



4K S6000 | HANDBUCH
4K HDR & 3D Android Smart TV Media Player

DEUTSCH

1. Einführung

1.1 Vorwort

Vielen Dank, dass Sie sich für den FANTEC 4KS6000 entschieden haben. Wir wünschen Ihnen mit diesem Android Mediaplayer viel Freude und genussvolle Unterhaltung. (Durch die regelmäßige Weiterentwicklung unserer Produkte kann diese Anleitung vom Produkt bzw. der Software abweichen.)

Dieser Player besitzt folgende Funktionalität:

A/V Ausgang

- HDMI 2.0 Anschluss.
- Composite Video und Audio Anschluss.
- Optischer S/PDIF Anschluss.

Film Wiedergabe

- Unterstützt die gängigen Videodateiformate
- Schneller Vor- und Rücklauf

Musik Wiedergabe

- Unterstützt alle populären Musikdateiformate und Codec.
- Schneller Vor- und Rücklauf

Photo Wiedergabe

- Unterstützt alle gängigen Bilddateiformate.
- Zoomfunktion

Netzwerkeigenschaften

- Übertragung per Netzwerk (10/100 MBit) und WLAN 2,4Ghz
- Gemeinsamer Dateizugriff auf den Player per Samba-Server

Dateien kopieren

- Unterstützt das Kopieren & Verschieben von Dateien zwischen USB-Geräten, Speicherkarten und dem Netzwerk (z.B. mittels Dateimanager App).

USB 3.0 & USB 2.0 Unterstützung

- 1 x USB 3.0 HOST, 2 x USB 2.0 HOST Anschlüsse (für USB- Speichergeräte)

Hinweis: Alle Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt. Da das Produkt jedoch weiter-entwickelt wird, kann es sein, dass die Software Ihres Geräts eine etwas andere Erscheinung oder abgeänderte Funktionalität als in diesem Handbuch aufweist.

1.2 Verpackungsinhalt

Teil	Menge
Player	1
Fernbedienung	1
Batterie Fernbedienung	1 Satz
Netzteil	1
Handbuch	1
Garantiekarte	1

(Hinweis: der aktuelle Verpackungsinhalt kann abweichen.)

1.3 Warnungen

Um den FANTEC 4KS6000 Mediaplayer sicher und effizient nutzen zu können lesen Sie sich bitte zuerst das Handbuch durch.

1.3.1 Benutzungshinweis

- Versuchen Sie nicht Hard- oder Firmware des Gerätes zu verändern, da dieses zum Erlöschen des Garantieanspruches führt.
- Lassen Sie den Player nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten in Berührung kommen. Wenn aus Versehen doch einmal Wasser an den Player spritzen sollte, benutzen Sie bitte ein trockenes Tuch um die Spritzer aufzunehmen.

1.3.2 Stromversorgung

- Die Spannungsversorgung des Players erfolgt über ein 5V Stecker Netzteil.
- Um den Player in Betrieb zu nehmen, schließen Sie bitte das mitgelieferte Netzteil an den dafür vorgesehenen Stromanschluss an. Stellen Sie sicher, dass das Kabel des Netzteils beim Verlegen nicht beschädigt oder eingeklemmt werden kann.
- Um einen elektrischen Schlag zu vermeiden, ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose bevor Sie es reinigen.

- Schließen Sie niemals das Netzteil an den Player an, wenn er sich in einer feuchten oder staubigen Umgebung befindet. Benutzen Sie immer das originale mitgelieferte Netzteil.

1.3.3 Funkstörungen

- Wenn Sie nicht besonders abgeschirmt sind, werden fast alle elektrischen Geräte durch Funkstörungen gestört. Unter bestimmten Umständen könnte ihr Player gestört werden.

- Das Design dieses Players richtet sich nach dem CE Standard und unterliegt diesem.

Regularien:

(1) Dieser Player erzeugt keine schädlichen Funkstrahlungen.

(2) Der Player kann durch Funkstrahlung anderer Geräte in seiner Funktion beeinträchtigt werden.

1.3.4 Reparatur

- Bei einem Problem wenden Sie sich bitte an den FANTEC Service.

