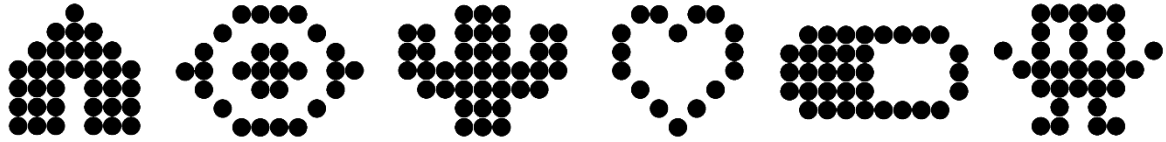


hanshanshans



Kicker-Bedienungsanleitung [DE]

Stand: 15.04.2026
Software-Version: 4.4
Firmware-Version: 1.64
Copyright: hanshanshans GbR

Inhaltsverzeichnis

Versionen.....	5
Private Version.....	5
Public Version.....	5
Computer und Soundsystem.....	5
Halber Hans.....	5
Einrichtung.....	5
Kicker-Transport und Aufbau.....	5
Softwareinstallation.....	7
Erste Schritte am Kicker.....	9
Anschlüsse.....	9
Bedienelemente.....	9
Einschalten/Ausschalten.....	9
Schalter in der Ballschale / Monitorhalterung.....	10
Erste Schritte in der Software.....	10
Bildschirmelemente.....	11
Kicker-Liste.....	11
Oberes Menü.....	11
Unteres Menü.....	12
Tab-Menü.....	12
Login.....	13
Passwort ändern.....	14
Logout.....	15
Spieleinstellungen ändern.....	15
Updates.....	18
Software-Update.....	18
Firmware-Update.....	18
Einstellungspaket Update.....	18
Einstellungspakete.....	19
Einstellungspaket importieren.....	19
Einstellungspaket exportieren.....	21
Auf Werkseinstellungen zurücksetzen.....	21
Spielstandanzeige.....	22
Generelle Einstellungen.....	22
Monitorpakete.....	25
Download und Installation neuer Monitorpakete.....	25
Bildschirmelemente.....	26

Anleitungseinstellungen.....	27
Sound.....	27
Generelle Einstellungen.....	27
Download und Installation neuer Soundpakete.....	29
Sounds bei mehreren Kickern.....	30
Fernbedienung.....	31
Einschalten der Fernbedienung.....	31
Aufruf über einen weiteren Computer.....	31
Live-Spielstand.....	34
Einschalten von Live-Streaming.....	34
Aufruf über einen weiteren Computer.....	34
Spielhistorie.....	36
Manuelle Verwaltung und Excel-Export.....	36
Dauerhafter Spielergebnis-Export.....	37
Bezahlung.....	38
Tages- und uhrzeitabhängige Preise.....	39
Bargeldloses Zahlen.....	40
Restguthaben übertragen.....	41
Automatischer Start.....	42
Abrechnung.....	43
Automatische Abrechnung.....	43
Manuelle Abrechnung.....	43
PayPal/Google Pay/Apple Pay-Zahlungen.....	45
Webportal.....	45
Nutzung.....	45
Einstellungen.....	46
Bargeldloses Zahlen.....	46
Fernbedienung.....	46
Live-Spielstand.....	47
Erweiterte Einstellungen.....	47
Standby-Anzeige.....	47
Eigene Logos/Symbole erstellen.....	48
Buttons sperren.....	49
Problemlösung.....	50
Kicker.....	50
Wechseln der Batterie.....	50
Platinenanschlüsse.....	51
Software.....	52

Testmodus.....	52
Fehlerbericht senden.....	52
Remote Support.....	53
Kontakt.....	53
Sonstiges.....	54
Tastenkombinationen.....	54

Versionen

Da hanshanshans-Kicker in unterschiedlichen Versionen und Konfigurationen angeboten werden, unterscheiden sich Aufbau und Bedienung der Geräte an einigen Stellen. Falls du nicht weißt, welche Version des Kickers du nutzt, findet sich hier eine Auflistung der Versionen und Zusatzmodule:

Private Version

Diese Version ist für die kostenfreie Nutzung des Kickers gedacht, d.h. man kann spielen, ohne dafür zu bezahlen. Die Bälle werden nach einem Tor in die Ballschale zurückgeleitet und stehen so direkt wieder zum Spielen zur Verfügung.

Public Version

Diese Version beinhaltet mehrere zusätzliche Elemente im Vergleich zur privaten Version: Es gibt einen Münzzähler, der Münzen von 5 Cent bis 2 Euro akzeptiert oder eine Karten-Terminal. In der Münzvariante ist dazu eine Geldbox unter dem Kicker angebracht, die die Münzen sicher verwahrt. Ballsperrn stellen sicher, dass nur gespielt werden kann, wenn auch bezahlt wurde. Da der hanshanshans-Kicker immer den aktuellen Spielstand kennt, gibt er nur einen einzelnen Ball frei.

Computer und Soundsystem

In der Premium-Version des Kicker (Private und Public) sind ein Computer und ein Soundsystem verbaut. Bei der einfachen Private Version sind diese Komponenten nicht enthalten, können aber selbst über den HDMI Anschluss am Kicker angeschlossen werden. Dadurch hat der Kicker WLAN Zugriff, kann Sounds spielen und bietet die Möglichkeit einen Spielstand-Monitor zu nutzen. Diese Version bietet sich vor allem dann an, wenn der Kicker öffentlich betrieben wird und standardmäßig die Internetfunktionen wie z.B. PayPal/ Google Pay / Apple Pay Zahlung nutzt. Wenn du einen Kicker bei uns über „Geteilte Einnahmen“ aufgestellt hast, sind Computer und Soundsystem immer enthalten.

Halber Hans

Der Halbe Hans ist ebenfalls in allen aufgezählten Varianten verfügbar und unterscheidet sich technisch nicht vom Kicker in Standardgröße. Einzig die Länge des Gerätes beträgt nur ca. 90cm.

Einrichtung

Kicker-Transport und Aufbau

hanshanshans-Kicker werden meist vormontiert angeliefert. Für den leichteren Transport kannst du durch das Lösen der 4 inneren Flügelschrauben unter dem Kicker und das Öffnen der Wartungsklappe auf der Rückseite die Schublade herausziehen. Um den Kicker durch Durchgänge unter einer Breite von ca. 130cm zu transportieren (ohne montierte Stangen 75cm), lässt sich der Korpus vom Gestell durch 4 äußeren Flügelschrauben an der Unterseite trennen. Bitte achte darauf, dass du diesen Arbeitsschritt mit mindestens 2 Personen, besser 3 Personen, durchführst, da der Korpus ein hohes Gewicht hat. Bevor du den Korpus drehst, solltest du alle losen Teile wie Bälle und Tablett entfernen. Die Geldbox lässt sich ebenfalls abmontieren, wenn dies notwendig sein sollte.

Bei der Vorgänger-Version 2 lässt sich die Spielfeld-Platte für den Transport entfernen, um das Korpusgewicht zu reduzieren. Sie kann aus dem Kicker herausgeschoben werden und sollte dann vorsichtig abgestellt werden. Bitte beachte, dass die Plexiglas-Platte scharfkantig ist.

Für die Ausrichtung des Kickers lassen sich die FüÙe durch Drehen in der Höhe verändern.



Hilfreich ist hierbei eine Wasserwaage oder ein Ball, um zu erkennen, welcher Fuß erhöht oder abgesenkt werden muss. Wenn der Ball in der Mitte des Spielfeldes abgelegt wird und von dort aus nicht wegrollt, ist der Tisch korrekt ausgerichtet.

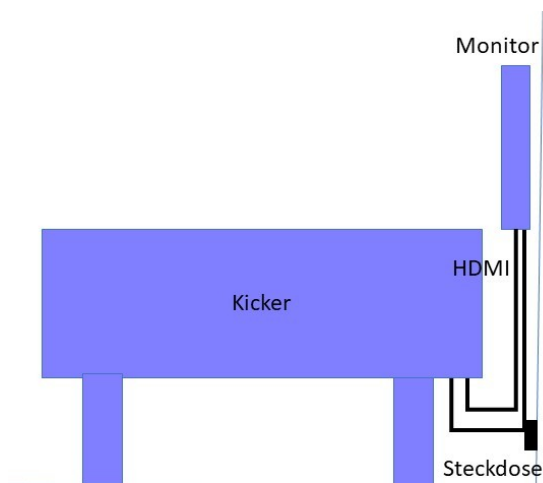
Stromanschluss

An der Unterseite des Kickers befindet sich ein Anschluss für ein Kaltgerätekabel. Darüber bezieht sowohl der Kicker als auch der verbaute Computer und die Soundanlage Strom. Das Kabel ist im Lieferumfang enthalten.

Empfohlenes Setup:

Wenn du einen Bildschirm nutzen willst (Bei allen Premium-Varianten enthalten und Nutzung empfohlen), schraube die zugehörige Monitorhalterung mit 2 40mm Flügelschrauben von innen an den Korpus. Dafür musst du die Klappe hinten am Kicker öffnen und oberhalb der Klappe von innen einschrauben. Verbinde anschließend den Monitor über ein HDMI Kabel mit dem Kicker (im Lieferumfang enthalten). Sowohl Kicker als auch Monitor benötigen einen Stromanschluss. In der Version ohne Computer findest du an der Unterseite des Tisches einen USB-Anschluss, welchen du mit einem USB-Kabel mit deinem externen Computer verbindest. An diesen Computer kannst du dann auch einen externen Monitor anschließen.

Schema:



Aufbau in kurzen Stichpunkten:

1. Korpus und Gestell über die 4x 20mm Flügelschrauben miteinander verbinden
2. Schublade einschieben (ab Version 3)
3. Schublade hochschrauben mit 4x 30mm Flügelschrauben (ab Version 3)
4. Geldbox montieren (Nur in Münz-Version)
5. Monitorhalterung anschrauben und über HDMI mit Kicker verbinden, falls gewünscht
6. Kicker platzieren und FüÙe des Kickers so herausdrehen, dass Spielfeld waagrecht ist.
7. Stromkabel (Kaltgerätekabel) einsteckseln

Softwareinstallation

Die Softwareinstallation muss nur dann durchgeführt werden, wenn nicht bereits ein Computer im Kicker verbaut ist (Premium Variante) oder die auf dem Computer im Kicker installierte Software veraltet ist.

1. Besuche dazu unsere Webseite <http://www.hanshanshans.com/>. Unter dem Menüpunkt Kicker-Software findest du unsere Kicker-Steuerungssoftware hanshanshansControl.

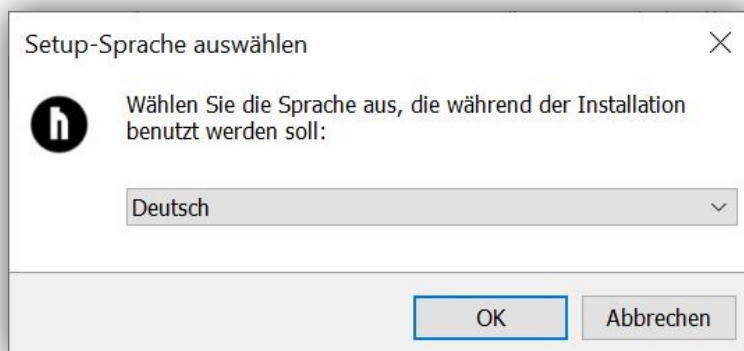


2. Wähle die neueste Version und klicke auf *Download*, um das Programm herunterzuladen.
3. Entpacke die Zip-Datei auf deinem Computer. Durch Doppelklick startest du die Installation.
4. Falls hier eine Warnung von Windows erscheint, ist dies darin begründet, dass unsere Software nicht offiziell bei Microsoft registriert ist. Wir garantieren, dass unsere Software keine Viren oder Schadsoftware enthält. Du kannst diese Meldung also ignorieren und die Installation fortsetzen.

Das Setup:

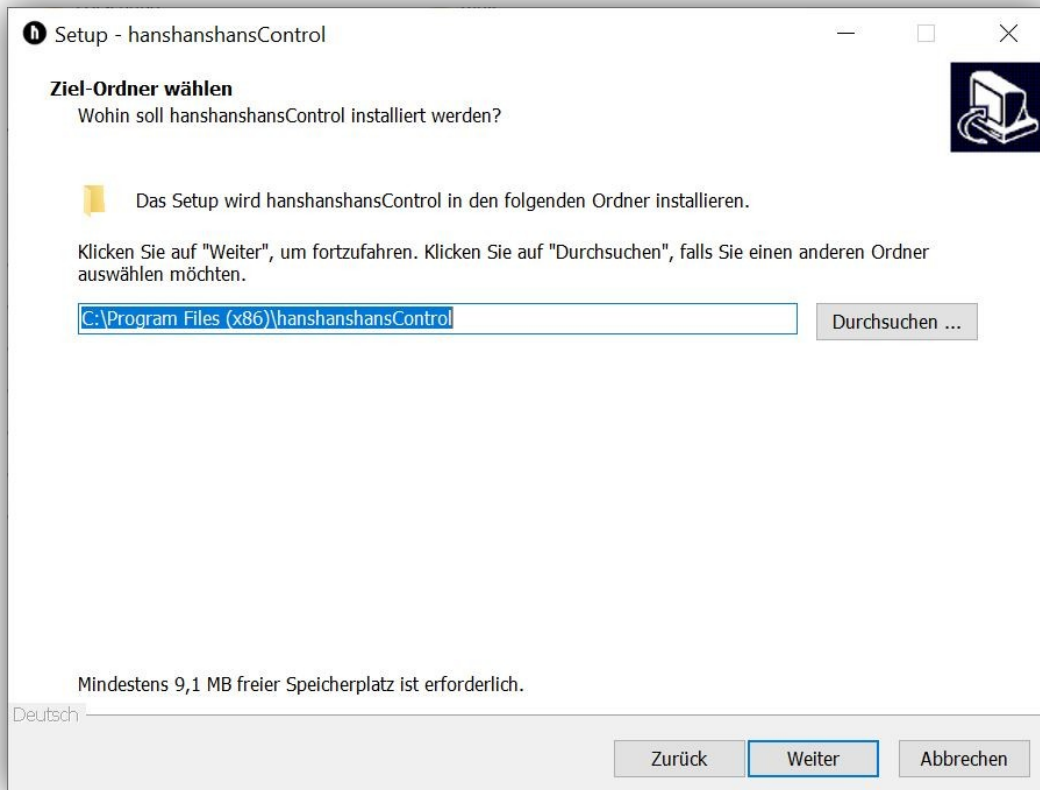
1. Sprache auswählen

Die Sprache gilt sowohl für die Software-Texte als auch für die Werkseinstellungen des Kickers. Beides kann später auch noch unabhängig voneinander geändert werden.



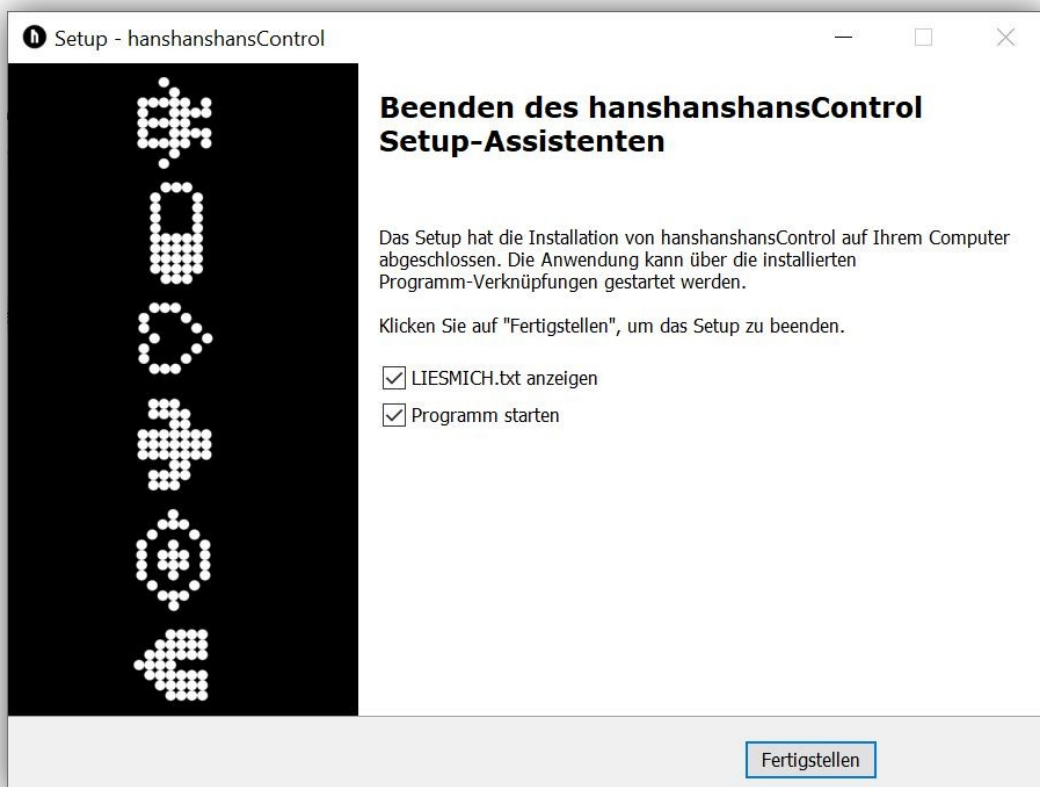
2. Ziel-Ordner wählen

Damit legst du fest, wo die Dateien der Software auf deinem Computer gespeichert werden. Wenn dir das egal ist, lass am besten alles so, wie es bereits voreingestellt ist.



