die Tokenaktivierung.

UHRZEIT DESAKT. MINDERJÄHRIGE? 00 00, Programmierung der Uhrzeit für die Tokendesaktivierung.

Wenn beide Uhrzeiten auf Null eingestellt sind und das MINDERJÄHRIGENTOKEN programmiert ist, funktioniert der Automat rund um die Uhr mit Token.

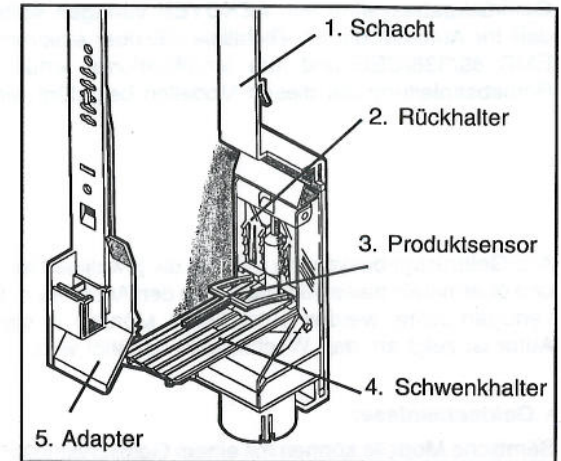
560 SCHICHT *Programmiert die Betriebszeiten des Automaten.*

Die Programmierung erfolgt wie bei der Funktion **520 WAHL UHR**. Die einzelnen Betriebszeiten werden je nach Tageszeit programmiert. Die letzte Tagesschicht des Automaten kann um 00:00 (12:00 AM) enden. Falls die programmierten Betriebszeiten nicht den ganzen Tag abdecken, werden die Verkäufe ausserhalb der programmierten Betriebszeiten, in der Buchführung als Verkäufe der ersten Tagesschicht geführt. Falls Sie eine Tagesschicht ausschalten wollen, geben Sie als Beginn und Ende der Schicht 00:00 ein.

3.2 Auswurfsmechanismus. Funktionsweise

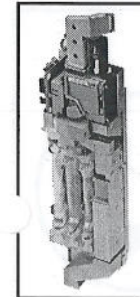
Wenn sich ein Produkt im Schacht befindet (1), liegt die erste Packung auf dem Schwenkhalter (4) auf, und betätigt den Produktsensor(3). Der Rückhalter (2) drückt nun die ersten beiden Packungen gegen den Adapter (5). Bei einem Warenauswurf fährt der Schwenkhalter (4) nach unten und die erste Packung fällt in die Warenausgabe, während die nächste weiter gegen den Rückhalter (2) und den Adapter (5) gedrückt wird, wodurch Stauungen oder Mehrfachverkäufe vermieden werden.

Danach nimmt der Schwenkhalter (4) wieder seine Ausgangsstellung ein, der Rückhalter (2) zieht sich zurück und die Packungen fallen wieder auf den Schwenkhalter (4). Der Automat ist bereit für einen neuen Durchgang.



3.3. Münzannahme- und Münzrückgabesystem

Die Automaten verfügen über ein System, das die eingeworfenen Münzen erkennt und mit ihnen umgeht. Dieses System bewertet die Münzen und schickt sie in den Münzbehälter oder in die Geldrückgabe. Gegebenenfalls wird Wechselgeld ausgegeben.

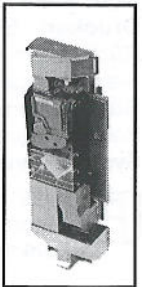


• Röhrensistem

Die Münzen werden in senkrechten Röhren gesammelt und einzeln ausgegeben. Das System verfügt über drei Rückgeber für die entsprechenden Münzarten.

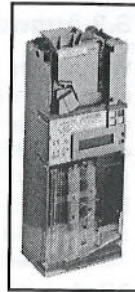
• System ohne Rückgabe

Die eingeworfenen Münzen werden einbehalten bis der Verkaufsvorgang beendet ist. Beim Kauf gehen die Münzen in den Münzbehälter; falls eine Geldrückgabe nötig ist, gehen die Münzen in die Münzausgabe.



• **System mit kompatibelem Münzbehälter**

Falls dies die Option Ihres Automaten sein sollte, und Ihr Automat nicht über ein Geldrückgabesystem von **AZKOYEN** verfügen sollte, vergewissern Sie sich, daß Ihr Automat die EG-Richtlinie CE über elektromagnetische Kompatibilität EMC 89/336/CEE und ihre Modifikationen erfüllt. Bitte beachten Sie die Betriebsanleitung die diesen Modellen beigelegt wird.



Alle Geldrückgabesysteme erfassen die jeweilige Münzmenge in ihren Rückgabemechanismen und übermitteln diese Information an den Automaten. Sollte der Automat über kein Wechselgeld verfügen sollte, werden automatisch Münzen in die Rückgabesysteme umgeleitet oder der Automat zeigt an, daß Wechselgeld benötigt wird.

• **Geldscheinleser**

Sämtliche Modelle können mit einem Geldscheinleser ausgerüstet werden, der mit den übrigen Münzmechanismen kompatibel ist.

