



Ion Aurora Manuel d'utilisateur

POUR TOUTE ASSISTANCE VEUILLEZ
CONTACTER VOTRE DISTRIBUTEUR

Sommaire

Préparation de l'emplacement.....	p. 1
Installation de votre Megatouch	p. 1
Description du jeu	p. 1-2
Boîtier des composants électroniques	p. 1-2
Access à l'écran	p. 2
Entretien et maintenance	p. 2
Calibration de l'écran et manette	p. 2
Procédure de réglage du moniteur	p. 3
Manipulation des cartes électroniques.....	p. 3
Nettoyage du meuble	p. 4
Nettoyage de la manette ...	p. 4
Nettoyage de la dalle tactile	p. 4
Entretien des ventilateurs et des aérations	p. 4
Watchdog Timer	p. 4
LOGICIEL MEGATOUCH ION	
Diagramme des Ecrans de Réglages Exploitant	p. 5
Liste des jeux et valeurs initiales pour rejouer.....	p. 6
Menu Principal	p. 7-8
Menu Crédits	p. 9-11
Réglage des tarifs jeux	p. 9
Mode d'opération sans pièces	p. 10-11
Menu Jeux	p. 12-13
Réglages du jeu	p. 12-13
Menu les plus hauts scores ...	p. 13
Afficher, effacer les hauts scores	p. 13
Menu Comptabilité	p. 13-15
Afficher comptabilité	p. 13-14
Configuration des règlements des comptes ...	p. 14-15
Menu Système	p. 16
Clés-Exploitant Megatouch .	p. 17
Menu De Diagnostics	p. 18
Auto-diagnostique du disque dur	p. 19
Menu Réseau	p. 20-26
Connexion câblée	p. 20-21
Assistant de connexion	p. 22-24
Réglages Jukebox AMI Mega-Link	p. 25-26
Mode Tournoi Local	p. 27-31
Menu Carte de Crédit	p. 32
Calibration Cartes Exploitant	p. 32
Menu Présentation	p. 33
Ecrans pubs de l'exploitant .	p. 33
Menu Promotion	p. 33-34
My Merit	p. 33-34
Argent Merit	p. 34
Crédits promo	p. 34
Menu MegaNet	p. 35-37
MATERIEL MEGATOUCH ION	
Position des DIP Switch	p. 38
Guide de dépannage	p. 39-41
Liste des pièces et illustrations	
Schéma Aurora	p. 42-43
Liste des pièces détachées	p. 44
Diagrammes de connexions	p. 45-47
Garantie	p. 48
Contrat de licence de logiciel ...	p. 49-54

PREPARATION DE L'EMPLACEMENT

Lorsque vous installez votre Megatouch Ion, pensez bien à l'alimenter à partir d'une prise de courant possédant une prise de terre. Comme il s'agit d'un appareil comportant des cartes informatiques, il doit être, dans la mesure du possible, alimenté sur une prise séparée. Si ce n'est pas possible, la tension fournie doit être "propre" et constante. Le principe de base est de ne pas utiliser une prise alimentant également un système réfrigérant ou tout autre appareil consommant une forte puissance ou générant un "bruit" électrique important susceptible de parasiter le jeu.

Installer le jeu dans un endroit bien ventilé. Le jeu ne doit pas être exposé à des écoulements ou des projections de liquide. Aucun objet contenant du liquide ne doit être placé sur l'appareil.

INSTALLATION DE VOTRE MEGATOUCH

Après avoir sorti la machine du carton, brancher le cordon d'alimentation à l'arrière de la machine, près de l'interrupteur marche/arrêt. Brancher ensuite à une prise électrique standard.

Mettre l'interrupteur marche/arrêt en position marche et attendre la fin de la séquence d'initialisation. A la fin de celle-ci, l'écran principal de jeu apparaît à l'écran.

La machine a été pré réglée en usine et n'a pas besoin d'être réajustée. Il est néanmoins recommandé d'effectuer une calibration de la dalle tactile (voir le paragraphe "calibration d'écran" et de tester le monnayeur ou le lecteur de billet.

Il y a plusieurs réglages personnalisés disponibles sur la machine. Pour les faire, suivre les instructions données dans ce manuel.

DESCRIPTION DU JEU

Le Megatouch Aurora a deux parties verrouillées par clé : le compartiment comportant l'électronique et la carte mère et le compartiment situé dans le pied contenant le monnayeur et la caisse. La machine est équipée d'un monnayeur et/ou d'un lecteur de billet. Des connecteurs sont également présents à l'arrière de la machine. Ils permettent la mise en réseau ou l'utilisation d'un modem.

Des kits pour montage en version murale sont également disponibles. Contactez votre distributeur pour plus d'informations.

Boîtier des composants électroniques

Le boîtier abrite la carte mère et I/O, le générateur OSD, le disque dur, l'alimentation électrique et les câbles. Ouvrez le panneau arrière pour ouvrir le boîtier (voir illustration 32).

Pour retirer complètement le boîtier, vous devez démonter le panneau arrière. Pour démonter le panneau, éteignez et débranchez la machine avant de débloquent le loquet de verrouillage situé au centre en haut (voir illustration 32). Débloquez le loquet en faisant tourner le levier de droite à gauche puis retirez la vis en bas vers le centre du panneau arrière (voir illustration 32). Soulevez délicatement le panneau et débranchez la prise de terre qui y est attachée. Pour enlever le boîtier, retirez la vis qui se trouve au centre (voir illustration 32). Ensuite, débranchez la prise VGA (SUB D15) de même que le connecteur de l'écran tactile branché sur la carte mère et enfin le câble d'alimentation et faites glisser le boîtier vers vous.

Les boutons SETUP (Réglages) et CALIBRATE (Calibration) sont situés sur le générateur OSD monté sur le boîtier (voir illustrations 32 et 36). Appuyez sur SETUP pour accéder à l'écran des réglages Megatouch. Allez à la section suivante pour les instructions de calibrage.

Access à l'écran

Pour accéder à l'écran LCD, retirez la vis située en haut du fronton de la machine (voir illustration 32) puis les deux vis étoiles (taille T15) situées à l'arrière de l'écran et enfin la vis de sécurité (écran 17 pouces) ou écrou (écrou 19 pouces) à l'intérieur du châssis et qui assure la fermeture de l'écran (voir illustration 32).

NOTE : pour accéder à la vis de sécurité, vous devez retirer la trappe arrière. Veuillez consulter la section précédente pour les instructions sur le démontage de la trappe arrière.

ENTRETIEN ET MAINTENANCE

NOTE : CETTE MACHINE NE DOIT ETRE ENTRETENUE ET DEPANNEE QUE PAR DU PERSONNEL QUALIFIE.

ATTENTION : LA MACHINE CONTIENT DES PIECES SOUS HAUTE TENSION. IL EST IMPORTANT D'ETRE PRUDENT ET DE TOUJOURS DEBRANCHER LA MACHINE AVANT TOUT ENTRETIEN OU REPARATION.

Calibration de l'écran et manette -

Comment effectuer la calibration -

- Appuyer sur le bouton "CALIBRATE" pour entrer en mode calibration. Il est situé sur la carte de contrôle à l'intérieur de la machine.
- Toucher le centre de la première croix apparaissant à l'écran. Une fois qu'on

enlève le doigt, une deuxième croix apparaît à l'écran.

NOTE : le doigt doit resté appuyé sur le cercle environ 2 secondes pour que son effet soit pris en compte.

- Appuyer au centre du second cercle apparaissant à l'écran
- Ensuite une autre croix apparaît à l'écran. Pour tester la calibration, maintenez votre doigt sur la croix et parcourez l'écran. La croix doit suivre votre doigt.
- Appuyer sur "SORTIE" pour quitter.

La machine va vous demander de répéter les mêmes étapes deux fois de plus.

- Vous devez ensuite faire la calibration de la manette. D'abord, choisissez sur l'écran le modèle de manette qui équipe votre machine. Ensuite, poussez la manette complètement à gauche, relâchez-la et appuyez sur l'un des boutons du boîtier.

ATTENTION : il est possible que la manette semble ne pas fonctionner normalement pendant la calibration mais vous devez réaliser toutes les étapes. La manette fonctionnera normalement après la calibration.

- Poussez la manette complètement à droite et relâchez-la. Ensuite, appuyez sur l'un des boutons à côté de la manette.
- Poussez la manette ue possible vers l'avant et relâchez-la. Ensuite appuyez sur l'un des bouton à côté de la manette.
- Tirez la manette au maximum, relâchez-la et appuyez sur l'un des boutons à côté d'elle.
- Puis, sans toucher la manette, appuyez à nouveau sur l'un des boutons pour finaliser la calibration.

Procédure de réglage du moniteur

Pour régler le moniteur, nous vous proposons les procédures décrites ci-après. Le réglage horizontal et vertical de l'écran ainsi que ceux de la luminosité et du contraste sont situés sur la carte de contrôle à l'intérieur de la machine près des charnières. Appuyez sur le bouton "Menu" pour faire apparaître les réglages du moniteur à l'écran. Utiliser les boutons "Right" et "Left" pour vous déplacer dans le menu. Appuyer à nouveau sur le bouton "Menu" pour sélectionner le réglage mis en évidence à l'écran et sur les boutons "Right" et "Left" pour le modifier. Pour changer de réglage, appuyer sur le bouton "Menu". Le bouton "Auto" règle automatiquement la taille et la luminosité. Appuyer sur le bouton "Exit" pour sortir du menu de réglage. Vous pouvez utiliser la procédure suivante pour régler votre moniteur.

1. Entrer dans le jeu "Checkerz".
2. Ajuster les amplitudes et les positions horizontales et verticales de façon à ce que le jeu remplisse bien l'écran et soit bien centré.
3. Ajuster l'intensité et le contraste de façon à ce que les pions en haut de l'écran soient d'un rouge franc et que ceux en bas de l'écran soient gris foncé. Les pieds du personnage "Checkerz" doivent être blancs (régler l'intensité et le contraste peut également corriger un manque de netteté de l'image).

NOTE : au cas où votre écran ne soit pas proprement aligné recommencez la procédure de calibration en appuyant sur « Auto » de la carte OSD à chaque nouvel écran pendant le réglage.

Manipulation des cartes électroniques

Respecter les consignes suivantes avant de manipuler une carte électronique :

- Afin d'empêcher toute décharge électrostatique :
 1. Entreposer les cartes dans les sacs antistatiques avec lesquelles elles sont fournies.
 2. Vous décharger de toute électricité statique avant de les toucher.
 3. Utiliser une liaison à la terre lors de la manipulation de ces cartes.
- Lors du branchement d'un connecteur, s'assurer que celui-ci est correctement branché.
- Ne pas connecter de périphérique sur la carte si le périphérique ou si la carte elle-même est déjà sous tension.

ATTENTION : La plus grande prudence est nécessaire lors du remplacement de la pile au lithium sur la carte mère. Il y a un risque d'explosion si elle n'est pas correctement remplacée. N'utiliser que le type de piles recommandée par le fabricant. Se débarrasser des piles usagées conformément aux instructions du fabricant.

Nettoyage du meuble

Le meuble doit être nettoyé avec un chiffon humide et un détergent doux. Toujours appliquer le produit de nettoyage au préalable sur un chiffon et non directement sur le meuble. Sinon, du liquide pourrait pénétrer à l'intérieur du meuble et endommager les composants électroniques.

Nettoyage de la manette

- Pour nettoyer la manette, utilisez un chiffon humide et un savon doux. N'appliquez pas le détergent directement sur la manette car il risquerait de s'infiltrer à l'intérieur et de détériorer les composants électroniques.

Nettoyage de la dalle tactile

La dalle tactile doit être nettoyée avec un chiffon humide avec de l'alcool isopropylique ou avec un nettoyant sans ammoniac. Ne pas utiliser de matière abrasive ou de produits à base de vinaigre au risque d'endommager la dalle tactile.

IMPORTANT : NE PAS UTILISER DE SOLVANT ABRASIF, D'ACIDE OU DE NETTOYANT A BASE D'AMMONIAQUE SUR LE MONITEUR OU LES DECORATIONS. AVEC LE TEMPS, DE TELS PRODUITS POURRAIENT ABIMER L'ECRAN ET EFFACER LES DECORATIONS. FAITES ATTENTION DE NE PAS UTILISER DE PRODUITS DU COMMERCE CONTENANT CES SUBSTANCES.

Entretien des ventilateurs et des aérations

Les ventilateurs et les aérations doivent être débarrassées de toute poussière ou saleté de façon régulière pour garantir une bonne ventilation de la machine.

Pour assurer un bon fonctionnement du jeu, il est essentiel que les ventilateurs fonctionnent correctement et que la circulation de l'air ne soit pas obstruée. Vérifiez qu'aucun élément à l'intérieur du meuble ou à proximité des ventilateurs ne gêne la bonne circulation de l'air. De même si un ventilateur ne fonctionne pas correctement, il est important de le remplacer.

Watchdog Timer

Cette machine est équipée d'un système permettant un redémarrage automatique en cas de problème. Quand Watchdog Timer est activé, il redémarre la machine dans les cinq minutes suivant la panne, permettant ainsi de remettre automatiquement la machine à zéro si un problème apparaît. Cela permet de ne pas avoir à faire appel à un technicien.

Pour annuler le système Watchdog Timer, positionner le DIP Switch n°3 de la carte I/O et redémarrer la machine.

LISTE DES JEUX ET VALEURS INITIALES DES SCORES POUR REJOUER

Le score inscrit permettra toujours de rejouer pour les jeux Solitaires, Power Solitaire et Lone Star. Pour les autres jeux, il faut atteindre au moins ce score ou le plus haut score si celui-ci est supérieur au score inscrit. **NOTE** : la disponibilité des jeux varie selon les

11 Ball/11Up	125,000	Monster Madness	400,000
Air Shot	-	Moondrop	160,000
Avalanche Jack	150,000	My Ex	150,000
Backjammin	125,000	Mystery Phraze	325,000
Battle 31	125,000	Office Bash	400,000
Beer Pong (lon Only)	200,000	Outer Spades	75,000
Beer Pong 21 (lon Only)	-	Outlaw Poker/Cattle Drive	400,000
Big Time Roller	60,000	Pack Rabbit (lon only)	400,000
Boxdrop	175,000	Pharaoh's Fortune	45,000
Boxxi	850,000	Pharaoh's 9	-
Brain in Gear (lon only)	-	Photo Hunt	400,000
Breakin' Bricks	400,000	Photo Pop	-
Card/Castle Bandits	200,000	Power Solitaire	55,000
Card/Crypt Raiders	175,000	Power Trivia	-
Card/Jolly Pirates	200,000	Puck Shot	3,000
Chainz2: Relinked	500,000	QB Zone	65,000
Chainz2: Puzzler	500,000	Q-Shot	50,000
Checkerz	28,000	Quik Cell	100,000
Chip Away	125,000	Quik Chess	125,000
Chug 21	250,000	Quik Match	400,000
Chug Monkey	400,000	Race Poker/Motor Match	-
Coco Loco	-	Rack 'Em	200,000
Conga Fish (lon only)	-	Rack 'Em 9 Ball	35,000
Conquest	30,000	Royal Flash	300,00
Crazy Hearts	65,000	Run 21	250,000
Deflection	500,000	Skee-Ball	900
Dodge Bull	-	Snap Shot	400,000
Domino 5	200,000	Space Crusader (lon only)	-
Draggle Drop	200,000	Speed Draw	125,000
Euchre Nights	6,500	Spider Kings/13 Spiders	160,000
Fast Traxx (lon only)	100,000	Strip Club	-
Feeding Frosty	-	Stunt Squirrel	125,000
Fight the Landlord	-	Sudoku6	100,000
Four Play	1,500,000	Super Boxxi	400,000
F.M.V. Boxxi (lon only)	-	Super Cell Chaos	-
F.M.V. Strip (lon only)	400,000	Super Snubbel	-
Funkier Monkey	150,000	Tai-Play	240,000
Funky Monkey	110,000	Take 2	110,000
Gender Bender	-	Tennis Ace	-
Gin Rummy	55,000	Texas Hold 'Em	-
Gooal	-	Text Twist	10,000
Great Solitaire	45,000	Tic Tac Trivia	75,000
Hollywood Match	400,000	Tri-Towers/Tri-Castles	125,000
Hoop Jones	125	Tricky Fish	-
Ink Rally	-	Triple Crown Boxing	-
Jackpot Corner (lon only)	1,500,000	Trivia Treasure	-
Little Shop of Treasures (lon only)	83,000	Trivia Whiz	-
Look Out	400,000	Trivia Whiz 2	-
Lucky 11's	340,000	Touchdown Poker	250,000
Luxor	500,000	Tug of Words (lon only)	350,000
Luxor 2 (lon Only)	500,000	Tuxedo Run (lon only)	400,000
Luxor: Survival	-	TV Guide Mini Crossword	50,000
Magic Charms	500,000	Vinci-Ball	400,000
Mega Bowling	125	Wild 8's/Wild Apes	400,000
Megatouch Battle Command	-	Word Dojo	375,000
Megatouch Memory	250,000	Word Safari	125,000
Megatouch Mini/Crazy Golf	-	Wordster	100,000
Meteor Shower	200,000	Zen Word	350,000
MGA Champ. Golf	-	Zip 21	200,000
Monkey Bash	-		