3. Beenden des Setups

Wenn die Haken hier gesetzt sind, startet die Software automatisch nach Beenden des Setups. Weitere Infos zur Software findest du in der LIESMICH-Textdatei.



Erste Schritte am Kicker

Im Vergleich zu den meisten anderen Kickern benötigen hanshanshans-Kicker einen Stromanschluss. Für die Nutzung aller Funktionen sollte weiterhin ein Monitor vorhanden sein, der über ein HDMI Kabel mit dem Kicker bzw. dem externen Computer verbunden wird.

Anschlüsse

Anschluss	Vorhanden in Version	Ort	Funktion
Kaltgeräteanschluss	Private / Public	Unterseite des Kickers	Stromanschluss für den Kicker (und den Computer, falls verbaut)
USB-Anschluss	Private / Public	Unterseite des Kickers	USB-Verbindung zum Computer
HDMI-Anschluss	Public mit verbautem Computer	Unterseite des Kickers	Verbindung mit einem externen Monitor

(Weitere Anschlüsse findest du im Abschnitt Platinenanschlüsse)

Bedienelemente

hanshanshans-Kicker haben zwei Schalter/Taster, die sich in der Ballschale befinden.

Schalter	Vorhanden in Version	Ort	Funktion
Unterer Button	Private / Public	Ballschale	Spielwechsel / Spielstart / / Tor zurücksetzen / Spielabbruch (nur Private) / Ball freigeben (nur Public)
Oberer Button	Private / Public	Ballschale	Farbänderung

In der Version für Kartenzahlung oder externe Zahlssysteme befindet sich der untere Button unterhalb des Monitors.

Einschalten/Ausschalten

Beim Ein- und Ausschalten muss je nach Version unterschiedlich vorgegangen werden:

- **Version mit eingebautem Computer (Premium-Version)**
 - **Einschalten:** Verbinde den Kicker mit dem Strom. In der aktuellen Version schaltet sich der Computer sofort mit ein. Falls nicht, schalte den Kicker über den Netzschalter an der Unterseite des Kickers an. Daneben befindet sich ein kleines Loch. Wenn du deinen Finger durch das Loch steckst und seitlich bewegst, kannst du so den Computer des Kickers einschalten. (Druckknopf spürbar). Der Computer fährt dann hoch und du solltest auf deinem Bildschirm ein Bild erkennen. Falls du ein Windows-Passwort nutzt, musst du dies dann mithilfe der kabellosen mitgelieferten Tastatur eingeben. Wir empfehlen jedoch kein Windows-Passwort einzurichten, damit der Computer ohne zusätzliche Schritte startet. Weitere Schritte findest du unter Software.
 - **Ausschalten:** Fahre den Computer herunter (Steuerung über kabellose Tastatur). Wahlweise kannst du auch den Knopf im Loch drücken, woraufhin der Computer ebenfalls herunterfährt. Trenne den Kicker vom Strom oder schalte ihn über den Netzschalter aus.

- **Version ohne eingebauten Computer**

- **Einschalten:** Verbinde den Kicker einfach mit dem Strom.
- **Ausschalten:** Trenne den Kicker vom Strom

Schalter in der Ballschale / Monitorhalterung

Unterer Button:

Die Funktion des blauen Buttons hängt von der Version, den Einstellungen und vom Status des Kickers ab. Er befindet sich bei der Münz-Version in der Ballschale, in der Kartenversion neben dem Zahlterminal in der Monitorhalterung.

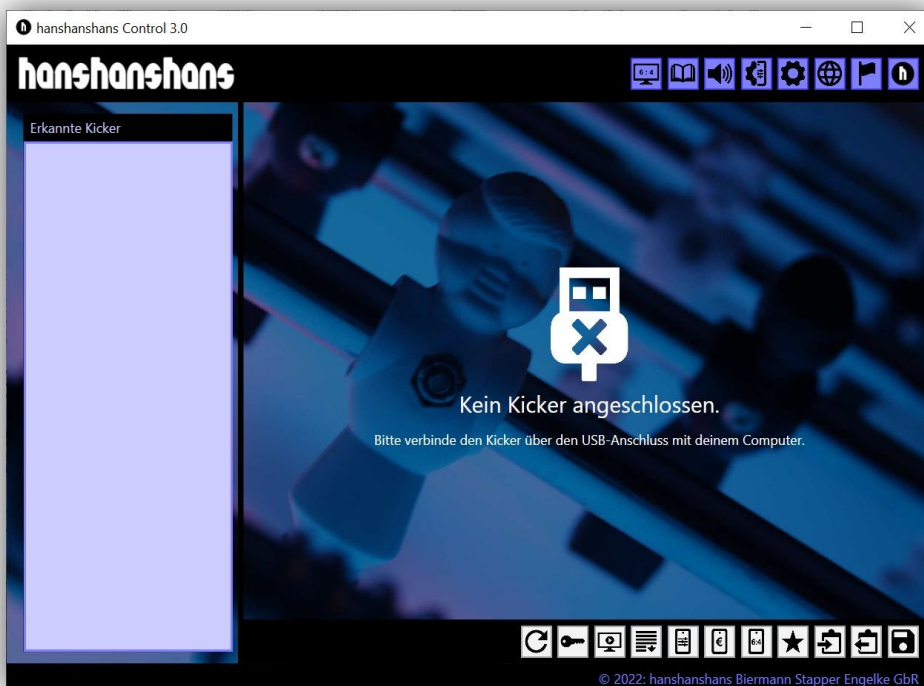
- Vor dem Spiel: Kurzes Drücken der Taste wechselt die Spielvariante zwischen Standard, Serie, Trinkspiel und Partyspiel. Durch langes Drücken der Taste wird ein Spiel gestartet.
- Im Spiel: Kurzes Drücken der Taste kann im Standardspiel und Trinkspiel ein Tor zurücksetzen. Ob dies möglich ist, hängt von der Konfiguration der Spiele ab. Bei der Public-Version des Kickers öffnet langes Drücken der Taste manuell die Ballsperren (nur falls vorher bezahlt wurde). Bei der Private-Version des Kickers bricht langes Drücken der Taste das Spiel ab.

Oberer Button:

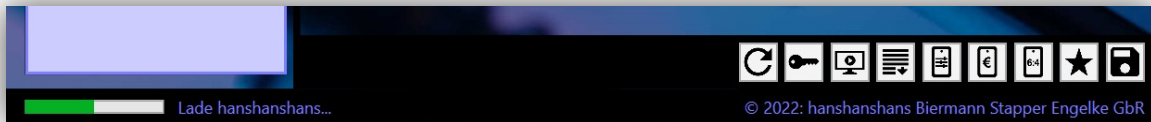
- Kurzes Drücken der Taste stellt die Farbe um.
- Langes Halten der Taste stellt die Farbe stufenlos um.

Erste Schritte in der Software

Wenn du hanshanshansControl startest, erscheint der Startbildschirm.



Sofern du einen Kicker über USB mit dem Computer verbunden hast, wird dieser automatisch vom Computer erkannt und es erscheint der Ladebalken.



Danach hast du Zugriff auf die Einstellungen des Kickers. Sollte kein Ladebalken angezeigt werden, entferne das USB-Kabel noch einmal und wiederhole den Vorgang.

Bildschirmelemente

Kicker-Liste

Auf der linken Seite befindet sich die Liste mit den angeschlossenen Kickern. Wenn du mehrere Kicker anschließt, werden diese beim Programmstart nacheinander eingelesen und der Liste hinzugefügt. Wenn du einen Kicker in der Liste anklickst, hast du über die verschiedenen Tabs auf der rechten Seite Zugriff auf die Einstellungen und Informationen des Kickers.



Oberes Menü

Das obere Menü enthält allgemeingültige Funktionen, die sich nicht auf einen konkreten Kicker beziehen. Alle Einstellungen, die du in diesem Bereich änderst, werden automatisch gespeichert.

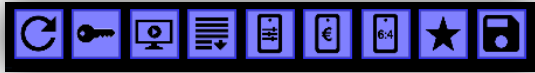


Die Buttons im Überblick:

- **Spielstandanzeige:** Öffnet die Einstellungen für die Spielstandanzeige. Hiermit können auf einem Monitor die Spielstände von einem oder mehreren Kickern angezeigt werden (siehe Abschnitt Spielstandanzeige).
- **Spiel-Historie:** Hier kannst du die gespielten Spiele anzeigen lassen, verwalten und z.B. als Excel-Tabelle speichern (siehe Abschnitt Manuelle Verwaltung und Excel-Export).
- **Sound-Einstellungen:** Öffnet die Audioeinstellungen für alle Kicker (siehe Abschnitt)
- **Fernbedienung für Online-Kicker:** Zeigt die Einstellungen für Online-Kicker Fernbedienungen an (siehe Abschnitt Fernbedienung).
- **Allgemeine Einstellungen:** Hier kannst du z.B. das Programmstart-Verhalten der Software festlegen (siehe Abschnitt Automatischer Start) und weitere grundsätzliche Einstellungen wählen
- **hanshanshans-Webseite aufrufen:** Auf unsere Webseite findest du aktuelle News, Monitor- und Soundpakete für deinen Kicker, die neueste Software und vieles mehr.
- **Sprache ändern:** Änderung der Sprache der Software. Achtung: Die Sprache des Kickers kannst du so nicht ändern (siehe dazu Abschnitt Einstellungspakete)
- **Über hanshanshansControl:** Anzeige von Detailinformationen zur Software hanshanshansControl.

Unteres Menü

Das untere Menü enthält den Schnellzugriff auf alle Funktionen des in der linken Kicker-Liste ausgewählten Kickers. D.h. sobald du einen anderen Kicker auswählst, beziehen sich alle Funktionen auf den neu ausgewählten Kicker. Wenn Symbole grau unterlegt sind, ist diese Funktion nicht verfügbar. Das kann sowohl am aktuellen Status des Kickers als auch an deinen Benutzerrechten liegen.



Die Buttons im Überblick:

- **Kicker-Einstellungen neu laden:** Falls das Laden des Kickers nicht funktioniert haben sollte, kannst du es über diesen Button erneut ausführen. Wahlweise kannst du auch einfach F5 drücken.
- **Benutzerrechte des Kickers ändern:** Hier öffnet sich das Login-Fenster (siehe Abschnitt Login).
- **Schnellzugang zur Spielstandanzeige:** Öffnet die Spielstandanzeige für diesen Kicker. Es werden die Einstellungen verwendet, die du vorher über das obere Menü gesetzt hast (siehe Abschnitt Spielstandanzeige).
- **Spielergebnisse aufzeichnen:** Aktiviert das Aufzeichnen der Spiele in einer Text-Datei (gameLog.log im Ordner *history* des Installationsverzeichnis).
- **Fernbedienungszugriff erlauben:** Aktiviert den Zugriff auf die Farb-/Spielernamen-Einstellungen über dein Smartphone (siehe Abschnitt Fernbedienung).
- **Bargeldloses Zahlen:** Hier kannst du die PayPal/ Google Pay/ Apple Pay-Zahlung aktivieren bzw. deaktivieren.
- **Spielstand online streamen:** Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird der Spielstand ins Internet übertragen. Du kannst diesen dann über einen anderen Computer oder über dein Smartphone abrufen (siehe Abschnitt Live-Spielstand).
- **Einstellungspaket-Datenbank:** Überschreiben der Kicker-Einstellungen mit fertigen Einstellungspaketen (Siehe Abschnitt Einstellungspakete).
- **Kicker-Einstellungen speichern:** Schreibt alle Einstellungen auf den Kicker. Der Vorgang kann je nach Einstellungen eine Zeit lang dauern. Es wird dann ein Ladebalken angezeigt. Sobald du Einstellungen im Programm änderst, die noch nicht auf dem Kicker gespeichert wurden, leuchtet der Button rot.

Tab-Menü

Das Tab-Menü zeigt dir alle Einstellungsmöglichkeiten und Informationen zum aktuell ausgewählten Kicker an. Sofern du nicht in den Kicker eingeloggt bist, hast du nur die Möglichkeit Farben und Spielernamen zu ändern, für weitere Einstellungsmöglichkeiten benötigst du die Zugangsdaten des Kickers, die du von uns erhalten haben solltest (siehe Abschnitt Login).

Alle Tabs im Überblick:

Tab Name	Sichtbar als	Funktionen
Übersicht	Gast, User, Admin	Anzeige aller wichtigen Informationen, Spielernamen ändern, Seitenwechsel, Uhr stellen, Restguthaben übertragen
Farben	Gast, User, Admin	Spielerfarben + Helligkeit ändern
Technische Daten	User, Admin	Anzeige aller technischen Daten wie Versionsnummern, Spielanzahl und Kicker-Typ, Kicker-Anzeigename ändern
Standardspiel	User, Admin	Einstellungen des Standardspiels
Weitere Spiele	User, Admin	Einstellungen für Serie, Trinkspiel und Partyspiel, Auf Standardspiel zurücksetzen, Spielbeschreibungen ein/ausschalten
Anzeige & Steuerung	User, Admin	Displaytexte, Buttonsperrung, Testmodus
Import/Export	User, Admin	Einstellungspakete importieren und speichern, Firmware-Update, Online-Funktionen, Datenspende, Fehlerbericht senden
Bezahlung	Admin	Standardpreis festlegen, Sonderpreise festlegen, Grattispiele einstellen

Login

Es gibt 3 Möglichkeiten sich auf dem Kicker einzuloggen

- Doppelklick auf den Kicker in der Listenansicht auf der linken Seite des Fensters

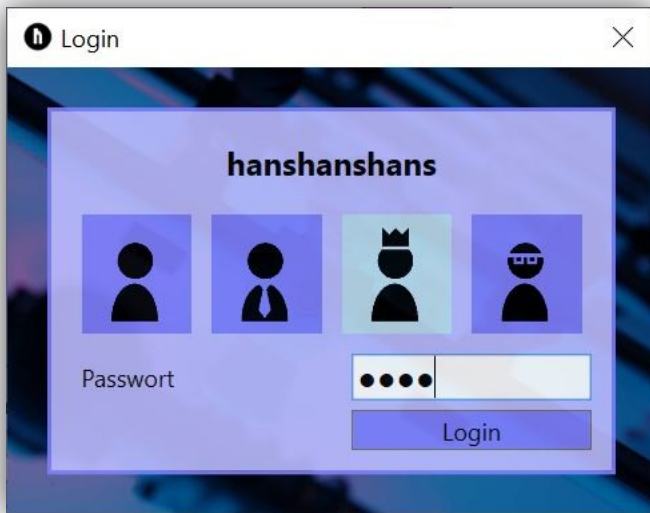


- Klicken des Buttons mit dem Schlüsselsymbol im unteren Menü



- Drücke die Tasten STRG und L gleichzeitig

Danach sollte das Login-Fenster erscheinen. Der Login gilt jeweils für den in der linken Liste ausgewählten Kicker. Sollten mehrere Kicker an einem Computer angeschlossen sein, so muss der Login für jeden Kicker separat erfolgen.



Die vier Figuren stehen jeweils für die 4 Sicherheitslevel auf dem Kicker.

- **Gast:** Kann nur Farben und Spielernamen einstellen
- **Benutzer:** Alle Einstellungen, die nicht die Bezahlung betreffen, sind freigeschaltet
- **Admin:** Alle Einstellungen sind möglich
- **Entwickler:** Admin-Rechte + Setzen von Basiseinstellungen des Kickers (Nur für firmeninterne Entwicklung und spezielle Einstellungen)

Je nach Vertrag mit uns, hast du von uns ein 4-stelliges Zugangspasswort für den entsprechenden Sicherheitsbereich erhalten. Falls du dein Passwort vergessen haben solltest, melde dich einfach bei uns.

Passwort ändern

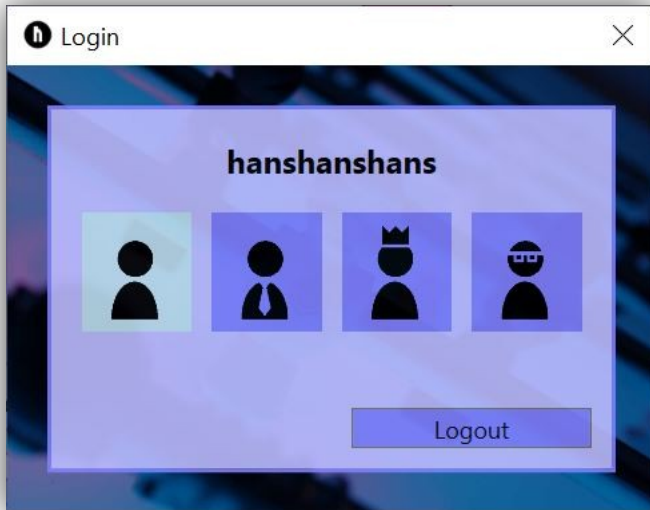
Als Admin oder User kannst du selbst ein neues Passwort festlegen. Klicke dazu auf das Stiftsymbol.

Gib dann das von uns erhaltene Passwort ein und wähle ein neues Passwort (4-stelliger Zahlencode).

Wichtig: Notiere das neu festgelegte Passwort. Wir haben keine Einsicht, wie dein vergebenes Passwort lautet.

Logout

Wenn du alle Einstellungen vorgenommen hast, vergiss nicht, dich wieder auszuloggen, um den unberechtigten Zugriff auf den Kicker zu verhindern. Ansonsten bleibst du so lange eingeloggt, bis der Kicker vom Strom getrennt wird.



Für den Logout einfach Gast auswählen und dann auf den Logout Button klicken.