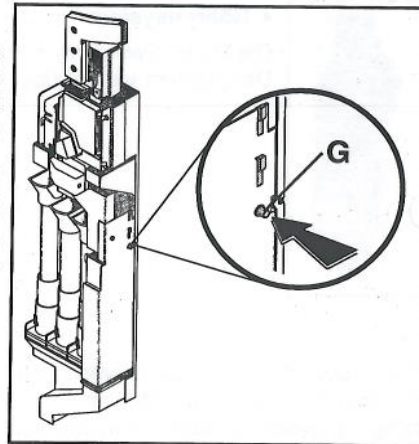
3.4. Füllen des Wechselgeldfachs

Alle Systeme versorgen sich selber mit dem nötigen Wechselgeld, indem Münzen entweder in den Münzbehälter oder in die Geldrückgabesysteme umgeleitet werden. Die nötigen Münztypen werden automatisch dadurch ersetzt, daß der Benutzer während des Verkaufsvorgangs Münzen in den Automaten einwirft, der Automat den jeweiligen Münztyp erkennt und ersetzt. Ansonsten müssen Sie als Betreiber die Münzen nachfüllen.

• **Nachfüllen der Automaten mit Röhrensystem**

Falls Ihr Automat über ein Röhrensystem verfügen sollte, und Ihnen das Display mitteilt, daß das nur noch wenig Wechselgeld vorhanden ist, öffnen Sie den Automaten und sehen sie nach welche Röhre nicht mehr über genügend Wechselgeld verfügt. Drücken Sie den **Knopf (G)** um so den Rückgabemechanismus zu entnehmen, und füllen Sie die nötigen Münzen nach. Danach führen Sie den Rückgabemechanismus wieder in seine vorherige Position zurück, und vergewissern sich, daß das System eingerastet ist.

P Falls Sie die Beträge der Buchführung des Automaten einfügen wollen, beachten Sie Funktion 004.



475 PASSWORD

Password für Zugangsebenen.

Wählen Sie über die numerische Eingabe die Zugangsebene aus, in der Sie das Passwort ändern wollen. Der Automat fragt das alte, noch gültige Passwort für diese Zugangsebene ab. Geben Sie das Passwort ein, und drücken Sie danach die RÜCKGABETASTE. Der Automat bittet Sie um ein neues Passwort, um fragt zur Bestätigung das Passwort noch einmal ab. Geben Sie es erneut ein, und drücken Sie danach die RÜCKGABETASTE.



481 INFRAROT.AUSL. *Programmiert die Konfiguration der Infraroteingabe.*



482 RS-232AUSL. *Programmiert die Konfiguration des RS-232 Datenausgangs.*



483 MODEMAUSL. *Programmiert die Konfiguration des Modems.*

Näheres im entsprechendem Kit.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
 Scheydgasse 48 A-1210 Wien
 Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
 E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
 Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

**451 AUSWURF.PLAT.**

Legt fest wieviele Auswerfergruppen vorhanden sind. Es wird programmiert welche Art von Karte an den Auswerfern installiert ist. Die Programmierreihenfolge ist: T. (Tür), G. (Schränk), M. (Automatengehäuse), M.S. (Halbschachtwand).

VORSICHT: Man muß den installierten Kartentyp und nicht die Anzahl angeschlossenen Schächte eingeben. Die gültigen werte sind 5, 8, 9 und 13 (die Karte für 13 entsteht wenn man die Karten 8 und 5 verbindet). Falls die Karte nicht angeschlossen ist, geben sie 255 ein. Falls Sie 0 eingeben erkennt der Automat selber die Karten. Danach fragt der Automat "Autokon. Sch?" (Automatische Konfiguration der Warenschächte). Entsprechend dem gewählten Eingabemodus, geben Sie Ja ein, falls Sie wünschen daß der Automat die angeschlossenen Warenschächte selber erkennt. Danach erscheint auf dem Display "Test Sch?" (Test der Auswurfmotoren). Geben Sie Ja ein, falls Sie wünschen daß der Automat alle Auswurfmotoren überprüft.

**452 SUMMERE/N**

Summer ein- oder ausschalten (Piepton beim Betätigen der Tasten).

Geben Sie durch die Optionseingabe ein, ob bei jeder Betätigung der Tasten ein Piepton erscheint.

**454 KARTENLESER**

Kartenleser ein- oder ausschalten.

**455 SCHEINLESER**

Scheinleser ein- oder ausschalten.

Falls Ihr Automat über einen Kartenleser verfügt, geben Sie durch die Optionseingabe ein, ob dieser in Betrieb ist oder nicht.

**470 MASCH.NUMMER**

Programmiert die Automatennummer.

**472 HANDLERCODE**

Programmiert den Betreibercode.

Geben sie zuerst die ersten vier Zahlen der Automatennummer ein, danach die nächsten vier.

**474 ZUGANGSEBENE**

Zugangsebenen für die Programmierung.

Geben Sie über die numerische Eingabe die gewünschte Zugangsebene ein. Falls Sie in eine höhere Zugangsebene gelangen wollen, bittet sie der Automat um um ein Passwort. Geben Sie das Passwort ein, und drücken Sie danach die RÜCKGABETASTE.

- **Nachfüllen der Systeme mit kompatibelem AZKOYEN Münzbehälter**

Folgen Sie den Anweisungen der jeweiligen mitgelieferten Betriebsanleitung.

Falls Sie bei den ersten beiden Systemen das Wechselgeld nachfüllen indem Sie Münzen einwerfen, können Sie die Buchführung der eingeworfenen und ausgezahlten Beträge programmieren (Drücken Sie jeweils die Tasten A undC).

3.5. Werbung

Sie verfügen über vier Möglichkeiten der Werbung an Ihren Automaten.

