

# Golden Island

➔ Better games through innovation!



[www.tab.at](http://www.tab.at)



## VC2

## Service Manual

TAB-Austria Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH & CoKG

Haider Strasse 40, A-4052 Ansfelden

Tel.+43 (0)7229/78 040-0\*, Fax +43 (0)7229/78 660, e-mail: [sales@tab.at](mailto:sales@tab.at)

Hotline: +43 (0)7229/78 040-250, e-mail: [hotline@tab.at](mailto:hotline@tab.at)



**T A B**  
A U S T R I A

[www.tab.at](http://www.tab.at)





Danke, dass Sie sich aus der Vielzahl der am Markt angebotenen Geldspielmaschinen für

# **Golden Island**

entschieden haben.

Für den zufrieden stellenden Gebrauch des „Golden Island“ lesen Sie bitte sorgfältig die Bedienungsanleitung.

Bitte verwahren Sie dieses Manual so, dass Sie es bei Bedarf rasch zur Hand haben.

Für zusätzliche Fragen steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung.

Rufen Sie +43 / 72 29 / 78 0 40 - DW 250

Bedienungsanleitung **Golden Island** Service Manual (*deutsch*)

**Gültig für Version: GI - V1.10 S322B V1.12 S322B - V1.13 S322**

(CG/HJP/EK – 14.08.2006)

Die aktuelle Konfiguration ihres Gerätes bestimmt im Einzelnen die Darstellung von Dialogen und Einstellmöglichkeiten.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit großer Sorgfalt vorgegangen. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Der Hersteller übernimmt für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung.

Für Verbesserungsvorschläge oder Hinweise auf Fehler ist der Hersteller dankbar.

Alle Rechte, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen oder sonstigen Medien, vorbehalten. Das Programm, Handbuch und alle Bestandteile unterliegen den internationalen Copyright Bestimmungen.

© 1996-2006

TAB-Austria

A-4052 Ansfelden, Haiderstrasse 40

Tel. +43-7229-780 40 - 0\*, Fax +43-7229-78 660

All rights reserved.



## Inhaltsverzeichnis

<b><u>AUFSTELLHINWEISE</u></b>	<b>7</b>
<b><u>INBETRIEBNAHME</u></b>	<b>8</b>
<b><u>KURZANLEITUNG</u></b>	<b>9</b>
PROGRAMM UPDATE	9
UPDATE AUF DEM GERÄT	9
FEHLERBEHANDLUNG BEI DEFEKTER HARDWARE	10
1) INTEGRITÄTSÜBERPRÜFUNG WÄHREND „STARTUP“ FEHLGESCHLAGEN	10
2) HARDWARE-FEHLER FESTPLATTE	10
3) HARDWARE-FEHLER FRAM	10
<b><u>GERÄTEBESCHREIBUNG</u></b>	<b>11</b>
ALLGEMEINES	11
BEDIENUNGSELEMENTE	11
<b><u>PC-SYSTEM KOMPONENTEN IM GOLDEN ISLAND</u></b>	<b>12</b>
STANDARD AUSSTATTUNG	12
AUSSTATTUNGSOPTIONEN	12
<b><u>TECHNISCHE DATEN</u></b>	<b>13</b>
GERÄTE-ABMESSUNGEN	13
ELEKTRISCHE DATEN	14
<b><u>SERVICEFUNKTIONEN – AUFSICHT(EN)</u></b>	<b>15</b>
BEGRIFFSERKLÄRUNGEN	15
AKTIVIERUNGSOPTIONEN	16
<b><u>HAUPTSEITE PIN-EINGABE (OBERAUFSICHT)</u></b>	<b>17</b>
<b><u>HAUPTSEITE PIN-EINGABE (AUFSICHT 1 – 3)</u></b>	<b>18</b>
1) OBERAUFSICHT HAUPTSEITE	19
1.1) OBERAUFSICHT → EIGENE BUCHHALTUNG	20
1.2) OBERAUFSICHT → AUFSICHTBUCHHALTUNGEN (1 – 3)	21
1.3) OBERAUFSICHT → LETZTE 5 BANKNOTEN UND SPIELDATEN	22



<b>1.4) OBERAUFSICHT → BUCHHALTUNG → HAUPTBUCHHALTUNG</b>	<b>23</b>
<b>1.5) OBERAUFSICHT → BUCHHALTUNG → BUCHHALTUNG</b>	<b>24</b>
<b>1.6) OBERAUFSICHT → BUCHHALTUNG → PROTOKOLL</b>	<b>25</b>
<b>1.7) OBERAUFSICHT → PIN-EINSTELLUNGEN</b>	<b>26</b>
<b>1.8) OBERAUFSICHT → HOPPER NACHFÜLLEN</b>	<b>27</b>
<b>1.9) OBERAUFSICHT → GRUNDEINSTELLUNGEN</b>	<b>28</b>
<b>2) AUFSICHT (1 – 3) HAUPTSEITE</b>	<b>29</b>
<b>2.1) AUFSICHT (1 – 3) → LETZTE 5 BANKNOTEN UND SPIELDATEN</b>	<b>30</b>
<b>2.2) AUFSICHT (1 – 3) → BUCHHALTUNG</b>	<b>31</b>
<b>2.3) AUFSICHT (1 – 3) → PIN-EINSTELLUNGEN</b>	<b>32</b>
<b>2.4) AUFSICHT (1 – 3) → HOPPER NACHFÜLLEN</b>	<b>33</b>
<b>2.5) AUFSICHT (1 – 3) → GRUNDEINSTELLUNGEN</b>	<b>34</b>

## **SPIELBESCHREIBUNG – GOLDEN ISLAND** **35**

<b>1) SPIELEAusWAHL</b>	<b>35</b>
1.1) BESCHREIBUNG	35
<b>2) KENO</b>	<b>36</b>
2.1) BESCHREIBUNG	36
2.2) SPIELABLAUF	36
2.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	37
GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN (FORTSETZUNG 1)	38
GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN (FORTSETZUNG 2)	39
<b>3) ROYAL LINER</b>	<b>40</b>
3.1) SPIELBESCHREIBUNG	40
3.2) SPIELABLAUF	40
3.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	41
<b>4) CARIBBEAN GOLD</b>	<b>44</b>
4.1) SPIELBESCHREIBUNG	44
4.2) SPIELABLAUF	44
4.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	45
<b>5) ROULETTE</b>	<b>48</b>
5.1) SPIELBESCHREIBUNG	48
5.2) SPIELABLAUF	48
5.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	50
<b>6) ROYAL POKER</b>	<b>52</b>
6.1) SPIELBESCHREIBUNG	52
6.2) SPIELABLAUF	52
6.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	53
<b>7) RISIKO-SPIEL</b>	<b>55</b>
7.1) SPIELBESCHREIBUNG	55

## **FEHLERMELDUNGEN** **56**

## **KABELPLAN** **59**

## **EG-KONFORMITÄTserklärung** **60**



<b><u>END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE</u></b>	<b>61</b>
<b><u>GARANTIEBEDINGUNGEN DER TAB-AUSTRIA INDUSTRIE UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK GESELLSCHAFT M.B.H. &amp; CO KG</u></b>	<b>64</b>
<b><u>NOTIZEN</u></b>	<b>67</b>



## Aufstellhinweise

### Sicherheitsvorschriften für den Benutzer:

- Das Gerät darf nur in trockenen Räumen und an einer NORM-gerecht installierten Schukosteckdose betrieben werden.
- Vor Inbetriebnahme soll das Gerät der Raumtemperatur angeglichen werden.
- Vor Anschluss des Gerätes ist die Netzspannung zu prüfen.
- Das Gerät ist für eine Wechselspannung von 230 Volt (*oder 115 Volt, falls am Typenschild angegeben*), 50 Hz (*oder 60 Hz*) ausgelegt und hat eine Leistung von 200 Watt.
- Das Gerät darf nur mit einer 3,15 Ampere Sicherung betrieben werden.
- Bei Bruch von Gehäuseteilen, herausragenden Drähten, Brand des Gerätes oder eingeschlagener Bildröhre ist das Gerät sofort auszuschalten und der Netzstecker zu ziehen.
- Defekte oder blanke Kabel - insbesondere Netzkabel und Steckerverbindungen - sind zu tauschen.