MENU PRINCIPAL

Pour accéder au menu principal, appuyer sur le bouton SETUP. Utiliser le menu principal pour fixer toutes les options logicielles. Un résumé des fonctions du menu principal est fourni dans le tableau ci-dessous. Pour plus de détails, voir les paragraphes correspondant dans le manuel. **NOTE : une aide est disponible dans les menus. Appuyer sur l'icône "?" pour l'obtenir.**

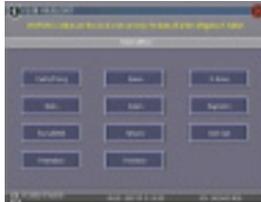


ILLUSTRATION 1 - ECRAN MENU PRINCIPAL

MENU PRINCIPAL	OPTIONS DISPONIBLES	INFORMATION
Crédits	<ul style="list-style-type: none"> • Réglage des tarifs jeux • Valeur du crédit • Mode d'opération sans pièces • Options • Effacer les crédits • Crédits gratuits • Réglez les tarifs pour musique AMI 	Les écrans Crédits permettent de fixer les réglages des tarifs jeux, le Mode d'opération sans pièces, d'activer le mode location, sélectionner le mode Jeux gratuits et d'ajouter ou d'effacer des crédits. Les exploitants dotés d'une connexion Mega-Link peuvent aussi fixer les tarifs du Juke-box AMI.
Jeux	<ul style="list-style-type: none"> • Réglage du jeu • Options 	Possibilité de d'afficher l'ensemble des jeux disponibles (il est possible de choisir quels jeux seront disponibles et dans quelle catégorie ils vont apparaître) et de choisir individuellement les options de chaque jeu.
Les Plus Hauts Scores	<ul style="list-style-type: none"> • Afficher/ effacer hauts scores • Options 	Appuyer sur l'icône "effacer tous les jeux" pour effacer tous les plus hauts scores ou choisir un jeu pour afficher les hauts scores correspondants.
Comptabilité	<ul style="list-style-type: none"> • Affichage comptabilité • Configuration des règlements des comptes • Collecte du règlement des comptes 	Les écrans de comptabilité affichent les crédits en cours et passés et tiennent à jour les recettes de l'exploitant et du gérant.
Système	<ul style="list-style-type: none"> • Réglage temps • Réglage sécurité • Réglage du volume • Créer le code PIN de 6 étoiles • Transfert de données • Configuration Clé Exploitant (Ion seulement) • Réglages AMI • Options 	Permet de fixer l'heure, les codes de sécurité, le code 6 étoiles, d'ajuster le volume sonore, et les options système telles que les langues disponibles, l'autorisation du système 6 étoiles et le système antivol. Ce menu permet aussi de transférer des écrans publicitaires à partir d'une clé USB, de configurer la machine, des données de comptabilité ou la programmation de la Clé Exploitant qui permet d'accéder aux écrans de configuration (le cas échéant). L'option Réglages AMI permet aux exploitants de connecter les machines Megatouch à un Juke-box AMI.

MENU PRINCIPAL	OPTIONS DISPONIBLES	INFORMATION
Diagnostics	<ul style="list-style-type: none"> • Test vidéo • Test du module I/O • Calibrage de l'écran tactile • Essais de l'écran tactile • Test de la somme de contrôle • Info système • Vérification des bases de données • Calibration manette (Ion seulement) • Essai manette (Ion seulement) • Consulter le rapport d'erreurs 	<ul style="list-style-type: none"> • Permet d'entrer dans l'écran de test vidéo. Toucher l'écran pour passer à la page suivante. • Permet de tester la carte d'entrée – sortie, la position des DIP switch, le compteur, le monnayeur. • Permet de calibrer l'écran tactile. Suivre les instructions sur le menu. • Permet de tester la calibration. Toucher la cible apparaissant à l'écran et s'assurer qu'elle suit bien les mouvements du doigt. • Vérifie si le disque dur a des fichiers manquants ou corrompus. • Liste le détail des éléments présents dans la machine. • Option à n'utiliser que sur recommandation du Service Technique. • Active la calibration de la manette. Suivre les instructions à l'écran. • Permet de vérifier la calibration de la manette. Faire bouger la manette et vérifier que le réticule se déplace en harmonie avec ses mouvements. • Affiche la liste des opérations logicielles effectuées par la machine.
TournaMAXX (Force uniquement)	<ul style="list-style-type: none"> • Infos générales • Registre des activités de la connexion • Réglage date de mise à jour • Mise à jour du serveur • Effacer la base de données 	Utiliser cet écran de réglage si le jeu est inscrit au TournaMAXX. Pour plus d'informations, voir les instructions d'installation MegaNet® dans ce manuel.
Réseau	<ul style="list-style-type: none"> • Ethernet sans fil • Ethernet en circuit • Bas débit • Registre des activités de la connexion • Information emplacement • Assistant de connexion • Diagnostics de connexion • Options réseau • Connexion à MegaNet 	Sur les machines Ion, vous pouvez aussi accéder : au rapport de connexion, aux données de l'emplacement, au Assistant de connexion, aux diagnostics de connexion, à MegaNet (pour faire une mise à jour du serveur), changer l'adresse du serveur MegaNet, changer l'identité MegaNet, enregistrer une date de mise à jour et effacer les bases de données TournaMaxx.
Tournoi	<ul style="list-style-type: none"> • Programmer le tournoi • Effacer Gagnants • Réinitialiser Tout 	Changer la touche TOURNAMAXX en mode HORS-LIGNE. Cela vous permet de programmer les tournois avec prix sur une machine spécifique. Veuillez vous référer au chapitre Mode Tournoi Régional pour de plus amples informations.
Carte de Crédit	<ul style="list-style-type: none"> • Essai Fonction Cartes de Crédit • Tarif Cartes de crédit • Configurer Cartes Exploitant • Crédits • Options 	La fonction « Configuration Cartes Exploitant » est la seule disponible pour l'instant.
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> • Ecrans Pub de l'exploitant • Promotion barre d'outils 	<ul style="list-style-type: none"> • Permet à l'opérateur de créer ses propres pages de publicité sur la machine. • Importer/Gérer/Effacer les images des barres d'outils (modèles écran large)
Promotion	<ul style="list-style-type: none"> • My Merit • Argent Merit • Crédits promo • Options 	<ul style="list-style-type: none"> • Options permettant aux joueurs de créer des comptes personnalisés. Ces comptes affichent les données des joueurs et permettent aux exploitants d'archiver ou ressortir des données. • Permet de régler les horaires pendant lequel le propriétaire de l'emplacement pourra donner des crédits gratuits via le menu 6 étoiles pour encourager les personnes à jouer. • Pour insérer des périodes de temps avec des crédits gratuits quand la machine n'est pas utilisée. • Permet d'activer ou d'annuler l'option Argent Merit.
MegaNet	<ul style="list-style-type: none"> • MegaWeb • Zone Prix • Accès site web exploitant • Options 	Utiliser cet écran si le jeu est inscrit au Tournamaxx. Les possibilités doivent être activées pour apparaître à l'écran. Pour plus de renseignements, voir le manuel d'installation MegaNet.

MENU CREDITS

Réglages des tarifs jeux

Touchez “Réglages des tarifs jeux” dans le Menu Crédits



ILLUSTRATION 2 - MENU TARIFS JEUX

Les tarifs des jeux peuvent être contrôlés de deux manières : en changeant le nombre de crédits requis pour une partie ou en changeant le coût d'un crédit. Le Menu Réglage des tarifs jeux vous permet de changer le coût d'un crédit et de décerner des crédits de bonus aux joueurs versant des sommes importantes. Sur le tableau des Crédits et Versements, les boutons " + " et " - " permettent de changer le nombre de crédits mais la valeur des crédits est programmée en appuyant sur le bouton Editer de la même ligne.

NOTE : un cadran numéroté (n'acceptant que les nombres décimaux de deux chiffres après la virgule) apparaît en touchant le bouton “Editer”. Les valeurs dans le Tableau des Crédits et Versements doivent être croissantes du haut vers le bas. Les dernières peuvent être “0” ce qui équivaut à une valeur nulle. Appuyez sur le bouton “Editer” de la ligne suivante pour en changer la valeur.

La programmation des Canaux dans le menu Réglage des tarifs jeux est similaire à celle du tableau des Crédits et Versements. Par exemple, Canal 1 affiche la valeur la plus basse, Canal 2 la valeur supérieure et ainsi de suite. Le Lecteur d'Impulsions, le plus grand diviseur commun des valeurs

monétaires des Canaux, est indépendant des crédits et n'enregistre que les plus petites valeurs monétaires. Il suffit à l'exploitant de multiplier la valeur du Lecteur d'impulsion au nombre de jeux enregistrés sur le compteur pour déterminer la somme d'argent accumulée sur une machine.

NOTE : changer les valeurs des Canaux dans le menu Réglage Tarifs Jeux risque de modifier le Lecteur d'Impulsions. Il est donc préférable de faire une Collecte du règlement des comptes avant de changer les Canaux afin de s'assurer d'une lecture en règle du nombre de pièces enregistrées par le lecteur. Un réglage des Canaux ne change pas le Tableau des des Crédits et Versements qui joue un rôle différent dans le Menu Réglage des tarifs jeux.

Pour donner aux joueurs des crédits de bonus quand ils déposent des sommes importantes, il vous suffit de changer manuellement les crédits gagnés par Euro dans le Tableau des Crédits et Valeurs. Les pièces peuvent être insérées dans n'importe quel ordre, la machine enregistrera automatiquement le nombre le plus élevé de crédits selon la somme totale. A la fin d'une partie, les crédits restants sont ajoutés à la aux sommes à nouveau insérées.

NOTE : si vous activez les crédits de bonus, nous vous recommandons d'afficher les valeurs en crédits et non pas en argent. Si le jeu affiche les valeurs en argent se sera sur la base d'un crédit, normalement le crédit le plus cher.

La devise peut être changée en touchant le bouton Changer la Devise dans le coin en bas à droite de la page du menu Réglage des tarifs jeux. Appuyez sur le bouton Réglages des défauts juste en dessous ramène aux réglages par défaut d'origine. Ces calibrations peuvent être modifiées (voir chapitre précédent) mais seront automatiquement remises par défaut si la mémoire du jeu est effacée.

Mode d'opération sans pièces

Quand ce mode est activé via l'icône "Options" du menu "Crédits", l'opérateur peut tarifier sa machine sur une base de jeux joués ou du temps passé sans que le joueur ait à introduire de l'argent dans la machine. Le montant total dû à la fin du jeu est calculé par la machine et collecté par le responsable de l'endroit où la machine est placée. Celui-ci réinitialise la machine après avoir collecté l'argent.

NOTE: Si vous avez ajouté une taxe sur les écrans "Règlement des comptes", cette taxe sera automatiquement ajouté au Mode d'Opération sans pièces. Si vous voulez ajouter un taux de taxation différent pour les modes Sans Pièces ou Normal, vous devez faire une collecte du règlement des comptes avant de changer de mode.



ILLUSTRATION 3 - MENU JOUEUR EN MODE SANS PIECES

Certaines fonctions ne peuvent être obtenues en mode sans pièces. Accès au MegaNet® est désactivé ou le tarif ne peut être affiché qu'en valeur et pas en crédits.

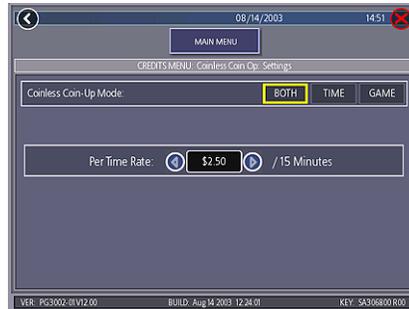


ILLUSTRATION 4 - MENU DE REGLAGE DU MODE SANS PIECES

Réglages

Appuyer sur l'icône "Réglages" permet à l'opérateur de choisir si le joueur paie sur la base d'un jeu, d'un temps ou des deux quand la machine est en mode sans argent. Le tarif sur la base d'un temps peut être modifié à l'aide des flèches placées de part et d'autre de la valeur. Ce montant s'applique par périodes de 15 minutes.

Régler code PIN

Appuyer sur l'icône "Régler Code PIN" dans le menu mode d'opération sans pièces pour régler le code de sécurité. Ce code est un nombre entre 1 et 5 chiffres.

NOTE: Le réglage du code pour le mode d'opération sans pièces peut également être accédé à partir du menu principal de jeu après avoir entré le code de sécurité du mode 6 étoiles et appuyé sur l'icône "Mode OSP - initialiser code PIN".

Désactiver l'entrée des pièces

Il est recommandé de désactiver les entrées des pièces quand la machine est en mode d'opération sans pièces. Débrancher les connecteurs du lecteur de billets et/ou du monnayeur pour désactiver les entrées.

Mode de paiement par jeu

Quand le joueur choisit ce mode, le total dû est affiché dans une fenêtre en haut à droite de l'écran. Ce total est additionné après chaque partie. Le propriétaire peut alors collecter le montant total à la fin. En cas de période d'inactivité de plus de 10 minutes, la machine se désactive et le montant dû est affiché à l'écran. Aucune partie n'est alors possible tant que la machine n'est pas réinitialisée par le code de sécurité.

Mode de paiement au temps

Le prix de la période de 15 minutes est annoncé au joueur avant qu'il choisisse ce mode. Pendant le jeu, le temps restant et le montant dû s'affichent à l'écran. Quand le temps imparti est écoulé, le joueur peut "acheter" du temps supplémentaire. Dans le cas contraire, la machine se désactive et le montant dû s'affiche à l'écran. Aucune autre partie ne peut être effectuée tant que la machine n'est pas réinitialisée par le code de sécurité.

Si le joueur quitte le jeu avant la fin du temps acheté, la machine peut être réinitialisée à l'aide du code de sécurité.

Réinitialiser ou bloquer la machine

La machine peut être réinitialisée à n'importe quel moment à l'aide du code de sécurité. Une fois le montant total dû calculé par la machine, l'opérateur peut choisir de bloquer la machine pour empêcher toute nouvelle partie tant que le paiement n'a pas été effectué. Les icônes "Réinitialiser" ou "Bloquer" sont accessibles à partir de l'icône "Options" dans le menu joueur (une fois en mode d'opération sans pièces). Une alarme se met en marche après trois entrées de codes erronées pour réinitialiser la machine. L'alarme stoppe quand la machine est éteinte et remise sous tension, si le bouton SETUP est appuyé ou si le code de sécurité correct est entré.

MENU JEUX

Réglages du jeu

Pour accéder à cet écran, appuyer sur l'icône "Réglage du jeu" dans le menu jeu et choisissez une catégorie.



ILLUSTRATION 5- ECRAN DE REGLAGE DU JEU

La liste des jeux, leurs prix et leurs options sont programmables à partir de ces écrans. Le premier écran affiche les différentes catégories de jeux et permet d'accéder au réglage général.

Activer tous les jeux dans le menu : activer la totalité des jeux (certains jeux pourraient avoir été désactivés) et les réglages des prix par défaut.

Jeux par défaut du constructeur dans le menu : remet le réglage par défaut. Certains jeux qui pourraient être autorisés ne le sont plus et le réglage des prix est réinitialisé.

En appuyant sur l'icône d'une catégorie de jeu, l'écran suivant montre les jeux qui sont actuellement disponibles pour le joueur dans cette catégorie et le prix correspondant de chaque jeu. En bas apparaît la liste complète des jeux qui peuvent être choisis pour cette catégorie. Pour le Merit-Thon, le joueur joue une partie de trois jeux différents et cumule les scores pour chaque partie pour avoir un score total.

L'écran de réglages des jeux permet d'effectuer les réglages suivants :

Jeux par défaut : réinitialise la liste des jeux pour la catégorie choisie ainsi que les prix pour chaque jeu.

Activer tous les jeux : active tous les jeux disponibles dans la catégorie choisie et met les prix à leur valeur par défaut.

Effacer un : efface le jeu choisi de la liste des jeux disponibles dans la catégorie déterminée.

Tout effacer : efface tous les jeux de la liste des jeux disponibles dans la catégorie déterminée.

Pour personnaliser une liste de jeu dans une catégorie donnée, commencer par choisir une catégorie dans le premier écran du menu de jeux. Sur le second écran, appuyer sur l'icône "Tout effacer" pour effacer tous les jeux de la liste. Sélectionner dans le tableau supérieur, l'emplacement du jeu dans la liste, appuyer ensuite sur l'icône du jeu à y placer dans la liste apparaissant en bas. Répéter cette opération pour tous les jeux à faire apparaître dans la liste (un même jeu ne peut pas apparaître plus d'une fois dans la même catégorie). Les jeux déjà sélectionnés apparaissent en rouge dans la liste du bas.

Pour modifier le prix, touchez le crédit ou la devise figurant à côté de chaque jeu.