- Falls Ihr Automat über direkte Produktauswahl verfügt, ist der Bereich unterhalb der Geldrückgabetaste für Werbung vorgesehen.
- Die Vorderseite des Automaten kann mit einer Fotografie oder einem Werbeplakat versehen werden.



- Es besteht die Möglichkeit vier Werbetexte auf dem Display zu programmieren (Funktionen 420, 421, 422, 423).



**423 DANKETEXT**

Programmiert Danktext der nach jedem Verkaufsvorgang auf dem Display erscheint.

**424 AUSS.BET.TEXT**

Programmiert die Anzeige, die als Alternative zu «AUSSER BETRIEB» erscheint, wenn der Automat einen Totalausfall hat.

Programmieren Sie die Anzeige gemäss dem alphanumerischen Ausgabemodus. Beachten Sie dabei, dass der blinkende Buchstabe nicht in der Anzeige eingeschlossen ist.

**430 SPRACHE**

Wählt die Sprache aus in der die jeweiligen Texte auf dem Display erscheinen sollen.

Wählen Sie über die Optionseingabe die Sprache aus, die sowohl für die für die Programmierung als auch während der Verkaufsvorgänge benutzt werden soll. Die bereits programmierten Nachrichten werden nicht übersetzt, sondern müssen neu programmiert werden.

**431 WAEHRUNG**

Ändert die jeweilige Währung.

Geben Sie über die alphanummerische Eingabe die Währung ein.

**432 DEZIMALPUNKT**

Legt den Dezimalpunkt bei der Anzeige von Geldwerten fest.

Geben Sie über die numerische Eingabe die Dezimalstellen des Automaten ein. Falls Sie 0 eingeben, werden keine Dezimalstellen benutzt.

**440 GRUNDMENU.KON.**

Gewünschte Funktionen dem Grundmenü zuordnen oder aus dem Grundmenü nehmen.

Durch drücken der Tasten A oder B können Sie auf der Funktionsliste vor- und zurückgehen. Durch die Taste D bestimmen Sie ob die Funktion hinzugefügt werden soll oder nicht. Die Programmierung wird durch die Taste C beendet.

**450 TASTATUR**

Programmiert die Anzahl der Tasten auf der Tastatur.

Als erstes programmieren Sie die obere Tastatur oder den "Preisdisplay". Die gültigen Werte sind: 7, 9, 10, 13 oder 16. Falls Sie lediglich über ein numerisches Tastenfeld verfügen, geben Sie 128 ein. Wenn Sie über ein numerisches Tastenfeld und ein "Preisdisplay" verfügen, geben Sie den "Displaytyp" ein und 128 (Beispiel: display 16 + numerisches Tastenfeld = 144).

Danach wird die untere Tastatur oder das Preisdisplay programmiert. Die gültigen Werte sind: 7, 9, 10, 13 oder 16. Falls Sie über keine Tastatur verfügen, geben Sie 255 ein. Falls Sie 0 eingeben erkennt der Automat selber die Tastatur.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
http://www.aus.at http://www.garlando.at
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

**415 MIN/MAXRUEC.**

Programmiert die Höchst- und Mindestanzahl der Münzen in den Geldrückgebern.

ACHTUNG: Falls die programmierte Münzanzahl die Erkennungsfähigkeit der Münzprüfer in den Geldrückgebern übersteigt, wird die programmierte Höchstanzahl nicht angenommen.

Geben Sie durch die numerische Eingabe die Mindestanzahl der Münzen in den Geldrückgebern ein (wenn Sie die Mindestanzahl erreicht haben, erscheint auf dem Display "KEIN WECHSELGELD"). Geben Sie durch die numerische Eingabe die Höchstanzahl der Münzen in den Geldrückgebern ein (wenn Sie die Höchstanzahl erreicht haben, leitet der Automat die Münzen in den durch die Funktion **414 MUENZSORTIER.** programmierten Münzspeicher um.

Falls Sie als Höchst- und Mindestanzahl 0 Münzen eingeben sollten, wird die Buchführung des Automaten ausgeschaltet.

Falls Sie über die Optionseingabe eine Mindestanzahl programmiert haben sollten, können Sie auswählen ob die Münzprüfer in den Geldrückgebern die Nachricht "KEIN WECHSELGELD" ignorieren sollen.

**416 MAX.M.ANNAHME**

Programmiert die Höchstanzahl der anzunehmenden Münzen in einem Verkaufsvorgang.

Geben Sie über die numerische Eingabe Münzcode für Münzcode die Höchstanzahl des jeweiligen Münztypen an, die der Automat pro Verkaufsvorgang annehmen soll.

**417 MAX.M.RUECKG.**

Programmiert die Höchstanzahl der Münzen die der Automat während eines Verkaufsvorgangs zurückgibt.

Geben Sie über die numerische Eingabe Münzcode für Münzcode die Höchstanzahl des jeweiligen Münztypen an, die der Automat pro Verkaufsvorgang zurückgeben soll.

**419 KEINWECHS.**

Programmierung der maximalen Wechselgeldrückgabe.

Es ist möglich, eine Kombination von Rückgaberöhren auf "leer" zu programmieren. Zum Beispiel A&B, C

**420 ROLLTEXT**

Programmiert den jeweiligen Rolltext der auf dem Display angezeigt wird, während der Automat in Ruhestellung ist.

**421 EFFEKTEXT**

Programmiert einen Text der mit einem besonderen Effekt auf dem Display erscheint.

**422 WERBETEXT**

Programmiert einen Werbetext, der auf dem Display erscheint sobald Münzen eingeworfen werden.