### WICHTIG!

Stellen Sie sicher, dass das Gerät in diesem Fall nicht berührt bzw. wieder eingeschaltet werden kann!

- Die empfohlene Umgebungstemperatur soll zwischen +5° C und +35° C liegen.
- Die empfohlene Betriebstemperatur soll zwischen +15° C und +40° C liegen.
- Die relative Luftfeuchtigkeit soll zwischen 30% und 75% RH, nicht kondensierend liegen.
- Neben anderen Geräten kann ein beeinträchtigtes Betriebsverhalten auftreten.

Beachten Sie die [Microsoft - Lizenzbedingungen](#) im rückwärtigen Teil dieses Handbuchs.



**Entsorgung von gebrauchten elektrischen und elektronischen Geräten (Verwendung in den Ländern der Europäischen Union und anderen europäischen Ländern mit einem separaten Sammelsystem für diese Geräte)**

Das Symbol auf dem Produkt oder seiner Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als normaler Haushaltsabfall zu behandeln ist, sondern an einer Annahmestelle für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden muss. Durch Ihren Beitrag zum korrekten Entsorgen dieses Produkts schützen Sie die Umwelt und die Gesundheit Ihrer Mitmenschen. Umwelt und Gesundheit werden durch falsches Entsorgen gefährdet. Materialrecycling hilft den Verbrauch von Rohstoffen zu verringern. Weitere Informationen über das Recycling dieses Produkts erhalten Sie von Ihrer Gemeinde, den kommunalen Entsorgungsbetrieben oder der Firma, bei der Sie das Produkt gekauft haben.



## Inbetriebnahme

Jedes Gerät wird werksseitig getestet und voreingestellt ausgeliefert.

Wir empfehlen 15 Minuten zu warten, damit das Display die optimale Betriebstemperatur erreicht.

Durch Temperaturunterschiede kann es vorkommen, dass die Display- und Touchscreen-Einstellungen nicht mehr stimmen. Daher empfehlen wir bei einer Neuinbetriebnahme, **IMMER** folgende Vorgehensweise einzuhalten:

- 1) **Gerät einschalten:**  
Der Schalter befindet sich an der Rückseite des Geräts.  
Das Spiel-Auswahlmenü wird automatisch gestartet.
- 2) **Fronttür öffnen, Operator-Schalter im Hauptmenü einschalten:**  
Der Operator-Mode wird gestartet und angezeigt.
- 3) **Kalibrierung des Touchscreen:**  
Dazu drücken Sie die Schaltfläche "*Kalibrierung*". Stellen Sie sich völlig gerade, mittig, im 90° Winkel vor das Gerät. Nun folgen Sie bitte genau den Anweisungen am Bildschirm.
- 4) **Einstellung der Lautstärke:**  
In der Operator-Mode Seite "*Grundeinstellungen*" können Sie die gewünschte Lautstärke für das Spiel und für den „Standby-Modus“ einstellen.
- 5) **Operator-Mode beenden:**  
Über die Schaltfläche "*Zurück*" kommen Sie in das Hauptmenü "*Operator-Mode*".  
Schalten Sie nun den Operator-Schalter aus. Das Spiel-Auswahlmenü wird automatisch wieder gestartet.



## Kurzanleitung

### Programm Update

Jedes Gerät des Herstellers wird mit der neuesten Software bespielt und standardmäßig voreingestellt. Um ein Gerät mit einer neueren Software zu aktualisieren, muss ein *Update* durchgeführt werden.

#### Hinweis:

Bei bestimmten Konfigurationen ist der Updatestecker verplombt.

Ein Update ist in diesen Konfigurationen nur durch Öffnen der Plomben und Anstecken der Update-Festplatte mit Hilfe eines IDE-Kabels innerhalb der PC Box möglich.

### Update auf dem Gerät

Die „*GOLDEN ISLAND*“-Software ist auf der im Gerät befindlichen PC-Festplatte installiert. Das Update kopiert den Inhalt der im Updatestecker befindlichen Update-Festplatte auf die interne PC-Festplatte.

#### Wichtig:

Stellen Sie sicher, dass der PC im Gerät eingebaut ist.

Zusätzlich muss der zum Gerät (*wie VC2, Strato Steel, Cosmo oder Nevada*) passende Kabelbaum angeschlossen sein. Während des Update wird der Kabelbaum automatisch erkannt und die entsprechende „*GOLDEN ISLAND*“-Software aufgespielt.

#### Ablauf:

- Gerät ausschalten.
- Stecken Sie die Update-Festplatte in den dafür vorgesehenen Updatestecker.
- Gerät wieder einschalten.
- Bei eingeschaltetem Operatorschalter können Sie zusätzliche Optionen für das Update auswählen.
- Der Kopiervorgang wird automatisch gestartet.
- Die interne Festplatte wird überprüft und gegebenenfalls neu eingerichtet. Eventuell wird das Gerät dann neu gestartet.
- Wenn Sie die Meldung *“Update finished – Please switch off, remove update disk and switch on again“* sehen, schalten Sie das Gerät aus, entfernen die Update-Festplatte und starten das Gerät neu.
- Verschiedene Testfunktionen werden nun automatisch gestartet. Dieser Vorgang dauert etwa 1 - 2 Minuten und ist identisch mit dem Kopiervorgang.



- Wenn die Meldung *“Initialisation complete – Please press Restart to finish”* erscheint, folgen Sie der/den Anweisung(en) am Bildschirm oder warten 30 Sekunden auf den automatischen Neustart des Geräts.
- Nach den letzten Einstellungen wird automatisch das Touchscreen-Kalibrierungsprogramm gestartet.
- Kalibrieren Sie den Touchscreen oder warten Sie 30 Sekunden, um das Programm automatisch ohne Kalibrierung zu beenden.
- Der Updatevorgang ist beendet, sobald die Spiel-Software startet.

## **Fehlerbehandlung bei defekter Hardware**

### **1) Integritätsüberprüfung während „Startup“ fehlgeschlagen**

- Fehlermeldung am Bildschirm **„Program Error (hard disc)“**.
- Die Maschine stoppt.
- Keine Münzen / Banknoten werden mehr angenommen.
- Keine Benutzeraktionen sind mehr möglich.

#### **Fehlerbehebung:**

Eine autorisierte Person (*Aufsteller/Operator*) muss ein Update mit einer Update-Festplatte (*gleiche Versionsnummer*) durchführen.

Danach werden die „kritischen Daten“ vom FRAM (*nur falls sie korrekt sind*) auf der internen Festplatte rekonstruiert. Falls danach immer noch ein Fehler auftritt, ist die interne Festplatte defekt und muss getauscht werden.

### **2) Hardware-Fehler Festplatte**

In diesem Fall funktioniert das Gerät meistens nicht mehr.