- Öffnen Sie nie das Gerät, um eventuelle Fehler selber beheben zu wollen.

- Versuchen Sie nicht den Player zu reparieren oder das Design zu verändern, Sie verlieren dadurch Ihren Garantieanspruch.

1.3.5 Entsorgung des Players

- Wenn Sie sich von ihrem Player trennen wollen, stellen Sie bitte sicher, dass das Gerät ordnungsgemäß entsorgt wird. In einigen Ländern gelten Verordnungen für die Entsorgung elektrischer Geräte. Bitte beachten Sie die lokale Gesetzgebung.

1.3.6 Weiteres

Elektronische Geräte sind empfindlich. Vermeiden Sie Erschütterungen und Stöße, besonders, wenn das Gerät in Betrieb ist, drücken Sie die Knöpfe nicht mit Gewalt und halten Sie es von magnetischen Feldern fern.

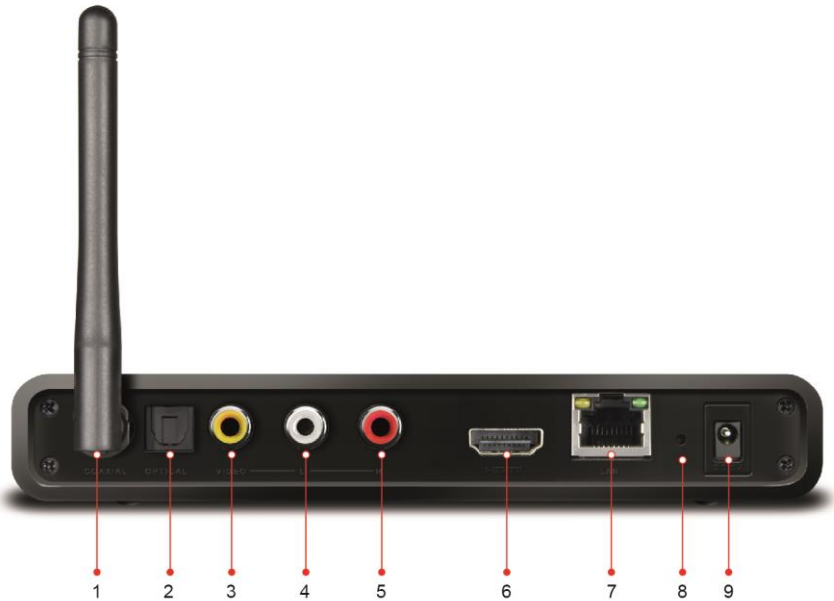
1.4 Ansicht

Vorderansicht



1. Einschalter mit Status LED (Standby: rot, eingeschaltet: blau)
2. IR-Empfänger

Rückseite



1. WLAN Antenne	6. HDMI Anschluss
2. S/PDIF optischer Audioausgang	7. LAN Anschluss
3. Video Ausgang (Composite)	8. Upgrade Taste
4. Audio (linker Stereo Kanal)	9. 5V DC IN Stromanschluss
5. Audio (rechter Stereo Kanal)	

Seitenansicht



1. USB 3.0 Anschluss	3. USB 2.0 Anschluss
2. USB 2.0 Anschluss	4. SD Kartenleser

1.5 Anschluss

Stellen Sie die gewünschten Audio- und Videoverbindungen mit Ihrem Entertainment System her. Am einfachsten geht es mit einem HDMI Kabel, da auf diesem Kabel in der Regel Bild und Ton vom Player an den Fernseher übertragen werden.

Sobald Sie die Stromversorgung hergestellt haben, schaltet sich der Player in der Regel sofort von alleine ein (Dieses Verhalten kann man in den Android Einstellungen unter „HDMI Einstellungen“ → „START MODE“ abstellen)

Legen Sie die Batterien in die Fernbedienung ein, damit Sie den Player bedienen können.

1.6 Erste Schritte

Wenn Sie den Player das erste Mal an Ihren Fernseher nutzen, nehmen Sie unter anderem folgende Einstellungen vor: * Menü Sprache, * Netzwerk Einstellungen, * Bildschirmgröße.