Programmieren Sie die Anzeige gemäss dem alphanumerischen Ausgabemodus. Beachten Sie dabei, dass der blinkende Buchstabe nicht in der Anzeige eingeschlossen ist.

Kapitel 4. Programmierung

4.1. Was bedeutet Programmierung ?

Der Automat kann eine Reihe von Funktionen ausführen, die Sie programmieren können. Als Programmierung bezeichnen wir die Vorgehensweise die notwendig ist, um zu bestimmen wie der Automat bestimmte Funktionen ausführen soll.

Der Automat kann auf zwei Arten programmiert werden.

Durch das Grundmenü, das die gängigsten Funktionen enthält und leicht zugänglich ist.

Durch einen persönlichen Zugang zu Rest der Funktionen. Sie können dem Grundmenü einige diese Funktionen hinzufügen (bis zu 31).

4.2. Womit wird programmiert ?

Es gibt drei Arten um mit dem Automaten zu "kommunizieren" um die notwendigen Daten einzugeben.



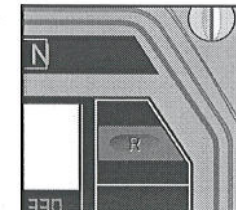
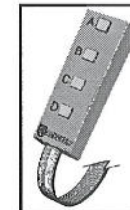
• **Numerische Eingabe (Zahleneingabe).** In einigen Fällen ist es erforderlich Zahlen einzugeben (zum Beispiel die Zahl einer Funktion oder eines Preises). Sie gehen folgendermaßen vor:

A	Erhöhen der Einheiten	(0000 + A=0001)
B	Erhöhen der Zehnerstellen	(0000 + B=0010)
C	Erhöhen der Hunderterstellen	(0000 + C=0100)
D	Erhöhen der Tausenderstellen	(0000 + D=1000)

Um beispielsweise die 3142 einzugeben, müssen sie die folgenden Tasten drücken:

D+D+D	(3000)
C	(3100)
B+B+B+B	(3140)
A+A	(3142)

Danach drücken Sie bitte die RÜCKGABETASTE um weiter zu programmieren.





• **Alphanummerische Eingabe (Texteingabe).** In einigen Fällen, müssen Sie Textketten oder einzelne Wörter eingeben (zum Beispiel bei Wertexten)

Im folgenden die Liste der programmierbaren Buchstaben:

R, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z, 0, 1, 2, 3, 4, 5,
6, 7, 8, 9, *, -, /, \, +, =, !, ?, \$, @, {, <, >

Der Buchstabe den Sie ändern wollen, erscheint getrennt von den anderen am rechten Displayrand und blinkt. Um den Buchstaben zu ändern müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

Durch drücken von A gelangen Sie ein Zeichen weiter.

Durch drücken von B gelangen Sie ein Zeichen Zurück.

Durch drücken von C löschen Sie die den blinkenden Buchstaben und der Buchstabe am linken Displayrand beginnt zu blinken.

Durch drücken von D bestätigen Sie die Wahl des blinkenden Buchstabs und gelangen zum nächsten blinkenden Buchstaben am rechten Displayrand.

Durch drücken der RÜCKGABETASTE beenden Sie die Eingabeanzeigen und bestätigen das eingegebene Wort oder den Satz.

Beachten Sie, das der blinkende Buchstabe nicht mit eingegeben wird.

Um beispielsweise das Wort "DANKE" einzugeben, gehen Sie folgendermaßen vor:

A drücken bis der Buchstabe "D" blinkt. Mit **D** bestätigen.

A drücken bis der Buchstabe "A" blinkt. Mit **D** bestätigen.

Fahren Sie fort bis Sie den Buchstaben "E" bestätigen, also bis das Wort "DANKE" auf dem Display eingegeben ist.

Drücken Sie dann die RÜCKGABETASTE um den Vorgang zu beenden.

• **Optionseingabe.** Der Automat kann Ihnen eine der zwei folgenden Optionen zur Wahl anbieten.



Durch drücken von A und B wechseln sie von "JA" zu "NEIN", bzw. von "EIN" zu "AUS".

Durch drücken von D bestätigen sie die Option auf dem Display.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
http://www.aus.at http://www.garlando.at
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr



301 PRODUKTCODE *Programmiert Produktcode für eine gleiche Produktreihe.*

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen zwei Zahlen, zwischen 0 und 255, mit einem Produkt zu verknüpfen, und erleichtert so die Datenverarbeitung der Buchführung.



303 PROMOTION *Programmiert ein Produkt, das bei Kauf eines anderen Produkts kostenlos mit ausgeworfen wird.*

Die Programmierung erfolgt wie die Programmierung Funktion **300 SCHACHT/TAST.**

PROGRAMMIERUNG DES AUTOMATEN



410 MUENZSYSTEM *Ändert das Münzsystem des Automaten.*

Wählen Sie das jeweilige Rückgabesystem des Automaten aus:

Röhrensystem

Rotativsystem (Hopper)



411 RUECKGABE *Programmiert die anzahl der installierten Geldrückgeber.*

Geben Sie durch die numerische Eingabe die Anzahl der installierten Geldrückgeber ein.



412 MUENZSIGNAL *Programmiert die Münztypen und deren wert, die der Automat annimmt.*

Wählen Sie über den Optionsmodus aus welchen Münztypcode (1 bis 31) der Automat annehmen soll. Nachdem Sie einen Münztypcode angenommen haben, können Sie den Wert der Münzen über die numerische Eingabe bestimmen.