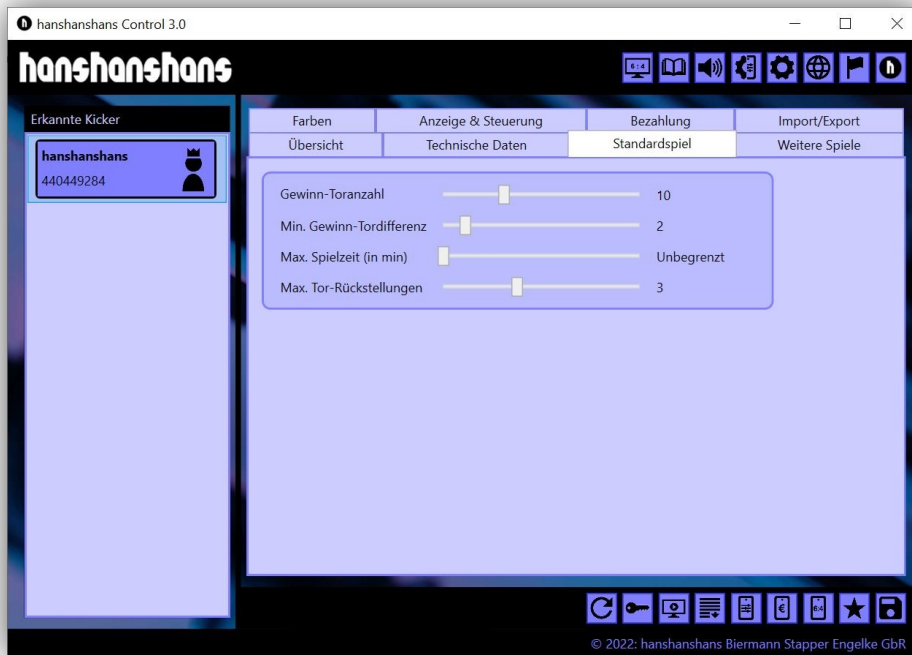
Spieleinstellungen ändern

Die Spieleinstellungen befinden sich grundsätzlich in den Tabs *Standardspiel* und *Weitere Spiele*. Wir empfehlen die Standardeinstellungen beizubehalten, sie können jedoch individuell angepasst werden.

- **Standardspiel**

Die Einstellungen zum Standardspiel befinden sich unter dem Tab *Standardspiel*

- **Gewinn-Toranzahl:** Wie viele Tore müssen (mindestens) erzielt werden, um das Spiel zu beenden?
- **Min. Gewinn-Tordifferenz:** Mit welcher Tordifferenz kann das Spiel gewonnen werden? Beispielsweise wird bei einem Wert 2 nach einem Spielstand 9:9 eine Verlängerung bis 11 gespielt.
- **Max. Spielzeit:** Nach welcher Zeit soll das Spiel beendet werden? Diese Einstellung ist vor allem für Bars interessant. Wir empfehlen hier für Bars eine Spielzeit von 20 Minuten. Wenn die Spielzeit begrenzt wird, kann ein Spiel auch unentschieden enden.
- **Max. Torrückstellungen:** Wie oft kann über die blaue Taste in der Ballschale ein Tor zurückgesetzt werden? Wir empfehlen hier einen Wert von 1 oder 2. Zu viele Rückstellungen können zu einem Missbrauch der Funktion und so zu einem deutlich längeren Spiel führen. Die maximalen Torrückstellungen beziehen sich sowohl auf das Standardspiel als auch auf das Trinkspiel. Bei Serienspiel und Partyspiel gibt es keine Rückstellungsmöglichkeit, da Spielstände sehr häufig wechseln können und eine Rückstellung verwirrend wäre.



- **Weitere Spiele**

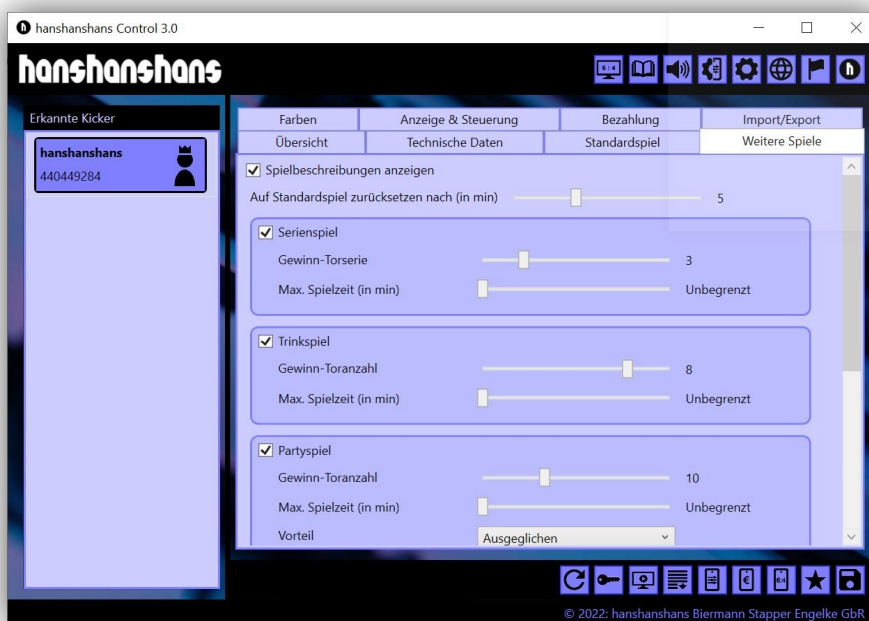
Die Einstellungen zum Serienspiel/Trinkspiel und Partyspiel befinden sich unter dem Tab *Weitere Spiele*. Alle Sonderspiele können je nach Wunsch einzeln aktiviert/deaktiviert werden.

- **Spielbeschreibungen anzeigen:**

Wenn der Haken gesetzt ist, wird beim Auswählen des Spiels über die blaue Taste eine kurze Spielbeschreibung im Display eingeblendet.

- **Auf Standardspiel zurücksetzen nach (in min):**

Diese Einstellung sorgt dafür, dass wenn der Kicker eine gewisse Zeit nicht genutzt wird, die Auswahl der Spielvariante automatisch auf Standard zurückschaltet. Gerade für öffentlich aufgestellte Kicker ist diese Einstellung empfehlenswert, da sonst die Spielvariante des vorherigen Nutzers versehentlich genutzt werden könnte.



o **Serienspiel**

Hier gilt es, eine definierte Serie an Toren zu schießen, um das Spiel zu gewinnen. Schießt Spieler A ein Tor, beginnt seine Serie, schießt er ein weiteres, erhöht er seine Serie. Schießt Spieler B hingegen ein Tor, wird der Spielstand von Spieler A wieder genullt und Spieler B beginnt seine Serie.

Einstellungen:

- Gewinn-Toranzahl festlegen
- Maximale Spielzeit einstellen oder unbegrenzte Zeit wählen

o **Trinkspiel**

Dieser Modus funktioniert ähnlich wie der Standardmodus. Dein Ziel ist es, eine festgelegte Anzahl von Toren zu erreichen. Wenn ein Tor fällt, wird ein Symbol eingeblendet, das dem Spieler einen Shot zulöst.

Einstellungen:

- Gewinn-Toranzahl festlegen
- Maximale Spielzeit einstellen oder unbegrenzte Zeit wählen

o **Partyspiel**

Im Partyspiel wechseln während des Spiels verschiedene Aktionen durch, welche die Spielregeln zeitweise ändern. Die Aktionen werden jeweils durch die Displays und Lichteffekte angezeigt. Ziel ist es, wie auch beim Standardspiel, eine vorgegebene Anzahl von Toren zu erreichen.

Einstellungen:

- Vorteil für Spieler A oder B einstellen
- Nur beidseitige Aktionen:
Jede Aktion erscheint nur noch für beide Seiten gleichzeitig
(Für Bars empfohlen, einseitige Aktionen können für unerfahrene oder angetrunkene Personen verwirrend sein)
- Gewinn-Toranzahl festlegen
- Maximale Spielzeit einstellen oder unbegrenzte Zeit wählen
- Einzelne Aktionen aktivieren/deaktivieren



Wenn der Raum nicht komplett abgedunkelt werden kann, sollte die Geist-Aktion deaktiviert werden. Bars sollten den „Bar-Standard“ wählen.

Updates

Deinen hanshanshans-Kicker kannst du kostenlos auf den neuesten Stand bringen, um neue Funktionen zu erhalten oder Fehler zu beheben.

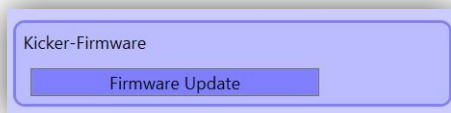
Software-Update

8. Als erstes solltest du die aktuelle Version der hanshanshansControl-Software herunterladen und installieren (siehe Abschnitt Softwareinstallation). Du musst deine alte Version der Software nicht deinstallieren, die Installation überschreibt die alte Version. Deine Einstellungen im Programm und die heruntergeladenen Monitor- und Sound-Pakete bleiben dabei erhalten.

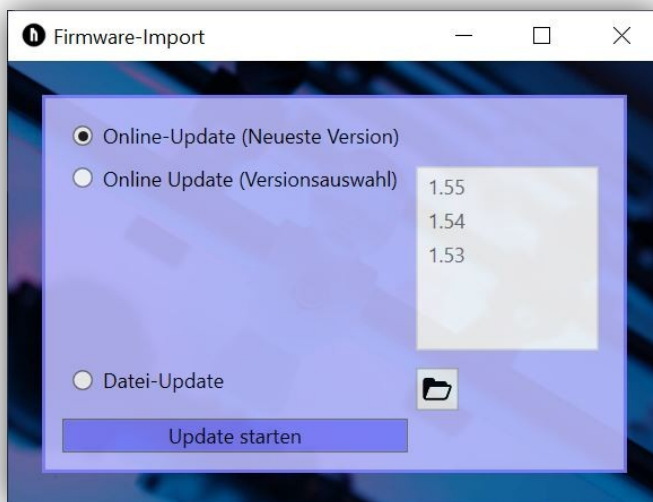
Firmware-Update

Alle Funktionen des Kickers, für die du keinen Computer anschließen musst, laufen über die Firmware. Für ein Firmware-Update muss der Kicker mit einem Computer verbunden sein und sollte möglichst über eine Internetverbindung verfügen.

- Um deine Firmware upzudaten, klicke im Tab *Import/Export* auf den Button *Firmware Update*.



- Danach öffnet sich der Update-Dialog:
Im Regelfall kannst du hier *Online-Update (Neueste Version)* auswählen. Wenn du jedoch eine bestimmte, ältere Firmware-Version nutzen möchtest, wähle *Online Update (Versionsauswahl)*. Wenn du keine Internetverbindung an deinem Kicker hast, kannst du die Firmware auch über eine Hex-Datei, die du von uns auf Anfrage erhältst, auf den neueste Stand bringen.



- Klicke auf *Update starten*, um die Installation der neuen Firmware durchzuführen.
- Wichtig: Solange der Ladebalken angezeigt wird, auf keinen Fall das USB-Kabel entfernen, da der Kicker bei unvollständiger Firmware-Version nicht mehr nutzbar ist!

Einstellungspaket Update

Unter gewissen Umständen, vor allem dann, wenn nach einem Firmware Update unerwünschte Effekte im Kicker auftreten, kann es helfen, den Kicker über ein Einstellungspaket auf Werkseinstellungen zurückzusetzen. Wie du das machst, findest du im nächsten Abschnitt.

Einstellungspakete

Einstellungspakete können sowohl Einstellungen enthalten, die du auch selbst ändern kannst (wie z.B. Spielfeldfarbe oder Gewinn-Toranzahl), als auch weitere Einstellungen, die nur über Einstellungspakete gesetzt werden können. Du kannst diese Pakete beispielsweise nutzen, um die Sprache des Kickers zu ändern, alternative Lichteffekte zu nutzen oder speziell von uns für dich konfigurierte Einstellungen zu setzen. Auch kannst du selbst aus all deinen Einstellungen des Kickers ein Einstellungspaket erstellen, um es zu sichern, bevor du neue Einstellungen ausprobieren möchtest oder um es an eine andere Person zu geben.

Einstellungspaket importieren

Du kannst Einstellungspakete entweder über unsere Online-Datenbank, über eine Datei oder direkt von einem anderen Kicker importieren. Die Schritte im Detail:

Von der Online-Datenbank:

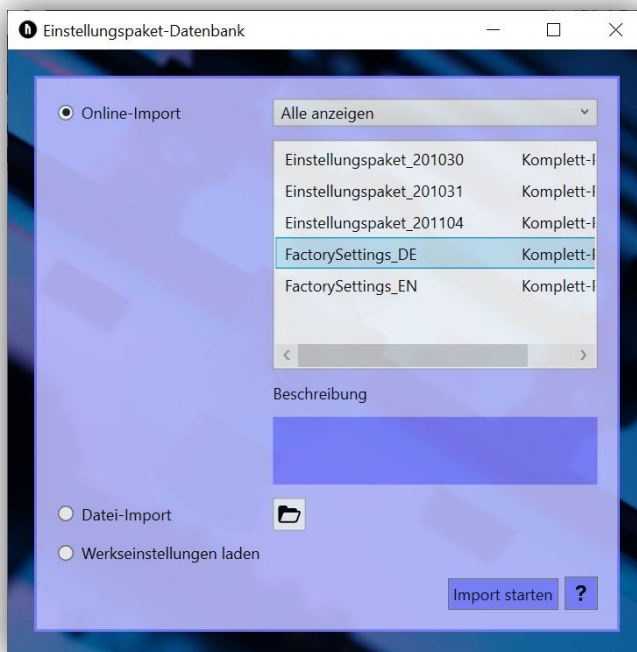
- Klicke im Tab *Import/Export* auf *Importieren*:



Oder direkt unten im Menü auf das Stern-Symbol:



- Der Import-Dialog öffnet sich:



Wähle ein Einstellungspaket aus und klicke auf *Import starten*.

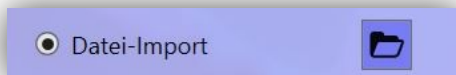
- Um die Einstellungen auf dem Kicker zu speichern, klicke auf das Speichern-Symbol:



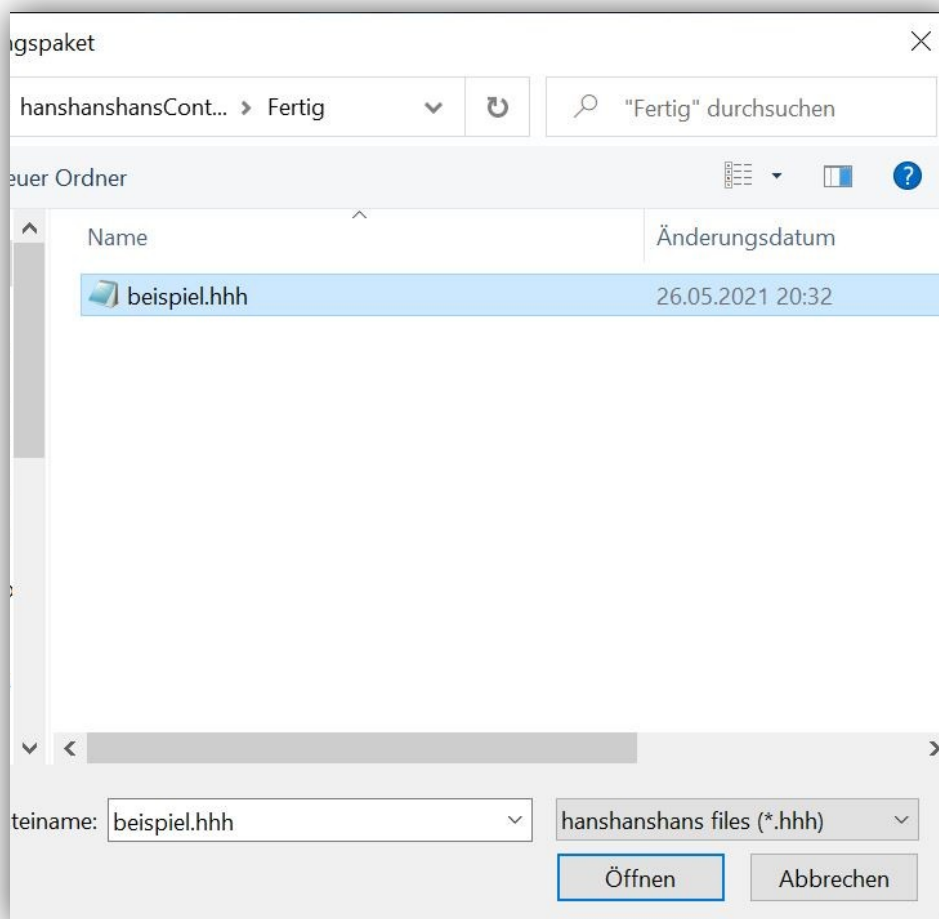
Von Datei:

Für den Import von einer Datei benötigst du eine Datei mit der Endung .hhh. Diese erhältst du entweder von uns oder kannst sie selbst durch einen Einstellungspaket-Export erstellen.

- Wähle *Datei-Import* und klicke dann auf das Ordner-Symbol:



- Suche die gespeicherte hhh-Datei auf deiner Festplatte und wähle sie aus, dann klicke auf *Öffnen*:



- Um die Einstellungen auf dem Kicker zu speichern, klicke auf das Speichern-Symbol:



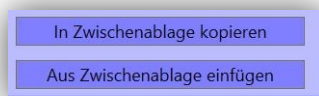
Von einem anderen Kicker:

Um die Einstellungen von einem Kicker direkt auf einen anderen Kicker zu schreiben, müssen beide über USB mit demselben Computer verbunden sein.