Certains jeux offrent une fonction "continuer". Dans la colonne "coût pour continuer" les jeux ne possédant pas cette fonction afficheront N/A (Non-Applicable). Les autres afficheront des valeurs de crédits (CR). Le "coût pour continuer" est ajustable au jeu par jeu. Appuyez sur le bouton avec les valeurs de crédits pour en changer le tarif. A chaque pression le tarif augmente de 25 cents (1CR) de la manière suivante: 50 cents (2CR), 75 cents (3CR), 1 Euro (4CR), 1,25 Euro (5CR), 1,50 Euro

(6CR), 1,75 Euro (7CR), 2 Euros (8CR) et revient à 25 cents (1CR). Touchez SUITE pour retourner à la page Catégorie Jeux.

IMPORTANT : les tarifs de “coût pour continuer” n’ont pas à être les mêmes que ceux affichés au départ.

MENU LES PLUS HAUTS SCORES

Afficher, effacer les hauts scores

Utiliser ce menu pour gérer les plus hauts scores. Le premier écran permet de choisir un jeu particulier pour afficher les plus hauts scores lui correspondant ou pour effacer les plus hauts scores de tous les jeux.

Pour accéder à cet écran, appuyer sur l’icône “Afficher/Effacer hauts scores” dans le menu “les plus hauts scores” et sélectionner un nom de jeu.



ILLUSTRATION 6 - ECRAN MENU AFFICHER/ EFFACER HAUTS SCORES

Appuyer sur l’icône “Tout effacer” pour effacer tous les plus hauts scores ou sur “Effacer un” pour effacer un score de la liste en particulier.

MENU COMPTABILITÉ

Le menu comptabilité donne accès au nombre total de crédits joués pour chaque jeu avec un compteur intermédiaire, un compteur totalisateur et le pourcentage par rapport au nombre total de parties jouées (le pourcentage pour chaque jeu est le nombre de parties jouées sur un jeu divisé par le nombre total de crédits entrés dans la machine).

Affichage comptabilité

Pour accéder à ce menu, appuyer sur l’icône “Affichage comptabilité” du menu comptabilité.



ILLUSTRATION 7- MENU AFFICHAGE COMPTABILITÉ

Les informations de comptabilité peuvent être triées de trois manières différentes à l’aide du bouton de sélection. “Pas trié” affiche les jeux dans l’ordre standard. “Trié par données actuelles” affiche les jeux dans l’ordre du plus joué au moins joué en se basant sur les résultats intermédiaires. “Triés par résultats totalisateurs” affiche les jeux du plus joué au moins joué en se basant sur les résultats à long terme.

Appuyer sur l’icône “Résultat TournaMAXX” pour faire apparaître la comptabilité du tournoi. Appuyer sur l’icône “Effacer données actuelles” efface les résultats intermédiaires. La date à laquelle les résultats intermédiaires ont été effacés pour la dernière fois apparaît en haut de l’écran comptabilité.

Touchez le + au dessus de Crédits totaux pour afficher les crédits en cours ou totalisateurs pour chaque jeu. Touchez encore le bouton pour minimiser l'écran.

Pour accéder à cet écran, appuyer sur l'icône "Affichage comptabilité" dans le menu comptabilité et choisir un jeu.



ILLUSTRATION 8 - ECRAN AFFICHAGE COMPTABILITÉ

Appuyer sur le nom d'un jeu fait apparaître le nombre total de crédits intermédiaires et totaux pour ce jeu avec les détails des parties jouées à 1, 2, 3 ou 4 joueurs et les parties jouées en réseau. Les temps les plus courts, les plus longs et les moyennes de jeu sont également affichés pour ce jeu.

L'affichage comptabilité permet également d'afficher les entrées de pièces canal par canal ainsi que le nombre de parties jouées avec crédits promo, Argent Merit ou paiement sans pièces. Appuyer sur le + au dessus de "Total des pièces" pour faire les statistiques par type de pièce et sur "MegaNet® Crédit" pour faire apparaître la comptabilité du MegaNet®.

NOTE : les données de comptabilité peuvent être exportées vers un mini-disque USB ou vers une carte de mémoire PCMCIA via le menu "Export de données de comptabilité" du menu "Transfert de données" du menu "Système". Le fichier .dat obtenu peut être visualisé grâce à un logiciel texte après avoir connecté le mini-disque ou

la carte mémoire à un PC. Le fichier délivre des informations de base telles que : version de logiciel, n° de série du jeu, date et heure. Le fichier contient également le nombre de crédits intermédiaires et à long terme pour l'ensemble des jeux ou pour chaque jeu.

Configuration des règlements des comptes

Les écrans de règlement des comptes peuvent être utilisés pour calculer la répartition des revenus entre l'opérateur et le propriétaire de l'emplacement. Il permet d'inclure également les frais fixes perçus par l'opérateur. Cela aide à déduire les coûts d'opération du MegaNet®.

Pour cet écran, touchez "Config. du règlement des comptes" dans le Menu Compta. puis la flèche en bas à droite



ILLUSTRATION 9 - ECRAN CONFIGURATION DU REGLEMENT DES COMPTES

Pour cette étape, toucher la flèche en bas à droite puis choisir OUI ou NON pour voir la part de l'exploitant sur l'écran "Collecte du règlement des comptes" et choisir le % des gains de la location. Choisir aussi la méthode de calcul des frais. Choisir "mois" si les collectes sont autres qu'hebdomadaires ou "semaine" si elles s'effectuent tous les 7 jours.

NOTE : les collectes mensuelles sont calculées sur la base de 4,3 semaines. Si vous changez de méthode, la machine ajustera les frais automatiquement au cent près en multipliant ou en divisant par 4,3.

NOTE : s'assurer que la date et l'heure soient à jour pour des résultats cohérents.

L'écran suivant permet de régler les frais. Pour changer le montant, touchez-le puis tapez le nouveau montant en Euros avec le clavier. Les deux autres colonnes affichent les totaux de chaque paiement de la période en cours. Les frais sont calculés au prorata, quotidiennement. Touchez la flèche en bas à droite pour afficher les autres frais.

Pour cet écran, touchez "configuration du règlement des comptes" dans MENU COMPTABILITE puis la flèche en bas à droite deux fois.



ILLUSTRATION 10 - ECRAN CONFIGURATION DU REGLEMENT DES COMPTES

Pour accéder à cet écran, appuyer sur l'icône "Collecte du règlement des comptes" dans le menu "Comptabilité".



ILLUSTRATION 11 - ECRAN DETAIL DES FRAIS DU MENU COLLECTE DU REGLEMENT DES COMPTES

Collecte du règlement des comptes

L'écran de collecte du règlement des comptes affiche le reste (revenus totaux moins le total des frais) devant être partagés entre l'opérateur et l'emplacement.

Touchez **Détails des gains/Versements** ou **Détails des frais** pour une analyse et **Effacer/Collecte complète** pour finir. La comptabilité se remet à zéro une fois la collecte terminée.

Clés-Exploitant Megatouch (disponible sur certains modèles)

Certains modèles de machines Megatouch Ion acceptent les clés des exploitants pour permettre à ces derniers de calibrer leurs machines. Les clés sont activées en les mettant en contact avec la machine.

Clé-Exploitant

Les clés des exploitants peuvent être programmées pour accéder au Menu Principal sans ouvrir la machine. Des clés supplémentaires (pièce n° : KAV-111-002-01) peuvent être achetées auprès de votre distributeur habituel.

Comment programmer une clé :

1. Appuyez sur le bouton SETUP pour accéder à l'écran du Menu Principal.
2. Touchez le bouton **Système** puis **Configuration clé exploitant**.
3. Appuyez sur **Régler la clé** puis faites toucher la clé à la machine pour enregistrer le numéro de série.
4. Après avoir mis votre clé en contact avec la machine, touchez **Okay**.

5. Puis après le message, ôtez la clé et touchez **Okay**.
6. Ensuite, créez un code PIN. Tapez le code et touchez **Créer nouveau CODE PIN**.

NOTE : le code PIN peut être le même pour toutes les Clés-Exploitant. Une clé peut fonctionner pour plusieurs machines.

Veillez recommencer la procédure pour chaque clé. Une fois programmée, il vous suffit de la mettre en contact avec sa prise puis taper votre code PIN et l'écran du Menu Principal apparaît.

4 Clés-Exploitant peuvent être programmées pour chaque machine. Pour annuler une clé allez sur la page des réglages, touchez **Système** puis **Configuration clés exploitant**. Mettez la clé sur la prise puis appuyez sur le bouton **Effacer la clé**.

MENU DE DIAGNOSTICS



ILLUSTRATION 13 - MENU DE DIAGNOSTICS

Test vidéo	Toucher l'écran pour lancer les écrans des tests vidéo.
Test du module I/O	Permet de tester les boutons SETUP et CALIBRATION, tous les canaux de pièces, le compteur mécanique, la fonction système anti-pièce (si installée). Une lumière verte correspondant à chaque fonction testée s'allume chaque fois qu'un élément est testé et le chiffre correspondant doit s'incrémenter. Cet écran de test permet également de voir la position des DIP switch.
Calibrage de l'écran tactile	Suivre les instructions à l'écran pour calibrer l'écran tactile.
Essais de l'écran tactile	Permet de tester la précision de la calibration de l'écran. La croix doit suivre précisément la position de votre doigt lorsque vous lui faites parcourir l'écran.
Test de la somme de contrôle	Vérifie la présence de fichiers corrompus ou de fichiers manquants sur le disque dur. Si l'option "Arrêt sur erreur" est mise sur "oui", un message apparaîtra chaque fois qu'une erreur est rencontrée. Avec l'option "Arrêt sur erreur" sur "non", une liste de fichiers corrompus est affichée à la fin du test. S'il y a des erreurs, il faut essayer de recharger le disque dur. Si cela ne résout pas le problème, il faut remplacer le disque dur. Le test dure environ 30 minutes.
Info système	Donne des détails sur les aspects suivants: <ul style="list-style-type: none"> • Plateforme • Type de processeur et vitesse • Fabricant de la carte mère • Capacité mémoire • Fabricant de la carte réseau • Type composant son • Type composant vidéo • Fabricant dalle tactile • Fabricant disque dur et capacité • Numéro d'identification du modem • Vitesse du ventilateur • Position • Version PSOC • Processeur de la carte I/O
Vérification des bases de données	Option à n'utiliser que sur recommandation du Service Technique. Faire une mise à jour du Serveur avant toute vérification des bases de données.
Auto-diagnostique du disque dur	Permet de vérifier les erreurs sur le disque dur, affiche les résultats et alerte l'exploitant en cas d'erreur ou de panne imminente du disque dur. Les essais peuvent être programmés ou faits manuellement.
Calibration de la manette (Ion uniquement)	Suivez les instructions à l'écran.
Test de la manette (Ion uniquement)	Ce test vous permet de vérifier la précision de la calibration. Le réticule doit suivre très précisément les mouvements de la manette.
Consulter le rapport d'erreurs	Afficher la liste des opérations réalisées par la machine depuis la dernière mise à jour de cette liste. Ces informations sont utiles au SAV pour résoudre les problèmes de fonctionnement.

Auto-diagnostic du disque dur

Votre machine Force ou Ion est équipée du système S.M.A.R.T. (Self-Monitoring, Analysis, and Reporting Technology) dont le logiciel d'autosurveillance permet aux machines de prévoir des pannes du disque dur et d'éviter les plantages du système d'exploitation en regroupant et en archivant les erreurs. Un test du disque dur peut être fait manuellement (voir ci-dessous) ou automatiquement quand la machine est allumée ou durant l'installation du logiciel. Pendant l'installation du logiciel, un message de mise en garde apparaît si le disque dur a un problème qui risque d'endommager la machine.

Pour débuter le test et afficher les rapports, appuyez sur **Auto-diagnostic du disque dur** dans le menu. L'écran suivant affiche les résultats du test S.M.A.R.T. avec les messages "ACCEPTÉ" ou "ÉCHEC". Il vous permet aussi d'afficher ou de masquer les résultats. Avec l'option **Afficher Détails**, l'écran présente le test de chaque élément du disque dur. Avec l'option **Retirer Détails**, seuls les résultats finaux sont affichés.



ILLUSTRATION 14 - ECRANAUTO-DIAGNOSTIQUE DU DISQUE DUR

Pour cet écran appuyez sur **"Afficher Détails"** sur l'écran Auto-diagnostic du disque dur



ILLUSTRATION15 - ECRAN AFFICHER DETAILS

Rapports

Chaque attribut dans le rapport S.M.A.R.T. est classé dans l'une des catégories suivantes "ACCEPTÉ", "ÉCHEC EN COURS" ou "ÉCHEC DANS LE PASSE" afin de déterminer son niveau de fonctionnement par rapport à son seuil. Pour visualiser le niveau de chaque attribut, il suffit aux exploitants de toucher le "?" vert à gauche de chaque champ. Si le niveau est au dessus du seuil, le message est "ACCEPTÉ". Si le niveau est en dessous du seuil le message "ÉCHEC EN COURS" s'affiche mais si le message "ÉCHEC DANS LE PASSE" s'affiche, cela veut dire que le niveau était au dessous du seuil dans le passé mais ça n'est plus le cas. Appuyez sur **OK** dans le menu pour retourner à la liste d'attributs.



ILLUSTRATION 16 - FENETRE MENU DES NIVEAUX DES ATTRIBUTS

Menu réseau - Connexion câblée

Ce chapitre couvre la mise en réseau câblée de vos machines. Si vous effectuez une connexion sans fil avec votre Ion, veuillez passer au chapitre **Assistant de connexion**.

NOTE : les machines Megatouch utilisant le système de connexion Mega-Link doivent avoir le même logiciel pour fonctionner normalement. Le logiciel décèle les versions des logiciels installés sur les autres machines connectées. Si deux versions différentes sont installées, les machines ne se connecteront pas et un message d'erreur apparaîtra sur l'écran quand vous rentrerez sur Réglages exploitant. Pour pouvoir connecter ces machines, vous devrez installer des versions compatibles.

Connexion au Juke-box AMI

Vous devez d'abord être doté d'une connexion Internet à haut débit, d'un routeur et de câbles Ethernet (dans le cas où vous n'utilisiez pas le sans fil). Nous vous recommandons de calibrer votre routeur avant de lancer la connexion. Ensuite suivez les instructions ci-dessous.

1. Assurez-vous que votre machine Megatouch et que le juke-box soient éteints.
2. Ouvrez la trappe du juke-box et trouvez l'emplacement du routeur interne.
3. Faites passer le câble Ethernet (catégorie 5) dans la trappe d'accès au dos du juke-box puis branchez-le au routeur interne.

NOTE : si le juke-box est fixé au mur, il est préférable de le détacher afin de procéder au branchement du câble Ethernet.

4. Branchez l'autre bout du câble Ethernet au routeur externe.
5. Branchez un câble Ethernet au coupleur externe puis au routeur.
6. Allumez le juke-box et la machine puis continuez l'installation avec **Réglages Juke-box AMI Mega-Link**.

Branchement machine à machine

NOTE : si vous branchez plus de 2 machines vous aurez besoin d'un multi ports USB. Si vous branchez plusieurs machines ET que vous les connectez à Internet vous devez vous doter d'un routeur avec commutateur.

1. Eteindre les machines
2. Branchez le câble Ethernet à la prise à l'arrière de la machine (la prise Ethernet est plus large que celle du téléphone).
3. Attachez le câble sur l'œillet au dos de la machine (pour d'éviter qu'il ne soit arraché si la machine est déplacée).
4. **Brancher deux machines** : connecter les bouts libres des câbles Ethernet au coupleur.
Brancher plus de deux machines : connecter les bouts libres des câbles Ethernet au routeur ou multi port.
5. Allumez les machines et continuez avec le **Assistant de connexion**.

Connexion Internet bas débit

Pour ce genre de connexion votre machine doit être dotée d'un modem.

1. Eteindre la machine
2. Branchez le câble du téléphone à la prise (la prise du téléphone est plus petite que celle d'Ethernet).
3. Attachez le câble sur l'œillet au dos de la machine (pour d'éviter qu'il ne soit arraché si la machine est déplacée).
4. Branchez l'autre bout du câble à votre prise de téléphone murale.
5. Allume la machine et continuez avec le **Assistant de connexion**.

Connexion Internet bas débit

NOTE : un routeur à haut débit est nécessaire pour connecter les machines Megatouch en haut débit. Vous devrez vous munir d'un routeur à haut débit avec un modem haut débit incorporé ou périphérique. Avant de continuer, assurez-vous que votre connexion Internet haut débit est déjà configurée et active selon les instructions de votre fournisseur d'accès.

1. Eteindre la machine
2. Branchez le câble Ethernet à la prise à l'arrière de la machine (la prise Ethernet est plus large que celle du téléphone).
3. Branchez le bout libre du câble Ethernet au routeur haut débit.
4. Attachez le câble sur l'œillet au dos de la machine (pour d'éviter qu'il ne soit arraché si la machine est déplacée).
5. Allume la machine et continuez avec le **Assistant de connexion**.

Assistant de connexion (jeux Ion)

NOTE : pour établir toute connexion (Internet, machine à machine ou juke-box) vous devez d'abord vous enregistrer sur le Assistant de connexion. De plus, vous devez recommencer cette procédure d'enregistrement pour être connecté séparément à chaque réseau différent (haut/bas débit, câblé/sans fil).