413 MUENZRUECKG. *Programmiert den Wert der Münzen in den Geldrückgebern.*

Durch die numerische Eingabe geben Sie den Wert der Münzen in den installierten Geldrückgebern ein.



414 MUENZSORTIER *Programmiert ob die eingegangenen Münzen in die Geldrückgeber oder in den Münzbehälter sollen.*

Wählen Sie für jeden einzelnen Münzcode (1 bis 31) aus, in welchen Geldrückgeber die Münze soll. Wenn Sie einen Geldrückgeber auswählen, fragt der Automat nach einem anderen Münzspeicher in den die Münze soll, falls der erste ausgewählte Geldrückgeber bereits voll sein sollte. Sie können die Münzen in diesem Fall auch in den Münzbehälter leiten.

 **226 MAX.RUECKG.** *Programmierung der maximalen Wechselgeldrückgabe.*

Programmierung der maximalen Wechselgeldrückgabe. Es erscheint die Anzeige MX-RÜCKG=0000. Hier können Sie den Höchstbetrag programmieren, der vom Automaten bei Rückgabe bzw. Wechselgeldrückgabe ausgegeben wird.

 **227 AUTORUECKG.** *Programmierung der automatischen Rückgabe.*

Programmierung des Wertes unterhalb dem bei Einstellung auf Mehrfachverkauf der überschüssige Betrag bei einem Verkaufsvorgang automatisch zurückgegeben wird. Auf dem Bildschirm erscheint AUTO-RÜCKG=0000.

228 ALTERSTOKEN *Programm zur Aktivierung des MINDERJÄHRIGENTOKENS zur Zugangskontrolle.*

In den Automaten kann die Zugangskontrolle für Minderjährige aktiviert werden, indem man die Verwendung das MINDERJÄHRIGENTOKEN programmiert.


Durch Betätigung von D wird diese Funktion aktiviert bzw. deaktiviert.

Wenn Das Token programmiert ist, erscheint bei Münzeinwurf die Anzeige TOKENEINGEBEN.

Nach Tokeneingabe erscheint auf dem Display die Anzeige des Guthabens mit GUTHABEN Null und es wird auf die Eingabe von Münzen, Geldscheinen bzw. Karte gewartet..

Wenn kein Token programmiert ist, funktioniert der Automat ganz normal und das Token wird zurückgewiesen.

PROGRAMMIERUNG DER PRODUKTAUSWAHL

 **300 SCHACHT/WAHL.** *Ordnet die Warenschächte den jeweiligen Wahltaste zu. Maximal 5 Warenschächte pro Wahltaste.*

ZUORDNEN: Drücken Sie eine Wahltaste, und das Display teilt Ihnen den zugeordneten Warenschacht mit. Um einen neuen Warenschacht mit der Wahltaste zu verknüpfen, drücken sie den Leerschalter im Inneren des Warenschachts oder geben Sie die Nummer des Warenschachts ein, und drücken Sie dann RÜCKGABETASTE.

AUFHEBEN: Drücken Sie eine Wahltaste, und das Display teilt Ihnen den zugeordneten Warenschacht mit. Um einen die Zuordnung eines Warenschacht mit der Wahltaste aufzuheben, drücken sie den Leerschalter im Inneren des Warenschachts oder geben Sie die Nummer des Warenschachts ein, und drücken Sie dann RÜCKGABETASTE.

Falls Sie einen Warenschacht mit einem anderen Produktpreis zuordnen wollen, teilt Ihnen das Display "UNTERSCHIEDLICHER PREIS" mit, und Sie können den Warenschacht nicht zuordnen.

Um weitere Warenschächte zu verknüpfen oder aufzuheben, drücken Sie die entsprechende Wahltaste.

4.3. Grundmenü

4.3.1. Zugang und Bedienung des Grundmenüs

Das Grundmenü beinhaltet Funktionen Ihres Automaten, die aufgrund ihrer häufigen Verwendung gruppiert sind, und Ihnen einen leichten und schnellen Zugang ermöglichen. Die im Basismenü enthaltenen Funktionen sind je nach Land und den im Automaten installierten Komponenten unterschiedlich.

In das Grundmenü gelange Sie wie folgt:



- Automat öffnen
- Drücken Sie Taste A. Sollten während der Verkaufsvorgänge Vorfälle aufgetreten sein (Störungen, kein Wechselgeld...) werden diese jetzt auf dem Display angezeigt. Drücken Sie erneut Taste A um ins Grundmenü zu gelangen (falls keine Vorfälle aufgetreten sind, genügt es einmal Taste A zu drücken).

- Es erscheint die erste Funktion auf dem Display (001 Entnahme Rückgeber).
- Drücken Sie die Taste A oder die RÜCKGABETASTE um zur nächsten Funktion des Grundmenüs zu gelangen.
- Drücken Sie die Taste B um zur vorherigen Funktion zu gelangen.
- Drücken Sie die Taste C um aus dem Programmmodus auszusteigen.
- Drücken Sie die Taste D um die Funktion zu programmieren die auf dem Display erscheint. Der Eingabe- oder Programmierungsmodus der einzelnen Funktionen wird im Abschnitt "Liste der konfigurierten Funktionen" näher erläutert.