- Wähle in der linken Liste den Kicker aus, dessen Einstellungen zu kopieren möchtest.
- Klicke im Tab *Import/Export* auf *In Zwischenablage kopieren*:



- Jetzt befinden sich die Einstellungen des Kickers in der Zwischenablage. Der Button *Aus Zwischenablage einfügen* wird freigeschaltet.



- Wähle nun in der linken Liste einen beliebigen weiteren angeschlossenen Kicker aus und füge über diesen Button die Einstellungen in diesen Kicker ein.
- Um die Einstellungen auf dem Kicker zu speichern, klicke auf das Speichern-Symbol:



Einstellungspaket exportieren

Du kannst Einstellungspakete als Datei speichern. Dadurch kannst du die aktuellen Einstellungen sichern bevor du neue Einstellungen ausprobierst, oder die Einstellungen an einen anderen Kicker übergeben.

- Klicke im Tab *Import-Export* im Bereich *Einstellungspakete* auf *Als Datei speichern*.
- Danach legst du den Speicherort und den Dateinamen fest und drückst auf *Speichern*.

Auf Werkseinstellungen zurücksetzen

Wenn du alle Einstellungen wieder auf den von uns festgelegten Standard (der wahrscheinlich auch bei der Auslieferung des Kickers gesetzt war) zurücksetzen willst, führe folgende Schritte durch:

- Klicke im Tab *Import/Export* auf *Importieren*:



Oder direkt unten im Menü auf das Stern-Symbol:



- Wähle *Auf Werkseinstellungen zurücksetzen* und klicke auf *Import starten*.
- Um die Einstellungen auf dem Kicker zu speichern, klicke auf das Speichern-Symbol:



Spielstandanzeige

Die Spielstandanzeige dient zur Darstellung des aktuellen Spielstands von einem oder mehreren Tischkicker. Dabei können die Kicker sowohl über USB mit dem Computer verbunden sein als auch als Online-Kicker hinzugefügt werden. Dir stehen viele Designmöglichkeiten für diese Anzeige zur Auswahl. Auf Nachfrage erstellen wir dir auch personalisierte Designs.

Wofür brauche ich das?

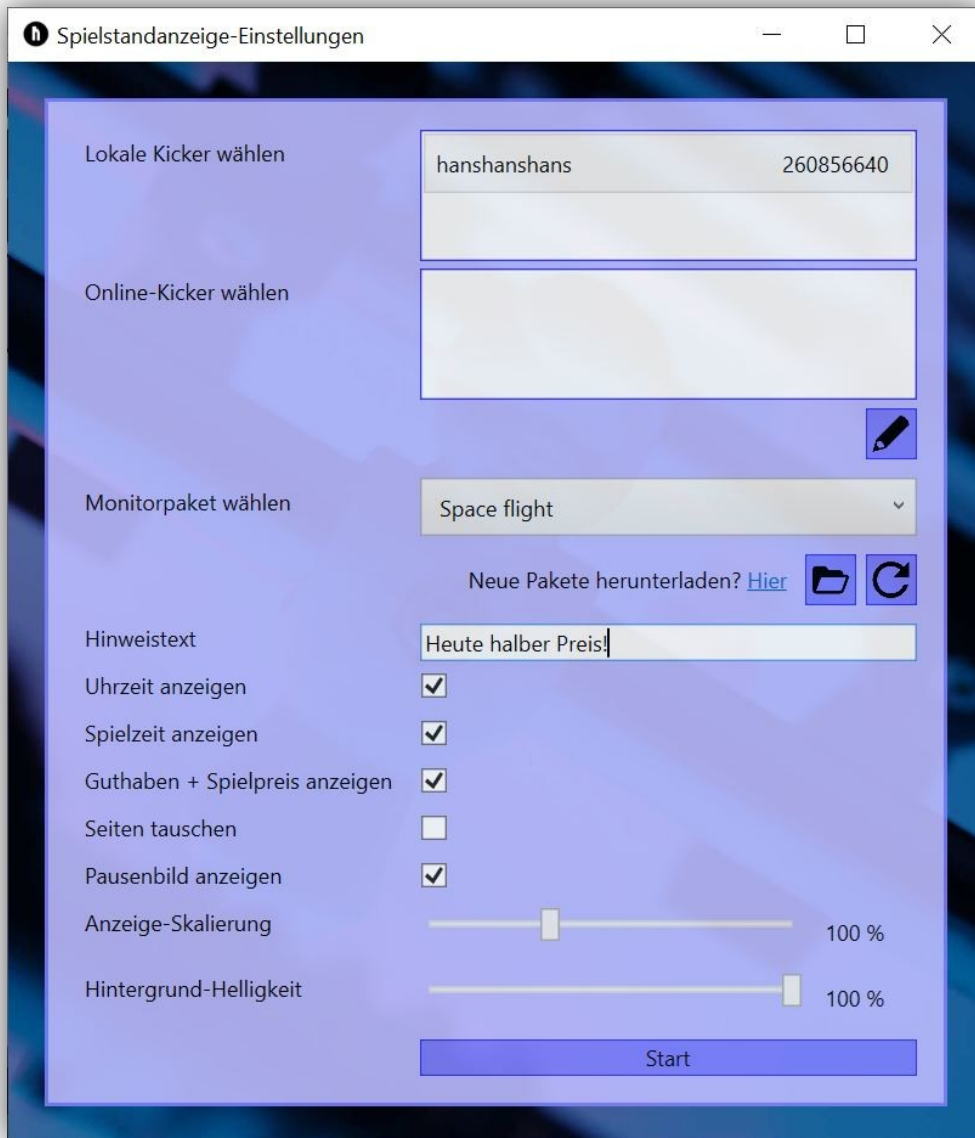
- Der Spielstand wird gut sichtbar in das Spielfeld eingeblendet. Jedoch kann es bei hoher Zuschaueranzahl vorkommen, dass die Leute in der zweiten Reihe nicht genug mitbekommen. Ein großer Bildschirm an der Wand kann da hilfreich sein.
- Gerade für Turniere mit mehreren Kickertischen ist eine Spielübersicht mit allen bereits gespielten Partien sehr praktisch.
- Wenn man bereits an der Theke sieht, ob und wie lange ein Kicker noch in Benutzung ist, weiß man jederzeit, ob sich der Weg zum Kicker lohnt.
- Da hanshanshans-Kicker verschiedene Spielvarianten haben, bietet ein Bildschirm die Möglichkeit, sich die Spielbeschreibung anzeigen zu lassen.

Generelle Einstellungen

- Klicke auf das Monitor-Symbol im oberen Menü:

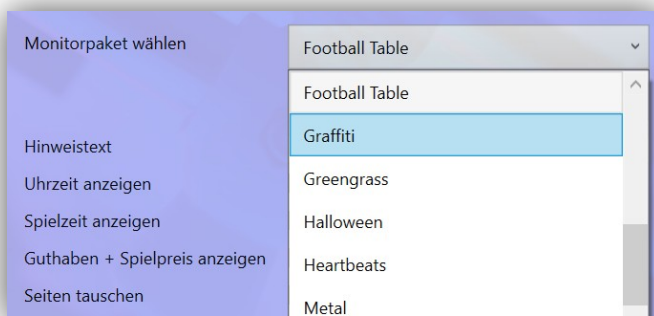


- Die Spielstandanzeige-Einstellungen werden geöffnet.



Alle hier geänderten Einstellungen werden automatisch gespeichert und sind auch beim nächsten Programmstart weiterhin vorhanden.

- Wähle die lokalen Kicker + Online-Kicker aus, die du nutzen willst. Es können bis zu 4 Kicker gleichzeitig dargestellt werden (abhängig vom genutzten Monitorpaket).
- Wähle ein Monitorpaket:



Sollte die Liste leer sein, kannst du dir auf unserer Webseite Monitorpakete herunterladen und installieren (siehe dazu Abschnitt Download und Installation neuer Monitorpakete)

- Setze folgende Einstellungen:
 - **Hinweistext:** Lege einen Hinweistext fest. Dieser Text wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Damit kannst du zum Beispiel auf eine Happy-Hour oder eine Sonderaktion in deiner Bar hinweisen. Wenn du keinen Text nutzen willst, lasse das Feld einfach leer.
 - **Uhrzeit anzeigen:** Wenn der Haken gesetzt ist, wird die aktuelle Uhrzeit der Kicker-Uhr auf der Spielstandanzeige dargestellt (nicht die Windows-Systemzeit). Das ist vor allem dann wichtig, wenn du zeitabhängige Sonderpreise nutzt.
 - **Spielzeit anzeigen:** Die Spielzeit wird im laufenden Spiel oben mittig in der Spielstandanzeige eingeblendet. Das ist vor allem dann sinnvoll, wenn eine maximale Spielzeit festgelegt ist.
 - **Guthaben + Spielpreis anzeigen:** Dieser Haken sollte für Bezahlkicker immer gesetzt sein. Bei kostenlos nutzbaren Kickern kann der Haken abgewählt sein.
 - **Seiten tauschen:** Hier kannst du festlegen, auf welcher Seite welcher Spieler angezeigt werden soll. Diese Einstellung ist abhängig von der Positionierung des Kickers und des Monitors im Raum. Es handelt sich hierbei um eine rein optische Einstellung des Monitors, die keinerlei Einfluss auf die Spielerseiten im Kicker hat. Die Spielerseite im Kicker stellst du über die Fernbedienung oder den Tab Übersicht ein.
 - **Pausenbild anzeigen:** Das Pausenbild wird eingeblendet, sobald der Kicker einige Sekunden nicht genutzt wird und kein Spiel aktiv ist. Hier kann eine Bedienungsanleitung (oder auch Werbung für Aktionen in der Bar) eingeblendet werden. Wenn du ein eigenes Pausenbild haben möchtest, schreib uns.
 - **Master-Pausenbild/Pausenvideo (erscheint nur als Admin):** Hier kannst du alle Monitorpaket-Pausenbilder mit einem eigenen Pausenbild überschreiben. Auch Videos sind möglich. Schreibe uns am Besten einfach an und wir helfen dir bei der Einrichtung.
 - **Anzeige-Skalierung:** Die Darstellungsgröße der Spielstandanzeige ist abhängig von deinen Windows-Einstellungen. Öffne einfach die Spielstandanzeige und gucke nach, ob alles wie gewünscht aussieht oder etwa zu klein/zu groß dargestellt wird. Dann kannst du die Skalierung hier ändern.
 - **Hintergrund-Helligkeit:** Sie ist abhängig vom genutzten Monitor. Wenn dir der Monitor zu hell ist, kannst du sie hier herunterregeln.
- Drücke auf den Start-Button. Die Spielstandanzeige öffnet sich.



- Schließen kannst du die Anzeige über die ESC-Taste oder indem du die Maus rechts oben in die Ecke bewegst und auf x klickst.

Monitorpakete

Mithilfe von Monitorpaketen kannst du die aktuellen Spielstände deines Kickers oder gleich mehrerer Kicker in einem Design deiner Wahl anzeigen. Dazu stehen dir zahlreiche Monitorpakete auf unserer Webseite zum Download zur Verfügung.

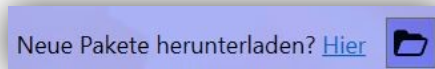
Du hast einen ganz speziellen Wunsch für dein Bildschirm-Design? Vielleicht mit deinem Firmenlogo oder einem bestimmten Foto im Hintergrund? Kein Problem. Wir erstellen dir gerne individuelle Designs. Schreib uns einfach.

Download und Installation neuer Monitorpakete

- Besuche unsere Webseite <http://www.hanshanshans.com> und lade dir dort unter Downloads – Monitorpakete alle Monitorpakete herunter, die dich ansprechen.
- Suche das Verzeichnis, in dem sich die Monitor-Pakete befinden. Dazu hast du 3 Möglichkeiten:
 - Klicke auf die Verknüpfung auf dem Desktop mit dem Namen *Monitorpakete*:



- Öffne in der Software die Spielstandanzeige-Einstellungen und klicke dort auf das Ordner-Symbol:



- Suche manuell den Ordner im Installationsverzeichnis `hanshanshansControl\screens`.
 - Speichere das gewünschte Monitor-Paket in diesem Ordner und entpacke das heruntergeladene Zip-Archiv dort.
 - Dafür Rechtsklick auf die Datei und *Alle extrahieren* wählen.
 - Oder die Software 7-Zip herunterladen und installieren, dann Rechtsklick auf die Datei und *7-Zip – Hier entpacken...* wählen.
 - Öffne `hanshanshansControl` und klicke dort oben auf *Spielstandanzeige*:



Falls die Software bereits geöffnet war, klicke auf den Button *Monitor-Pakete neu einlesen*, damit das neue Paket in der Software erkannt wird. Danach kannst du das heruntergeladene Paket nutzen.

Bildschirmelemente

Ob bestimmte Bildelemente erscheinen, legst du in den Spielstandanzeige-Einstellungen fest. Je nach gewähltem Monitorpaket sind manche Bildelemente verfügbar oder werden nicht angezeigt.



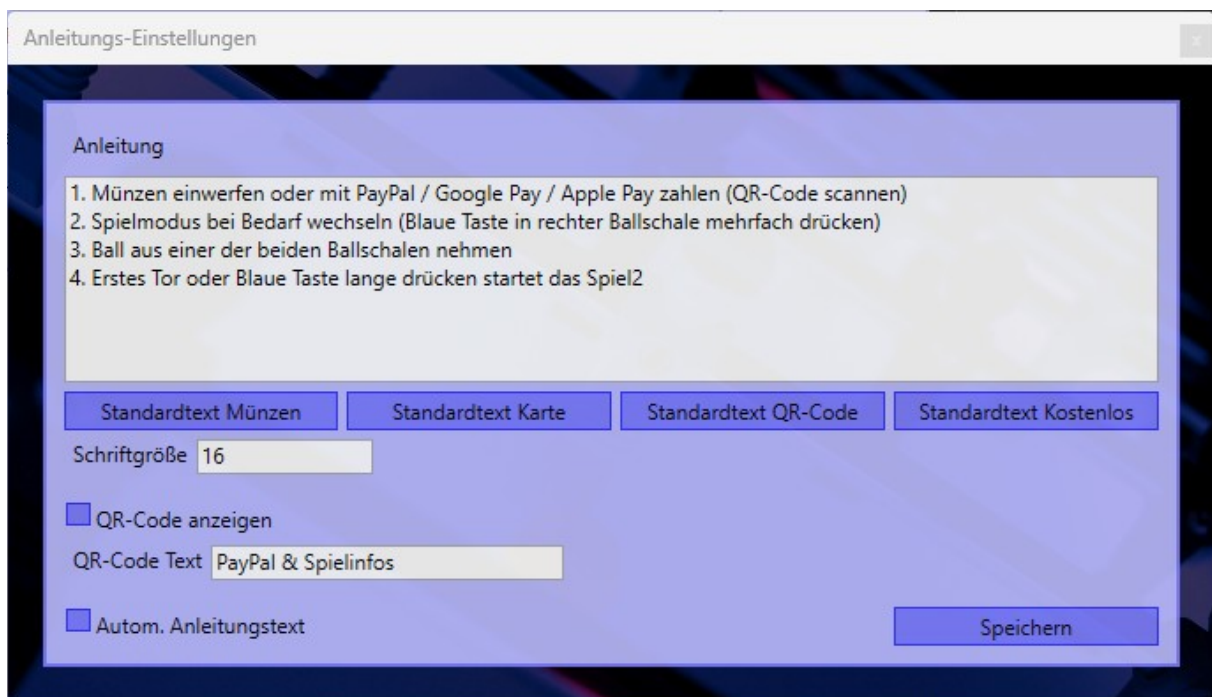
Nummer	Element	Funktion
1	Hinweistext	Bewerben von Aktionen, Hinweise aller Art, die den Spielern mitgeteilt werden sollen.
2	Spielzeit	Anzeige der Spielzeit. Nur sichtbar, wenn das Spiel gerade läuft.
3	Funktions-Buttons	Erscheinen, wenn man die Maus in die Bildschirmcke bewegt. Öffnen der Fernbedienung, Sound-Einstellungen, Fenster schließen
4	Kicker-Anzeigename	Nicht in jedem Paket sichtbar. Kickername änderbar als Admin unter dem Tab <i>Technische Daten</i> .
5	Spielvariante Aktionen und Spielregeln	+ Werden je nach Monitorpaket angezeigt oder ausgeblendet.
6	Spielername und Spielstand	Je nach Monitorpaket wird die gewählte Spielerfarbe angezeigt. Spielernamen und -farben wie in der Software oder Fernbedienung festgelegt. Wenn Position falsch, Seiten tauschen in den Spielstandanzeige-Einstellungen wählen.
7	Spielvariantensymbol / Aktionssymbol	Zeigt gewählte Spielvariante an, in laufendem Spiel wird das aktuelle Aktionssymbol eingeblendet.
8	Tag und Uhrzeit	Darstellung von Datum und Uhrzeit auf dem Kicker. Wenn nicht korrekt, auf dem Tab Übersicht auf <i>Uhrzeit synchronisieren</i> klicken.
9	Guthaben und Spielpreis	Übersicht über den aktuellen Spielpreis und dein Guthaben (Münzeinwurf + PayPal-Guthaben).

Anleitungseinstellungen

Wenn du mit Admin-Rechten im Kicker eingeloggt bist, stehen dir in den Spielstandanzeigeeinstellungen spezielle Anleitungseinstellungen zur Verfügung.