1. Appuyez sur le bouton SETUP.
2. Touchez le bouton **Réseau** puis **ASSISTANT DE CONNEXION**. Si requis, choisissez votre fuseau horaire et touchez **SUITE**.
3. Choisissez la méthode de connexion vous convenant :

Ethernet sans fil

Choisir cette option si vous avez un routeur sans fil :

- pour se connecter à Internet
- pour relier sans fil des machines Megatouch (Note : vous devrez répéter ces réglages sur chaque machine)
- pour connecter sans fil une machine Megatouch et un routeur AMI situé sur le même lieu

Appuyez sur **Ethernet sans fil** et passez à l'étape 4.

NOTE : si vous utilisez des sécurités, seuls les cryptages WEP à 64 ou 128 bits sont supportés.

Ethernet câblé

Choisir cette option si vous connectez si vous branchez un câble Ethernet entre une machine Megatouch et :

- Internet
- un routeur
- une autre machine Megatouch (Note : vous devrez répéter ces réglages sur chaque machine) Pour une connexion sans fil plus efficace entre machines, nous vous recommandons l'utilisation d'un routeur.

Appuyez sur **Ethernet câblé** et passez à l'étape 5.

Bas débit

cette option ne s'applique qu'à Internet. La machine doit être dotée d'un modem pour cette connexion. Appuyez sur **Bas débit** et passez à l'étape 6.

Ethernet sans fil

4. Après avoir appuyé sur **Ethernet sans fil**, vous devrez choisir votre méthode de connexion.

- Pour vous connecter à un routeur AMI, touchez **AUTO CONNEXION AU ROUTEUR AMI** et passez à l'étape 8.
- Pour vous connecter à un routeur autre qu'AMI, touchez **AUTRE ROUTEUR SANS FIL OU POINT D'ACCES**. Si la machine vous demande si vous voulez aussi vous connecter à Internet par cette connexion, appuyez sur **Oui** ou **Non**. La machine fera une recherche des réseaux disponibles. Appuyez sur le réseau de votre choix puis appuyez sur **SUITE**. Si votre réseau n'apparaît pas sur la liste appuyez sur **CONNEXION MANUELLE**, tapez le SSID (Identifiant du fournisseur) du réseau auquel vous voulez vous connecter puis touchez **VALIDER**. Tapez votre mot de passe si requis puis appuyez sur **VALIDER**. Sinon, appuyez sur **SUITE** et passez à l'étape 8.
- Pour une connexion sans fil de deux machines, touchez **JEU A JEU SANS FIL**. Ensuite vous devez sélectionner votre méthode de connexion. Choisir soit **CONNEXION AUTOMATIQUE JEU A JEU** et passez à l'étape 8, ou

CONNEXION MANUELLE JEU A JEU

pour créer plusieurs réseaux de jeux connectés dans le même emplacement. Si vous choisissez **CONNEXION MANUELLE JEU A JEU**, la machine fera une recherche des réseaux disponibles. Appuyez sur le réseau de votre choix puis appuyez sur **SUITE**. Si votre réseau n'apparaît pas sur la liste appuyez sur **CONNEXION MANUELLE**, tapez le SSID (Identifiant du fournisseur) du réseau auquel vous voulez vous connecter puis touchez **VALIDER**. Tapez votre mot de passe si requis puis appuyez sur **VALIDER**. Sinon, appuyez sur **SUITE** pour créer un réseau puis appuyez sur **CREER RESEAU TEMPORAIRE** puis tapez le SSID (identifiant du réseau) puis touchez **SUITE**. Passez à l'étape 8.

Ethernet câblé

5. Après avoir choisi **ETHERNET CABLE**, vous devrez choisir votre méthode de connexion.
 - Si vous connecter des jeux sans un routeur, touchez **JEU A JEU CABLE** passez à l'étape 8.
 - Pour toute autre connexion de réseau câblée, touchez **RESEAU CABLE ETHERNET**. Si la machine vous demande si vous voulez aussi vous connecter à Internet par cette connexion, appuyez sur **Oui** ou **Non**. Passez à l'étape 8.

Dial-Up (Bas débit)

6. Après avoir choisi **BAS DEBIT** vous devrez configurer vos paramètres bas débit. Pour une assistance, appuyez sur les boutons **?**. Une fois vos réglages terminés, appuyez sur **SUITE**.
 7. Sur l'écran suivant, vous pouvez choisir votre FAI ou celui de MegaNet. Si vous choisissez votre FAI, appuyez sur les boutons **REGLER** situés à droite de chaque champ et tapez le numéro de téléphone, identifiant puis mot de passe. Pour se connecter au FAI MegaNet appuyez sur **OBTENIR LISTE TELEPHONES**, choisissez les numéros vous convenant puis touchez **SUITE**.
-
8. Sur l'écran suivant touchez **VALIDER ET CONNECTER** pour enregistrer les paramètres par défaut. Pour changer les paramètres, touchez **CHANGER PARAMETRES** puis les boutons **SET REGLER** ou **MANUEL** pour valider les paramètres. Touchez **?** pour obtenir de l'assistance avec les réglages. Après avoir enregistré les nouveaux paramètres, appuyez sur **SAVE SAUVEGARDE** puis **VALIDER ET CONNECTER**.

9. Si la connexion est réussie et que vous souhaitez conserver ces paramètres touchez **VALIDER PARAMETRES**. Si la connexion est défectueuse, appuyez sur **PLUS D'INFOS** pour en définir la cause.

NOTE: la machine fait de nombreuses vérifications de connexion. Servez-vous de la table fournie si vous avez besoin d'analyser les informations affichées pendant que votre Megatouch essaye de se connecter.

OBTENIR ADRESSE IP	Cases à cocher pour les ; adresse IP connexions jeu à jeu, entre juke-box ou à Internet
CONNEXION INTERNET	Cocher pour une connexion Internet
VERIFIER ENREGISTREMENT	Cocher pour un enregistrement avec MegaNet
CONNEXION MEGANET	Cocher pour communiquer avec le serveur MegaNet

10. Si vous connectez votre machine à un Juke-box AMI allez à l'étape 7 de Réglages Jukebox AMI Mega-Link dans les manuels d'utilisateur ou du logiciel.

11. Si vous branchez votre machine sur le serveur MegaNet, vous devrez vous connecter une deuxième fois pour que les fonctions soient toutes activées et opérationnelles. Vous pouvez aussi effectuer cette connexion dans le menu Réglages Exploitant en touchant **Réseau** puis en touchant **CONNECTER A MEGANET/MISE A JOUR SERVEUR**. Le moment où votre machine fait le deuxième appel est enregistré et servira d'horaire par défaut pour les mises à jour suivantes. Pour changer l'horaire allez dans le Menu réseau, appuyez sur **OPTIONS RESEAU** puis **REGLER** à côté de **MISE A JOUR HORAIRE**.

Réglages Jukebox AMI Mega-Link

Pour certains marchés, il est possible de connecter les machines Force ou Ion Megatouch à un jukebox AMI grâce à l'option Mega-Link. Cette option permet aux joueurs qui le désirent de choisir des morceaux de musique directement sur l'écran de la machine. Pour activer le lien, il vous faut être équipé d'une connexion en large bande, d'un routeur et de câble Ethernet (si vous n'utilisez pas de sans fil). Nous vous recommandons de calibrer et configurer votre routeur avant de lancer Mega-Link. Pour l'installation des logiciels et des machines, une fois votre routeur configuré, suivez les étapes proposées.

NOTE : les Force Radion, Classic, de même que les Slim, Select et EZ Maxx avec mises à jour Force n'acceptent pas la haute définition et ne peuvent pas être connectées à un jukebox.

1. Appuyez sur le bouton SETUP.
2. Sur le menu principal, appuyez sur **Réseau**.
3. **Machines Ion:**
Sans fil : appuyez sur **Assistant de connection**. Choisissez votre fuseau horaire et appuyez sur **SUITE**. Appuyez sur **Auto connexion au routeur AMI** appuyez sur ce bouton pour faire une connexion sans fil automatique entre le jeu Megatouch et le routeur AMI dans le même lieu. Passez à l'étape 4.

Câblé: Appuyez sur **Assistant de connection** puis **Ethernet câblé**. La machine vous demandera si vous voulez choisir cette option pour votre connexion Internet. Choisissez **OUI** ou **NON**. Passez à l'étape 4.

4. **Machines Ion:** Sur l'écran suivant appuyez sur **VALIDER ET CONNECTER** si vous acceptez les paramètres par défaut. Dans le cas contraire, appuyez sur **CHANGER PARAMETRES** et tapez les paramètres désirés. Touchez ? pour la page d'aide des paramètres. Une fois les nouveaux paramètres saisis, appuyez sur **SUITE** et **VALIDER ET CONNECTER**.
5. **Machines Ion:** Si la connexion est réussie et que vous voulez préserver ces paramètres, appuyez sur **VALIDER PARAMETRES**. Si la connexion ne se fait pas appuyez sur **PLUS D'INFOS** pour identifier le problème.
6. **Machines Force:** A côté de Connexion Internet, sélectionner l'option LAN. A côté de **Connexion en réseau local (LAN)** appuyez sur **Ethernet** ou **Réglage du réseau Ethernet** pour accéder à l'écran des calibrations Ethernet. Appuyez sur Réglages Ethernet. Une fois sur l'écran Réglages Internet Ethernet, choisir **Automatique**.
7. Appuyez sur **MENU PRINCIPAL** en haut de l'écran. Ensuite, appuyez sur le bouton **Système** puis choisir l'option **Réglages AMI**.

NOTE : si la connexion automatique n'emarche pas, veuillez contacter le Service clientèle pour procéder à une connexion en mode Manuel.

NOTE : si le bouton Réglages AMI ne s'affiche pas, appuyez sur le bouton Options puis passez à la page 4. Appuyez sur la case à côté de Activer AMI puis appuyez sur < et Réglages AMI.

8. Pour activer Connexion AMI Musique, assurez-vous que l'identité du Jukebox est enregistrée pour se connecter automatiquement. Adoptez les valeurs par défaut du serveur URL et le Nom d'Agent, puis appuyez sur **Connecter**.
9. Tapez et confirmez l'identifiant et le mot de passe d'Amusement AMI du compte jukebox dont vous vous servez pour surfer Internet.
11. Appuyez sur **MENU PRINCIPAL** en haut de l'écran puis sur **Crédits/Tarifs**.
12. Appuyez sur **Réglez les tarifs pour musique AMI** pour configurer le tarifs des chansons choisies dans le jeu. Servez-vous des flèches pour définir le coût d'un crédit (exp.: "02" = 2 crédits) pour chacune des 3 options: Une seule chanson, Tarif musique MOD (musique sur commande) ou Tarif musique Priorité.

NOTE : si aucun jukebox est détecté, un message vous demande de faire la configuration manuelle (suivez les instructions sur l'écran des Réglages du jukebox). Sur le jukebox choisissez les options "Service" puis "Diagnostics" et "Information Système". Tapez l'Adresse MAC dans le champ Identité Jukebox comme elle apparaît sur le jukebox. Le Nom de l'Agent et l'URL par défaut sont affichés sur l'écran des Réglages Jukebox. Ensuite, appuyez sur "Connecter" sur l'écran Réglages AMI pour continuer.

NOTE : le coût d'une chanson ne doit pas être en dessous de 33 cents. Si un crédit vaut 17 cents sur votre machine, chaque champ dans l'écran Réglez les tarifs pour musique AMI doivent contenir une valeur équivalente à au moins deux crédits pour que les machines se connectent.

Les mêmes tarifs AMI s'appliquent aux chansons sélectionnées sur une Machine Megatouch.

10. La machine va bientôt télécharger les morceaux de musique. Si tout ce passe normalement, le téléchargement devrait prendre entre 30 mn (Ion) et 90 mn (Force). AMI offre un manuel en ligne pouvant raccourcir ce temps de chargement à l'adresse suivante : <http://www.meritgames.com/amidatabase.asp>. Le message "**Connexion Réussie**" apparaît suivit de l'option pour activer le lien AMI. Appuyez sur **OUI** pour compléter la connexion et activer Mega-Link. Quand le lien est établi, retournez à l'écran Réglages AMI pour désactiver, tester ou afficher les détails de la connexion.
13. Appuyez sur le X dans le coin en haut à droite de l'écran et confirmez que vous avez terminé les réglages.

Afficher les revenus du jukebox

Pour afficher les revenus du jukebox à parti de votre Megatouch, suivez les étapes ci-dessous :

1. Appuyez sur le bouton SETUP.
2. Appuyez sur **Comptabilité**.
3. Appuyez sur **Collecte du règlement des comptes**.
4. Appuyez sur **Renseignements gains/ Versements**.
5. Trouvez les **Revenus Jukebox**.

Mode Tournoi Local

NOTE : si vous avez accès aux deux modes de tournoi, et que vous passez de TournaMAXX au Tournoi Régional, vous devez faire une " Mise à jour du Serveur ". Il est important d'effectuer cette opération pour ne pas perdre de données TournaMAXX. Effectuez cette opération avant de changer de mode. Il vous suffit de toucher le bouton " Update From Server (Mise à jour du Serveur) " dans le Menu réseau pour les jeux Ion et le Menu TournaMAXX pour les jeux Force.

Pour garantir une lecture précise de la comptabilité, nous vous conseillons de faire une Collecte du règlement des comptes avant de passer en Mode Tournoi Régional.

NOTE : pour passer du mode TournaMAXX au mode Tournoi Régional vous devez permuter du mode EN LIGNE à celui de HORS LIGNE. Dans le Menu Système, choisissez "Options" puis appuyez sur le bouton HORS LIGNE. Pour revenir au mode TournaMAXX, vous devez retourner à cet écran et sélectionnez EN LIGNE.

Survol

En mode Tournoi Régional, vous pouvez programmer les promotions comme vous le voulez. permettant aux joueurs de s'affronter pour gagner le prix accumulé avec les revenus des jeux de tournois à prix majorés. A la fin du tournoi, les noms des trois joueurs aux scores les plus élevés sont enregistrés sur la Liste des Gagnants. Les joueurs y resteront inscrits jusqu'à ce qu'ils réclament leurs prix. Selon les lois en vigueur, les prix peuvent être décernés en liquide ou en points pouvant être rachetés.

Quatre tournois peuvent être programmés en même temps. Tous les réglages (tarifs jeux, nombre de parties, dates de départ et de clôture et les prix) peuvent être programmés de manière indépendante de façon à accroître le potentiel promotionnel et l'intérêt des joueurs. Chaque tournoi peut aussi être programmé pour pouvoir être joué à plusieurs reprises, seul ou dans le cadre d'une série de jeux et cela pouvant être changé pour chaque période de tournoi.

Les joueurs qui détiennent les trois scores les plus élevés pendant le tournoi doivent saisir leur nom et leur code personnel (PIN). S'ils finissent parmi les trois meilleurs, le code PIN sera utilisé pour les identifier. Une fois le tournoi terminé, ils pourront réclamer leur prix qui ne pourra être remis qu'en présence d'une personne qualifiée. Une fois le prix décerné, les informations sont enregistrées sur la Liste du Gagnant et dans les statistiques de la comptabilité.

Programmation d'un tournoi

1. Appuyez sur le bouton SETUP.
2. Dans MENU PRINCIPAL, appuyez sur **Tournoi** (illustration 17).
3. Dans MENU TOURNOI, appuyez sur **Programmer le tournoi** (illustration 18) pour ouvrir l'écran suivant.
4. Sur l'écran Programmer le tournoi (illustration 19) choisissez les dates de départ et de clôture à l'aide des flèches de chaque côté des champs.
5. Appuyez sur **SUITE** pour l'écran Programmer le Tournoi (illustration 20).
6. Suivre les instructions de chaque bouton pour finir la programmation du tournoi.



ILLUSTRATION 17 - MENU PRINCIPAL



ILLUSTRATION 18 - ECRAN MENU TOURNOI

BOUTON	DESCRIPTION
PROGRAMMER LE TOURNOI	Accès aux écrans de programmation des tournois.
EFFACER GAGNANTS	Accès à l'écran Effacer Gagnants et vous permet d'effacer tous les gagnants ou que ceux ayant gagné des prix.
REINITIALISER TOUT	Efface du <i>disque dur</i> TOUTES les informations du tournoi y compris les informations de TOUS les prix !