4.3.2. Konfiguration des Grundmenüs

Falls der Gebrauch anderer Funktionen häufig sein sollte, können Sie diese dem Grundmenü hinzufügen. Das Grundmenü nimmt bis zu 31 zusätzlichen Funktionen an. Vorgehensweise:

- (1) Automat öffnen
- (2) Zwei Sekunden lang Taste D drücken bis die Nachricht "**440 Grundmenü**" erscheint.
- (3) Drücken Sie die Taste D um zur Programmierung der Funktion **440 Grundmenü** zu gelangen.
- (4) Auf dem Display erscheint "**001 Ja Entnahme Rückgeber**". Dies bedeutet daß die Funktion 001 bereits im Grundmenü enthalten ist.
- (5) Drücken Sie die Taste A oder RÜCKGABETASTE um zur nächsten Funktion zu gelangen.
- (6) Drücken sie die Taste B um zur vorherigen Funktion zu gelangen.
- (7) Drücken sie die Taste D um "Ja" oder "Nein" zu wechseln oder in das Grundmenü einzufügen oder auszulassen. Bedenken sie daß höchstens 31 Funktionen in das Grundmenü eingefügt werden können.
- (8) Drücken sie die Taste C um die Programmierung zu bestätigen und aus der Funktion 440 auszusteigen.

4.4. Programmierung der Funktionen

Bis jetzt wurde Ihnen erklärt wie man die Funktionen des Grundmenüs programmiert. Der Automat verfügt jedoch über eine Vielzahl von Funktionen die ursprünglich nicht im Grundmenü enthalten sind. Der Zugang zu diesen Funktionen ist für alle Funktionen gleich.

Im weiteren wird erklärt wie man alle Funktionen des Automaten programmiert, unabhängig davon ob sie zum Grundmenü gehören oder nicht.

Öffnen sie den Automaten

Drücken sie die Taste C bis auf dem Display die Nachricht "**Funktion 000**" erscheint.

Durch das Tasten- und Ziffernfeld (siehe Punkt 4.2. oder das Faltblatt der Betriebsanleitung zur Zahlen- und Buchstabeneingabe) können Sie die Zahl der jeweiligen Funktion eingeben. Drücken Sie die RÜCKGABETASTE um die Funktion zu bestätigen und Zugang zur Funktion zu erhalten.

Befolgen Sie die Anweisungen zur jeweiligen Funktion die in dieser Betriebsanleitung noch beschrieben werden.

BEACHTEN Sie: die Programmierung der Funktion wird erst durch das Einschalten des Automaten beendet.

Der Automat hat die Funktionen in unterschiedlichen **Zugangsebenen** unterteilt. Diese Unterteilung erfolgt um bestimmte Funktionen zu schützen, die bei nicht ordnungsgemäßer Bedienung den Automaten beeinträchtigen können. Diese unterschiedlichen Ebenen können durch den Betreiber des Automaten aufgehoben werden.

Es gibt folgende Zugangsebenen:

Ebene 0: Funktionen die lediglich Daten aus- oder eingeben. Verändern keine Vorgänge des Automaten

Ebene 1: Funktionen die der Programmänderung und Datenkonfiguration dienen.

Ebene 2: Funktionen der Datenkonfiguration die bei nicht ordnungsgemäßem Gebrauch schwere Beeinträchtigungen des Automaten hervorrufen können.

Die Automaten sind ab Werk mit Ebene 1. programmiert.

Um den Zugangsebenen zu ändern benutzen sie die Funktion **474 Zugangsebenen**. Um den Zugangsebenen 1. und/oder 2. mit einem Password zu sichern, benutzen Sie die **475 Zugangspasswort**.

Die Zugangsebenen sind mit einander verbunden; das heißt, wenn Sie Zugang zu den Funktionen von Ebene 10. haben, haben Sie auch Zugang zu Ebene 1. Bei Zugang zu Ebene 2. Haben Sie auch Zugang zu Ebene 0. und 1.

In der weiteren Beschreibung erscheint ein Symbol, daß Ihnen den Zugangsebenen jede Funktion zeigt. Falls es sich um eine Funktion der Zugangsebenen 2. handeln sollte, ist diese noch zusätzlich gekennzeichnet, da diese Funktionen nur durch den Kundendienst verändert werden dürfen.

PREISPROGRAMMIERUNG UND VERKAUFSART



201 PREISPROGRAM. Programmierung des Verkaufspreises für die einzelnen Produkte.

Nach drücken der Wahl Taste geben Sie den neuen Preis ein. Um den Preis eines anderen Produkts einzugeben, drücken Sie die entsprechende Wahl Taste und wiederholen sie den Vorgang. Drücken Sie die RÜCKGABETASTE um die Programmierung zu beenden.



202 PREISKOPIE Programmiert einen gemeinsamen Preis für mehrere Produkte gemäß der numerischen Eingabe.

Drücken Sie die Wahl Tasten die Sie mit diesem Preis programmieren wollen.



204 EINHEITSPREI Einheitspreis für alle Produkte gleichzeitig eingeben.

Programmiert durch die numerische Eingabe einen Einheitspreis FÜR ALLE PRODUKTE.



205 KARTENPREIS Programmierung des anzuwendenden Preises bei Verkäufen mit Geldkarte.

Programmieren Sie die Preise wie unter Funktion **301** beschrieben.



220 FREI VERKAUF Programmiert den Automaten auf Freiverkauf. Alle Produkte werden gratis ausgegeben.

Programmieren Sie diese Funktion über den Optionsmodus (Taste A oder B zum auswählen, B zum bestätigen).