Hier kannst du die angezeigten Texte in der Spielstandanleitung manuell oder automatisch setzen. Bei der Wahl automatischer Texte richtet sich die Anzeige nach der Wahl des Kickertyps in den allgemeinen Einstellungen und nach dem Spielpreis. Dadurch musst du dich nicht selbst um einen korrekten Text kümmern. Besonders dann, wenn du spezielle Anforderungen an den Text hast, kannst du ihn hier fest eintragen.

Zusätzlich kannst du hier auswählen, ob der QR-Code angezeigt werden soll (Bargeldlose Zahlung)



Sound

hanshanshans-Kicker können je nach Ausstattung Sounds wiedergeben oder an deinen Computer oder deine Hi-Fi-Anlage übertragen. Wählbar sind verschiedene Spielgeräusche für Aktionen wie Tore, geänderte Spielregeln oder Gewinn, sowie auch Hintergrundmusik. Einstellbar sind die Sounds über die Sound-Einstellungen in der Software.

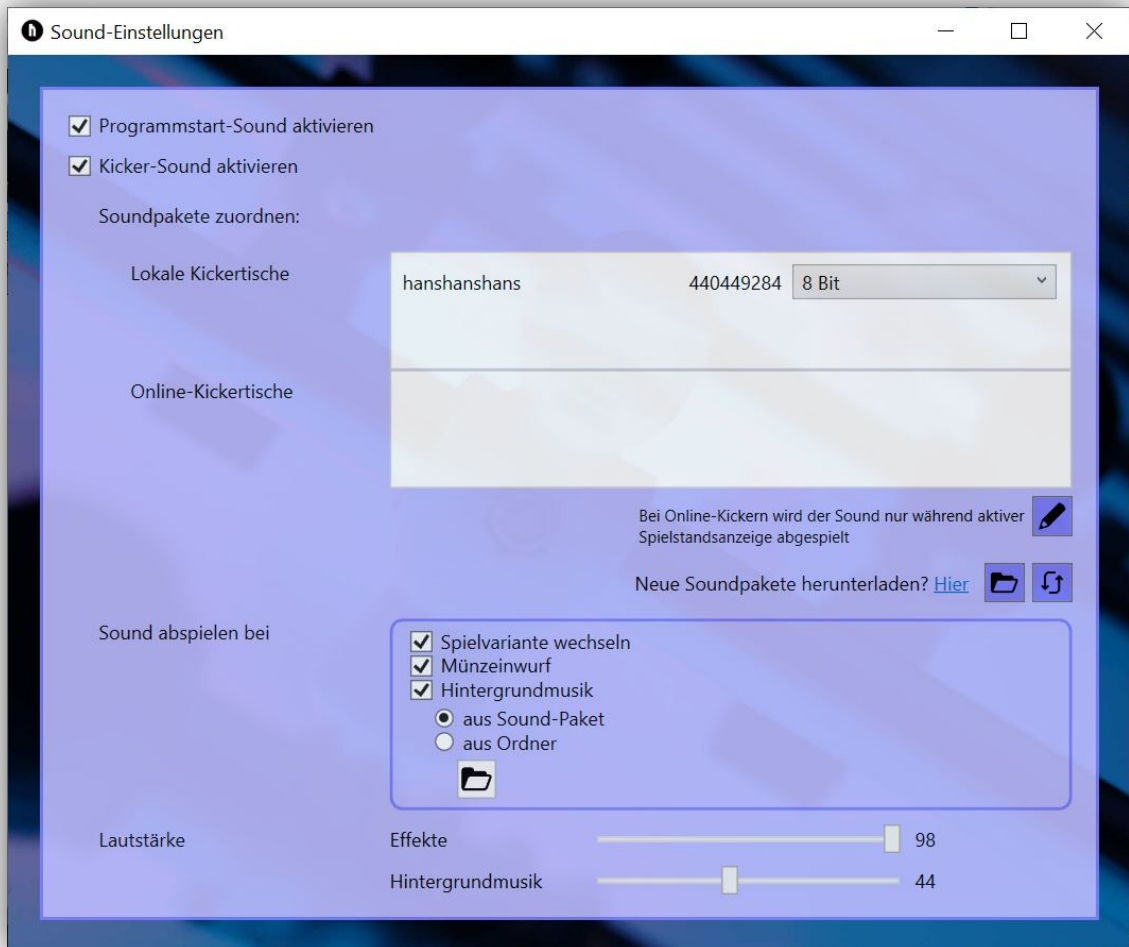
Generelle Einstellungen

- Klicke im oberen Menü auf die Sound-Einstellungen:

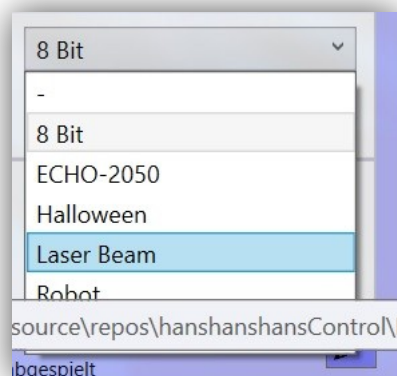


Du kannst es ebenso aus der Spielstandanzeige in der oberen rechten Ecke erreichen.

- Es öffnet sich das Sound-Einstellungen-Fenster:



- Setze folgende Einstellungen:
 - **Programmstart-Sound aktivieren:** Wenn der Haken gesetzt ist, wird beim Starten der Software ein kurzer Sound abgespielt.
 - **Kicker-Sound aktivieren:** Wenn du generell keinen Sound abspielen möchtest, deaktiviere diesen Haken.
 - **Soundpakete zuordnen:** Hier kannst du für jeden Kicker einzeln ein Soundpaket wählen. Ein Soundpaket definiert, wie die Sounds für gewisse Ereignisse klingen. Wenn keine Soundpakete wählbar sind, springe zum Abschnitt Download und Installation neuer Soundpakete.



- Lokale Kicker sind alle Kicker, die du über USB mit deinem Computer verbunden hast.
- Online-Kicker sind alle Kicker, die ihre aktuellen Spielstände ins Internet streamen, also nicht über USB mit deinem Computer, der den Sound abspielt, verbunden sind (siehe auch Abschnitt Fehler: Verweis nicht gefunden)
Wichtig: Sounds von Online-Kickern werden nur dann abgespielt, wenn du die Spielstandanzeige geöffnet hast.
- **Sound abspielen bei:** Gewisse Sounds können unabhängig von den Soundpaketen an/ausgeschaltet werden. Die Hintergrundmusik jedes Soundpakets kannst du auch mit deiner eigenen Musik (mp3-Dateien) überschreiben. Dann werden die im Soundpaket enthaltenen Hintergrundsongs und -geräusche ignoriert und stattdessen die Musik aus dem ausgewählten Ordner gespielt.
- **Lautstärke:** Hier kannst du unabhängig voneinander die Effektlautstärke und die Hintergrundlautstärke einstellen. Die Soundpakete sind jedoch so optimiert, dass in der Regel beide Regler auf 100 stehen sollten.

Download und Installation neuer Soundpakete

Soundpakete enthalten jeweils für alle auftretenden Events des Kickers (z.B. ein Tor oder Münzeinwurf) einen Sound. Du kannst also durch die Wahl eines Soundpaketes bestimmen, wie dein hanshanshans-Kicker klingen soll. Wenn du kein Paket wählst, werden auch keine Töne abgespielt.

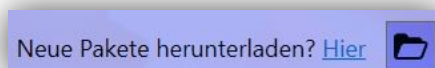
Besuche unsere Webseite <http://www.hanshanshans.com> und lade dir dort unter Downloads – Soundpakete alle Soundpakete herunter, die dich ansprechen.

Die Schritte im Einzelnen:

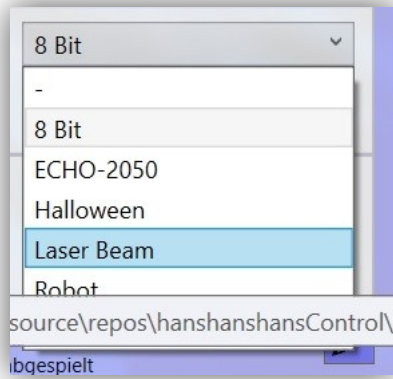
- Suche das Verzeichnis, in dem sich die Monitor-Pakete befinden: Dazu hast du 3 Möglichkeiten:
 - Klicke auf die Verknüpfung auf dem Desktop mit dem Namen *Soundpakete*:



- Öffne in der Software die Sound-Einstellungen und klicke dort auf das Ordner-Symbol:



- Suche manuell den Ordner im Installationsverzeichnis hanshanshansControl\sounds.
- Speichere das gewünschte Soundpaket in diesem Ordner und entpacke das heruntergeladene Zip-Archiv dort.
 - Dafür Rechtsklick auf die Datei und *Alle extrahieren* wählen.
 - Oder die Software 7-Zip herunterladen und installieren, dann Rechtsklick auf die Datei und *7-Zip – Hier entpacken...* wählen.
- Wähle dein Soundpaket aus der Liste aller installierten Pakete aus:



Ist die Liste weiterhin leer, klicke auf *Soundpakete neu einlesen*.

Sounds bei mehreren Kickern

Sind mehrere Kicker an einen Computer angeschlossen, sind folgende Dinge zu beachten:

- Jeder Kicker kann ein anderes Soundpaket nutzen
- Haben die Kicker unterschiedliche Soundpakete, so wird die Hintergrundmusik nach dem Ende eines Songs zufällig aus einem der genutzten Pakete gewählt.
- Jeder neu eintretende Effektsound unterbricht den gerade laufenden Sound, d.h. wenn kurz nachdem ein Tor an Kicker 1 fällt und der Tor-Sound gespielt wird ein Tor an Kicker 2 fällt, wird der Sound von Kicker 1 unterbrochen zugunsten des Torsounds von Kicker 2. Um diesen Effekt zu vermeiden, können die Kicker auch an separaten Computern betrieben werden. Dann werden Sounds auch gleichzeitig gespielt.
- In manchen Soundpaketen werden beim Betreiben von mehreren Kickern weniger Sounds abgespielt

Fernbedienung

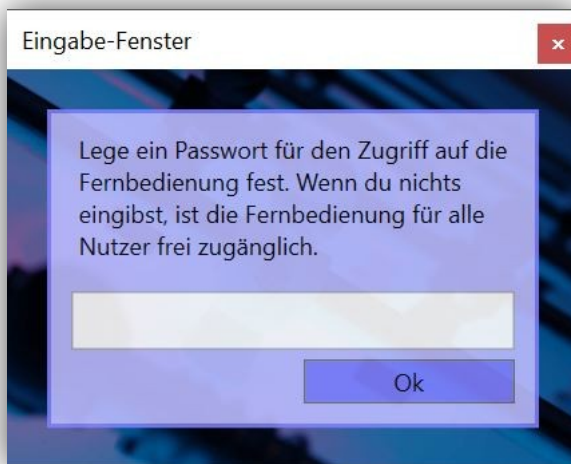
Du kannst deinen hanshanshans-Kicker mit deinem Smartphone oder einem anderen Computer fernsteuern. Dazu muss dein Kicker selbst mit einem Computer verbunden sein (oder einen eingebauten Computer haben). So hast du die Möglichkeit, unkompliziert Farben und Helligkeit sowie (z.B. für Turniere) auch Spielernamen zu ändern.

Einschalten der Fernbedienung

1. Klicke auf *Fernbedienungszugriff erlauben* im unteren Menü:



2. Lege ein Passwort fest. Das Passwort wird bei jedem Zugriff von außen auf deinen Kicker abgefragt. Wenn du kein Passwort festlegst, also das Feld leer bleibt, kann die Fernbedienung ohne Passwortschutz genutzt werden. Da über die Fernbedienung nur Farben und Spielernamen geändert werden können, ist dies keine sicherheitskritische Einstellung.

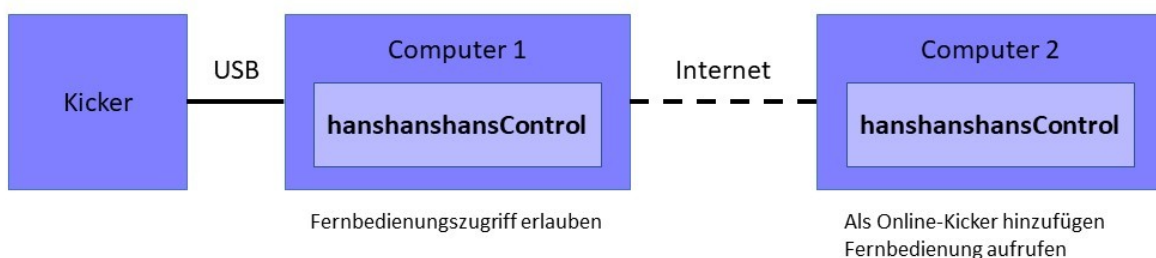


Jetzt kannst du deinen Kicker fernsteuern, sofern dieser eine bestehende Internetverbindung hat. Dazu hast du mehrere Möglichkeiten:

- Aufruf der Fernbedienung mit dem Handy (siehe Abschnitt Webportal)
- Aufruf über einen anderen Computer mit hanshanshansControl

Aufruf über einen weiteren Computer

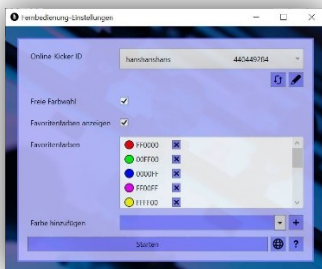
Wenn du deinen Kicker von einem weiteren Computer fernsteuern willst, muss der Aufbau deines Systems so aussehen:



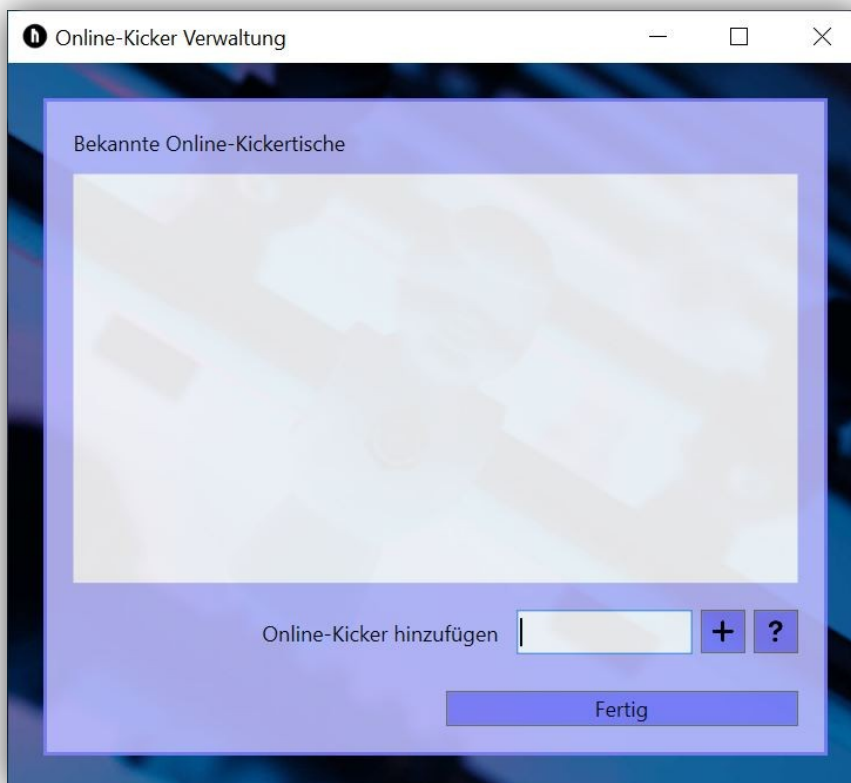
1. Dein Kicker muss über den USB-Anschluss mit einem Computer verbunden werden. Wenn der Kicker einen Computer integriert hat, entfällt dieser Schritt.
2. Auf diesem Computer muss hanshansControl gestartet werden und der Fernbedienungszugriff muss erlaubt sein. Auch eine Internetverbindung muss vorhanden sein.
3. Auf einem zweiten Computer muss ebenfalls hanshansControl gestartet sein.
4. Dort klickst du im oberen Menü auf das Zahnrad /Fernbedienung -Symbol:



Die Fernbedienung-Einstellungen öffnen sich



5. Klicke auf das Stift-Symbol um den Kicker als Online-Kicker hinzuzufügen:



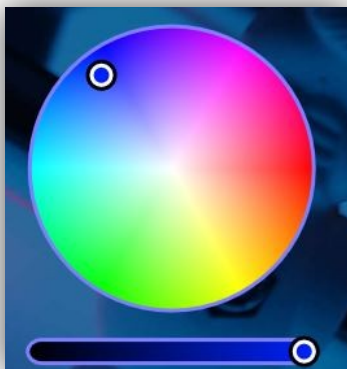
6. Gib die ID deines Kickers ein und drücke auf das Plus-Symbol. Die Kicker-ID kannst du an Computer 1 ablesen.
7. Klicke auf *Fertig*.

8. Wähle den gewünschten Kicker aus und setze die RemoteControl-Einstellungen:



- **Freie Farbwahl:**

Wenn der Haken gesetzt ist, können die Spieler über die Fernbedienung die Farbe und Helligkeit frei wählen. Wird der Haken nicht gesetzt, stehen nur die Favoritenfarben zur Verfügung.



- **Favoritenfarben anzeigen:**

Die Favoritenfarben werden in der Fernbedienung als Farbbuttons dargestellt.



- **Favoritenfarben:**

Die Favoritenfarben können selbst festgelegt werden. Die Anzahl ist variabel. Die Spieler können so schnell zwischen den vorgegebenen Farben wechseln.

9. Klicke auf *Starten*, um die Fernbedienung innerhalb der Software zu starten.
Oder:
Klicke auf das Globus-Symbol, um die Fernbedienung im Browser aufzurufen.