ILLUSTRATION 19 - ECRAN PROGRAMMER LE TOURNOI

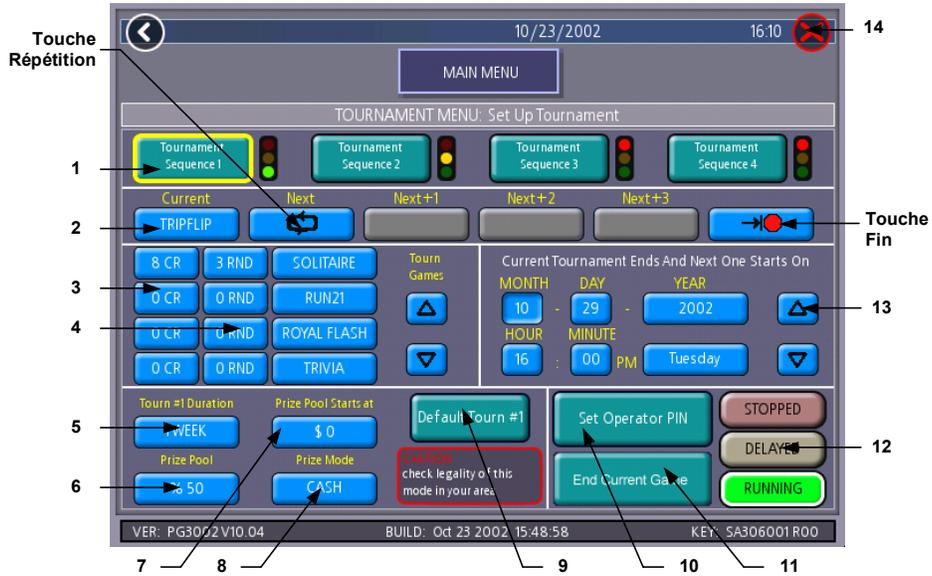


ILLUSTRATION 20 - ECRAN PROGRAMMER LE TOURNOI
(LA DESCRIPTION DES TOUCHES CONTINUE SUR LA PAGE SUIVANTE)

1	Séquence du Tournoi	Une séquence programmée de 5 tournois. Appuyez sur "Séquence # du tournoi" pour programmer la séquence de la manière désirée (chaque séquence est programmée indépendamment).
2	Séquence des jeux du Tournoi	Pour activer un jeu dans une séquence de tournoi, sélectionnez la séquence désirée et touchez le nom du jeu dans la liste du tournoi. Servez-vous des flèches pour afficher les jeux. Touchez REPETITION pour que les jeux sélectionnés s'affichent en séquence ; touchez FIN pour que les jeux du tournoi s'arrêtent après la séquence.
3	Champs Coût Tournoi	Touchez le prix d'un jeu pour en changer le coût dans ce tournoi.
4	Champs Parties Tournoi	Touchez le chiffre pour changer la quantité de parties requises pour chaque jeu. Pour la majorité des jeux, les parties peuvent varier de une à la valeur par défaut.

5	Durée du tournoi	Programmez la durée des tournois dans la Séquence du Tournoi.
6	Prix	Programmez le pourcentage des gains totaux du tournoi destine aux vainqueurs.
7	Somme du prix au début	Permet à l'exploitant de débiter le tournoi avec une somme d'argent ou des points déjà alloués au prix. Le prix augmente avec l'apport d'argent des joueurs.
8	Mode Prix	Programmez POINTS ou CASH selon le type de tournoi. Si l'option CASH est choisie, un message rappelle à l'exploitant de vérifier les lois locales sur les prix en liquide.
9	Tournoi par défaut	Appuyez sur la touche pour revenir aux réglages par défaut de la séquence de tournoi.
10	Programmer le code personnel (PIN) de l'exploitant	Afficher le clavier Programmer PIN Responsable. L'exploitant peut programmer 4 codes personnels pour les responsables des tournois. La machine mémorise le nombre de fois que chaque code est utilisé.
11	Clôture du jeu en cours	Clôture du tournoi <i>seulement pour la séquence en cours</i> .
12	Arrêté Retardé En cours	La dernière étape de la programmation d'une séquence de tournoi. Le statut peut être changé de : « EN COURS », « RETARDE » ou « ARRETE » en appuyant sur la touche. « EN COURS » veut dire que le tournoi commence dès le retour au Menu Jeu. « RETARDE » veut dire que le tournoi commencera à la date programmée. Le tournoi est « BLOQUE » quand tous les crédits du jeu en cours ont été utilisés. QUAND LE STATUT EST SUR « BLOQUE », TOUT CHANGEMENT DANS LES CHAMPS NE PRENDRA EFFET QUE POUR LE PROCHAIN TOURNOI.
13	Champs des horaires et dates	Touchez le champ dont vous voulez changer les valeurs et servez-vous des flèches HAUT et BAS. Il n'est pas possible de programmer une heure ou une date antérieure. Les tournois peuvent être programmés par intervalles de 10 minutes.
14	X	Sortir de l'écran de programmation du tournoi.



ILLUSTRATION 21 - ECRAN LISTE DES GAGNANTS

Décerner des prix

Les joueurs finissant les trois premiers ont droit de se voir décerner un prix pour le tournoi.

1. Pour décerner un prix, affichez la liste des gagnants en appuyant sur l'icône **Tournoi**, dans le Menu Joueur. Ensuite, touchez l'icône **RECLAMER PRIX**.
2. Sur l'écran de la liste des gagnants, appuyez sur le nom du joueur à qui vous allez décerner le prix (voir illustration 21).
3. Quand le clavier du code PIN est affiché, le responsable doit taper l'un des quatre codes à quatre chiffres programmés à l'avance.
4. Ensuite le joueur doit aussi taper son code PIN pour réclamer son prix.
5. Le responsable doit ensuite appuyez sur l'icône **PRIX DECERNE** pour enregistrer la transaction.

NOTE : si vous touchez SORTIE avant PRIX DECERNE, le procédé sera annulé et devra être recommencé.

Prix sans code PIN

Si un joueur a oublié son code PIN, le responsable peut appuyez sur la touche REGLAGES et le procédé continuera comme si le code avait été saisi. Appuyez sur PRIX DECERNE pour enregistrer la transaction.

Menu Carte de Crédit (disponible sur certains modèles)

Calibration Cartes Exploitant

La fonction Cartes Exploitant peut être programmée pour permettre un accès aux réglages exploitants sans devoir ouvrir la machine. Toute carte, de crédit ou autre, contenant suffisamment d'informations pour établir un fichier d'identification peut servir de Carte Exploitant. Il est possible d'enregistrer une Carte Exploitant sur une machine qui n'est pas connectée à Internet.

Comment programmer une Carte Exploitant :

1. Appuyez sur **Calibration Cartes Exploitants** dans le menu cartes de crédit.
2. Appuyez sur **Ajouter carte** puis insérez la nouvelle carte pour l'enregistrer en Carte Exploitant.

NOTE : la même carte peut être utilisée comme Carte Exploitant sur un nombre illimité de machines. De plus, si la carte est enregistrée sur une machine connectée, vous pouvez la faire enregistrer sur toutes vos machines en passant par votre site Exploitant.

Une fois que votre carte est enregistrée, il vous suffit de la glisser dans la fente pour accéder à votre compte. L'écran suivant vous proposera d'acheter des crédits ou d'entrer dans Réglages Exploitant.

Pour retirer une carte, toucher **Retirer carte** à côté des coordonnées de cette dernière. Tout exploitant peut aussi retirer sa Carte Exploitant d'une machine, ou toutes, et cela à distance et à partir du site MegaNet.

MENU PRESENTATION

Ecrans pub de l'exploitant

Un total de 24 écrans publicitaires peuvent être créés et ajoutés à la machine. Ces écrans apparaissent avec les écrans normaux de présentation. Des images personnalisées peuvent également être ajoutées au moyen d'un média de stockage (mini-disque USB ou carte mémoire PCMCIA). Appuyer sur l'icône "?" sur chacun des écrans de ce menu pour obtenir des informations sur la manière de créer des écrans et de les ajouter à la machine.

De plus, un programme pour ajouter jusqu'à 120 écrans publicitaires supplémentaires peut être téléchargé à partir du site www.meritgames.com dans le menu "Support /Software Downloads".

Machines FORCE et ION seulement : un kit mini-disque USB (référence KAV-100-008-02) est disponible chez votre revendeur.

MENU PROMOTION

Le menu promotion est fait pour susciter plus d'intérêt chez les joueurs. Utiliser l'icône "option" pour activer chaque fonction.



ILLUSTRATION 22 - MENU PROMOTION

My Merit

L'option My Merit permet aux joueurs de créer des comptes personnels accessibles grâce à un code d'accès. Pour créer un compte, il suffit de toucher le bouton **My Merit** sur le menu ou en choisissant OUI sur l'écran qui s'affiche après un haut score.



ILLUSTRATION 23 - OPTIONS MYMERIT

Les joueurs peuvent ensuite accéder à leurs comptes en appuyant sur le bouton My Merit et y enregistrer leur données personnelles. Ils peuvent visualiser leurs hauts-scores et le nombre de jeux enregistrés dans My Merit pendant toute une année.

NOTE : les données enregistrées sur My Merit sont effacées avec toute mise à jour de logiciel. Assurez-vous de faire une sauvegarde avant une mise à jour. Une sauvegarde sur un mini-disque USB effacera aussi toutes les données My Merit qui s'y trouvent déjà.

Visualiser les données du joueur

Appuyez sur **Visualiser les données du joueur** après avoir sélectionné **My Merit** sur le Menu Promotion pour afficher la liste de tous les joueurs avec des comptes My Merit. En appuyant sur le nom d'un joueur, vous aurez accès à son code d'accès, le nombre de jeux auxquels il a participé et la date de création du compte My Merit. Le bouton **Visualiser les hauts scores** affiche la liste des jeux avec les plus hauts scores. L'exploitant peut récompenser le joueur avec des crédits gratuits sur l'écran **Visualiser les données du joueur**.

Visualiser la fréquence de jeu

Cette option permet de voir le nombre de jeux pratiqués par chaque joueur avec un compte My Merit. L'exploitant peut choisir d'afficher tous les résultats ou seulement ceux figurant entre deux dates.

Visualiser les hauts scores du joueur

Avec cette option, quand vous sélectionnez un jeu, vous pouvez afficher les hauts scores de chaque joueur My Merit et les dates. L'exploitant peut choisir d'afficher tous les hauts scores ou uniquement ceux qui figurent entre deux dates.

Sauvegarder/Récupérer

Les données de My Merit peuvent être sauvegardées ou récupérées à l'aide d'un mini-disque USB. Après avoir branché un mini-disque sur votre machine, appuyez sur ce bouton pour commencer la sauvegarde ou la récupération des données My Merit. Des kits de mini-disques USB (numéro du kit KAV-100-008-02) sont disponibles. Pour en commander, veuillez contacter votre distributeur habituel.

NOTE : le téléchargement de données My Merit à partir d'un périphérique effacera les données présentes.

Argent Merit

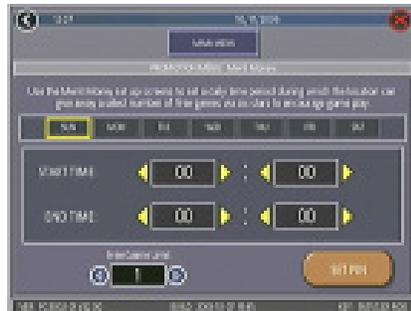


ILLUSTRATION 24 - ECRAN ARGENT MERIT

La fonction Argent Merit permet au propriétaire de l'emplacement d'encourager les joueurs à jouer en offrant des jeux gratuits (pas de crédits gratuits) à des

horaires prédéfinis via la fonction 6 Etoiles. Sélectionner au préalable, le jour de la semaine, la période de la journée et le nombre de parties (1-10) offerts ainsi que le code grâce auquel le propriétaire de l'emplacement pourra accéder à Argent Merit via la fonction 6 Etoiles. Le propriétaire de l'emplacement peut activer "Argent Merit" en composant ce code spécifique dans le menu "6 Etoiles". Un crédit gratuit est donné chaque fois que le propriétaire de l'emplacement compose le code jusqu'à atteindre la limite fixée. Après avoir été activée, une partie gratuite n'est plus disponible au bout de 10 minutes, si de l'argent est introduit dans la machine ou si l'horaire est dépassé.

Crédits Promo

L'option Crédits Promo est conçue pour provoquer l'intérêt des joueurs en offrant des crédits gratuits (coordonnés par l'exploitant) quand la machine n'est pas exploitée. L'option peut être programmée pour n'importe-quel jour de la semaine ou heure de la journée. L'exploitant peut aussi choisir le temps d'inactivité avant que se déclenchent les crédits gratuits et le nombre de crédits (de 1 à 10). Un message s'affiche à l'écran pour annoncer que des crédits gratuits sont disponibles. Les Crédits Promo s'annulent après 10 mn ou plus tôt selon les réglages.



ILLUSTRATION 25 - ECRAN DES CREDITS PROMO

Menu Meganet

Options Meganet - MegaWeb

MegaWeb permet aux joueurs d'accéder à Internet à partir de la machine avec laquelle ils jouent. Les joueurs peuvent acheter autant de tranches de temps qu'ils le souhaitent à raison d'une minute et demie par crédit. Ensuite, ils peuvent naviguer sur Internet à leur gré.

IMPORTANT : pour optimiser MegaWeb, il est fortement conseillé d'activer la fonction haute résolution (à l'exception des machines Classic qui ne sont pas dotées de cette option). Durant la première connexion avec MegaWeb, il est préférable de recalibrer les paramètres de l'écran. Cette calibration n'est à faire qu'une seule fois et n'a pas d'influence sur les réglages des jeux. Pour faire les réglages de votre écran veuillez vous référer au manuel d'utilisateur.

Réglage

Servez-vous du Menu MegaWeb pour régler la valeur des tranches de 3 minutes pour surfer Internet.

Temps/Achat

Après avoir touché le bouton MegaWeb un écran apparaît demandant au joueur de choisir la somme de temps qu'il veut acheter (voir illustration 26). Le joueur peut choisir la tranche minimale de 3 minutes (2 crédits d'une minute et demie chacun) ou une période de temps de son choix (par tranche de 2 crédits), ou la somme de tous les crédits de la machine.



ILLUSTRATION 26 - CHOIX CREDITS

Si la machine n'a pas de crédits, le joueur devra mettre de l'argent dès qu'un choix a été fait.

La machine essaye de se connecter à trois reprises. Si la connexion n'aboutit pas un message d'erreur est affiché demandant au joueur d'essayer plus tard. Le joueur ne perd pas de crédits. Le compte à rebours des crédits ne commence qu'une fois la connexion établie.

Vers la fin des crédits, un écran rappelle au joueur qu'il doit rajouter des crédits ou en acheter d'autres (voir illustration 27). Cet écran est visible pendant 20 secondes durant lesquelles la machine reste connectée à Internet.



ILLUSTRATION 27 - ACHAT/ DECONNECTER

Si le joueur achète plus de crédits MegaWeb, la machine retourne directement à la dernière page visionnée. Si aucun achat n'est fait dans les 20 secondes, la machine se déconnecte et affiche le Menu des Jeux. Si le joueur choisit de se déconnecter alors qu'il lui reste des crédits, ces derniers seront utilisés pour un jeu. La somme de crédits restant sera arrondie au crédit le plus proche.

Si la connexion est interrompue durant une séance, le compte à rebours s'arrête et la machine tente de se reconnecter 3 fois. Quand la connexion est à nouveau établie, le joueur retrouve la dernière page visionnée. Si la connexion n'aboutit pas après 3 tentatives, les crédits restants en MegaWeb™ seront alloués à un jeu.

Page d'accueil

Dès que la machine est connectée à Internet, elle ouvre une page d'accueil à l'interface universelle (boutons Retour, Arrêt, etc...) avec un bouton faisant apparaître un clavier pour taper des adresses internet ou les mots clés de vos recherches (voir illustrations 28 et 29). La page d'accueil offre également un moteur de recherche et des boutons de catégories d'information (sport, divertissement, actualités, etc...). Le bouton Merit ouvre une page contenant des liens vers la page d'accueil et TournaMAXX.

ATTENTION : pour taper une ligne dans un champ, touchez-le en premier pour l'activer.

ATTENTION : MegaWeb ne lit pas les fichiers Java et Flash et les pages contenant ces formats ne peuvent pas être téléchargées.



ILLUSTRATION 28 - PAGE D'ACCUEIL



ILLUSTRATION 29 - CLAVIER SUR PAGE D'ACCUEIL

Emails et fichiers joints

Vous pouvez lire et envoyer du courrier électronique à l'aide du clavier. Seuls les fichiers texte ou photo peuvent être ouverts mais ne peuvent pas être sauvegardés sur la machine.

ATTENTION : MegaWeb n'est pas disponible en mode Jeu gratuit ou Opération sans pièces.

Accès au site des exploitants

Un accès direct au site de la société est offert aux exploitants sur le Menu Joueur MegaNet. Cela permet d'accéder à de nombreuses informations, avec en particulier les tournois à venir ou les offres promotionnelles.

Calibration

Sur le Menu MegaNet appuyez sur Accès Web Exploitant pour saisir l'adresse URL de votre site internet, le nom de votre société (qui s'inscrira sous le bouton) et le tarif par minute de diffusion. Le champ du nom de votre société est limité à 30 digits. Si vous ne mettez pas de nom, le champ affichera "Votre Site Web Exploitant". Les tarifs d'accès au site de l'exploitant sont pré-établis selon les critères MegaWeb. Pour permettre un accès gratuit au site de l'exploitant, choisissez une tranche de

temps et mettez sa valeur à zéro. Le message "Continuer" s'affiche dès que la tranche de temps est arrivée à terme. Si l'option Continuer n'est pas choisie, la machine se déconnecte automatiquement.

NOTE : cette option n'est pas disponible dans les modes Partie Gratuite ou Opération sans pièces.

NOTE : les pages contenant des éléments en Java ou Flash ne peuvent pas être chargées sur cette machine pour l'instant.

NOTE : du texte peut être inséré dans un champ d'une page Web. Pour activer le champ dans un jeu, il suffit d'appuyer dessus.