221 MEHRVERKAUF Setzt den Automaten auf Mehrfachverkaufsbetrieb.

Über den Optionsausgabemodus können Sie wählen, ob der Automat vor der Wechselgeldausgabe mehrere Verkaufsvorgänge ausführen kann oder nicht.



223 MAX.KREDIT Programmierung des Höchstguthabens.

Programmierung des vom Automaten zugelassenen Höchstguthabens. Dieses kann 50000 Basiseinheiten nicht überschreiten. Wenn Sie zu dieser Funktion gehen, erscheint die Anzeige MX-CR*1000=0000. Es kann ein Höchstwert von 0050 programmiert werden.




224 UEBERZAHLUNG Programmierung Mehrpreis


Programmierung der Verkaufsart des Automaten. Ermöglicht es, einen Mehrpreis zu wählen und den Betrag festzusetzen. Unter dieser Funktion erscheint die Nachricht MEHRPREIS=(JA/NEIN), und wenn Sie JA wählen, erscheint anschließend die Anzeige MEHRPREIS 0000, wodurch die Programmierung des Mehrpreises möglich ist.




A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
http://www.aus.at http://www.garlando.at
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr


 **180 KUM.UMSATZ** Zeigt den in der Buchführung akkumulierten Gesamtumsatz aller Verkaufsvorgänge an.


Diese Funktion zeigt den in der Buchführung akkumulierten Gesamtumsatz aller Verkaufsvorgänge seit dem letzten Neustart (Funktion **099 EINFUEREN**) an. Diese Buchführung wird auch durch die Funktion **171 LOSCHT BUCHF.** nicht gelöscht. Sie kann nur durch einen Neustart gelöscht werden.

 **182 KUM.UMSATZ/SC.** Zeigt den in der Buchführung akkumulierten Gesamtumsatz aller Verkaufsvorgänge für die programmierte Betriebszeit an.

Diese Funktion zeigt den in der Buchführung akkumulierten Gesamtumsatz aller Verkaufsvorgänge in der programmierten Betriebszeit seit dem letzten Neustart (Funktion **099 EINFUEREN**) an. Diese Funktion kann nur durch einen Neustart gelöscht werden.


 **183 KUM.GELDKASSE** Zeigt den nicht löschbaren Betrag in der Kasse oder im Münzbehälter an.


 **184 KUM.GELDRUECK.** Zeigt den nicht löschbaren Betrag in den Wechselgeldbehältern an.

 **185 GELDHAND** Zeigt den nicht löschbaren Betrag an, der manuell aus den Wechselgeldbehältern entnommen wurde.

Auf dem Display erscheinen die gewünschten Daten der ständigen Buchführung des Automaten (akkumuliert seit dem letzten Neustart).

 **186 KUM.GELDEINH.** Zeigt den Betrag der nicht verkauften Produkte an.

 **187 KUM.KRED.KARTE** Zeigt den nicht löschbaren Betrag der bargeldlosen Zahlungen an.

 **188 KUM.LADENKAR.** Zeigt den nicht löschbaren Betrag durch Aufladen von Kreditkarten an.

 **189 KUM.GELDSCHEI.** Zeigt den nicht löschbaren Betrag mittels Geldscheine an.

Programmiert ein Produkt, das bei Kauf eines anderen Produkts kostenlos mit ausgeworfen wird.

ERKLÄRUNGEN ZUR PROGRAMMIERUNG


Hinweis: Die Programmierung ist davon abhängig welche Bauteile im Automat vorhanden sind. Durch die Vielseitigkeit der Serie **Slim** ist es möglich, dass einige Programmpunkte nicht im Display erscheinen.


Wenn Sie einen Zusatzmechanismus einsetzen, der eine Programmierung im Automaten erfordert (Geldscheinleser, Kartenleser, Alarm usw.) sind die diesem Mechanismus beigefügten Programmieranweisungen zu befolgen. Fragen Sie gegebenenfalls bei Ihrem Technischen Kundendienst an, wie diese Mechanismen korrekt zu installieren sind.

VORGÄNGE


 **001 ENTL.RUECKG.** Entleert den gewählten Wechselgeldbehälter

Nachdem Sie die Funktion gewählt haben, drücken Sie die Taste die zum entsprechenden Behälter gehört bis dieser entleert ist. Wiederholen Sie den Vorgang mit den anderen Behältern.


 **003 ENTL.M.RUECK.** Registriert in der Buchführung die Menge der manuell entleerten Münzen.

 **004 FULL.M.RUECK.** Registriert in der Buchführung die Menge der manuell nachgefüllten Münzen.

Entsprechend dem numerischen Eingabemodus geben Sie die Anzahl (nicht den Betrag) der Münzen des auf dem Display angezeigten Wechselgeldbehälters ein, und drücken danach die RÜCKGABETASTE um die Anzahl zu bestätigen und einen anderen Behälter auszuwählen.

 **005 RUECK.NMUENZ.** Gibt eine bestimmte Anzahl an Münzen aus.

Drücken Sie die Taste der zu leerenden Rückgaberöhre und geben Sie anschliessend gemäss dem numerischen Ausgabemodus die Anzahl der auszugebenden Münzen ein.

  **010 DATENZUDRUEC.** Übermittelt Daten an den Drucker.


übermittelt an den Datenausgang RS-232-C im ASCII-Format die Daten der Buchführung. Diese Funktion aktiviert sich automatisch sobald das Druckerkabel an den Datenausgang RS-232-C angeschlossen wird (Konfiguration des RS-232-C durch die Funktion **483 Konfiguration RS-232**). Weitere Information in der Betriebsanleitung des Drucker-Kit.