Live-Spielstand

hanshanshans-Tischkicker können den aktuellen Spielstand ins Internet streamen, sobald sie mit einem Computer verbunden sind oder einen Computer integriert haben. Somit kannst du dir den Live-Score z.B. auf einem externen Monitor, einem anderen Computer oder deinem Smartphone anzeigen lassen.

Einschalten von Live-Streaming

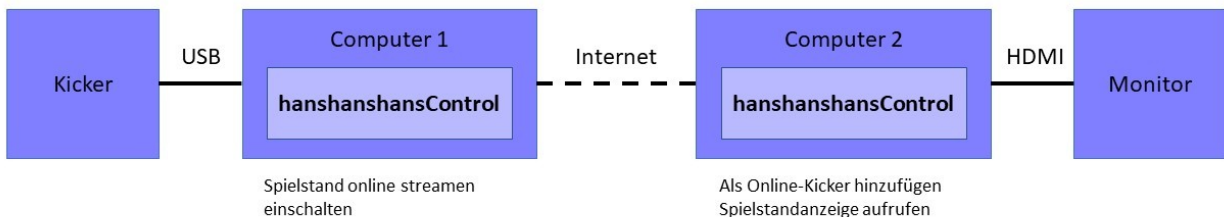
1. Klicke auf *Spielstand online streamen* im unteren Menü:



2. Jetzt kannst du dir den Live-Spielstand entweder über das Webportal anschauen (siehe Abschnitt Webportal)
Oder:
Von einem weiteren Computer mit installiertem hanshanshansControl den Spielstand in der Spielstandanzeige anzeigen lassen.

Aufruf über einen weiteren Computer

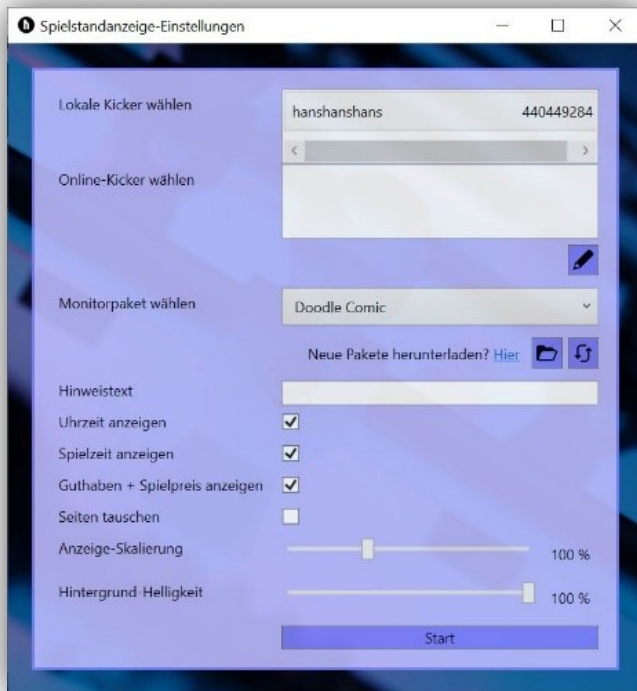
Wenn du deine Spielstände über das Internet auf einen anderen Computer übertragen willst, muss der Aufbau deines Systems so aussehen:



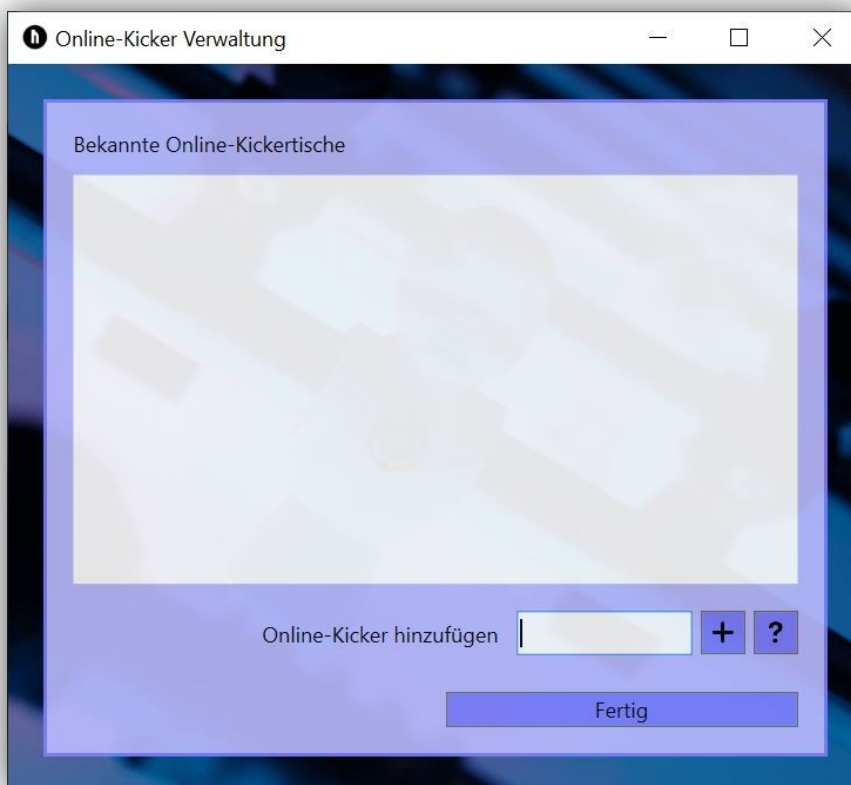
1. Dein Kicker muss über den USB-Anschluss mit einem Computer verbunden werden. Wenn der Kicker einen Computer integriert hat, entfällt dieser Schritt.
2. Auf diesem Computer muss hanshanshansControl gestartet werden und *Spielstand online streamen* muss aktiviert sein. Auch eine Internetverbindung muss vorhanden sein.
3. Auf einem zweiten Computer muss ebenfalls hanshanshansControl gestartet sein.
4. Dort klickst du im oberen Menü auf das Monitor-Symbol:



Die Spielstandanzeige-Einstellungen öffnen sich:



5. Klicke auf das Stift-Symbol um den Kicker als Online-Kicker hinzuzufügen:



6. Gib die ID deines Kickers ein und drücke auf das Plus-Symbol. Die Kicker-ID kannst du an Computer 1 ablesen.
7. Klicke auf *Fertig*.
8. Jetzt kannst du den Online-Kicker auswählen und die Spielstandanzeige wie mit einem lokalen Kicker nutzen (siehe Abschnitt Spielstandanzeige).

Spielhistorie

hanshansControl kann die Ergebnisse aller gespielten Spiele speichern und beispielsweise in eine Excel-Tabelle übertragen.

Gespeichert werden:

- Datum/Uhrzeit des Spielstarts
- Spielernamen
- Endergebnis
- Spielvariante
- Spieldauer

Prinzipiell gibt es 2 Möglichkeiten die Spielergebnisse aufzuzeichnen, die auch parallel genutzt werden können:

- Manuelles Verwalten und Speichern der Spiele, die seit dem Öffnen der Software aufgezeichnet wurden
- Dauerhaftes Speichern der Spielhistorie in einer Textdatei

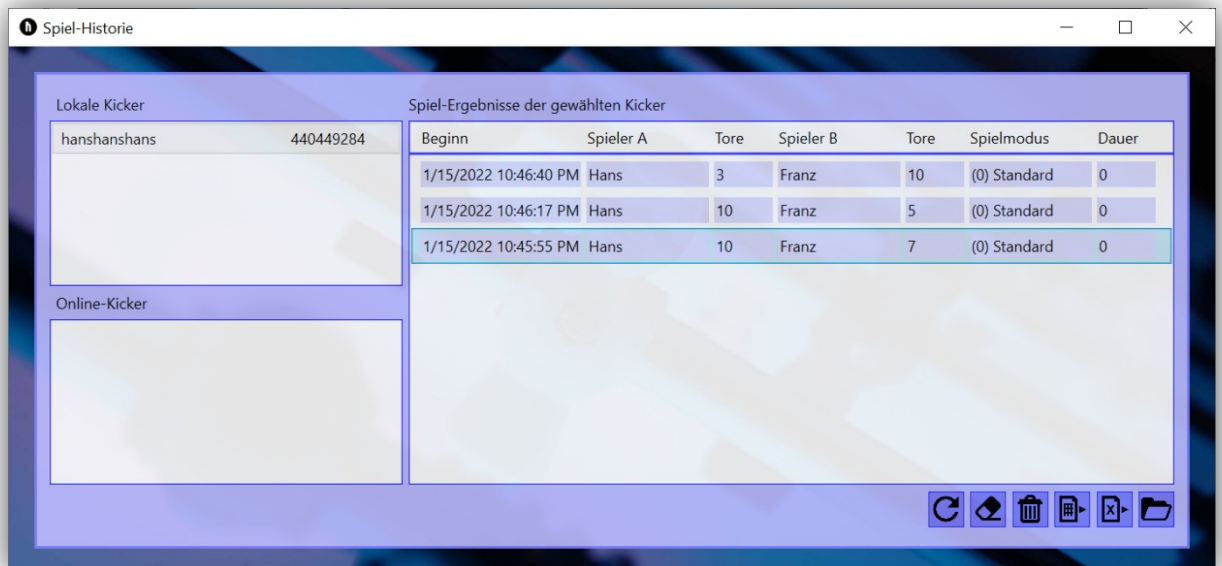
Manuelle Verwaltung und Excel-Export

1. Klicke im oberen Menü auf *Spiel-Historie* (Buch-Symbol):



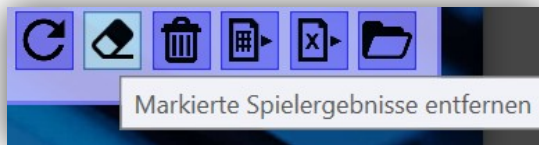
2. Das Spiel-Historie-Fenster öffnet sich.

Hier werden von allen über USB angeschlossenen Kickern sowie den Online-Kickern die Spielergebnisse seit dem Start der Software angezeigt.



3. Wähle in den linken Listen jeweils die Kicker aus, deren Spielergebnisse du exportieren möchtest. Wenn du mindestens einen Kicker auswählst, werden die Ergebnisse in der rechten Liste sortiert nach Datum und Uhrzeit dargestellt.

4. Über das Menü unten Links kannst du, wenn gewünscht, einzelne Einträge vor dem Export löschen. Wähle dazu einen Eintrag aus und klicke auf das Radiergummi-Symbol.



Du kannst gewählte Listen auch komplett löschen, falls du zum Beispiel ein neues Turnier startest. Dazu kannst du auf das Mülleimer-Symbol klicken:



5. Exportieren kannst du in 2 verschiedene Formate:

a. Excel-Export



Dies ist die meistgenutzte Variante. Wenn du die Ergebnisse in ein Excel-Dokument exportierst, kannst du sie danach beliebig verändern. Voraussetzung ist Microsoft Excel. Achtung: In Ausnahmefällen kann es zu einem Programmabsturz kommen. Daher wird empfohlen zunächst einen CSV-Export zu machen und danach den Excel-Export auszuprobieren.

b. CSV-Export:



Das Dateiformat CSV steht für Comma-separated values und beschreibt den Aufbau einer Textdatei zur Speicherung oder zum Austausch einfach strukturierter Daten. Die exportierten CSV Dateien können auch von Microsoft Excel importiert werden. Also ist auch eine nachträgliche Umwandlung in eine Excel-Tabelle problemlos möglich.

6. Wenn du die exportierte Datei aufrufen willst, kannst du auf das Ordner-Symbol klicken:



Dauerhafter Spielergebnis-Export

Der dauerhafte Spielergebnis-Export speichert automatisch nach jedem Spiel das Ergebnis in einer Textdatei ab. Die Funktion kann unabhängig von der vorher beschriebenen Export-Variante genutzt werden. Der Vorteil dieser Variante ist, dass die Spielergebnisse auch nach Beenden der Software erhalten bleiben, wenn kein manueller Export durchgeführt wurde.

Aktivieren der Funktion:

1. Klicke im unteren Menü auf *Spielergebnisse aufzeichnen*:



2. Die Spielergebnisse werden nach Beenden eines Spiels in der Datei gameLog.log im Ordner history des Installationsverzeichnis der Software gespeichert. Die Datei enthält die Ergebnisse aller angeschlossenen Kicker, die diese Funktion aktiviert haben.

Beispieleintrag:

30.03.2021 22:42: Kicker: 440449284 - Spiel: (0) Standard - Spieler: Hans vs. Franz - 10:00 - Dauer: 03 Min

Bezahlung

Die Public-Version unseres Kickers hat Ballsperrn, welche den Ball nur bei Bezahlung freigeben. Es gibt unterschiedliche Zahlungsmethoden:

- **Bargeld:** Der integrierte Münzzählerakzeptiert alle Münzen von 5 Cent bis 2 Euro. Die eingeworfenen Münzen landen in einer verschließbaren Geldkassette unterhalb des Kickers. Du erhältst den Schlüssel zu dieser Kassette und kannst diese jederzeit leeren.
- **Token:** Der Münzprüfer kann ebenfalls auf Tokens antrainiert werden. Melde dich bei uns und wir unterstützen dich beim Anlernen des Gerätes.
- **Qr-Zahlung:** Es kann bei bestehender Internetverbindung über PayPal, Google Pay oder Apple Pay gezahlt werden. Bei jeder Zahlung werden 2 Euro auf den Kicker aufgebucht. Ein Teil davon geht als Gebühr an die Zahlungsanbieter. Den Spielpreis legst du im Tab *Bezahlung* unter *Standardpreis* fest. Bei gekauften Kickern fällt für die Nutzung des Services zusätzlich eine Verwaltungsgebühr an.
- **Kartenzahlung:** Für die Kartenzahlung kann ein Nayax-Terminal angeschlossen werden. Eine passende Halterung für Nayax-Geräte bekommst du bei uns. Auch hier fallen Gebühren für den externen Zahlungsdienstleister an.
- **Externe Zahlterminals:** Auch eigene Zahlssysteme können über den Pulse-Anschluss des Gerätes betrieben werden. Wende dich dafür direkt an unseren Support und wir helfen dir gern weiter.
- **Gutscheine / Tages-Flatrates:** Diese Zahlungsmöglichkeit ist nur bei Mietgeräten nutzbar. Dafür gehst du in dein Admin-Portal und buchst einfach das gewünschte Spielpaket auf oder generierst einen Code, den du an deine Kunden weitergeben kannst. Du kannst die Gutschein-Codes von uns auch als Bogen zum Ausdrucken bekommen.



Tages- und uhrzeitabhängige Preise

Spielpreise können auch individuell tages- und uhrzeitabhängig eingestellt werden. Auch können zu bestimmten Uhrzeiten Gratisspiele angeboten werden.

1. Klicke auf den Tab *Bezahlung* (den du nur als eingeloggter Admin sehen kannst).
2. Lege mit dem Plus-Button unter *Zeitabhängige Sonderpreise* einen neuen Sonderpreis an, der zu der gesetzten Uhrzeit den Standardpreis überschreibt. Du kannst bis zu 8 Sonderpreiszeiträume festlegen. Wenn sich Zeiträume überschneiden sollten, hat die obere Box immer die höhere Priorität.



3. Setze die Einstellungen:

Zeitabhängige Sonderpreise

1 Aktiv

Modus Sonderpreis Gratis-Spiel Sperrern

Preis pro Spiel 0,50 €

Uhrzeit 18 : 00 - 19 : 00 Dauer: 1 Std. 0 Min.

Wochentage Mo Di Mi Do Fr Sa So

- **Aktiv:** Wenn der Haken nicht gesetzt ist, wird der Sonderpreis dieser Box nicht verwendet. Die Box ist dann auch rot umrandet.
- **Modus:**
 - **Sonderpreis:** Der Standardpreis wird mit diesem Betrag überschrieben. So kannst du zum Beispiel für eine Happy Hour einen reduzierten Preis anbieten.
 - **Gratis-Spiel:** Es wird zu der festgelegten Uhrzeit ein Gratis-Spiel angeboten. Das Gratis-Spiel bleibt dann so lange vorhanden, bis es gespielt wurde. So können Spieler an den Kicker „gelockt“ werden.
 - **Sperrern:** Das Spielen am Kicker ist nicht möglich. Es wird ein Schloss-Symbol im Display angezeigt. So kann der Kickerbetrieb zur Mittagszeit oder für eine Nachtruhe automatisch gesperrt werden.
- **Preis pro Spiel:** Geldbetrag, der den Standardpreis zu diesem Zeitraum überschreibt.
- **Uhrzeit:** Startuhrzeit (und Enduhrzeit) für den gewählten Modus.
- **Wochentage:** An welchen Tagen soll dieser Modus aktiv sein?

Bargeldloses Zahlen

Das bargeldlose Zahlen kann über hanshansControl aktiviert/deaktiviert werden. Klicke dazu im unteren Menü auf diesen Button:



Danach kannst du über das Webportal am Kicker bezahlen und das Geld wird auf den Kicker abgebucht (siehe Abschnitt Webportal). Du kannst diese Funktion auch automatisch mit dem Start des Programms aktivieren (siehe Abschnitt Automatischer Start).

Restguthaben übertragen

Wenn am Ende des Tages noch Guthaben auf dem Kicker vorhanden ist, also mehr Geld eingeworfen wurde als gespielt wurde, hast du die Möglichkeit diese Einnahmen zu überführen, ohne die Spiele spielen zu müssen. Wenn du das nicht tust, behält der Kicker das Guthaben auch nach einem Neustart. Das bedeutet, dass das Guthaben dann am nächsten Tag weiterhin zur Verfügung steht und von den Kunden genutzt werden kann. Die Funktion ist nur verfügbar, wenn gerade kein Spiel läuft.