#### **Fehlerbehebung:**

Eine autorisierte Person (*Aufsteller/Operator*) muß die interne Festplatte entweder durch eine Festplatte mit gleicher installierter Programmversion oder durch eine neue Festplatte ersetzen. Im letzteren Fall muss ein Update am Gerät mit einer Update-Festplatte (*gleiche Versionsnummer*) durchgeführt werden.

### **3) Hardware-Fehler FRAM**

Ein „blauer Schirm“ wird angezeigt und das Gerät reagiert nicht mehr auf Eingaben.

#### **Fehlerbehebung:**

Eine autorisierte Person (*Aufsteller/Operator*) muss die I/O Controller Karte tauschen. Danach werden die „kritischen Daten“ von der Festplatte (*nur falls sie korrekt sind*) auf der I/O Controller Karte rekonstruiert.



# Gerätebeschreibung

## Allgemeines

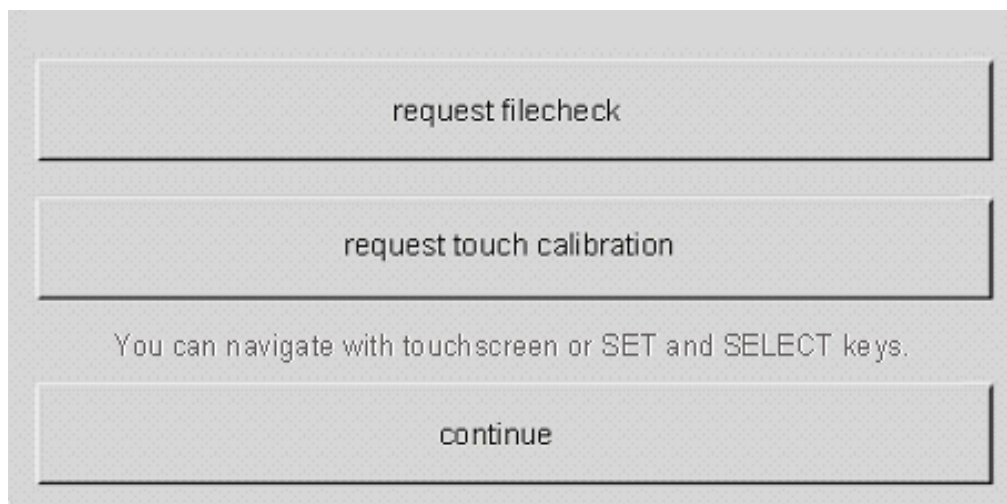
Das „Golden Island“ ist ein ergonomisch entwickeltes Geldspielgerät. Es besitzt einen elektronischen Münzprüfer, ein 17“ oder 19“ TFT-Display mit Touchscreen sowie ein komplettes PC-System. Je nach Modell ist der optionale Einbau von maximal 2 Hopper und ein Banknotenleser möglich.

## Bedienungselemente

Alle Spiele im „Golden Island“ können mit Tasten am Gerät und/oder Touch-Schaltflächen am Bildschirm gespielt werden. Die Zuordnung der Tasten/Schaltflächen kann spiel- und situationsabhängig unterschiedlich sein.

Alle Funktionen des Operator-Modus sind genauestens im Operator Manual beschrieben.

Beim Hochfahren des Geräts mit eingeschaltetem „Operator-Schalter“ ist die Auswahl folgender Services möglich (*nur während des Normalstarts*):



### **Anforderung Dateiprüfung:**

⇒ Manuelle Dateiprüfung auf der Festplatte.

### **Anforderung Touch-Kalibrierung:**

⇒ Kalibrierung des Touchscreen.



# PC-System Komponenten im Golden Island

## Standardausstattung

- PC-System mit Intel® Pentium® 4 Prozessor (2,4 GHz), PCI-Bus und mindestens 256 MB Hauptspeicher
- On-Board Grafikkarte mit ATI Chipsatz, (1280 x 1024 Pixel Auflösung, High Color)
- On-Board 16-Bit Soundkarte
- Mindestens 40 GB Festplatte
- TAB I/O Interfacekarte mit Sicherheitsspeicher
- 19" TFT-Display und USB Touch-Screen Controller
- Elektronischer Münzprüfer

## Ausstattungsoptionen<sup>1</sup>

- Banknotenleser (ASTRO Systems HR1)
- Elektronisches Kellnerschloss-System (EKEY)
  - Remote-Schlüsselschalter

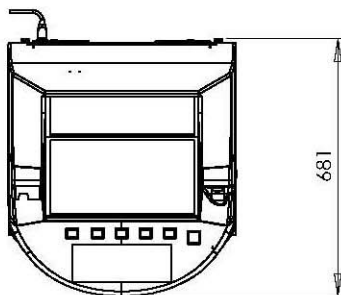
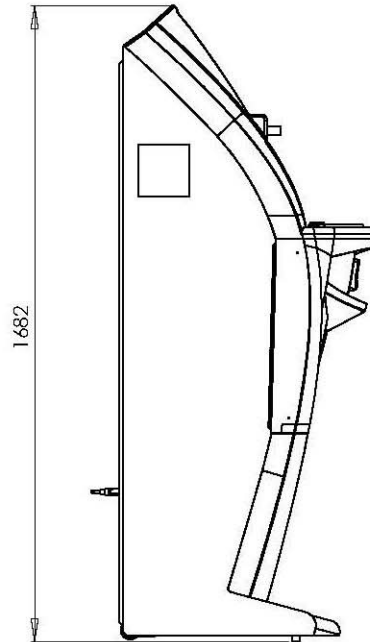
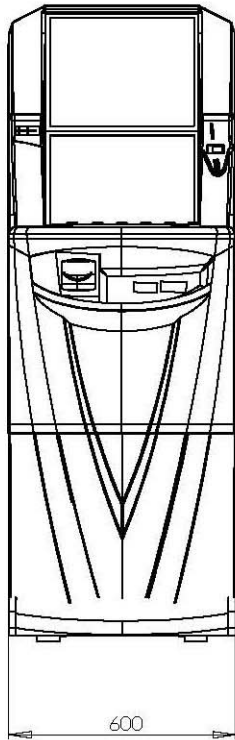
---

<sup>1</sup> Die Verwendung kann durch die jeweilige Konfiguration eingeschränkt sein.



## Technische Daten

### Geräte-Abmessungen



	unverpackt	verpackt
Tiefe	68 cm	80 cm
Breite	60 cm	70 cm
Höhe	168 cm	172 cm
Gewicht	97 kg <sup>2</sup>	106 cm

<sup>2</sup> Das Gewicht kann sich je nach optionalem Einbau von Zusatzkomponenten ändern.



## **Elektrische Daten**

<u>Stromanschluss:</u>	230 Volt an Steckdose
<u>Leistung:</u>	200 Watt
<u>Sicherung:</u>	3,15 Ampere

### **Hinweis:**

Beim Zusammenschließen von mehreren Geräten über einen Stromverteiler sollte folgendes beachtet werden:

Bei einem fachgerecht installierten Stromanschluss mit der Sicherung von 13 Ampere, sollten nicht mehr als 3 Geräte angeschlossen werden.



## Servicefunktionen – Aufsicht(en)

Die Servicefunktionen werden durch den Service-Schalter an der rechten Geräteseite (*roter Schlüsselschalter*) aktiviert. Eine Aktivierung dieser Funktion(en) ist innerhalb der Menüsteuerung sowie vor jedem Spielstart möglich.