  **013 DATENZUMODEM** Übermittelt Daten an Modem.


Fragt Daten über Modem ab, gemäß der Funktion **483 Konfiguration Modem**. Weitere Information im Modem-Kit.




A. u. S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax. +43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr

 **020 BELEUCHT.EIN** Schaltet die Beleuchtung an der Vorderseite des Automaten ein oder aus (falls Ihr Automat über Beleuchtung verfügt).

Sobald Sie zur Funktion gelangen wird die Beleuchtung ein- oder ausgeschaltet. Diese Funktion kann nicht benutzt werden, wenn die Beleuchtungszeiten bereits programmiert wurden (**533 BELEUCHT. E/A**).

 **030 MASCH.TEST** Führt einen Test durch, ohne den Verkaufsvorgang zu registrieren.


Automat auf Testmodus einstellen. Auf dem Display erscheint die Nachricht "—TEST—". In diesem Modus werden Verkaufsvorgänge durchgeführt, die jedoch nicht in der Buchführung registriert werden. **ACHTUNG:** Die Buchführung der Wechselgeldbehälter wird registriert.

 **096 VERTZ.DRUCK.** Drückt das Register der Vorgänge im Automaten aus

Schickt über RS-232 eine Liste des Registers (im ASCII Format ohne Leerstellen). Schliessen Sie das Druckerkabel an den Ausgang RS-232C an, und gehen Sie anschliessend zu der Funktion. Der Automat zeigt während des Druckvorgangs im Bildschirm die Nachricht ASCII>PRINT.


 **098 VERTZ.LESEN** Zeigt die registrierten Störungen an.

Auf dem Display erscheint eine Liste aller vorgefallenen Störungen mit Datum und Uhrzeit. Nur für den Kundendienst.

 **099 WERK.EINSTEL.** Löscht alle Speicher: Programmierung, Buchführung; behält die bei der Herstellung programmierten Werte.


Schon durch den Zugang zu dieser Funktion wird der Neustart ausgeführt. Danach fragt der Automat ab, ob eine automatische Konfiguration der installierten Warenschächte erfolgen soll. Wählen Sie Ja oder Nein, entsprechend dem gewählten Eingabemodus der Optionen (Tasten A und B für Ja oder Nein, D zum bestätigen).

BUCHFÜHRUNG

 **110 UMSATZ/WAHL.** DM-Umsatz der Verkaufsvorgänge por Wahl.


 **111 STCK./WAHL.** Zeigt den Gesamtumsatz in DM des jeweiligen Produkts an.


Drücken sie die gewünschte Wahl und das Display zeigt Ihnen den Betrag dieser Wahl. Drücken sie eine andere Produktwahl um die weiteren Beträge zu kontrollieren.


 **120 GESAMTUMSATZ** Zeigt den Gesamtumsatz der verkauften Produkte an.

Auf dem Display erscheint der Gesamtumsatz der verkauften Produkte.


 **121 GESAMT STUCK** Anzahl der verkauften Packungen.


 **141 GELDKASSE** Zeigt den Betrag in der Kasse oder im Geldbehälter an.

 **142 GELDAMRUEC.** Zeigt den Betrag in den Wechselgeldbehältern an.


 **143 MUEN.AMRUEC.** Zeigt die Menge an Münzen im Wechselgeldbehälter an.


Auf dem Display erscheinen die abgefragten Daten.

 **145 GELDZUHAND** Zeigt den Betrag an der manuell aus den Wechselgeldbehältern entleert wurde.


 **146 GELDEINHEIT** Zeigt den Betrag des nicht ausgegebenen Wechselgeld por Wechselgeldbehälter an.

 **147 KRED.KARTE** Geldumsatz mittels bargeldloser Zahlungen.


 **148 LADENKARTE** Einnahmen durch Aufladen von Kreditkarten

 **149 GELDSCHEINE** Geldumsatz mittels Geldscheine.

Auf dem Display erscheinen die abgefragten Daten.

 **150 VERG.WAHL.** Anzahl vergeblicher Verkaufsversuche.


Drücken sie die gewünschte Wahl. Es erscheint auf dem Display die Anzahl der nicht verkauften Packungen dieses Produkts, weil das betreffende Produkt nicht im Warenschacht vorrätig war; anschließend erscheint der durch den nicht-Verkauf entgangene Betrag.

 **160 UMSATZ/SCHIC.** Einnahmen während der jeweiligen Betriebszeit des Automaten.

Das Display zeigt den Betrag der während der jeweiligen Betriebszeit des Automaten erzielten Einnahmen (programmiert durch die Funktion **560 SCHICHT**).

 **171 LOESCHTBUCH.** Löscht die Buchführung.

Durch drücken der Taste D löschen Sie die Buchführung des Automaten. Die Buchführung der Wechselgeldbehälter wird nicht gelöscht.

 **174 LOE.BUCH.RUE.** Löscht die Buchführung der Wechselgeldbehälter.

Durch drücken der Taste D löschen Sie die Buchführung der Wechselgeldbehälter.



A.u.S. Spielgeräte GesmbH
Scheydgasse 48 A-1210 Wien
Tel. +43-1-271 66 00 Fax.+43-1-271 66 00 75
E-mail: verkauf@aus.at
<http://www.aus.at> <http://www.garlando.at>
Öffnungszeiten: Mo-Do 9-18 und Fr. 9-17 Uhr