Du kannst diese Funktion auch automatisch bei jedem Neustart des Gerätes laufen lassen. Du findest die passende Einstellung in der oberen Menüleiste unter Einstellungen.

Manuell ausführen:

1. Logge dich als Admin auf dem Kicker ein.
2. Klicke im Tab *Übersicht* auf *Restguthaben zu Einnahmen übertragen*:

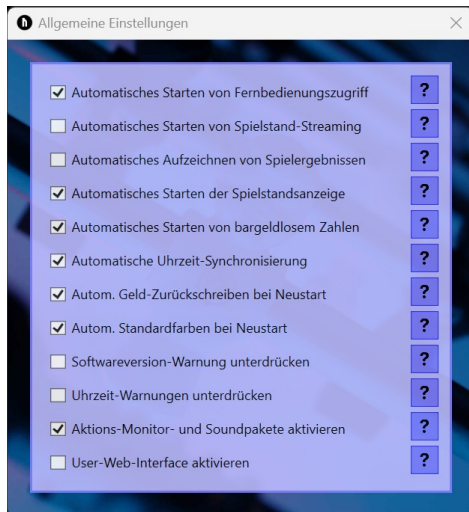


1. Das Guthaben wird auf 0 gesetzt. Wer nun den Kicker nutzen will, muss wieder den vollen Preis für ein Spiel zahlen.

Automatischer Start

Über das obere Menü erreichst du die allgemeinen Einstellungen. Hier kannst du häufig genutzte Funktionen automatisch beim Start des Programms aktivieren.

Klicke dafür auf dieses Symbol:



Funktionen im Überblick:

- **Bezahl-Typ**
Hier wählst du die Zahlvariante des Kicker aus. Wenn du keine Zahlssysteme hast, wähle einfach nichts aus. Die Auswahl ist wichtig für die passenden Anzeigetexte in der Spielstandanzeige und die Erklärungen in der Soundausgabe.
- **Automatisches Starten von Fernsteuerungszugriff:** Wenn diese Funktion aktiviert wird, kannst du automatisch ab dem Programmstart die Farben und Spielernamen aller angeschlossenen Kicker über ein anderes Gerät wie z.B. dein Smartphone steuern. Falls du beim letzten manuellen Aktivieren der Fernsteuerung ein Passwort gesetzt hast, wird dieses immer verwendet.
- **Automatisches Starten von Spielstand-Streaming:** Wenn diese Funktion aktiviert wird, können ab dem Programmstart alle angeschlossenen Kicker automatisch mittels ihrer IDs als Online-Kicker von anderen Geräten gefunden werden. Dadurch kannst du dir dort die Spielstände anzeigen lassen oder Sounds der Kicker abspielen.
- **Automatisches Aufzeichnen von Spielergebnissen:** Wenn diese Funktion aktiviert wird, werden automatisch ab dem Programmstart die Spielergebnisse aller gefundenen Kicker in einer Textdatei aufgezeichnet. Zu finden ist diese im Installationsverzeichnis im Ordner *history* unter *gameLog.log*
- **Automatisches Starten der Spielstandanzeige:** Die Spielstandanzeige öffnet sich automatisch beim Programmstart. Das Fenster öffnet sich ca. 1 Minute nach Öffnen des Programms und es werden alle angeschlossenen Kicker + alle hinzugefügten Online-Kicker verwendet. Wenn du einen Bildschirm angeschossen hast, empfehlen wir das Setzen dieser Einstellung, damit die Spielstandsanzeige nicht bei jedem Start manuell geöffnet werden muss. Es werden die letzten gewählten Spielstandanzeige-Einstellungen verwendet.

- **Spielstand-Monitor Schnellstart**
Diese Funktion kannst du aktivieren, wenn nur 1 Kicker pro Computer angeschlossen ist. Dies ist beispielsweise bei der Premium-Version mit verbautem Computer der Fall. Wenn die Funktion aktiviert ist, startet die Spielstandanzeige schneller (30sek statt 60sek)
- **Automatisches Starten von QR-Zahlung:** Beim Programmstart wird automatisch das bargeldlose Zahlen für alle angeschlossenen Kicker aktiviert. Wenn der Kicker öffentlich aufgestellt wird und die QR-Zahlung genutzt werden soll, sollte Automatisches Starten von bargeldlosem Zahlen auf jeden Fall aktiviert werden.
- **Automatische Uhrzeit-Synchronisierung:** Sobald die Systemzeit des Computers im Kicker mehr als 5 Minuten von der Uhrzeit des Kickers abweicht, wird die Kicker-Uhr automatisch nachgestellt.
- **Automatisches Geld-Zurückschreiben bei Neustart:** Sobald die Software neu gestartet wird, werden Geld-Restwerte automatisch eingebucht und sind nicht mehr als Spielguthaben nutzbar. Die Funktion ist bei der öffentlichen Aufstellung immer aktiviert.
- **Automatische Standardfarben bei Neustart:** Bei Neustart der Software werden die Farben der Spielfeldbeleuchtung wieder auf den vorgegebenen Standard zurückgesetzt. Die Standardfarben wählst du über das Stern-Symbol unter dem Tab Farben.
- **Aktions-Monitor- und Soundpakete aktivieren:** Wenn dieser Haken gesetzt ist, werden an Feiertagen wie Halloween, Karneval oder Weihnachten automatisch andere Monitor- und Soundpakete passend zum Feiertag gewählt, danach werden automatisch wieder die vorher genutzten Pakete gewählt. Damit diese Funktion greift, müssen die entsprechenden Pakete in den Ordnern Monitorpakete und Soundpakete (siehe Desktop) abgelegt sein. Wenn beispielsweise nur das Halloween-Paket enthalten ist, wird nur dieses an Halloween ausgespielt, an Weihnachten weiterhin das Standard-Paket genutzt.

Abrechnung

Dieser Abschnitt ist nur dann wichtig, wenn du mit uns einen spielanzahlbezogenen Mietvertrag geschlossen hast. Unsere Kicker speichern die Gesamt-Spielanzahl und den eingeworfenen Geldbetrag. Du bekommst von uns den Schlüssel für die Geldkassette und leerst diese wann und wie oft du willst, die Abrechnung erfolgt unabhängig von der Leerung. Es stehen dir verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung die Spielanzahl und den Geldbetrag an uns zu übermitteln:



Automatische Abrechnung

Wenn dein Kicker mit dem Internet verbunden ist, können die für die Abrechnung benötigten Daten direkt an uns übertragen werden. Du musst dich in diesem Fall um nichts kümmern. Diese Option solltest du am Anfang mit uns abklären, damit wir die automatische Übertragung für deinen Kicker einrichten. Es werden lediglich Daten zur Spielanzahl, Geldbeträge und Uhrzeiten übermittelt, keinerlei weitere Daten werden versendet.

Manuelle Abrechnung

Sollte dein Kicker keine Internetverbindung über einen Computer haben, musst du uns in regelmäßigen Abständen (je nach Vertrag) einen Finanzschlüssel übermitteln, um uns die für die Abrechnung benötigten Daten zugänglich zu machen.

Manuelle Abrechnung im Detail:

Gesamt-Spielanzahl	1611	
Spielanzahl seit Reset	958	
Einnahmen seit Reset	40,05 €	
Einnahmen bar seit Reset	0,00 €	
Einnahmen unbar seit Reset	40,05 €	
Finanz-Schlüssel	NDQwNDQ5Mjg0lzEuNTQjMTUuMD EuMjAyMiAyMzowMCMwIzQwMDUj MCMwIzE2MTEjOTU4IzU2MDk3	 

1. Verbinde den Kicker mit dem Computer.
2. Öffne hanshansControl.
3. Logge dich auf dem Kicker ein (als User oder Admin).
4. Klicke auf den Tab *Technische Daten*.
5. Nutze eine der 4 Möglichkeiten, die Finanzdaten an uns zu übertragen:
 - a. Wenn du eine Internet-Verbindung hast, klicke auf *Finanzdaten an hanshans-Server übermitteln* (Button mit Briefumschlag-Symbol).
 - b. Kopiere den Finanz-Schlüssel (Kopier-Button klicken) schicke ihn an info@hanshans.de.
 - c. Fotografiere mit dem Handy den Finanzschlüssel und schicke das Bild an uns.
 - d. Aktiviere im Tab Import/Export als Admin *Basisdaten automatisch senden*. Wenn dein Kicker einen Internetzugang hat, werden nach jedem Spiel die Daten automatisch an uns gesendet und du musst dich um nichts weiter kümmern.

PayPal/Google Pay/Apple Pay-Zahlungen

QR-Zahlungen werden unter *Einnahmen unbar seit Reset* angezeigt. Solltest du hiermit Einnahmen generieren, so erhältst du diese von uns als Überweisung. Wenn du ausschließlich QR-Zahlungen und keine Münzzahlungen/Karte verwendest, ist weiterhin eine Übertragung des Finanzschlüssels nötig.

Webportal

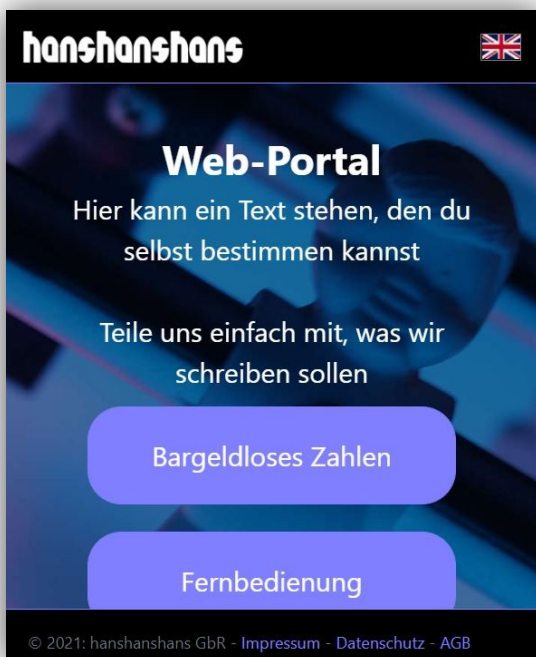
Das Webportal dient zur einfachen Bereitstellung vieler Online-Funktionen und Informationen des Kickers. Dazu zählen Bargeldloses Zahlen, Fernbedienung, Live-Spielstände, Bedienungsanleitung und Spielvarianten-Erklärungen. Jeder Kicker hat sein individuelles Webportal. Es kann sowohl vom Handy als auch vom Computer über den Browser aufgerufen werden.

Nutzung

Scanne den QR-Code in der Ballschale des Kickers oder in der Spielstandanzeige mit deinem Handy ein.



Das Webportal wird im Browser deines Geräts angezeigt:



Einstellungen

Alle Einstellungsänderungen des Webportals können nur durch uns vorgenommen werden. Möglich sind folgende Einstellungen:

- Überschrift- und Textänderung im Hauptmenü
- Überschrift- und Textänderung in Bargeldlosem Zahlen

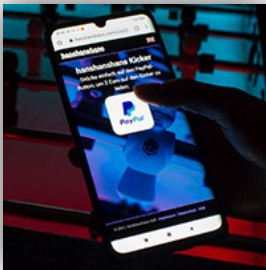
Diverse Einstellungen in der Fernbedienung wie Nutzung von Favoritenfarben oder Sperrung von freier Farbauswahl (siehe Abschnitt Aktivierung/Deaktivierung einzelner Funktionen.)

Wenn du einen Änderungswunsch hast, benachrichtige uns einfach über das Kontaktformular auf unserer Webseite oder über info@hanshanshans.de.

Bargeldloses Zahlen

Spieler können über das Webportal bargeldlos am Kicker zahlen. Nach dem Einscannen des QR Codes sind im Webportal folgende Schritte für eine Zahlung durchzuführen:

1. Klicke auf den Button *Bargeldloses Zahlen* im Webportal.
2. Klicke auf das PayPal Symbol oder zahle mit Google Pay / Apple Pay (dauert ein paar Sekunden, bis die Optionen sichtbar sind)



3. Du wirst dann automatisch weitergeleitet und kannst dort die Zahlung durchführen
4. Nach kurzer Wartezeit auf die Zahlungsbestätigung wird der Kicker mit 2 Euro aufgeladen. Du kannst diesen Vorgang beliebig oft wiederholen. Sollte die Zahlung einmal nicht funktionieren, melde dich bei uns über unser Kontaktformular oder info@hanshanshans.de.

Fernbedienung

1. Klicke auf den Button *Fernbedienung* im Webportal.
2. Wenn ein Passwort festgelegt wurde, muss dieses zunächst eingegeben werden. Sonst wird direkt die Fernbedienung angezeigt (siehe Abschnitt Einschalten der Fernbedienung).
3. Du kannst Spielernamen eingeben, Farben einstellen oder die Seiten wechseln.



Live-Spielstand

Klicke auf den Button *Live-Spielstand* im Webportal. Dort wird dir der aktuelle Spielstand angezeigt.

Erweiterte Einstellungen

Diese Einstellungen sind für den grundsätzlichen Betrieb des Kickers nicht wichtig. Normalerweise helfen wir dir bei der Einrichtung des Kickers, diese Einstellungen einmalig zu setzen. Danach werden sie im Normalfall nicht weiter benötigt.

Standby-Anzeige

Die Auswahl/Änderung der Standby-Anzeige ist nur bei Kickern der public Version sichtbar, da für das kostenfreie Spielen keine Standby-Texte angezeigt werden. Der Text erscheint, wenn kein/noch nicht genügend Geld in den Kicker eingeworfen wurde auf einem der Tor-Displays, das andere zeigt immer den Spielpreis an. Standardmäßig wird hier das hanshanshans-Logo angezeigt. Du kannst jedoch beliebige andere Infos/Texte anzeigen lassen.

So kannst du ihn anpassen:

1. Klicke auf den Tab *Anzeige & Steuerung*:



2. Wähle eine Option:

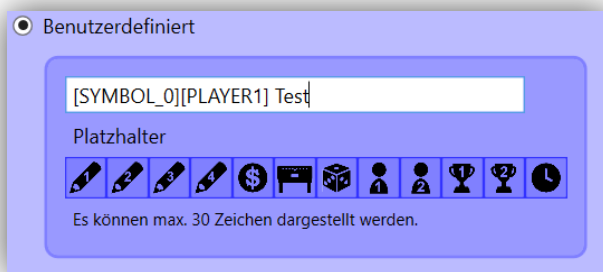
- **Logo:** Das hanshanshans-Logo wird angezeigt.
- **Preis:** Der Spielpreis wird angezeigt. Wenn bereits Geld eingeworfen wurde, wird der Rest-Preis zum Starten des Spiels angezeigt. Wenn beispielsweise der Spielpreis 1€ beträgt und 0,40 Euro eingeworfen wurden, zeigt die Anzeige 0,60 Euro.
- **Kickername:** Der Anzeige-Name (aus dem Tab *Technische Daten*) wird gezeigt.
- **Spielname:** Der Name der aktuell gewählten Spielvariante (also Standard/Serie/Trinkspiel/Partyspiel) wird angezeigt.
- **Spielernamen:** Die Spielernamen werden angezeigt. Änderst du beispielweise über die Fernbedienung die Spielernamen, erscheint die Änderung auch hier.
- **Spielernamen + Gewonnene Spiele:** Die Spielernamen und die gewonnenen Spiele (auch zu sehen in Tab *Übersicht*) werden angezeigt.

- **Uhrzeit:** Die aktuelle Uhrzeit des Kickers wird angezeigt.
- **Benutzerdefiniert:** Hier kannst du eigene Texte definieren. Dazu stehen dir auch Platzhalter zur Verfügung, die im Betrieb des Kickers jeweils mit aktuellen Werten gefüllt werden.
Beispiel: *Ich bin [PLAYER1] und habe [PLAYER1MATCHES] Spiele gewonnen*
Ergebnis im Display folgenden Lauftext: *Ich bin Hans und habe 4 Spiele gewonnen*
Zusätzlich kannst du eigene Zeichen/Symbole nutzen.

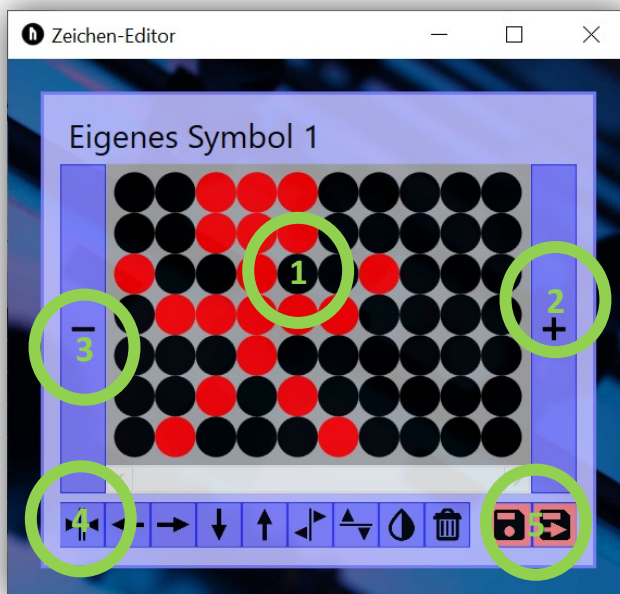
Eigene Logos/Symbole erstellen

Für die Erstellung eigener Symbole/Formen auf dem Display, die auch mit einem Anzeigetext kombiniert werden können, steht ein eigener Editor zur Verfügung.