### Bemerkung:

**Manche Buchhaltungsfunktionen können je nach Maschinen-Konfiguration eingeschränkt und/oder nicht verfügbar sein.**

Je nach Berechtigungsstufe können verschiedene Dienste abgerufen werden. Die Oberaufsicht hat die höchste Berechtigungsstufe und kann somit den PIN der anderen drei Aufsichten verwalten. Zusätzlich verwaltet sie die Buchungskonten der Aufsichten. Diese Buchungskonten dienen ausschließlich der Abrechnung zwischen Oberaufsicht und Aufsicht und werden in der Hauptbuchhaltung nicht gesondert berücksichtigt.

Hat die Oberaufsicht keinen PIN, so ist es nicht möglich die Aufsichten 1 - 3 zu aktivieren, weil zu deren Unterscheidung eine Authentifizierung (*Schaltfläche*) sowie eine Identifizierung (*PIN*) notwendig ist. Ohne PIN existiert die Aufsichtsfunktion nur für die Oberaufsicht.

Die Lautstärke kann unabhängig von der jeweiligen Aufsicht für Spiel und Standby eingestellt werden.

### Begriffserklärungen

<u>Operator:</u>	Besitzer des Geräts. Der Operator hat die höchste Berechtigungsstufe innerhalb des Operator-Modus.
<u>Oberaufsicht:</u>	Betreiber oder Verwalter ( <i>Wirt</i> ) des Geräts. Die Oberaufsicht hat die zweithöchste Berechtigungsstufe und verrechnet den Kasseneinhalt mit dem Aufsteller.
<u>Aufsicht(en):</u>	Diese ( <i>Kellner</i> ) haben nur betreuende Funktionen. Eine Verrechnung erfolgt nur mit der Oberaufsicht.
<u>Hardlock-Dongle:</u>	Definiert die Konfiguration der Spiel-Software. Alle landesspezifischen Anforderungen werden hierdurch unveränderbar voreingestellt.



## **Aktivierungsoptionen**

Falls während des Startens des Geräts der Operator-Schalter eingeschaltet ist, und gleichzeitig spezielle Tasten gedrückt werden, können folgende Aktionen durchgeführt werden.

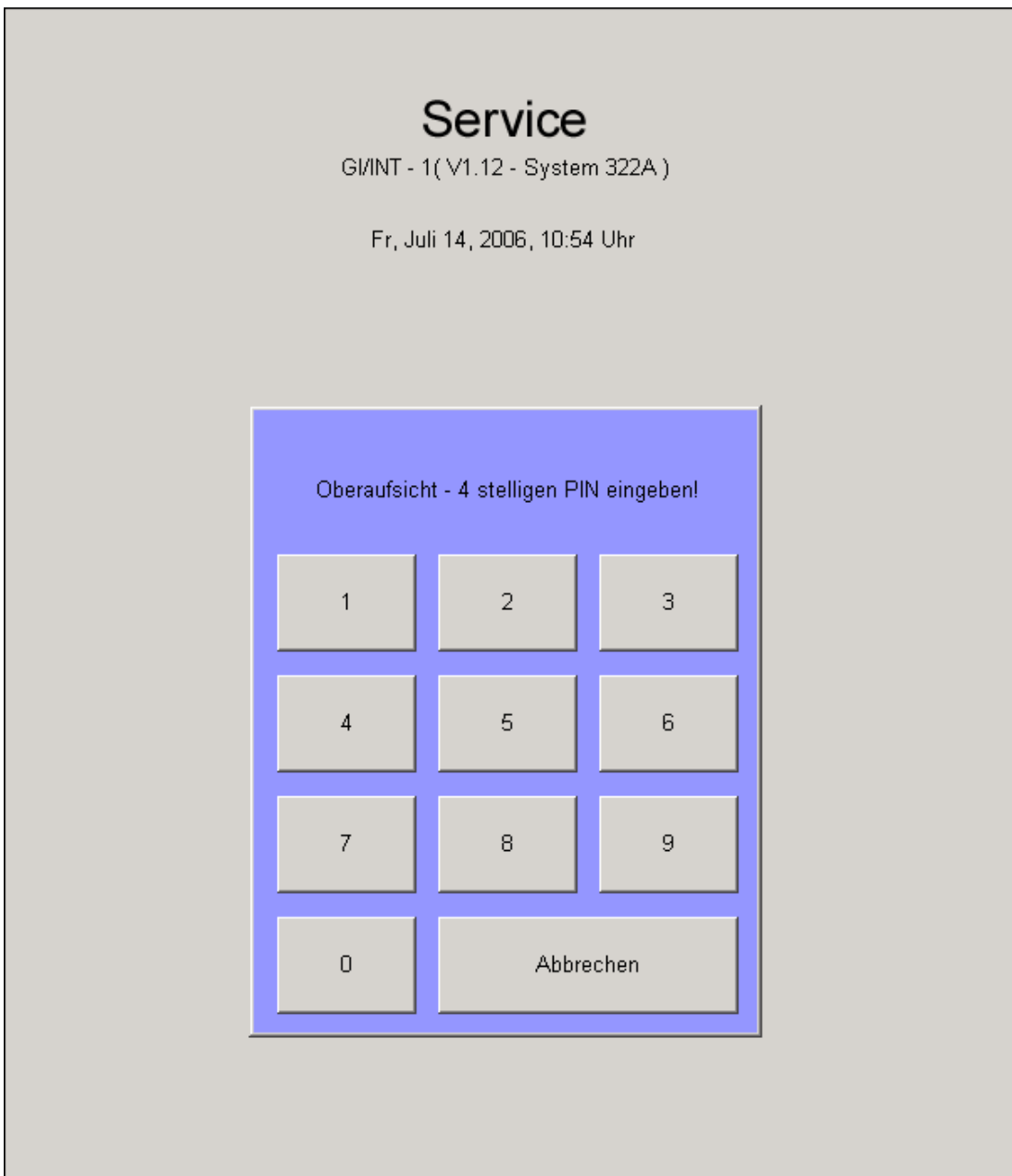
<u>Linker grüner Taster:</u>	Touchscreen Kalibrierung
<u>Linker gelber Taster:</u>	Touchscreen Test
<u>Linker roter Taster:</u>	Monitor Testbild



## Hauptseite PIN-Eingabe (Oberaufsicht)

Falls der PIN für Operator und Oberaufsicht aktiviert ist, kann der Operator-Mode nur mit PIN-Eingabe erfolgen. Ohne PIN Aktivierung ist der Einstieg in den Operator-Mode nur für die höchste Autorisierung (*Operator*) möglich.

**Achtung:** Nach dreimaliger falscher PIN-Eingabe ist der PIN für eine Stunde gesperrt! Ein gesperrter PIN kann nur durch eine höhere Autorisierung (z. B. *Operator*) wieder frei geschaltet werden.



The screenshot shows a terminal window titled 'Service' with the following content:

GI/INT - 1(V1.12 - System 322A)

Fr, Juli 14, 2006, 10:54 Uhr

Oberaufsicht - 4 stelligen PIN eingeben!

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Abbrechen	



## Hauptseite PIN-Eingabe (Aufsicht 1 – 3)

Die Aufsicht muss sich durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche authentifizieren und durch anschließende PIN Eingabe identifizieren.

**Achtung:** Nach dreimaliger falscher PIN-Eingabe ist der PIN für eine Stunde gesperrt!

Ein gesperrter PIN kann nur durch eine höhere Autorisierung (z. B. *Oberaufsicht*) wieder frei geschaltet werden.

**Service**

GMINT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Fr, Juli 14, 2006, 11:04 Uhr

Oberaufsicht	Aufsicht 1
Aufsicht 2	Aufsicht 3



## 1) Oberaufsicht Hauptseite

Alle elektronischen Buchungen können hier vorgenommen werden.

