

# Datenausdruck GGSg Neue Spiel-Verordnung

ADP	00.06	Hersteller und Blockkennung für die EDV-Verarbeitung
MERKUR CASHFIRE	CC1	Gerätename und Programmversion
AUFSTELLORT: H	00000000	Aufstellort (H=Halle, G=Gaststätte)
GERAET NR.:	0000000000	Gerätenummer
ZULASSUNGS NR.:	0000000000	Zulassungsnummer
ABLAUFDATUM :	2009/09	Ablaufdatum (Jahr / Monat)
-----		
AUSDRUCK NR.:0001	A 001	Nr. des Ausdrucks, A=Kennzeichnung Neuaufstellung (fortl. A-Z) 001=fortlaufende Nr. seit Neuaufstellung
KASSIERUNG VOM:		Aktuelle Kassierung (Datum / Uhrzeit)
00.00.00	00:00	
LETZTE KASSIERUNG:		Letzte Kassierung (Datum / Uhrzeit)
00.00.00	00:00	
.		Kennung (Punkt) für Geldsackbeleg
-----		
SEIT LETZTER KASSIERUNG:		
=====		
EINWURF :	0,00	Summe der eingeworfenen Beträge
AUSWURF %	0,00	Summe der ausgezahlten Beträge
-----		
SALDO (1) :	0,00	Saldo 1 = Einwurf - Auswurf
-----		
ROEHRENINHALT		Inhalt der Münzröhren
MEHR %	0,00	Röhreninhalt alt<neu: Text:"MEHR", Betrag vom Saldo 1 subtrahieren Röhreninhalt alt>neu: Text:"WENIGER", Betrag zum Saldo 1 addieren
NACHFUELLUNG A +	0,00	Summe aller erkannten Auffüllungen, ohne Erstbefüllung
FEHLBETRAG %	0,00	alle erfassten Fehlbeträge (Münzröhren, Scheinekasse, Dispenser)
-----		
ELEKTRONISCH		Kasse berechnet aus:
GEZAEHLTE KASSE:	0,00	Saldo 1 +/- WENIGER/MEHR (Röhreninhalt) + NACHFUELLUNG A -FEHLBETRAG
=====		
NACHFUELLUNG A %	0,00	Summe aller erkannten Auffüllungen, ohne Erstbefüllung
-----		
SALDO (2) :	0,00	Saldo2 = ELEKTRONISCH GEZAEHLTE KASSE - NACHFUELLUNG A
-----		
NACHFUELLUNG B %		Nicht bei adp-Geräten. Ist reserviert für Geräte, die Nachfüllungen nicht automatisch erkennen, adp-Geräte erkennen Nachfüllungen autom.
-----		
PRUEF-TESTGELD %		Zu Prüf- und Testzwecken eingeworfene Beträge
-----		
FALSCHGELD %		Vom Gerät angenommenes Falschgeld
-----		
FEHLGELD %		Betrag, der z.B. auf Grund einer Reklamation eines Spiel- gastes aus der Kasse ausgezahlt wurde.
-----		
KASSE :		Kasse = SALDO2 - NACHFUELLUNG B - PRUEF-/TESTGELD - FALSCHGELD - FEHLGELD
=====		
NACHFUELLUNG A:		Vom Gerät erkannte Nachfüllungen
00.00.00 00:00 W	00,00	W = Wirtenachfüllung bei geschlossener Tür über EMP
00.00.00 00:00 T	00,00	T = Nachfüllung bei geöffneter Tür über EMP
00.00.00 00:00 TK	00,00	TK = Auffüllung von Hand -direkt in die Röhren
-----		
KONTROLLMODUL (SPIELV)		
EINSAETZE :	0,00	Summe der eingesetzten Beträge (gemäß Kontrollmodul)
GEWINNE %	0,00	Summe der gewonnenen Beträge (gemäß Kontrollmodul)
-----		
BILANZ :	0,00	Bilanz = Einsätze-Gewinne