POSITION DES DIP SWITCH

Le tableau suivant résume les fonctionnalités des DIP Switch. Lire attentivement la colonne "Notes" pour comprendre les effets de ces fonctions. Après avoir effectué une fonction correspondant à un DIP Switch, suivre précisément les instructions données à l'écran. Dans la plupart des cas, il vous sera demandé de remettre le DIP Switch dans sa position initiale pour relancer la machine. Si les DIP Switch ne sont pas remis dans leur position initiale, il y a un risque de corruption du disque dur.

NOTE : La fonctionnalité du DIP Switch est intégrée aux logiciels. Pour accéder aux DIP Switchs suivre les instructions ci-dessous :

Eteindre la machine. Fermer le DIP Switch 1. Allumer la machine. Quand le message "Please reset DIP 1 to proceed" apparaît, ouvrir le DIP 1. Sur la page des diagnostics touchez le "?" pour des informations sur les fonctions du DIP Switch. Touchez un DIP Switch pour l'activer. Touchez le "X" pour sortir.

DIP	Fonction	Utilisation / Notes
8	Configuration carte mère et test de la somme de contrôle	<ul style="list-style-type: none"> Configure les réglages CMOS sur la carte mère avec la configuration par défaut et fait la somme de contrôle du disque dur. <p>Un test de la somme de contrôle doit être fait quand le jeu se bloque ou redémarre pendant une partie ou en mode démo . Si le test échoue, le logiciel doit être rechargé sur le disque dur. Après avoir rechargé le disque dur, refaites un autre test la somme de contrôle. Si cela échoue encore, le disque dur doit être remplacé.</p>
6	Configuration du matériel	<ul style="list-style-type: none"> Identifie les composants matériels et configure la carte mère. <p>Une configuration du matériel doit être effectuée occasionnellement après qu'un kit ait été installé et si l'écran tactile ne répond pas ou si la calibration ne fonctionne pas.</p>
5 & 7	Effacement mémoire pour TournaMAXX™	<ul style="list-style-type: none"> Efface le login, mot de passe, numéro de téléphone et les réglages de numérotation pour le TournaMAXX™. Efface la comptabilité intermédiaire, les réglages pièces, les plus hauts scores et réinitialise les options des logiciels. <p>Un effacement mémoire doit être réalisé si un jeu ne peut pas se connecter au TournaMAXX™ et si les données concernant la numérotation posent problème. Après l'effacement, les réglages concernant le TournaMAXX™ doivent être ressaisi et une "mise à jour" du serveur doit être effectuée.</p>
4 & 7	Effacement mémoire complet	<ul style="list-style-type: none"> Efface toute la mémoire sur le disque dur inclus la base de données des joueurs TournaMAXX™, les réglages TournaMAXX™, les écrans de publicité, la comptabilité, les plus hauts scores, les réglages pièces, les options, etc. La machine est réinitialisée en réglage usine. <p>Un effacement mémoire complet ne doit être réalisé que lorsque la machine se bloque ou se réinitialise après avoir au préalable réussi un test de la somme de contrôle. Après cette opération, la base de données des joueurs doit être rechargée, les réglages du TournaMAXX™ doivent être ressaisi et une connexion initiale doit être faite.</p> <p>NOTE : Une "mise à jour" du serveur doit être effectuée avant l'effacement mémoire complet.</p>
3	Watchdog Timer	<ul style="list-style-type: none"> Watchdog Timer activé, il redémarre la machine dans les cinq minutes suivant la panne, la remettant ainsi automatiquement à zéro si un problème apparaît.

Guide de dépannage pour les machines Megatouch Ion

PROBLEME	ACTION CORRECTIVE
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de courant • L'écran ne s'allume pas • Les ventilateurs ne tournent pas • Pas de tension à la sortie de l'alimentation 	<ul style="list-style-type: none"> • S'assurer que le cordon secteur est branché à une prise de courant fonctionnant. • S'assurer que l'interrupteur est sur la position marche. • S'assurer que le cordon secteur est branché à l'alimentation de la machine. • S'assurer que le Switch de sélection de tension de l'alimentation est sur la valeur correcte • Contrôler le câble de l'interrupteur marche/arrêt et le disjoncteur. • Contrôler que le disjoncteur est bien enclenché. • Contrôler le câble d'alimentation. • Contrôler le cordon secteur.
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de vidéo • Les ventilateurs ne tournent pas • L'écran est noir • Moniteur alimenté correctement en alternatif • Pas de tension en sortie d'alimentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier la tension sur le câble situé sur la carte mère. Il doit connecter J2 à la broche 21 du panneau 1. Si ce câble manque ou n'est pas connecté aux bonnes broches, il peut empêcher l'alimentation de démarrer. • Vérifier le câble de connexion entre l'alimentation et la carte mère. • Vérifier le câble alternatif arrivant à l'alimentation.
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de vidéo • Les ventilateurs fonctionnent • Un son est émis lorsqu'une pièce est introduite dans le monnayeur 	<p>Machines EVO, Elite Edge, Fusion, Elite, Vibe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le câble entre la carte mère et l'écran LCD (et la carte de contrôle moniteur pour l'EVO et Fusion). • Vérifier la présence de + 12 V continu sur l'écran LCD (câble jaune : + 12 V – noir = masse). • Vérifier les connexions entre les cartes électroniques situées à l'arrière de l'écran LCD. • Remplacer l'écran LCD.
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de vidéo • Pas de son quand une pièce est introduite dans le monnayeur 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier tous les connecteurs de la carte mere. • Réinstaller la barrette mémoire. • Remplacer la carte mère ou l'envoyer en réparation.
<ul style="list-style-type: none"> • Mauvaise définition de l'image 	<ul style="list-style-type: none"> • Régler la luminosité, le contraste, les paramètres horizontaux et verticaux avec les boutons de réglage du moniteur.
<ul style="list-style-type: none"> • Engorgement dans le monnayeur 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier qu'il n'y a pas de pièces bloquant l'accès dans le monnayeur ou la descente de pièces • Vérifier le câblage monnayeur (câble abîmé ou pincé) • Déconnecter le câblage monnayeur des connecteurs J1, J3, J7, et J8 de la carte I/O. Si le problème persiste, envoyer la carte I/O à réparer.

Guide de dépannage pour les machines Megatouch Ion

PROBLEME	ACTION CORRECTIVE
<ul style="list-style-type: none"> • Compteur mécanique ne bouge pas 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier les connexions à la carte I/O. • Vérifier le connecteur J2 sur la carte I/O.
<ul style="list-style-type: none"> • La machine se bloque ou se réinitialise en jeu ou en mode démo • Image figée à l'écran • Nécessité d'éteindre et de rallumer la machine pour la faire fonctionner à nouveau 	<ul style="list-style-type: none"> • Nettoyer les aérations et les ventilateurs de toute la poussière ou des saletés qui pourraient les obstruer. • Nettoyer le ventilateur du processeur sur la carte mère. • Remplacer le ventilateur s'il est défectueux. • Réinstaller la barrette mémoire DIMM sur la carte mère. • Faire un effacement mémoire avec la procédure suivante : <ul style="list-style-type: none"> • Eteindre la machine. • Appuyer simultanément sur les boutons "SETUP" et "CALIBRATION". • Rallumer le jeu en maintenant les deux boutons appuyés jusqu'à ce qu'apparaisse à l'écran le message suivant : "TWO BUTTON CLEAR DETECTED RELEASE BUTTONS". Cela doit prendre environ 30 secondes. • Relâcher les boutons. Cela remet à zéro les plus hauts scores, la comptabilité, réinitialise les options, le menu des jeux et le réglage pièce par défaut. • Faire un test de la somme de contrôle sur le disque dur. • Eteindre la machine. • Mettre le DIP Switch n°8 de la carte I/O sur ON. • Mettre la machine sous tension. Le test prend 10 mn. <ul style="list-style-type: none"> • Tout problème provoque l'arrêt du test. • Si le test est Ok, le message suivant apparaît à l'écran : "DRIVE CHECKSUM COMPLETE RESET ALL DIP SWITCHES TO REBOOT MACHINE". • La machine étant toujours allumée, remettre le DIP Switch n°8 en position OFF.
<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu se bloque avec le message : "Invalid key for version PG 3002- V XXXX" 	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifier le numéro de version du programme inscrit sur la clef de sécurité. Il doit être compatible avec la version de logiciel présente sur le disque dur. • Vérifier les contacts du support de la clef de sécurité. Soulever le contact inférieur du support de clef et s'assurer qu'il fasse contact avec la base de la clef de sécurité. • Vérifier le câble USB qui relie la carte I/O à la carte mère. • Essayer une autre clef de la même version ou essayer la clef suspecte sur une autre machine ayant un disque dur avec la même version de logiciel.

Guide de dépannage pour les machines Megatouch Ion

PROBLEME	ACTION CORRECTIVE
<ul style="list-style-type: none"> Message "INVALID KEY" quand le logiciel est chargé sur le disque dur 	<ul style="list-style-type: none"> Si la clef de sécurité a été remplacée avant le chargement, la carte mère n'a pas démarré à partir du lecteur CD Rom Vérifier que le lecteur de CD Rom est configuré en "Maitre" Vérifier le câble en nappe entre le lecteur de CD et la carte mère Essayer un autre lecteur ou un autre jeu de CD Rom.
<ul style="list-style-type: none"> La machine affiche MAXX au lieu de Ion et les jeux de la catégorie H2H ne sont pas disponibles 	<p>Quand la machine démarre, elle teste le type de contrôleur de dalle tactile, la carte mère et le disque dur. Si l'un de ces éléments n'est pas compatible avec la configuration Ion, la machine démarre normalement, affiche MAXX et n'active pas les jeux de la catégorie H2H.</p> <ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que la machine a bien une configuration du matériel compatible avec Ion.
<ul style="list-style-type: none"> Lors de la mise à jour la machine ne veut pas charger le logiciel à partir du CD Rom 	<ul style="list-style-type: none"> Assurez-vous que le CD a bien été introduit dans le lecteur avec la face ayant le logo sur le dessus. Vérifier que le CD ne soit pas rayé. Essayer un autre lecteur ou un autre jeu de CD Rom. Si vous effectuez le chargement à partir d'un jeu de plusieurs CD Rom, vérifier qu'ils soient tous de la même version.
<ul style="list-style-type: none"> Message "ERROR READING DRIVE C" 	<ul style="list-style-type: none"> Le message peut être causé par le disque dur ou dans certaines versions de programme, il est dû à un engorgement de pièces alors que la machine fonctionne. <ol style="list-style-type: none"> Eteindre l'appareil. Chercher le DIP Switch n°8 du boîtier de Switch DS2 et le mettre en position ON. Allumer l'appareil. Le test de la somme de contrôle commence et dure environ 20 mn. Si le test est correct, le message "checksum good" s'affiche et la machine continue son démarrage. Cela indique un engorgement de pièces. Si le test n'est pas correct, la machine se bloque et apparaît à l'écran le message "Checksum error". Ce message reste jusqu'à ce que la machine soit éteinte. Dans ce cas, le disque dur doit être remplacé.
<ul style="list-style-type: none"> Message "DISK BOOT FAILURE" 	<p>Ce message indique que la carte mère ne reçoit pas de données du disque dur et qu'elle est bloquée.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier le câble en nappe qui va du connecteur IDE de la carte mère au disque dur. Vérifier les tensions d'alimentation sur le disque dur. Il doit y avoir du + 5 volts, du + 12 volts et la masse.
<ul style="list-style-type: none"> "QUANTUM FIREBALL, SMART FAILURE DETECTED, BACK UP HARD DRIVE" 	<ul style="list-style-type: none"> L'auto-diagnostic du disque dur a détecté une erreur. Le disque dur doit être remplacé.
<ul style="list-style-type: none"> "CRITICAL ERROR ABORT RETRY FAIL" ou "BAD COMMAND" ou "FILE NAME ERROR" 	<ul style="list-style-type: none"> Essayer de recharger le disque dur avec un autre jeu de CD Rom de mise à jour compatibles avec la version de clef. Si le chargement n'est pas accepté, essayer avec un autre lecteur. Si cela ne marche toujours pas, remplacer le disque dur.

SCHEMA ION AURORA

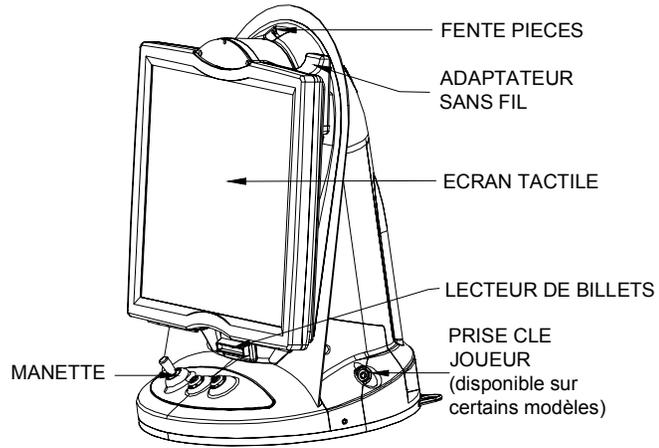


ILLUSTRATION 30 - VUE FRONTALE DE L'ION AURORA

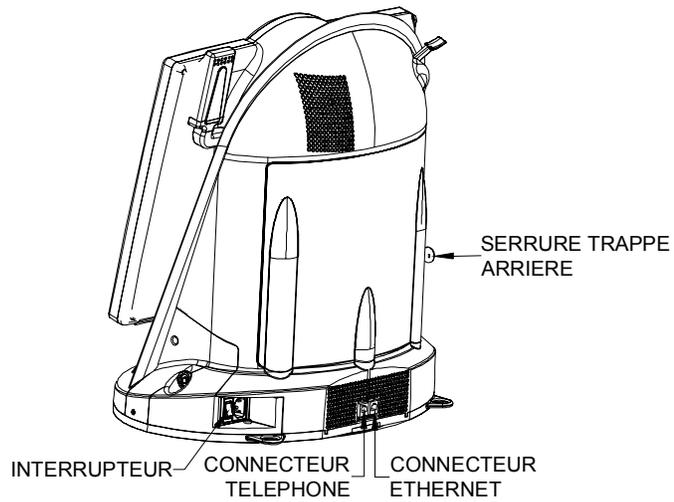


ILLUSTRATION 31 - VUE ARRIERE DE L'ION AURORA

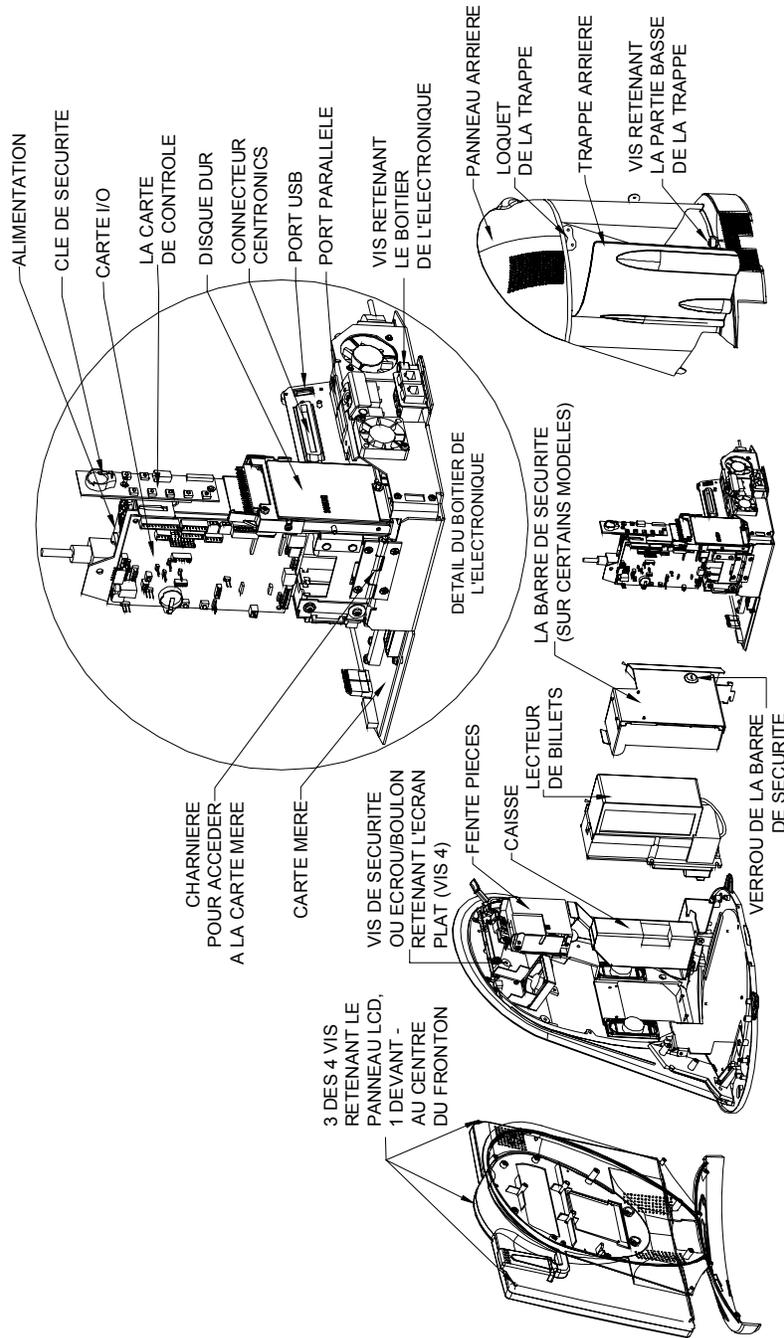


ILLUSTRATION 32 - VUE ECLATEE DE L'ION AURORA

Liste des pièces détachées Ion Aurora

PIECES DE REMPLACEMENT ION AURORA	
REFERENCE	DESCRIPTION
SA10070-09	Carte mère Aurora ASUS standard
SB0539-01	Alimentation, 300 W +/- 12, + 5 , + 3,3
SB0533-01	Dalle tactile (19 pouces)
SA0609-01	Ecran LCD (19 pouces)
SB0477-01	Contrôleur de dalle tactile
SB0527-08	Carte I/O
SA10066-02	Carte contrôle

NOTE : les pièces équipant votre machine peuvent être différentes. Pendant la commande, munissez-vous du numéro de série de manière à commander les bonnes pièces.