Der Bereich "Aufdrücken" ist nur dann verfügbar, wenn dieser im Operator-Modus aktiviert wurde.

Der Bereich "Abdrücken" ist nur dann verfügbar, wenn dieser im Operator-Modus aktiviert wurde.

### Service

GI/INT - 1 (V1.12 - System 322A)

Oberaufsicht

Aufsichtsbuchhaltung

Eigene

Aufsicht 1

Aufsicht 2

Aufsicht 3

Letzte 5 Banknoten  
und Spieldaten

Buchhaltung

PIN-Einstellungen

Hopper nachfüllen

Grundeinstellungen

Aufdrücken

0 Kredit  
(0,00 EUR)

100

200

500

1000

Abdrücken

0 Kredit  
(0,00 EUR)

Abdrücken

Zurück



## 1.1) Oberaufsicht → Eigene Buchhaltung

Diese Seite zeigt die eigenen Buchungen an.  
Das Löschen dieser Buchhaltung ist jederzeit möglich und beeinträchtigt die Hauptbuchhaltung nicht.

### Service

GM/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Buchhaltung - Aufsicht 1 - Aufsicht 3

	Aufdrücken	Abdrücken	Nachfüllung Hopper
Aufsicht 1	0,00 EUR	0,00 EUR	0,00 EUR
Aufsicht 2	0,00 EUR	0,00 EUR	0,00 EUR
Aufsicht 3	0,00 EUR	0,00 EUR	0,00 EUR

Buchhaltung - Oberaufsicht

Do, Juli 13, 2006, 17:30 Uhr - Fr, Juli 14, 2006, 11:23 Uhr

Aufdrücken	0,00 EUR	(+)
Remote	0,00 EUR	(+)
Abdrücken	0,00 EUR	(-)
Nachfüllung Hopper 1	0,00 EUR	(-)
Nachfüllung Hopper 2	0,00 EUR	(-)
<hr/>		
Gesamt Differenz	0,00 EUR	+

Löschen

Zurück



## 1.2) Oberaufsicht → Aufsichtsbuchhaltungen (1 – 3)

Hier hat die Oberaufsicht Einblick in die Buchhaltungen der einzelnen Aufsichten, wenn die Aufsicht 1 – 3 aktiviert wurde(n) und nur falls diese Aktion in dieser Konfiguration erlaubt ist. Solange einzelne Buchhaltungen nicht abgerechnet wurden, können diese Aufsichten nicht deaktiviert werden. Die Aufsichtskonten können hier gelöscht werden.

### Service

GI/INT - 1( V1.12 - System 322A )

Abrechnung Aufsicht 1

Do, Juli 13, 2006, 17:30 Uhr - Fr, Juli 14, 2006, 11:28 Uhr

Aufdrücken	0,00 EUR (+)
Abdrücken	0,00 EUR (-)
Nachfüllung Hopper 1	0,00 EUR (-)
Nachfüllung Hopper 2	0,00 EUR (-)
<hr/>	
Summe	0,00 EUR +
<hr/>	

Aufsicht 1 - Zum Löschen der Abrechnung bitte Service-Schlüssel anstecken!

Löschen

Zurück



### 1.3) Oberaufsicht → Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Hier kann die Oberaufsicht die Daten der letzten 5 Spiele sowie die letzten 5 vom Banknotenleser akzeptierten Banknoten einsehen.

## Service

GI/INT - 1(V1.12 - System 322A)

Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Letzte 5 Spieldaten

Datum	Zeit	Spiel	Einsatz	Gewonnen	Kassiert	TOTIN	TOTOUT

Letzte 5 Banknoten

Datum	Zeit	Banknote



## 1.4) Oberaufsicht → Buchhaltung → Hauptbuchhaltung

Hier hat die Oberaufsicht Einblick in die Hauptbuchhaltung des Aufstellers.  
Diese kann jedoch nicht geändert oder gelöscht werden.

# Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Hauptbuchhaltung

Buchhaltung

Protokoll

Hauptbuchhaltung

Mi, Juli 26, 2006, 16:44 Uhr - Do, Juli 27, 2006, 8:12 Uhr

Remote	0,00 EUR +	Remote	0,00 EUR +
Aufdrücken	0,00 EUR +	Aufdrücken	0,00 EUR +
Banknote	0,00 EUR +		
Münze	0,00 EUR +		
<hr/>		<hr/>	
Gesamt IN	0,00 EUR	Extern IN	0,00 EUR
<hr/>		<hr/>	
Abdrücken	0,00 EUR +	Abdrücken	0,00 EUR +
Hopper OUT	0,00 EUR +	Hopper Refill	0,00 EUR +
<hr/>		<hr/>	
Gesamt OUT	0,00 EUR	Extern OUT	0,00 EUR
<hr/>		<hr/>	
Gesamt Differenz	0,00 EUR +	Extern Differenz	0,00 EUR +
<hr/>		<hr/>	
Eingeschaltet	0	Kassa-Tür	0
		Front-Tür	0

Zurück



## 1.5) Oberaufsicht → Buchhaltung → Buchhaltung

Hier hat die Oberaufsicht Einblick in Hauptbuchhaltung des Aufstellers über einen bestimmten Zeitraum. Das Löschen dieser Buchhaltung ist jederzeit möglich und beeinträchtigt die Hauptbuchhaltung nicht.

### Service

GMINT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Hauptbuchhaltung

Buchhaltung

Protokoll

Buchhaltung

Mi, Juli 26, 2006, 16:44 Uhr - Do, Juli 27, 2006, 8:15 Uhr

Remote	0,00 EUR +	Remote	0,00 EUR +
Aufdrücken	0,00 EUR +	Aufdrücken	0,00 EUR +
Banknote	0,00 EUR +		
Münze	0,00 EUR +		
<hr/>		<hr/>	
Gesamt IN	0,00 EUR	Extern IN	0,00 EUR
<hr/>		<hr/>	
Abdrücken	0,00 EUR +	Abdrücken	0,00 EUR +
Hopper OUT	0,00 EUR +	Hopper Refill	0,00 EUR +
<hr/>		<hr/>	
Gesamt OUT	0,00 EUR	Extern OUT	0,00 EUR
<hr/>		<hr/>	
Gesamt Differenz	0,00 EUR +	Extern Differenz	0,00 EUR +
<hr/>		<hr/>	

Löschen

Zurück



## 1.6) Oberaufsicht → Buchhaltung → Protokoll

Das Protokoll zeigt eine Liste aller „Remote“- , „Aufdruck“- und „Abdruckwerte“ in der eingestellten Währung (z. B. EUR) mit Datum und Uhrzeit an.

### Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

HauptbuchhaltungBuchhaltungProtokoll

07/17/06 11:22:16	<b>Oberaufsicht</b>	Remote	1,00 EUR
07/19/06 11:00:21	<b>Oberaufsicht</b>	Remote	1,00 EUR

Zurück



## 1.7) Oberaufsicht → PIN-Einstellungen

Hier kann die Oberaufsicht den eigenen PIN und die PINs der Aufsichten neu vergeben. Ist neben der Aufsichtauswahl ein Schloss dargestellt, so bedeutet dies, dass die Aufsicht nach dreimaliger Falscheingabe den PIN gesperrt hat. Nach Anwahl der entsprechenden Aufsicht kann diese wieder entsperrt werden.