1.6.1 Systemsprache des Gerätes einstellen

Die folgenden Einstellungen lassen sich besser mit Unterstützung einer USB Maus durchführen. Sie können auch bei der Fernbedienung eine Maus Unterstützung aktivieren, indem Sie auf der Fernbedienung auf das Symbol „Mouse“ zum Ein- und wieder Ausschalten drücken. Eine „normale“ Maus per USB ist aber gewohnter.

Sofern die Menü-Sprache noch nicht auf Deutsch eingestellt ist, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:



a) Wählen Sie das Settings-Symbol im Hauptmenü:



b) Danach gehen Sie nach rechts auf das „More“ Symbol:

c) Sie befinden sich jetzt in den Android Einstellungen. Nun stellen Sie unter „Language & Input“ → „Languages“ → „Add a language“ Ihre bevorzugte Sprache aus, z.B. „Deutsch (Deutschland)“.

d) Entfernen Sie die unnötige Sprache mit dem Symbol: in rechten oberen Bild Ecke.



der

Sie können diese Einstellungen jederzeit in im Setup-Menü ändern.

Zur Einrichtung des Tastatur-Layouts lesen Sie bitte Punkt 4. FAQ

1.6.2 Anschluss an eine LAN-Verbindung

Für den LAN Anschluss benötigen Sie ein Netzkabel (nicht im Lieferumfang enthalten).

Verbinden Sie LAN Anschluss des Players mit einem Anschluss Ihres Routers, Switches oder Hubs. Unter „Einstellung“ → „Netzwerk“ können Sie die IP Adresse der LAN-Verbindung ermitteln. Zum Bearbeiten der Netzwerk-einstellungen gehen Sie bitte zu „Einstellungen“ → „Mehr“ → „Ethernet“.

1.6.3 Anschluss an ein WLAN-Netzwerk

Für die Nutzung Ihres WLAN müssen Sie die Zugangsinformationen kennen. Unter „Einstellung“ → „Netzwerk“ → „WLAN“ können Sie die IP Adresse der WLAN-Verbindung ermitteln. Zum Bearbeiten der Einstellungen gehen Sie bitte zu „Einstellungen“ → „Mehr“ → „WLAN“ und markieren Sie Ihr WLAN. Dann halten Sie für ca. 3 Sekunden die OK Taste gedrückt, um den Dialog zum Ändern der Netzwerkeinstellungen aufzurufen.

1.6.4 Anpassen der Bildschirmgröße

Unter „Einstellung“ → „Anzeige“ → „Bildschirm Größe Position“ können Sie die Bildschirmgröße und Ausrichtung anpassen.

2. Bedienungshinweise

2.1 Fernbedienung

Nachstehend finden Sie Einzelheiten zur Tastenbelegung und den Funktionen:



Taste	Funktion
1	Gerät ein- bzw. ausschalten
2	Programmierbares Tastenfeld
3	3D Modus ein- bzw. ausschalten
4	Lautstärke verringern bzw. erhöhen
5	Datei abspielen bzw. pausieren
6	Nächste/vorherige Datei aufrufen bzw. vorwärts/rückwärts springen
7	Aktiviert die Bildschirm-Maus
8	Rückkehr in das vorherige Menü bzw. Ausstieg aus der laufenden APP / Anwendung
9	Mit den Pfeiltasten wählen Sie Menüoptionen, mit OK bestätigen Sie
10	Start-Bildschirm aufrufen
11	Optionsmenü aufrufen, sofern von der jeweiligen APP unterstützt. Optionsmenü während der Wiedergabe anzeigen/ausblenden
12	Umschalten zwischen NTSC, PAL, 480P, 576P, 720P, 1080i/P, 21060P
13	Löschen, sofern von der APP / Anwendung unterstützt
14	Kanalnummern bzw. Zahlenwerte direkt eingeben.
15	Optionen der Untertitel einstellen.
16	Tonspur (Filmsprache) umschalten.