NOTE : pour que votre machine fonctionne correctement, ne remplacez les pièces que par des pièces Ion. Si vous utilisez d'autres types de carte mère, de carte I/O, de disque dur ou de contrôleur d'écran tactile, certaines fonctions de Ion ne seront plus disponibles.

DIAGRAMME DE CONNEXION

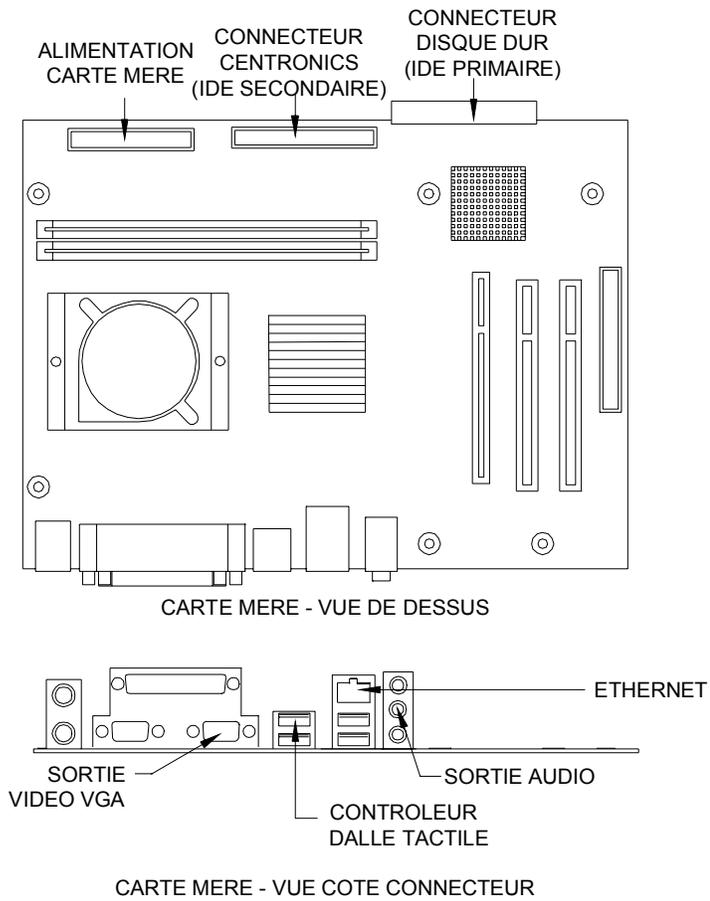


ILLUSTRATION 33 - CARTE MERE AURORAASUS STANDARD

DIAGRAMME DE CONNEXION

CARTE MÈRE - CONNECTEUR D'ALIMENTATION

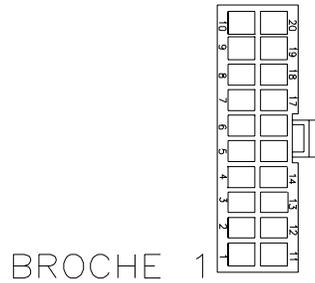


ILLUSTRATION 34 - CONNECTEUR - VUE ARRIERE

<u>BROCHE</u>	<u>COULEUR DES FILS</u>	<u>DESCRIPTION</u>
1	MARRON	+3.3 VDC
2	MARRON	+3.3 VDC
3	NOIR	GND
4	ROUGE	+5 VDC
5	NOIR	GND
6	ROUGE	+5 VDC
7	NOIR	GND
8	BLANC	PWR GOOD
9	VIOLET	+5V VSB
10	JAUNE	+12 VDC
11	MARRON	+3.3 VDC
12	BLEU	-12 VDC
13	NOIR	GND
14	NOIR	GND
15	NOIR	GND
16	NOIR	GND
17	NOIR	GND
18	----	----
19	ROUGE	+5 VDC
20	ROUGE	+5 VDC

DIAGRAMME DE CONNEXION

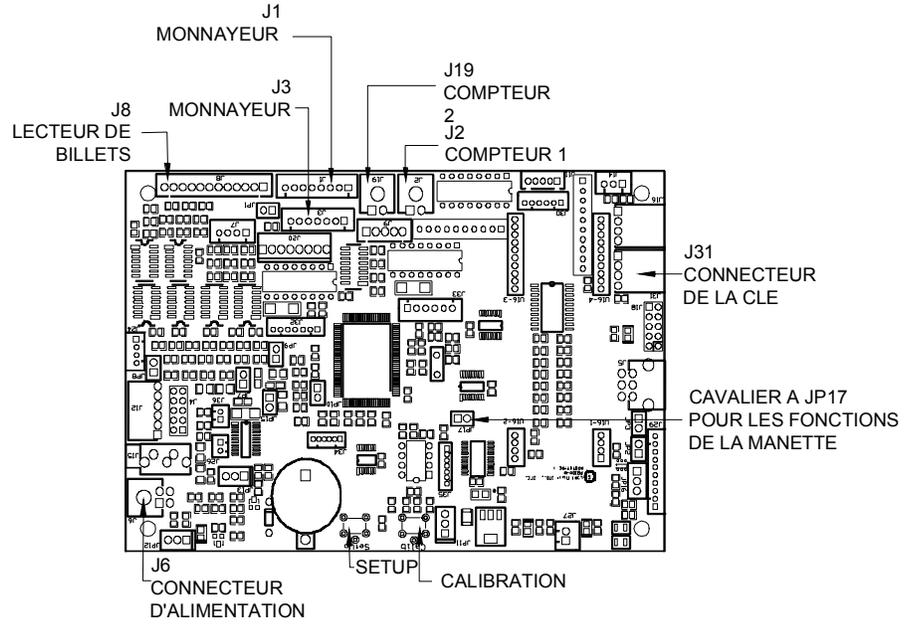


ILLUSTRATION 35 - DESSIN CARTE I/O

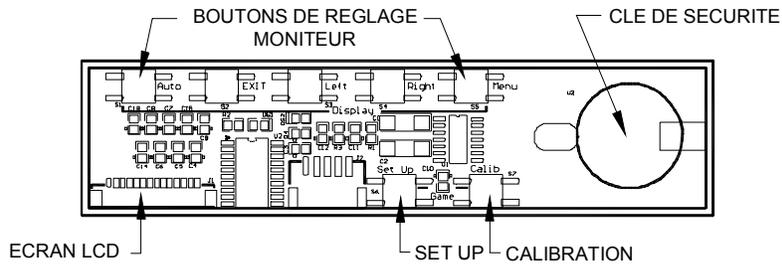


ILLUSTRATION 36 - DESSIN CARTE REGLAGE MONITEUR

Contrat de garantie limitée des machines vidéos AMI Entertainment

AMI Entertainment garantit ses machines vidéos contre tout défaut matériel, de fabrication et vice apparent pendant une période d'un (1) an à dater de la livraison du produit. La garantie couvre tous les composants électriques (à l'exception des fusibles et ampoules). Certains éléments ont une garantie prolongée : l'écran tactile est garanti pour une période de 3 ans, la carte-mère pour 2 ans et le disque dur pour une période de 30 mois.

Sont exclus de la garantie les pannes et les dommages imputables à une manipulation abusive ou brutale, une utilisation non-conforme aux instructions du fabricant (y compris dans le cas d'un mauvais branchement ou un problème d'alimentation), tous les dommages ayant pour origine un cas de force majeure tel incendie, foudre, vandalisme, tempête, dégâts des eaux, et catastrophes naturelles. Les dommages ayant trait directement ou indirectement à une guerre (y compris guerre civile), sont expressément exclus de la garantie.

Les produits de AMI sont soigneusement contrôlés avant d'être emballés et livrés. Toute avarie constatée au moment de la réception doit être immédiatement signalée au transporteur et tout litige doit être réglé avec ce dernier. AMI se dégage de toute responsabilité quant aux dégâts survenus en dehors de ses locaux.

AMI s'engage à réparer ou remplacer, toute pièce défectueuse, à condition que cette dernière soit sous garantie et envoyée au service de réparation de AMI avec les frais de port pré-payés. AMI se réserve le droit d'exiger le numéro de série de la pièce ou de la machine et des copies du reçu et/ou autres documents prouvant la validité de la garantie.

La présente garantie limitée a pour seul objectif la réparation ou le remplacement de toute pièce défectueuse comme précédemment mentionné. AMI ne pourra en aucun cas être tenu responsable vis-à-vis de l'utilisateur final ou d'un tiers de tout dommage incluant notamment, mais pas seulement : la perte de bénéfices, l'interruption d'activité ou des préjudices directs ou indirects.

AMI se réserve le droit de fournir toute pièce sous garantie avant d'avoir reçu celle défectueuse mais n'est en aucun cas tenu d'offrir ou de renouveler ce service.

Pour certains pays ou cas très spécifiques, AMI se réserve le droit de prolonger la garantie des CI selon les strictes conditions suivantes :

(a) l'utilisateur doit fournir à AMI, par courrier ou fax, la date de panne, sa description et le n° de série du CI.

(b) afin d'éviter des frais de transport inutiles, AMI fera livrer les nouveaux CI par envois groupés.

(c) AMI remplira le contrat de garantie en fonction de la date de la défaillance fournie par l'utilisateur.

Les garanties expresses et implicites des produits AMI sont limitées aux termes et conditions définis précédemment.

Contrat de licence de logiciel de AMI Entertainment Network, Inc.

AMI Entertainment Network, Inc. (ci-après le "Concédant") est disposé à vous accorder la licence d'utilisation du logiciel ci-inclus, à condition que vous vous engagiez à respecter tous les termes, clauses et conditions du présent contrat de licence (Contrat).

Droit de Propriété

1. Le produit Megatouch® ci-joint contenant, mais ne s'y limitant pas, le logiciel Megatouch (ci-après le "logiciel") et toute la documentation écrite, restent la propriété du Concédant et sont protégés par : les lois de droits d'auteur des Etats-Unis, les lois s'appliquant aux brevets déposés et à la propriété intellectuelle, ainsi que par celles des autres pays et les traités internationaux.

Restriction d'Utilisation et Transfert

2. Si le présent logiciel comprend plusieurs types de composants (tels que CD-ROM, cartes flash, disques durs, etc), vous ne pouvez utiliser que ceux qui conviennent à votre appareil. Il est strictement interdit de les utiliser sur un autre appareil, les transférer -ou les céder à un autre utilisateur, sauf en cas de transfert permanent du logiciel et de toute la documentation écrite (comme indiqué ci-dessous au paragraphe 4).
3. Il est interdit de copier le logiciel, à l'exception d'une copie de sauvegarde. Il est aussi interdit de reproduire -ou faire des copies de sauvegarde des programmes de clé de sécurité ou autres fichiers de sécurité, quelles que soient les circonstances.
4. Vous pouvez céder en permanence à un tiers -le droit d'utiliser le LOGICIEL et toute la documentation écrite l'accompagnant, (ainsi que la plus récente mise à jour et toutes autres anciennes versions) seulement si vous n'en gardez aucune copie, et si le cessionnaire s'engage, par écrit, à respecter les termes, clauses et conditions du présent Contrat. Cette cession à un tiers met fin à votre licence immédiatement. Autrement, vous n'avez pas la permission de transférer ou d'accorder à un tiers le droit d'utiliser le présent logiciel, excepté que tel que décrit dans le présent paragraphe.
5. Il est interdit d'utiliser le présent logiciel ou de permettre son utilisation dans des emplacements où l'utilisation du présent logiciel n'est pas conforme aux lois et réglementations locales, nationales ou réglementations d'autres organismes gouvernementaux. Vous acceptez de ne pas utiliser ou d'autoriser l'utilisation du logiciel d'une manière enfreignant les lois ou réglementations s'appliquant à la propriété intellectuelle et au jeu, en vigueur aux Etats-Unis ou dans les autres pays du monde, y compris les lois de l'ensemble du logiciel.
6. Il est interdit de modifier, adapter, traduire, démonter, décompiler, désassembler le logiciel ou créer du matériel dérivé du logiciel ou de tout composant de celui-ci ; vous ne pouvez pas enlever, modifier ou cacher ou rendre illisible ou non-visible toute instruction, légende, information ou filigrane ou autre désignation qui apparaît dans le logiciel, composant dudit logiciel ou résultant dudit logiciel.
7. Vous convenez que le logiciel et les droits d'auteur, les systèmes, les idées, les inventions, les méthodes d'utilisation, la documentation et autre information incluse, ainsi que toutes les versions, modifications et adaptations qui s'y rattachent sont les propriétés intellectuelles du Concédant et sont protégées par le droit civil et pénal et par le droit d'auteur, le secret commercial, la marque déposée et le brevet aux Etats-Unis et dans les autres pays du monde.

Limite de Garantie

8. Le Concédant garantit seulement à votre intention, que le logiciel permettra une utilisation conforme, avec la documentation l'accompagnant, pendant la période de temps indiquée dans la période de garantie du produit standard du Concédant, à compter de la date de livraison du logiciel.

Responsabilité du Concédant aux termes de la Garantie

9. La seule obligation du Concédant aux termes de la garantie susmentionnée sera de faire tous les efforts commercialement raisonnables pour corriger ou modifier la partie du logiciel pour le rendre matériellement conforme aux spécifications de la documentation.

Concession de Licence

10. Le Concédant vous accorde le droit d'utiliser une seule copie par appareil Megatouch (ci-après "Appareil") accompagné d'une seule clé de sécurité autorisée en usine et fournie par le Concédant. Le Concédant se réserve le droit de mise à jour des versions du logiciel et du contenu de l'Appareil, quand il juge nécessaire de le faire. Il vous appartient également d'empêcher que les mots de passe ou autres codes et la clé de sécurité soient utilisés par un tiers. Vous acceptez d'assumer la responsabilité dans le cas de l'utilisation du logiciel par un tiers. Le Concédant se réserve le droit de résilier votre contrat de licence à tout moment dans l'éventualité d'une utilisation non-conforme aux clauses stipulées. Bien que le Concédant ne contrôle pas les appareils périodiquement, il se réserve toutefois le droit de contrôler le logiciel à tout moment et sans préavis de sa part. De surcroît, dans l'éventualité où le logiciel n'est accessible qu'à travers la machine dans laquelle il est installé, le licencié s'engage à donner libre accès au Concédant, ou ses représentants, à la machine et dans les plus brefs délais.

Exclusion de toute autre garantie

11. EXCEPTÉ COMME PRÉVU DANS LA SECTION INTITULÉE "LIMITE DE GARANTIE", LE CONCEDANT N'ASSURE AUCUNE AUTRE GARANTIE DE QUELQUE NATURE ET A QUELQUE TITRE QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL ET LES COMPOSANTS QUI L'ACCOMPAGNENT OU, LE CAS ÉCHEANT, TOUT SUPPORT OU MATÉRIEL FOURNI CONFORMEMENT AU PRÉSENT CONTRAT EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE PEUT DONNER AUCUNE GARANTIE, DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, POUR LA COMMERCIALISATION DE TOUS LES PRODUITS EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL OU AVEC L'UTILISATION DE CELUI-CI. DANS LA MESURE OU CELA EST PERMIS PAR LA LOI, LE CODE UNIFORME COMMERCIAL OU AUTRE LOI UNIFORME NE S'APPLIQUE PAS AU PRÉSENT CONTRAT.

Limite de Responsabilité

12. LE CONCEDANT NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE DE TOUTE RECLAMATION, DEMANDE OU ACTION RESULTANT DE OU EN RAPPORT AVEC LE LOGICIEL, SON UTILISATION OU SON INSTALLATION, OU LA PERFORMANCE OU MANQUE DE PERFORMANCE DU CONCEDANT EN VERTU DU PRÉSENT CONTRAT POUR TOUS DOMMAGES D'UNE NATURE QUI N'EST PAS PRÉSUMÉE PAR LA LOI ET QUI DOIVENT ÊTRE EXPRESSEMENT Prouvés, DOMMAGE INDIRECTS, DOMMAGES-INTERETS POUR PRÉJUDICE MORAL, QUE LE CONCEDANT AIT ÉTÉ AVISÉ OU NON DE LA POSSIBILITÉ D'UNE TELLE RECLAMATION, DEMANDE OU ACTION. DE PLUS, SANS LIMITER CE QUI PRÉCÈDE, LES DÉDOMMAGEMENTS À VOTRE DISPOSITION SERONT LIMITÉS AU MONTANT QUE VOUS AUREZ PAYÉ AU CONCEDANT POUR LE LOGICIEL.
13. LE CONCEDANT NE SERA EN AUCUN CAS RESPONSABLE : D'UNE RUPTURE DE CONTRAT, DES DOMMAGES, Y COMPRIS TOUTE PERTE DE PROFIT, PERTES D'ÉCONOMIE OU TOUS AUTRES DOMMAGES INDIRECTS OU DOMMAGES-INTERETS ACCESSOIRES DECOULANT DE LA MAUVAISE UTILISATION OU DE L'IMPOSSIBILITÉ D'UTILISATION DU LOGICIEL.