# Service

GMINT - 1 ( V1.12 - System 322A )

PIN ändern - Benutzer aktivieren

Bitte wählen Sie die Aufsicht, deren PIN geändert werden soll.

<p><input type="radio"/> Oberaufsicht <input checked="" type="checkbox"/> Aktiviert</p>	<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>7</td><td>8</td><td>9</td></tr><tr><td>0</td><td>Abbrechen</td><td></td></tr></table>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	Abbrechen	
1		2	3										
4		5	6										
7		8	9										
0	Abbrechen												
<p><input type="radio"/> Aufsicht 1 <input checked="" type="checkbox"/> Aktiviert</p>													
<p><input type="radio"/> Aufsicht 2 <input type="checkbox"/> Aktiviert</p>													
<p><input type="radio"/> Aufsicht 3 <input type="checkbox"/> Aktiviert</p>													



## 1.8) Oberaufsicht → Hopper nachfüllen

Die Hopper werden durch Einwurf von Münzen in den Münzprüfer aufgefüllt.

### Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Hopper nachfüllen - Hopper 1

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen( 2,00 EUR )

Hopper nachfüllen - Hopper 2

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen( 1,00 EUR )



## 1.9) Oberaufsicht → Grundeinstellungen

Auf dieser Seite können folgende Grundeinstellungen vorgenommen werden:

- Kalibrierung des Touch-Screen
- Kalibrierung des Touch-Screen testen
- Einstellung der Spiel-Lautstärke
- Einstellung der Standby-Lautstärke

# Service

GM/INT - 1( V1.12 - System 322A )

Kalibrierung

Kalibrierung testen

Lautstärke

Spiel 6

◀▶MINMAX

Standby 5

◀▶MINMAX

Standard

Zurück



## 2) Aufsicht (1 – 3) Hauptseite

Alle elektronischen Buchungen können hier vorgenommen werden.

Der Bereich "Aufdrücken" ist nur dann verfügbar, wenn dieser im Operator-Modus aktiviert wurde.

Der Bereich "Abdrücken" ist nur dann verfügbar, wenn dieser im Operator-Modus aktiviert wurde.

### Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Aufsicht 1

Kredit Info

Kredit	0
--------	---

Letze 5 Banknoten und Spieldaten

Buchhaltung

PIN-Einstellungen

Hopper nachfüllen

Grundeinstellungen

Aufdrücken

0 Kredit ( 0,00 EUR )	
100	200
500	1000

Abdrücken

0 Kredit ( 0,00 EUR )
Abdrücken

Zurück



## 2.1) Aufsicht (1 – 3) → Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Hier kann die Aufsicht die Daten der letzten 5 Spiele sowie die letzten 5 vom Banknotenleser akzeptierten Banknoten einsehen.

### Service

GMINT - 1 (V1.12 - System 322A)

Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Letzte 5 Spieldaten

Datum	Zeit	Spiel	Einsatz	Gewonnen	Kassiert	TOTIN	TOTOUT

Letzte 5 Banknoten

Datum	Zeit	Banknote



## 2.2) Aufsicht (1 – 3) → Buchhaltung

Diese Seite zeigt die Buchungen der *Aufsicht 1* an.  
Das Löschen dieser Buchhaltung ist von der Aufsicht 1 nicht möglich.

### Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Abrechnung Aufsicht 1

Mi, Juli 26, 2006, 16:44 Uhr - Do, Juli 27, 2006, 8:17 Uhr

Aufdrücken	0,00 EUR (+)
Abdrücken	0,00 EUR (-)
Nachfüllung Hopper 1	0,00 EUR (-)
Nachfüllung Hopper 2	0,00 EUR (-)
<hr/>	
Summe	0,00 EUR +
<hr/>	



## 2.3) Aufsicht (1 – 3) → PIN-Einstellungen

Hier kann die *Aufsicht 1* ihren PIN neu vergeben.

### Service

GMINT - 1( V1.12 - System 322A )

PIN ändern - Benutzer aktivieren (Aufsicht 1)

Zum Ändern des PINS bitte neuen 4 – stelligen PIN eingeben.

????

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Abbrechen	

Zurück



## 2.4) Aufsicht (1 – 3) → Hopper nachfüllen

Die Nachfüllung der Hopper kann nur durch Einwerfen von Münzen in den Münzprüfer erfolgen. Die Zuordnung der Münze zum entsprechenden Hopper erfolgt automatisch (z.B. 2€-Münze → Hopper 1, 1€-Münze → Hopper 2).

### Service

GMINT - 1 (V1.12 - System 322A )

Hopper nachfüllen - Hopper 1

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen( 2,00 EUR )

Hopper nachfüllen - Hopper 2

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen( 1,00 EUR )



## 2.5) Aufsicht (1 – 3) → Grundeinstellungen

Auf dieser Seite können folgende Grundeinstellungen vorgenommen werden:

- Kalibrierung des Touch-Screen
- Kalibrierung des Touch-Screen testen
- Einstellung der Spiel-Lautstärke
- Einstellung der Standby-Lautstärke

# Service

GI/INT - 1 ( V1.12 - System 322A )

Kalibrierung

Kalibrierung testen

Lautstärke

Spiel 6

◀

▶

MIN

MAX

Standby 5

◀

▶

MIN

MAX

Standard

Zurück



# Spielbeschreibung – Golden Island

## 1) Spieleauswahl

Die Anzahl und Art der verfügbaren Spiele ist unter Umständen durch die aktuelle Konfiguration eingeschränkt.



Abbildung 1

### 1.1) Beschreibung

Der Spieler kann ein ausgewähltes Spiel starten, die verwendete Sprache einstellen oder das Kreditkonto auszahlen.



## 2) Keno



Abbildung 2

### 2.1) Beschreibung

Erraten Sie eine möglichst große Anzahl von Gewinnzahlen.

### 2.2) Spielablauf




1. Wählen Sie bis zu zehn Zahlen mittels Touch-Screen oder automatisch mit der "10 wählen" – Schaltfläche.
2. Das Spiel wird mit der „Starttaste“ gestartet.
3. Der Computer errechnet 20 Zufallszahlen und zeigt diese am Bildschirm an.
4. Keno – Gewinnauswertung








### 2.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren

*Hinweis: Bitte beachten Sie, dass die Gewinnfaktoren durch die aktuelle Konfiguration eventuell limitiert sein können!*



gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 1000
		x 800
		x 250
		x 80
		x 12
		x 5
		x 3






gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 900
		x 750
		x 200
		x 52
		x 10
		x 2

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 800
		x 450
		x 110
		x 10
		x 3
		x 1



## Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung 1)

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 700
		x 120
		x 15
		x 8
		x 2