# Datenausdruck GGSG Neue Spiel-Verordnung

TAGESJOURNAL:			
DATUM	AN	GESP.	SALDO1
	MIN.	MIN.	EU
00.00.	0000	000	0,00
!!! ACHTUNG !!!			
ROEHRENDIFFERENZEN			
ROEHRENINHALT:			
2,00	=	0,00	EU
2,00	=	0,00	EU
1,00	=	0,00	EU
0,10	=	0,00	EU
=====			
NEU:		0,00	EU
ALT:		0,00	EU
MUENZGELD:			
2,00	=	0,00	EU
1,00	=	0,00	EU
0,50	=	0,00	EU
0,20	=	0,00	EU
0,10	=	0,00	EU
0,05	=	0,00	EU
=====			
		0,00	EU
DISPENSERINHALT:			
50,00	=	0,00	EU
20,00	=	0,00	EU
10,00	=	0,00	EU
5,00	=	0,00	EU
=====			
NEU:		0,00	EU
ALT:		0,00	EU
GELDSCHEINE:			
50,00	=	0,00	EU
20,00	=	0,00	EU
10,00	=	0,00	EU
5,00	=	0,00	EU
=====			
		0,00	EU
=====			
BEZ. SPIELE	:	0,00	
FREISPIELE	:	0,00	
=====			
ENDE			
ADP		01.01	
QUO.	AUSL.	STD/EIN	KASSE
0	0,0%	0,00	0,00
0	0,0%	0,00	0,00
0	0,0%	0,00	0,00
0	0,0%	0,00	0,00
0	0,0%	0,00	0,00
=====			
0	0,0%	0,00	0,00

- > max. 90 Eintragungen
- > AUSLAST = das prozentuale Verhältnis von bespielter Zeit (GESP. MIN.) zur Einschaltzeit (AN MIN.)
- > Hinweis für den Aufsteller, nur bei Bedarf
- > Röhreninhalte der einzelnen Münzröhren
- > Gesamttröhreninhalt der aktuellen Kassierung
- > Gesamttröhreninhalt der letzten Kassierung
- > Münzen in der Kasse
- Die in die Kasse gefallenen Münzen werden einzeln und als Gesamtbetrag ausgewiesen
- > Geldscheine im Dispenser
- Der Dispenserinhalt wird einzeln und als Gesamtbetrag ausgewiesen
- > Gesamtdispenserinhalt der aktuellen Kassierung
- > Gesamtdispenserinhalt der letzten Kassierung
- > Geldscheine in der Scheinekasse
- Die in die Scheinekasse gefallenen Banknoten werden einzeln und als Gesamtbetrag ausgewiesen
- Daten für die aktuelle Kassierung
- QUO = Spielerquote
- AUSLAST = das prozentuale Verhältnis von bespielter Zeit zur Einschaltzeit
- STD / EIN = Durchschnittliche Einnahme in € pro bespielter Stunde (siehe auch „eingestelltes Spielsystem“)
- KASSE = Kasseninhalt
- > Daten der letzten 5 Kassierungen
- > Daten aller Kassierungen

## Datenausdruck GSGG Neue Spiel-Verordnung

Muenzpruefer: WHM9A01.21  
6 Wck921.13 v50507  
Verschluesselter MP  
Kennung: 002

Verschluesselter  
Auszahlblock:  
V1.1 231003

HILFE:000

SUMME ROHRFUELLUNGEN:  
- 0,00 EU  
+ 0,00 EU

TUEROEFFNUNGEN:  
0000 00:00-00:00 0000 01

NORMALSPIEL:  
0000 00:00-00:00 0000 01  
R- 00 00 00 00 00,00

LAUFENDE		LETZTEN
KASSIERUNG		ZEHN
-----		-----
SPIELER		
QUOTE 00%		00%
-----		-----

HAUPTGEWINNE:  
Bonuspf. eingeschaltet:

XTRASPIELE:  
0000000  
Gesamtspiele:  
0000000

Turbobuchen Statistik:  
Blau gestartet:  
000000  
Gruen gestartet:  
000000  
Rot gestartet:  
000000  
Gelb gestartet:  
000000

Eingestelltes  
Spielsystem:  
24 EU:  
22 EU: <= AKTIV  
20 EU:  
18 EU:

ENDE NC NL

→ Im Gerät eingebauter verschlüsselter Münzprüfertyp

→ Verschlüsselter Auszahlblock mit Versionsnummer

→ Alle negativen und positiven Rohrdifferenzen

→ Registrierung der Türöffnungszeiten

→ Im Normalspiel aufgetretene Röhrendifferenzen

→ Hauptgewinnstatistik, Eintrag der letzten 20 Sonderspiele größer 20.

→ Eingestellte Bonuspfeile

→ Spiele innerhalb der Xtra-Time

→ Anzahl der Spiele in diesem Feature

→ Eingestelltes Spielsystem.  
Eingestellt wird die durchschnittliche Einnahme in € pro gespielter  
Stunde. AKTIV = eingestellter Wert.