Dispositions Générales

14. La validité et la construction du présent Contrat et les droits et obligations ci-inclus seront déterminés et régis par les lois de l'état de New York aux États-Unis. En acceptant les dispositions du présent contrat, vous acceptez également que tous litiges ou revendications relatives seront réglés par voie d'arbitrage par un tribunal de l'état de New York, aux États-Unis.
15. AMI Entertainment Network, Inc. réserve le droit de transférer le présent Contrat à un tiers ainsi que ses droits et obligations ci-après.
16. Pour toutes questions concernant le présent Contrat -ou si vous désirez contacter le Concédant pour une raison quelconque, veuillez écrire à : AMI Entertainment Network, Inc., 155 Rittenhouse Circle, Bristol, PA 19007, États-Unis.

AMI Entertainment Network, Inc. Software License Agreement

AMI Entertainment Network, Inc. ("Licensor") is willing to license the enclosed software to you only if you accept all of the terms in this license agreement ("Agreement").

Ownership of the Software

1. The enclosed Megatouch® product, which may include but is not limited to the Megatouch software program ("Software") and the accompanying written materials, are owned by Licensor and are protected by United States copyright laws, patent laws and other intellectual property laws, by laws of other nations, and by international treaties.

Restrictions on Use and Transfer

2. If this Software package contains multiple media types (such as CDs, flash cards, hard drives, etc), then you may use only the type of media appropriate for your Machine. You may not use the other media types on another Machine, or transfer, or assign them to another user except as part of the permanent transfer of the Software and all written materials (as provided for below in paragraph 4).
3. You may make one copy of the software for backup purposes only. You may not copy or make backup copies of any software security key or software security device under any circumstances.
4. You may permanently transfer the right to use the Software and accompanying written materials (including the most recent update and all prior versions) if you retain no copies and the transferee agrees in writing to be bound by the terms of this Agreement. Such a transfer of this license to another party immediately terminates your license. You may not otherwise transfer or assign the right to use the Software, except as stated in this paragraph.
5. You may not operate or allow the operation of the Software at locations where the operation of such Software does not comply with all local, state, and other governmental body laws and regulations. You agree to not use or permit the use of the Software in violation of any U.S. Federal, state, or local laws or regulations or any foreign law or regulation, including laws regarding gaming, gambling or intellectual property rights in or concerning the Software.
6. You may not modify, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble the Software or create derivative works from the Software or any component thereof; nor may you remove, modify or hide or otherwise make unreadable or non-viewable any notice, legend, advice, watermark or other designation contained on the Software, component thereof, or output therefrom.
7. You agree that the Software and the authorship, systems, ideas, inventions methods of operation, documentation and other information contained therein, and all versions, modifications and adaptations thereto are proprietary intellectual properties of Licensor and are protected by civil and criminal law, and by copyright, trade secret, trademark and the patent laws of the United States and other countries.

Limited Warranty

8. Licensor warrants, solely for your benefit, that the Software will function in material conformity, with its accompanying documentation for a period outlined in Licensor's standard product warranty period after your receipt of the Software.

Licensor's Obligations Under Warranty

9. Licensor's sole obligation under the aforesaid warranty shall be to utilize commercially reasonable efforts to correct or modify such portion of the Software as to make it materially conform with the applicable documentation.

Grant Of License

10. Licensor grants to you a limited, non-exclusive license to distribute and/or use one copy of the Software on a single Megatouch ("Machine") accompanied by a single licensor factory authorized security key. Licensor reserves the right to update versions of the software and the content to the Machine as deemed appropriate by the Licensor. You are entrusted to maintain and protect your single licensor factory authorized security key, password, or other identification from being utilized by any third party, and you agree to be responsible for any use of the Software provided herein by a third party utilizing your identification. Licensor maintains the right to immediately terminate your License for reasons related to misuse or other non-conformity with the rules expressed herein. While Licensor does not routinely inspect Machines, Licensor also reserves the right to inspect or audit the Software from time to time in Licensor's sole discretion. To the extent that Licensor's access to the Software requires that Licensor also gain access to a Machine in which the Software is installed, you agree to promptly provide Licensor, when requested, with permission and aid in Licensor gaining access to the Machine.

Disclaimers

11. EXCEPT AS PROVIDED IN THE SECTION ENTITLED "LIMITED WARRANTY", LICENSOR MAKES NO OTHER PROMISES, REPRESENTATIONS OR WARRANTIES, WHETHER EXPRESSED OR IMPLIED, REGARDING OR RELATING TO THE SOFTWARE OR CONTENT THEREIN OR TO ANY OTHER MATERIAL FURNISHED OR PROVIDED TO YOU PURSUANT TO THIS AGREEMENT OR OTHERWISE AND LICENSOR SPECIFICALLY DISCLAIMS ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE WITH RESPECT TO SAID MATERIALS OR THE USE THEREOF. TO THE MAXIMUM EXTENT ALLOWABLE BY LAW THE UNIFORM COMMERCIAL CODE OR OTHER UNIFORM LAWS SHALL NOT APPLY TO THIS AGREEMENT.

Limitation on Liability

12. IN NO EVENT SHALL LICENSOR BE LIABLE UNDER ANY CLAIM, DEMAND OR ACTION ARISING OUT OF OR RELATING TO THE SOFTWARE, ITS USE, INSTALLATION OR LICENSOR'S PERFORMANCE OR LACK THEREOF UNDER THIS AGREEMENT FOR ANY SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, EXEMPLARY OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER OR NOT LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH CLAIM, DEMAND OR ACTION. IN ADDITION, WITHOUT LIMITING THE FOREGOING, IN ALL EVENTS THE REMEDIES AVAILABLE TO YOU SHALL BE LIMITED TO THE AMOUNT PAID BY YOU TO LICENSOR FOR THE SOFTWARE.
13. IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY LOSS OF PROFITS, LOST SAVINGS, OR OTHER INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF YOUR USE, MISUSE, BREACH OF THIS AGREEMENT OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE.

General

14. The validity and construction of this Agreement and of the rights and obligations herein shall be determined and governed by the laws of the State of New York. By accepting the terms of this Agreement, you acknowledge and accept that the courts of New York, New York shall have exclusive jurisdiction and venue regarding any disputes arising with regard to this Agreement or arising out of activity or misuse of the Software.
15. AMI Entertainment Network, Inc. in its sole discretion, may assign this agreement or any of its rights and obligations hereunder.
16. If you have any questions concerning this Agreement or wish to contact Licensor for any reason, please write: AMI Entertainment Network, Inc., 155 Rittenhouse Circle, Bristol, PA 19007, USA.

AMI Entertainment Network, Inc. Softwarelizenzabkommen

AMI Entertainment Network, Inc. („Lizenzgeber“) ist nur dann bereit Ihnen eine Lizenz für die beiliegende Software zu erteilen, wenn Sie alle Bestimmungen dieses Lizenzabkommens („Abkommen“) akzeptieren.

Eigentumsvorbehalt der Software

1. Das beiliegende Megatouch®-Produkt, welches das Megatouch Softwareprogramm („Software“) beinhaltet, aber nicht darauf beschränkt ist, und die schriftlichen Unterlagen sind Eigentum des Lizenzgebers und sind durch die Gesetze der Vereinigten Staaten und anderer Länder und durch internationale Verträge urheberrechtlich geschützt.

Beschränkungen im Gebrauch und Transfer

2. Sollte diese Softwarelieferung mehrere Medien enthalten (z.B. CD, Karten, Festplatten usw.), dürfen Sie nur die für Ihre Maschine angebrachte Medienart verwenden. Die anderen Medienarten dürfen nicht auf anderen Maschinen verwendet werden oder an Dritte übergeben werden, abgesehen von einem endgültigen Transfer der Software und aller schriftlichen Unterlagen (wie im untenstehenden Paragraphen 4 beschrieben).
3. Sie dürfen nur eine Sicherungskopie der Software herstellen. Unter keinen Umständen dürfen Sie einen Softwaresicherungsschlüssel oder Sicherungsmaßnahmen kopieren oder davon Sicherungskopien herstellen.
4. Sie dürfen das Nutzungsrecht für die Software und die schriftlichen Unterlagen (einschließlich der aktuellen Version und aller vorhergehenden Versionen) an Dritte übertragen, wenn Sie keine Kopie behalten und wenn der Empfänger die Bestimmungen dieses Abkommens in schriftlicher Form akzeptiert. Bei einem solchen Transfer der Lizenz an Dritte erlischt Ihre Lizenz umgehend. Abgesehen von den Bestimmungen dieses Paragraphen sind alle anderen Transfers oder Übertragungen der Nutzungsrechte für diese Software unerlaubt.
5. Sie dürfen die Software nicht benutzen oder eine Nutzung gestatten, wenn eine solche Nutzung der Software irgendwelche Gesetze und Verordnungen der kommunalen oder staatlichen Behörden verletzen würde. Sie verpflichten sich die Software nicht so zu nutzen oder nutzen zu lassen, dass sie damit gegen staatliche, Bundes- oder Lokalgesetze oder Bestimmungen der USA oder gegen ausländische Gesetze oder Bestimmungen, einschliesslich aller Gesetze bezüglich Glücksspiels, Spielens oder geistigen Eigentumsrechts der Software, verstossen.
6. Es ist Ihnen nicht gestattet, die Software abzuändern, zu verändern, zu übersetzen, rückumzuwandeln, zu dekompileieren oder zu zerlegen, oder aus der Software oder eines Teils davon andere Werke abzuleiten. Sie dürfen auch aus der Software, einem Bestandteil der Software oder aus den Datenausgaben der Software keine Hinweise, Bemerkungen, Ratschläge, Wasserzeichen oder andere Markierungen entfernen, verändern, verbergen oder auf andere Art unlesbar machen.
7. Sie akzeptieren, dass die Software und die Urheberschaft, die Systeme, die Ideen, Erfindungen, die Arbeitsweisen, die Dokumentation und alle anderen darin enthaltenen Informationen und alle Versionen, Veränderungen, und Bearbeitungen davon das geistige Eigentum des Lizenzgebers sind, und dass sie durch Straf- und Zivilgesetzgebung und durch die Copyright-, Geschäftsgeheimnis-, Warenzeichen- und die Patentgesetze der Vereinigten Staaten und anderer Länder geschützt sind.

Beschränkte Garantie

8. Der Lizenzgeber garantiert zu Ihren Gunsten, dass die Software für die angegebene normale Garanzzeit des Lizenzgebers nach Ihrer Annahme der Software in erheblicher Übereinstimmung mit der beiliegenden Dokumentation laufen wird.

Verpflichtung des Lizenzgebers im Rahmen der Garantie

9. Die ausschließliche Pflicht des Lizenzgebers im Rahmen der vorstehenden Garantie besteht darin, alle geschäftlich vertretbaren Schritte zu unternehmen, um Teile der Software zu berichtigen oder abzuändern, bis sie mit der beiliegenden Dokumentation erheblich übereinstimmen.

Übertragung der Lizenz

10. Der Lizenzgeber gewährt Ihnen eine beschränkte, nicht-ausschliessbare Lizenz zur Vertreibung und/oder Benutzung einer Kopie der Software auf einem einzelnen Megatouch („Gerät“) mit einem einzelnen werksmässig gestatteten Sicherheitsschlüssel. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach eigenem Ermessen die Software und den Inhalt der Maschine zu verbessern. Sie sind dafür verantwortlich ihren individuellen, vom Lizenzgeber werksmässig gestatteten Sicherheitsschlüssel, ihr Passwort oder anderweitigen Identifikationsmechanismus instandzuhalten und abzusichern gegen die Nutzung durch eine dritte Partei, und sie akzeptieren die Verantwortung für jegliche Nutzung der besagten Software durch eine dritte Partei mithilfe ihres Identifikationsmechanismus. Obwohl der Lizenzgeber nicht regelmässig Maschinen inspiziert, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, ihre Lizenz umgehend zu kündigen aus Gründen des Missbrauchs oder bei Nichtbefolgung der Bestimmungen in diesem Vertrag. Der Lizenzgeber behält sich ebenfalls das Recht vor, die Software von Zeit zu Zeit nach eigenem Ermessen zu inspizieren oder zu überprüfen. Im Falle, dass der Lizenzgeber Zugang zu dem Gerät wünscht, in dem besagte Software installiert ist, erklären Sie sich bereit, dass sie dem Lizenzgeber, wenn nötig, Erlaubnis und Hilfe beim Zugang zum Gerät verschaffen.

Beschränkungen

11. ABGESEHEN VON DEN BESTIMMUNGEN DES PARAGRAPHEN „BESCHRÄNKTE GARANTIE“ GIBT DER LIZENZGEBER KEINE SONSTIGEN VERSPRECHEN, VERPFLICHTUNGEN ODER GARANTIEEN, OBAUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE SOFTWARE ODER IHRE BESTANDTEILE ODER FÜR ALLE ANDEREN MATERIALIEN, DIE IHNEN IM RAHMEN DIESES ABKOMMENS ZUR VERFÜGUNG GESTELLT ODER ÜBERLASSEN WERDEN, UND DER LIZENZGEBER LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE ANSPRÜCHE AUF MARKTFÄHIGKEIT UND EIGNUNG DER BESAGTEN MATERIALIEN FÜR DEN GEWÖHNLICHEN GEBRAUCH AB. SOWEIT GESETZESMÄSSIG ZUGELASSEN, SOLLEN DIE HANDELSRECHTLICHE GESETZGEBUNG AUS DEM UNIFORM COMMERCIAL CODE ODER ANDERE GESETZE AUF DIESES ABKOMMEN NICHT ANWENDBAR SEIN.

Haftungsbeschränkung

12. DER LIZENZGEBER HAT KEINERLEI HAFTUNG BEI EINEM ANSPRUCH, EINER FORDERUNG ODER EINER KLAGE, DIE AUF NUTZUNG DER SOFTWARE, DEREN INSTALLIERUNG, DER LEISTUNG DES LIZENZGEBERS ODER DESSEN VERSAGEN IM RAHMEN DIESES ABKOMMENS FÜR JEGLICHE FOLGE-, INDIREKTE, SONDER- ODER NEBENSCHÄDEN BERUHEN, SELBST WENN DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT EINES SOLCHEN ANSPRUCHES, EINER FORDERUNG ODER EINER KLAGE HINGEWIESEN WURDE. WEITERHIN UND OHNE BESCHRÄNKUNG DES LETZTEN SATZES, DÜRFEN IN ALLEN FÄLLEN DIE IHNEN ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN ABHILFEN DIE VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER GEZAHLTE SUMME NICHT ÜBERSCHREITEN.
13. DER LIZENZGEBER HAT IN KEINEM FALL EINE HAFTUNG IHNEN GEGENÜBER FÜR SCHÄDEN, EINSCHLIESSLICH ETWAIGER GEWINNVERLUSTE, NICHT REALISIERTE EINSPARUNGEN ODER ANDERER NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS IHRER VERWENDUNG, MISSBRAUCH, VERLETZUNG DIESES ABKOMMENS ODER GEBRAUCHSUNFÄHIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTEHEN.

Allgemein

14. Die Rechtsgültigkeit und Provisionen dieses Abkommens und der darin enthaltenen Rechte und Pflichten werden durch die Gesetze des Staates von New York bestimmt. Sollten sie diese Vereinbarungen annehmen, dann akzeptieren Sie, dass der ausschliessliche Erfüllungsort und Gerichtsstand bei den Gerichten von New York im Staat New York liegen hinsichtlich aller Streitigkeiten, die diesen Vertrag betreffen, oder die durch Leistung oder Missbrauch der besagten Software entstehen.
15. AMI Entertainment Network, Inc. kann nach eigenem Ermessen dieses Abkommen oder jedes der darin enthaltenen Rechte und Pflichten an Dritte abtreten.
16. Bei Rückfragen über dieses Abkommen oder wenn Sie den Lizenzgeber aus einem anderen Grund kontaktieren wollen, bitte schreiben an: AMI Entertainment Network, Inc., 155 Rittenhouse Circle, Bristol, PA 19007, USA.

Veillez lire le contrat de licence d'utilisation ci-inclus. Si vous utilisez ce jeu, vous vous engagez à respecter les termes et conditions du contrat de licence d'utilisation du logiciel de AMI.

Please read the enclosed license agreement. Operation of this game constitutes acceptance of the AMI Software License Agreement.

Bitte beiliegendes Lizenzabkommen durchlesen. Das AMI Software Lizenzabkommen tritt in Kraft, sobald dieses Spiel verwendet wird.