2.2 Einstellung Programmierbares Tastenfeld

1. Drücken Sie SET-Taste im Bereich **TV** für 3 Sekunden, bis die rote LED dauerhaft leuchtet. Jetzt befinden Sie sich im Programmier-Modus.
(Wenn innerhalb von 15 Sekunden keine Taste gedrückt wird, endet der Programmier-Modus automatisch.)
2. Legen Sie die Media-Player-Fernbedienung etwa 3 cm vor den IR-Empfänger Ihrer TV-Fernbedienung.
3. Drücken Sie die graue Power-Taste in der **TV**-Zone: die rote LED wird anfangen zu blinken. Drücken Sie nun die Power-Taste Ihrer TV-Fernbedienung: nachdem die rote LED 3x geblinkt hat, ist die Programmierung erfolgreich abgeschlossen. Jetzt können Sie mit der Fernbedienung des FANTEC 4KS6000 Ihr TV-Gerät an und abschalten.
4. Wenn Sie weitere Tasten belegen wollen, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3.
5. Drücken Sie die SET-Taste um den Programmier-Modus zu beenden.

3. Funktionen

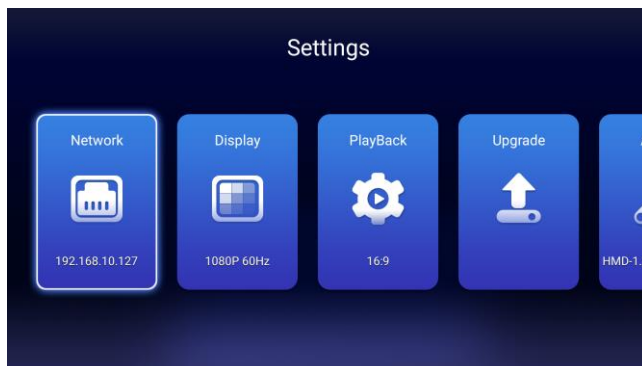
Das Einstellungsmenü ermöglicht die Personalisierung und Konfiguration der Voreinstellungen

3.1 Einstellungsmenü

Zur Auswahl einer Einstellungsoption gehen Sie wie folgt vor:
Wählen Sie das Einstellungssymbol auf dem Home-Bildschirm:



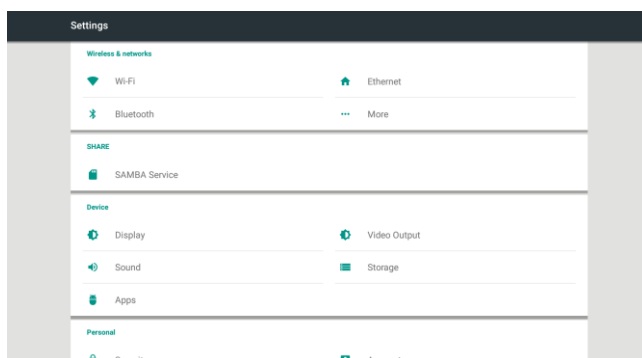
Mit den Navigationstasten Rechts/Links wählen Sie eine Option, dann drücken Sie OK.



Ihnen stehen diverse Einstellungsoptionen zur Verfügung, einschließlich Netzwerk, Anzeige, Wiedergabe und Mehr. Mit den Navigationstasten wählen Sie ein Menü. Drücken Sie OK zur Bestätigung. Drücken Sie Zurück, um in das vorherige Menü zurückzukehren.

3.1.1 Weitere Einstellungen ändern

In diesem Menü konfigurieren Sie die Systemeinstellungen. Die Benutzeroberfläche basiert auf dem Android Betriebssystem. Auf Grund rechtlicher Beschränkungen und dem großen Funktionsumfang dieses Betriebssystem können wir inhaltlich nicht vollumfänglich auf einzelne Elemente und Funktionen eingehen. Im Fachhandel sind jedoch Handbücher und Anleitungen erhältlich, die sich speziell mit diesem Android Betriebssystem auseinandersetzen.