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 600
		x 80
		x 15
		x 2

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 250
		x 37
		x 5



**Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung 2)**

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 87
		x 7
		x 2

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 35
		x 4

gewählte Nummern	Gewinn Nummern	Gewinn Multiplikator
		x 16



### 3) Royal Liner

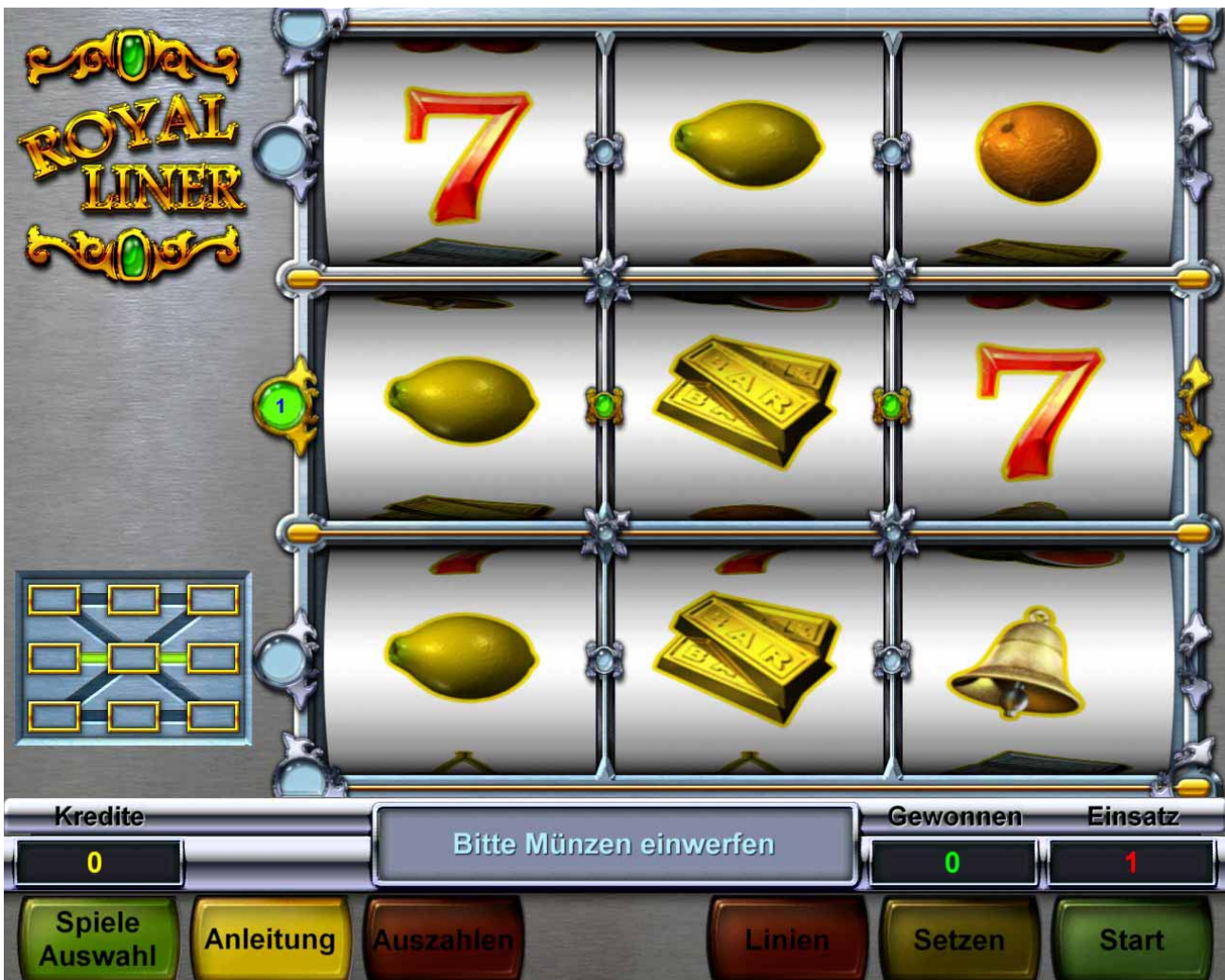


Abbildung 3

#### 3.1) Spielbeschreibung

Setzen Sie auf bis zu fünf Gewinnlinien mit je drei Gewinnsymbolen. Neun Walzen drehen sich mit Drücken der „Starttaste“ und stoppen automatisch. Mehrfachgewinne akkumulieren sich. Alle Gewinne werden von links nach rechts gewertet.

#### 3.2) Spielablauf

1. Wählen Sie bis zu fünf Gewinnlinien auf die Ihr Einsatz aufgeteilt wird.
2. Starten Sie das Spiel mit der „Starttaste“.
3. Nach dem Stopp der Walzen werden bis zu fünf Gewinne laut Gewinnplan ermittelt und angezeigt.




































### 3.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren

Hinweis:









Bitte beachten Sie, dass die Gewinnfaktoren durch die aktuelle Konfiguration eventuell limitiert sein können!

Linien – Gewinne:

Gewinn Kombination			Gewinn Multiplikator
			x 200
			x 100
			x 50
			x 30
			x 20
			x 18
			x 14
			x 10
			x 10
			x 10
			x 5
			x 2



Any '7' – Gewinne:

Gewinn Kombination		Gewinn Multiplikator
9 x		x 1000
8 x		x 400
7 x		x 200
6 x		x 100
5 x		x 50
4 x		x 20
3 x		x 5
2 x		x 2



'ALL' - Fruits, 'BAR' – Gewinne:

Gewinn Kombination		Gewinn Multiplikator
ALL		x 500
ALL		x 400
ALL		x 300
ALL		x 400
ALL		x 200
ALL		x 300
ALL		x 100
ALL		x 50
ALL		x 50
ALL		x 15



## 4) Caribbean Gold



Abbildung 4

### 4.1) Spielbeschreibung

Setzen Sie auf bis zu fünf Gewinnlinien.  
 Fünf Walzen drehen sich mit Drücken der „Starttaste“ und stoppen automatisch.  
 Mehrfachgewinne werden akkumuliert.  
 Alle Gewinne werden von links nach rechts gewertet.

### 4.2) Spielablauf

1. Wählen Sie bis zu fünf Gewinnlinien auf die Ihr Einsatz aufgeteilt wird.
2. Starten Sie das Spiel mit der "Starttaste".
3. Nach dem Stopp der Walzen werden bis zu fünf Gewinne laut Gewinnplan ermittelt und angezeigt.
















### 4.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Gewinnfaktoren durch die aktuelle Konfiguration eventuell limitiert sein können!

Linien – Gewinne:

Gewinn Kombination	Gewinn Multiplikator
	x 1000
	x 300
	x 50
	x 20
	x 2
	x 700
	x 200
	x 30
	x 10
	x 300
	x 75
	x 20
	x 10

























**Linien – Gewinne (Fortsetzung 1)**

Gewinn Kombination					Gewinn Multiplikator
					x 200
					x 100
					x 50
					x 20
					x 500
					x 100
					x 25
					x 10
					x 200
					x 50
					x 15
					x 5



**Linien – Gewinne (Fortsetzung 2)**

Gewinn Kombination					Gewinn Multiplikator
					x 150
					x 50
					x 15
					x 10
					x 150
					x 50
					x 10
					x 5
					x 100
					x 50
					x 5
					x 3
					x 50
					x 10
					x 3
					x 2



## 5) Roulette



Abbildung 5

### 5.1) Spielbeschreibung

Es gilt zu erraten, auf welcher Zahl die Kugel liegen bleibt.

### 5.2) Spielablauf

Der Spieler kann seine Einsätze auf folgende Positionen setzen:

- "Red" - "Black"  
... auf alle roten oder schwarzen Nummern.
- "Even" - "Odd"  
... auf alle geraden oder ungeraden Nummern.
- "1-18" - "19-36"  
... auf die Nummern 1-18 und 19-36.