3. Klicke auf den Tab *Anzeige & Steuerung*.
4. Wähle unter *Standby-Anzeige Benutzerdefiniert*.
5. Klicke auf *Eigenes Symbol erstellen und einfügen*:



6. Der Zeichen-Editor öffnet sich. Hier kannst du ein beliebiges Symbol erstellen, das später als durchlaufender Text in den Tor-Displays dargestellt wird.



Die Funktionen im Überblick:

1. **Pixel-Feld:** Durch Anklicken eines Pixels kannst du es an/ausschalten.
2. **Plus:** Vergrößern der Breite des Symbols. Die Maximalgröße beträgt 7 Pixel Höhe * 120 Pixel Breite. Wenn dir das noch nicht breit genug ist, kannst du auch mehrere Symbole hintereinander nutzen.
3. **Minus:** Verringern der Breite des Symbols.

4. **Funktions-Menü:** Die Funktionen von links nach rechts:

- **Breite an Zeichen anpassen:** Es werden alle leeren (schwarzen) Pixelspalten entfernt, sodass das Symbol nur noch Spalten enthält, in denen mindestens 1 Pixel aktiviert ist.
- **Nach links verschieben:** Verschiebt die gesamte Pixel-Fläche nach links. Achtung: Die Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn du also die Pixel aus der Zeichenfläche herauschiebst, sind sie verschwunden.
- **Nach rechts verschieben:** Verschiebt die gesamte Pixel-Fläche nach rechts. Achtung: Die Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn du also die Pixel aus der Zeichenfläche herauschiebst, sind sie verschwunden.
- **Nach unten verschieben:** Verschiebt die gesamte Pixel-Fläche nach unten. Achtung: Die Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn du also die Pixel aus der Zeichenfläche herauschiebst, sind sie verschwunden.
- **Nach oben verschieben:** Verschiebt die gesamte Pixel-Fläche nach oben. Achtung: Die Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn du also die Pixel aus der Zeichenfläche herauschiebst, sind sie verschwunden.
- **Horizontal spiegeln:** Das gesamte Symbol wird so gespiegelt, dass die linke Spalte danach die rechte Spalte ist. Klicke nochmal auf die Taste, um die Aktion rückgängig zu machen.
- **Vertikal spiegeln:** Das gesamte Symbol wird so gespiegelt, dass die obere Spalte danach die untere Spalte ist. Klicke nochmal auf die Taste, um die Aktion rückgängig zu machen.
- **Invertieren:** Alle aktivierten Pixel werden deaktiviert, alle deaktivierten Pixel werden aktiviert.
- **Löschen:** Deaktiviert alle Pixel im Pixel-Feld.

5. **Speichern und Einfügen:**

Du kannst das Symbol speichern oder direkt als Standby-Text einfügen. Sobald du Änderungen an deinem Symbol machst, die noch nicht gespeichert sind, färben sich die beiden Speichern-Buttons rot.

Buttons sperren

hanshanshans-Kicker haben in der Ballschale 2 euchtende Buttons (In der Karten-Version 1 Button in Ballschale, einer unter Monitor) . Du kannst diese Buttons manuell sperren. Wenn die Sperrung gesetzt ist, leuchtet der entsprechende Button nicht mehr.

Spielwechsel / Aktions-Button (unterer Button):

Wenn du den Button sperrst, können Spieler keine verschiedenen Spielmodi wählen, keine Tore zurücksetzen und kein Spiel beenden (private Version) bzw. den Ball nicht manuell freigeben (public Version).

Spielfarbe-Button (oberer Button):

Wenn du den Button sperrst, können Spieler die Farben nicht mehr selbst wählen. Deine voreingestellte Farbe bleibt dann dauerhaft gesetzt. Du kannst den Spielern trotzdem die Möglichkeit lassen, die Farben über die Fernbedienung einzustellen, da beide Funktionen unabhängig voneinander sind.

Problemlösung

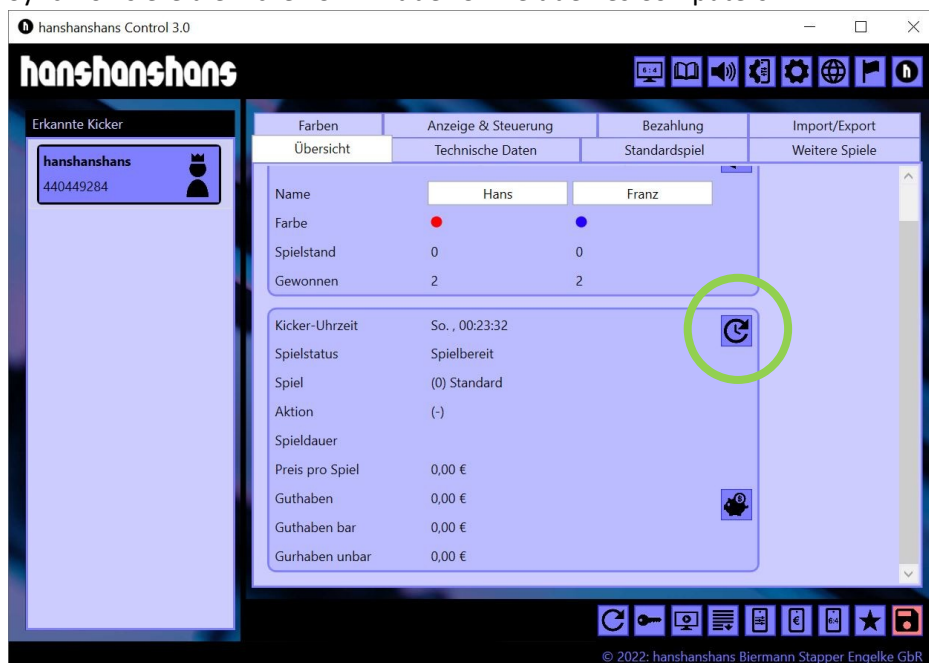
Kicker

Problem	Lösungsmöglichkeit
Ball steckt fest	Seitlich von der Ballschale in die Bahn schauen. Wenn der Ball hinter der Ballsperrung hängt, lange blaue Taste gedrückt halten. Dann öffnet die Ballsperrung (nur falls bezahlt wurde). Wenn der Ball nicht in der Bahn liegt, befindet er sich vermutlich im Innenraum des Kickers. Vorsichtig Spielfeldplatte herauschieben, um Ball zu erreichen oder neuen Ball nutzen.
Button funktioniert nicht	Leuchtet er? Wenn nein, ist er vielleicht gesperrt (siehe Abschnitt Buttons sperren), oder das Kabel hat sich gelöst.

Wechseln der Batterie

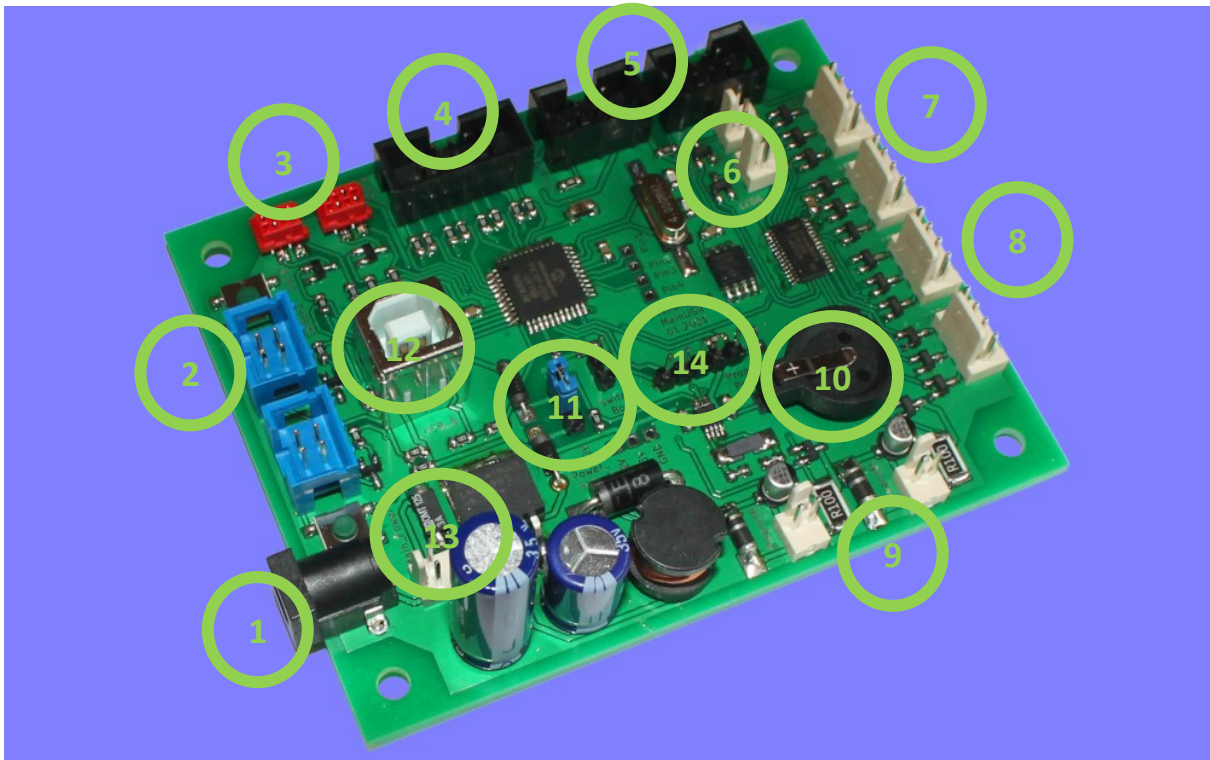
Wenn die Uhr des Kickers nicht weiterläuft und du durch einen Neustart des Computers einen Softwarefehler ausschließen kannst, ist vermutlich die Batterie der Platine leer. Folgende Schritte sind durchzuführen, um die Batterie auszutauschen:

1. Trenne den Kicker vom Strom
2. Version 2: Schiebe vorsichtig die Plexiglasplatte aus dem Kicker, Version 3: Öffne die hintere Klappe, stecke alle Kabel unter dem Kicker aus, löse die 4 inneren Flügelschrauben und ziehe die innere Schublade heraus.
3. Entferne die Knopfzelle aus der Platine (siehe Bild weiter unten)
4. Ersetze die Batterie durch eine neue Batterie (Typ 381).
5. Synchronisiere die Kicker-Uhr mit der Uhrzeit deines Computers.



Platinenanschlüsse

Die Kicker-Platine wird von uns bereits korrekt verkabelt angeliefert. Sollte sich jedoch ein Kabel lösen, findest du hier die korrekte Verkabelung. Die Platine sieht je nach Version etwas anders aus.



Nr.	Anschlussbezeichnung	Funktion
1	Netzteil-Anschluss 12V	Anschluss für das mitgelieferte 12V Netzteil (mindestens 5A benötigt)
1b	Netzteil-Anschluss 5V	Anschluss für das mitgelieferte 5V Netzteil (Mikro-USB)
2	Ballschalen-Button-Anschlüsse	Anschlüsse für Buttons in der Ballschale. Anschluss näher am 12V Anschluss ist für Aktions-Button, weiter weg für Spielfarbwechsel
3	Lichtschranken-Anschluss	Verbindung zu den Lichtschranken, die unterhalb der Tore montiert sind.
4	Bezahlsystem-Anschluss	Falls ein Bezahlkicker mit Münzeinwurf/Karte genutzt wird, wird hier das Gerät angeschlossen, sonst bleibt dieser Anschluss frei.
5	Tor-Display-Anschlüsse	Verbindung zu den Dot-Displays, die unterhalb des Spielfeldes vor dem Tor montiert sind.
6	Schwarzlicht-Anschlüsse	Derzeit ungenutzt
7	Spielfeldbeleuchtung-Anschlüsse	Verbindung zu den LED-Stripes unterhalb des Spielfeldes
8	Ballschalenbeleuchtung-Anschlüsse	Verbindung zu den LED-Stripes in den Ballschalen
9	Ballsperren-Anschlüsse	Verbindung zu den Ballsperren, die seitlich an den Rücklaufbahnen montiert sind.
10	Batteriefach für die Uhr im Kicker	Stromversorgung für die Uhr im Kicker, damit diese auch weiterläuft, wenn der Computer ausgeschaltet wurde. (Batterie nicht enthalten)
11	Stromversorgungs-Umstellung	Umstellung zwischen Batteriebetrieb und Netz-Stromversorgung. Bitte nicht selbst umstellen.
12	USB-Anschluss	Verbindung zum integrierten Mini-PC oder nach außen, um dort einen PC anzuschließen
13	Ein/Ausschalter	Verbindung zum im Boden des Kickers montierten Button, um die Platine vom Strom trennen zu können. Nur in Version 2 vorhanden.
14	Anschluss zum manuellen Bespielen der Platine	Anschluss bleibt frei und wird von uns zur Neuaufspielung der Platinen-Firmware genutzt.

Software

Problem	Lösungsmöglichkeit
Software ist eingefroren	Starte die Software erneut und sende uns einen Fehlerbericht (siehe Abschnitt Fehlerbericht senden). Überprüfe die Internetverbindung.
Software stürzt ab	Starte die Software erneut und sende uns einen Fehlerbericht (siehe Abschnitt Fehlerbericht senden)
Excel-Export führt zu Absturz	Installiere Microsoft Excel. Wenn du es bereits installiert hast, ist dies vermutlich eine inkompatible Version. Nutze den CSV Export und importiere die CSV danach mit Excel. (siehe Abschnitt Manuelle Verwaltung und Excel-Export).
Uhrzeit im Kicker ist nicht korrekt	Logge dich ein und klicke im Tab <i>Übersicht</i> auf das Uhr-Symbol.

Testmodus

Der Testmodus dient zum Überprüfen der Verkabelung der Platine (siehe Abschnitt Platinenanschlüsse).

1. Klicke auf den Tab *Anzeige & Steuerung*
2. Klicke auf den Button *Testmodus* (sodass der Button „heruntergedrückt“ ist)
3. Klicke auf *Speichern*

Nun zeigen die Displays die Texte „Red“ und „Blue“ an, außerdem leuchten die beiden Hälften des Spielfeldes und die Ballschalen rot und blau. Wenn die Farbe der Beleuchtung zu den Beschriftungen in den Displays passt, weißt Du, dass die Lichtschläuche korrekt angeschlossen sind. Weiterhin kannst Du Tore schießen und schauen, ob auch die Lichtschranken und Ballsperrern (sofern vorhanden) richtig angeschlossen sind.

Sollte nun dennoch mit den Farben etwas nicht stimmen, kann es sein, dass die Farbkanäle der Beleuchtung falsch eingestellt sind. Wende dich in diesem Fall an den hanshanshans Kundenservice.

Um den Testmodus wieder zu deaktivieren, mache folgendes:

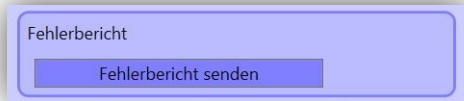
4. Klicke auf den Tab *Anzeige & Steuerung*
5. Klicke auf den Button *Testmodus* (sodass der Button nicht mehr „heruntergedrückt“ ist)
6. Klicke auf *Speichern*

Der Testmodus deaktiviert sich automatisch, wenn der Kicker vom PC getrennt wird.

Fehlerbericht senden

Du kannst uns einen ausführlichen Bericht deines Fehlers sowie aller Einstellungen zukommen lassen. Anhand dieser Daten finden wir schneller den Fehler und können dich besser bei der Problemlösung unterstützen.

- Klicke unter dem Tab *Import/Export* auf *Fehlerbericht senden*:



- Schreibe uns am besten einen kleinen Bericht zu deinem Fehler und drücke auf *Senden*.

Wenn du uns einen Bericht sendest, kontaktiere uns am besten zusätzlich noch einmal über einen der unten genannten Wege.

Remote Support

Für Kicker mit einem verbauten Computer bieten wir bei Problemen auch einen Remote Support an. Damit können wir auf den PC zugreifen und so Probleme schnell und unkompliziert lösen. Wende dich dazu an uns und befolge folgende Schritte:

- Öffne Google Chrome und gehe auf remotedesktop.google.com
- Melde dich mit dem Google-Konto deines Kicker-PCs an. Sollte das Passwort nicht gespeichert sein, wende dich an uns.
- Gehe auf Remote-Unterstützung und klicke auf Code generieren.
- Sende uns diesen Code, dann können wir auf deinen PC zugreifen.

Kontakt

Bei Fragen kannst du uns unter info@hanshanshans.de, über unser [Kontaktformular](#) oder über Instagram [@hanshanshanskicker](#) erreichen. Wir helfen dir gern.

Sonstiges

Tastenkombinationen

Viele Funktionen kannst du auch schnell über eine Tastenkombination auf der Tastatur nutzen.

Hauptfenster:

Tastenkombination	Funktion
Strg+M	Spielstandanzeige von aktuell gewähltem Kicker anzeigen
Strg+S	Aktuelle Einstellungen speichern
Strg+L	Login-Fenster von aktuell gewähltem Kicker öffnen
Strg+Q	Logout auf aktuell gewähltem Kicker
Strg+R	Fernbedienungszugriff einschalten/ausschalten
Strg+P	Bargeldloses Zahlen einschalten/ausschalten
Strg+O	Live-Streaming des Spielstands einschalten/ausschalten
Strg+H	Aufzeichnen der Spielergebnisse einschalten/ausschalten
Strg+U	Einstellungspakete-Fenster öffnen
Strg+N	Soundeinstellungen-Fenster öffnen

Spielstandanzeige:

Tastenkombination	Funktion
Strg+R	Fernbedienung öffnen
Strg+Y	Schnellwechsel des Soundpakets (Mehrfach drücken)
Strg+Q	Logout auf aktuell gewähltem Kicker
Strg+N	Soundeinstellungen-Fenster öffnen