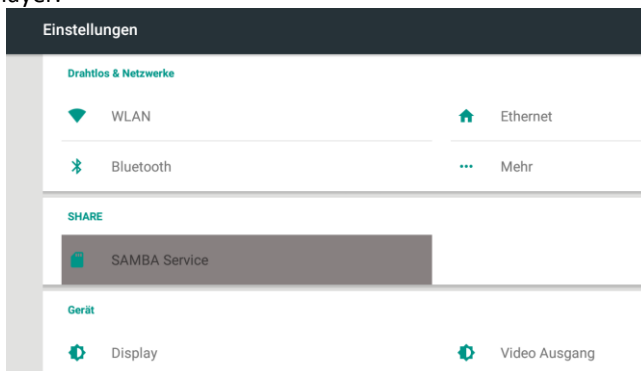


3.2 APPs installieren

In der Regel werden APPs über den Google Play Store heruntergeladen und installiert. Um diese Funktion nutzen zu können, muss ein kostenloses Google Konto vorhanden sein. Selbstverständlich kann über das Gerät auch ein neues Konto angelegt werden. Dazu gehen Sie bitte auf die „Play Store“ APP und folgen Sie den Schritten zur Registrierung Ihres Kontos. Nachdem dieser Vorgang abgeschlossen ist, haben Sie die Möglichkeit, APPs, Spiele, Musik und Filme abzurufen. Bitte beachten Sie, dass dadurch weitere Kosten entstehen können. Das Gerät erlaubt außerdem die manuelle Installation von APK Dateien direkt über den Dateimanager.

3.3 Netzwerk Zugriff von PC auf Media Player einrichten (SAMBA)

1. Bitte aktivieren Sie den SAMBA Service innerhalb der Systemeinstellungen des Media Player.




Ist der Haken bei SAMBA gesetzt, so ist der Dienst aktiviert.

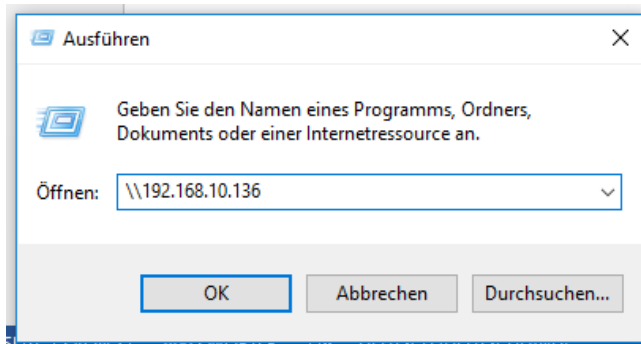


2. Überprüfen Sie die IP Adresse des Media Players. (Sofern das Gerät mit dem Netzwerk verbunden ist und der DHCP Dienst auf dem Router aktiviert ist, sollte

die Zuweisung der IP Adresse automatisch erfolgen).

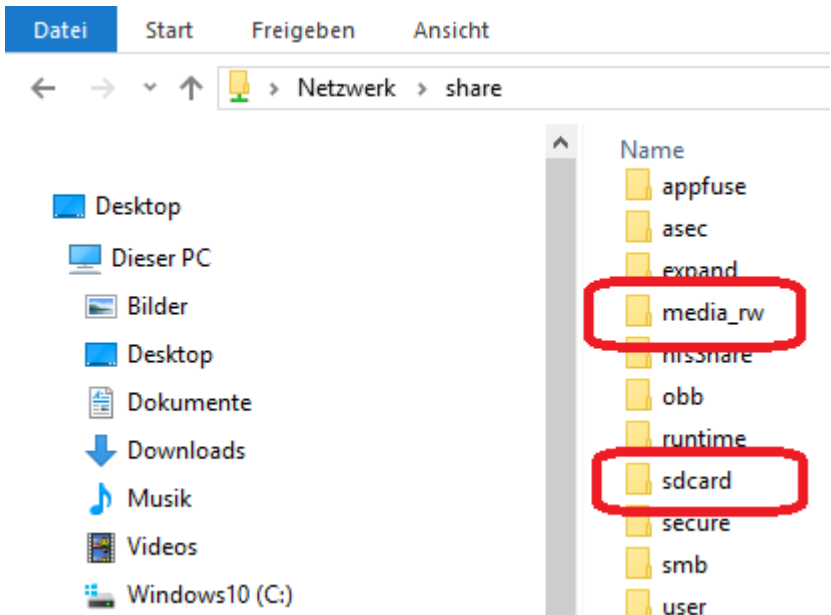


3. Um vom PC aus auf den Media Player zuzugreifen drücken Sie bitte auf der Tastatur die Tastenkombination „Win+R“  und geben Sie in das Feld die IP Adresse nach folgendem Schema ein \\192.168.10.136 und bestätigen Sie die Eingabe mit der „Enter“ Taste. Jetzt können Sie auf den Media Player per Samba (SMB) Freigabe zugreifen und Daten zwischen PC und Media Player austauschen.




Hinweis: Üblicherweise sind angeschlossenen Datenträger unter folgenden Namen zu erreichen:


Interner Speicher des Media Players:	share\sdcard
SD Karte:	share\media_rw\mmcblk1p1
USB Stick / USB Festplatte:	share\media_rw\sda1 oder sdb1



4. FAQ (Häufig gestellte Fragen)

1. Wie kann eine APP ins/vom Hauptmenü hinzugefügt/entfernt werden?

Hinzufügen: Klicken Sie das  Symbol im Hauptmenü > Wählen Sie die gewünschte APP aus > Drücken Sie die OK-Taste auf der Fernbedienung > dadurch wird die gewünschte APP mit einem grünen Häkchen markiert, danach drücken Sie auf die Zurück („Return“) Taste auf der Fernbedienung.

Entfernen: Klicken Sie das  Symbol im Hauptmenü > Wählen Sie die zu löschende APP aus, wobei alle löschbaren APPs mit einem grünen Häkchen markiert sind > Drücken Sie die OK-Taste auf der Fernbedienung > dadurch wird die Markierung der gewünschten APP abgewählt, danach drücken Sie auf die Zurück („Return“) Taste auf der Fernbedienung.

2. Wie kann ich vorinstallierte APPs aus dem Hauptmenü ersetzen?

Wählen Sie das zu ersetzende Symbol im Hauptmenü an und drücken Sie die Menü Taste auf der Fernbedienung > Wählen Sie die gewünschte APPs aus dem Anwendungs Manager aus > Drücken Sie die OK-Taste auf der Fernbedienung.

3. Wie kann ein APP als automatisch nach Einschalten des Gerätes gestartet werden (Autostart bzw. default start)?

Gehen Sie in den APP Manager > Wählen Sie die gewünschte APP aus > Drücken Sie die Menu-Taste auf der Fernbedienung > Dadurch wird die APP als Autostart APP markiert> Drücken Sie die OK-Taste auf der Fernbedienung. Wenn Sie jetzt das Gerät einschalten, wird die von Ihnen gewählte APP automatisch geöffnet.

Mit derselben Vorgehensweise können Sie die eingerichtete APP wieder deaktivieren bzw. eine andere APP als Autostart festlegen.

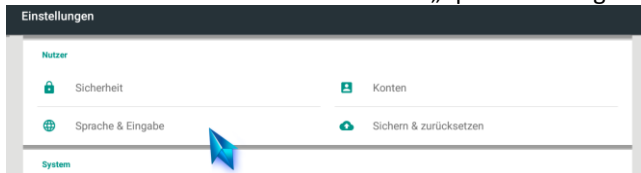
4. Kann das Gerät auf im Netzwerk freigegebene Ordner oder NAS Laufwerke zugreifen?

Der Zugriff auf Netzwerkfreigaben ist natürlich möglich. Bitte achten Sie darauf, dass sich alle Geräte in der selben Arbeitsgruppe (i.d.R. WORKGROUP) befinden und Sie alle Zugangsdaten parat haben. Der Zugriff erfolgt immer innerhalb einer App durch die App und unterscheidet sich dadurch von App zu App. Das vorinstallierte Media Center kann auf Netzwerkfreigaben zugreifen: „Media Center“ → „LAN“. Kodi kann auch auf Freigaben zugreifen. Das Menü, um auf die richtigen Einstellungen zu gelangen, erfolgt allerdings natürlich „kodi-like“.

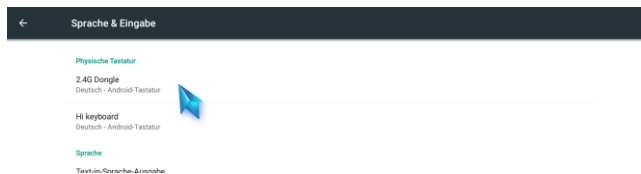
Informationen zu Kodi finden Sie in verschiedenen Internet Foren.

5. Wie richte ich ein deutsches Tastatur-Layout ein?

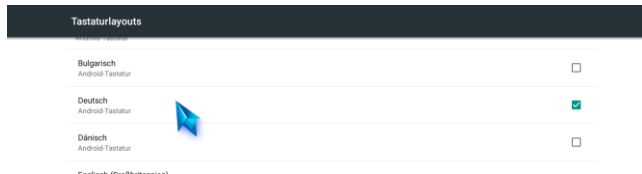
Sobald Sie eine Tastatur über USB angeschlossen haben, gehen Sie bitte in die Android Einstellungen des Gerätes. Dort wählen Sie den Punkt „Sprache & Eingabe“ aus.



Unter der grünen Überschrift „Physische Tastatur“ wird Ihre USB Tastatur angezeigt. Wenn Sie sich nicht sicher sind, entfernen Sie die Tastatur kurz und beobachten die Anzeige.



Danach richten Sie bitte das Tastatur Layout ein und wählen Sie die Sprache „Deutsch“.



Als abschließende Aktion muss entweder die Reihenfolge der Sprachen so eingestellt werden, dass „Deutsch“ an erster Stelle der Liste steht, oder die überflüssigen Sprachen müssen entfernt werden.

5. Copyrights and Trademarks

Copyrights

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Benutzerhandbuches darf ohne schriftliche Erlaubnis des Copyright Inhabers reproduziert, auf einem Datenspeicherungssystem gesichert oder auf eine elektronische, mechanische, fotokopierte, aufgenommene oder anders verbreitet werden. Laut Copyright Gesetz dürfen die aufgenommen Daten nur für die persönliche Nutzung verwendet werden. Von dieser Klausel ausgeschlossen ist solche Software, die den Lizenzbedingungen der GPL (General Public License) oder anderen Open-Source Lizenzbedingungen unterliegt.

Trademarks

Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Google, Android, Google Play, YouTube, Chrome, Google+ und andre Warenzeichen sind Eigentum der Google Inc. Weitere Marken der der Google Inc. finden sind unter www.google.com/permissions einsehbar.

Alle anderen Warenzeichen sind rechtmäßiges Eigentum ihrer Urheber.

6. Garantie

Unsere Garantie deckt beispielsweise nicht ab:

- Schäden durch höhere Gewalt, wie z.B. Feuer oder statische Entladung.
- Schäden durch unsachgemäßen Gebrauch / Reparatur / Umbau / Installation oder einen Unfall.
- Schäden an einem Gerät, die durch institutionellen oder kommerziellen Gebrauch entstanden sind.
- Verlust der Software, der Firmware, des Handbuches sowie Datenverlust.

7. GPL Statement

Information about the open-source software used:

On FANTEC devices open-source software can be used, that can—entirely or partly- be subject to different open-source license models, mostly to the general public license version 2 (GPLv2). If as part of the license the condition is formulated, that the source code must be disclosed, you can request the source code of the software deployed on this device from us; this offer applies to everyone. We send you the source code on CD-ROM at cost price within three years after the „end-of-sales“ or delivery of the device respectively or at your choice send you a download link, under which you can obtain the software source code. Please send a request to

FANTEC GmbH
Service Open Source
Billwerder Billdeich 605B
21033 Hamburg
Germany

Please provide us with the model number and the version number of the software, and add sufficient postage for a mailing to your address. Furthermore you can use the E-Mail address oss@fantec.de to receive information about licenses, copyright notices and used open-source packages. If specifically programmed software by FANTEC is included on the device, this or other software may be subject to other licenses.

Please note the limitation and exclusion of liability of the open-source-programmer according to Nr. 11 and 12 of the General Public License Version 2 (GPLv2).

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all. The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

Konformitätserklärung / Declaration of conformity:

Hiermit erklären wir, dass der Artikel mit den Bestimmungen der RL 2014/53/EG übereinstimmt.

Konformitätserklärung / Declaration of conformity:

<http://www.fantec.de/unternehmen/bestimmungenrichtlinien/ce/>

Tippfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Abbildungen ähnlich.

© FANTEC GmbH, 2019 - Alle Rechte vorbehalten.

Handbuch Version: V1.0