- **First Dozen (1<sup>st</sup> 12)**  
... auf 12 aufeinanderfolgende Nummern 1-12.
- **Second Dozen (2<sup>nd</sup> 12)**  
... auf 12 aufeinanderfolgende Nummern 13-24.
- **Third Dozen (3<sup>rd</sup> 12)**  
... auf 12 aufeinanderfolgende Nummern 25-36.
- **Colonne**  
... auf die Spalten 1-34, 2-35 oder 3-36.
- **Six line**  
... auf sechs aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen (z. B. 4-5-6-7-8-9).
- **Corner**  
... auf 4 Nummern, die im Tableau ein Quadrat bilden (z. B. 1-2-4-5).
- **Street**  
... auf 3 aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus (z. B. 1-2-3 aber auch 0-1-2, oder 0-2-3).
- **Split**  
... auf 2 Nummern, die entweder vertikal oder horizontal benachbart sind (z. B. 15/18 oder 28/29).
- **Full Number**  
... auf eine der 37 Nummern.
- **Series 5 / 8**  
... auf die folgenden Nummern: 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36.
- **Big Series**  
... auf die folgenden Nummern: 0/2/3 (2 Chips), 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 25-29 (2 Chips), 32-35.
- **Orphelins Plein**  
... auf die folgenden Nummern: 1, 6, 9, 14, 17, 20, 31, 34.
- **Orphelins Cheval**  
... auf die folgenden Nummern: 1, 6-9, 14-17, 17-20, 31-34.
- **Zero Game**  
... auf die folgenden Nummern: 0-3, 12-15, 26, 32-35.








**5.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren**

<p><b>Full Number</b></p> 	<p><b>x 36</b></p>
<p><b>Split</b></p> 	<p><b>x 18</b></p>
<p><b>Street</b></p> 	<p><b>x 12</b></p>



**Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung)**

<p><b>Collonne (1-34 / 2-35 / 3-36)</b></p> 	<p>x 3</p>
<p><b>Dozen (1-12 / 13-24 / 25-36)</b></p> 	<p>x 3</p>
<p><b>1-18 / 19-36</b></p> 	<p>x 2</p>
<p><b>Red / Black</b></p> 	<p>x 2</p>
<p><b>Odd / Even</b></p> 	<p>x 2</p>



## 6) Royal Poker

The screenshot shows the 'ROYAL POKER' game interface. At the top left is the game title. In the center is a hand of five cards: King of Hearts, 2 of Hearts, Joker, 9 of Hearts, and 7 of Clubs. The King and Joker cards have a 'HOLD' button over them. To the right is a 'BONUS' multiplier of 189. Below the cards is a status bar showing 'Kredite: 64', 'Du gewinnst: 3', 'Gewonnen: 0', and 'Einsatz: 1'. At the bottom are several control buttons: 'Spiele Auswahl', 'Anleitung', 'Auszahlen', 'AutoHold Ein', 'Holds löschen', 'Risiko', and 'Nehmen'.

Hand	Points
Five Of A Kind	1100
Royal Flush	500
Straight Flush	100
Four Of A Kind	40
Full House	10
Flush	7
Straight	5
Three Of A Kind	3
Two Pairs	2
High Pair	1

Abbildung 6<sup>3</sup>

### 6.1) Spielbeschreibung

Versuchen Sie einen möglichst hohen Gewinn zu erreichen. Gespielt wird mit 52 Karten plus Joker.

### 6.2) Spielablauf

1. Mit der "Starttaste" wird das "1. Service" mit Einsatz-Abzug gestartet.
2. Fünf Karten werden nacheinander aufgedeckt. Falls „AutoHold“ eingeschaltet ist, wird ein Halten-Vorschlag für den bestmöglichen Gewinn angezeigt.
3. Dieser Halten-Vorschlag kann durch Drücken der Karten geändert werden.
4. Alle nicht gehaltenen Karten werden ausgetauscht.

<sup>3</sup> Der Gewinnfaktor für „Five Of A Kind“ ist für die Version „Kroatien“ 800 statt 1.100.



**6.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren**

<p><b>Five Of A Kind plus Aces Bonus</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 1100<sup>4</sup></b> <b>x 100 - 500</b></p>
<p><b>Five Of A Kind</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 1100</b></p>
<p><b>Royal Flush</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 500</b></p>
<p><b>Straight Flush</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 100</b></p>
<p><b>Four Of A Kind</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 40</b></p>
<p><b>Full House</b></p> 	<p style="text-align: right;"><b>x 10</b></p>



Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung)

<p><b>Flush</b></p> 	<p>x 7</p>
<p><b>Straight</b></p> 	<p>x 5</p>
<p><b>Three Of A Kind</b></p> 	<p>x 3</p>
<p><b>Two Pairs</b></p> 	<p>x 2</p>
<p><b>High Pair</b></p> 	<p>x 1</p>



## 7) Risiko-Spiel

### 7.1) Spielbeschreibung

Versuchen Sie den aktuellen Gewinn zu erhöhen.

Der aktuelle Gewinn wird in der „Du gewinnst“-Anzeige dargestellt.

Die von der aktuellen Risiko-Stufe aus erreichbare Gewinnstufe (Gewinn/Verlust) wird in der Risiko-Leiter abwechselnd blinkend dargestellt. Durch Drücken auf die Schaltfläche „Risiko“ wird das Risikospiel gestartet. Mit der Schaltfläche „Nehmen x“ wird die Gewinndifferenz (=10) zwischen aktuellem Gewinn (=12) und dem Gewinn der auf der Risiko-Leiter darunter liegenden Gewinnstufe (=2) sofort auf das Kreditkonto kassiert. Mit der „Nehmen“-Schaltfläche wird der aktuelle Gewinn kassiert.

#### Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass die Gewinnfaktoren durch die aktuelle Konfiguration eventuell limitiert sein können!



Abbildung 7



## Fehlermeldungen

Störung	Fehlerursache	Abhilfe
Touch-Screen funktioniert nur teilweise.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbindungskabel vom Touch-Screen zum PC defekt (<i>jenes Teilstück, das am PC angesteckt ist</i>);</li> <li>• fehlende Geräteerdung</li> </ul>	⇒ Verbindungskabel tauschen.  ⇒ Geräteerdung überprüfen bzw. Gerät erden.
Beim Start gibt es eine Meldung: MEMORY TEST FAIL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Speicher ist defekt.</li> </ul>	⇒ PC austauschen.
weißer Bildschirm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Grafikkarte defekt</li> </ul>	⇒ PC austauschen.
Touch-Screen funktioniert nach PC-Tausch nicht mehr.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eventuell ist der Touch-Screen nicht kalibriert.</li> </ul>	⇒ Touch Screen kalibrieren ( <i>rote Taste am Gerät drücken und in den Operator-Modus gehen</i> ).
Touch-Screen lässt sich nicht richtig kalibrieren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fehldaten im Touch-Controller Buffer</li> </ul>	⇒ In den Operator-Modus schalten; Gerät ausschalten; rote Taste am Gerät gedrückt halten ( <i>Kontrollerbuffer wird gelöscht</i> ); danach Operatorschalter erneut betätigen; Gerät neu Starten.
Touch-Screen funktioniert nicht und/oder LED an der PC Rückseite blinkt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Touch-Screen Controller oder Touch-Screen Kabel defekt</li> </ul>	⇒ Kabelverbindung zwischen Touch-Screen und Controller kontrollieren bzw. defekten Controller oder PC austauschen.
Keine Funktion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Netzstecker ist nicht eingesteckt</li> <li>• Netzschalter nicht eingeschaltet</li> <li>• Netzsicherung durchgebrannt</li> </ul>	⇒ Den Netzstecker einstecken  ⇒ Netzschalter einschalten  ⇒ Neue Sicherung einbauen
Kein Bild	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Netzkabel am Monitor nicht angesteckt</li> <li>• Videoleitung nicht angesteckt</li> <li>• Monitor defekt</li> </ul>	⇒ Stromversorgung des Monitors und Steckerverbindungen überprüfen. ⇒ Videoleitung anstecken  ⇒ Monitor austauschen



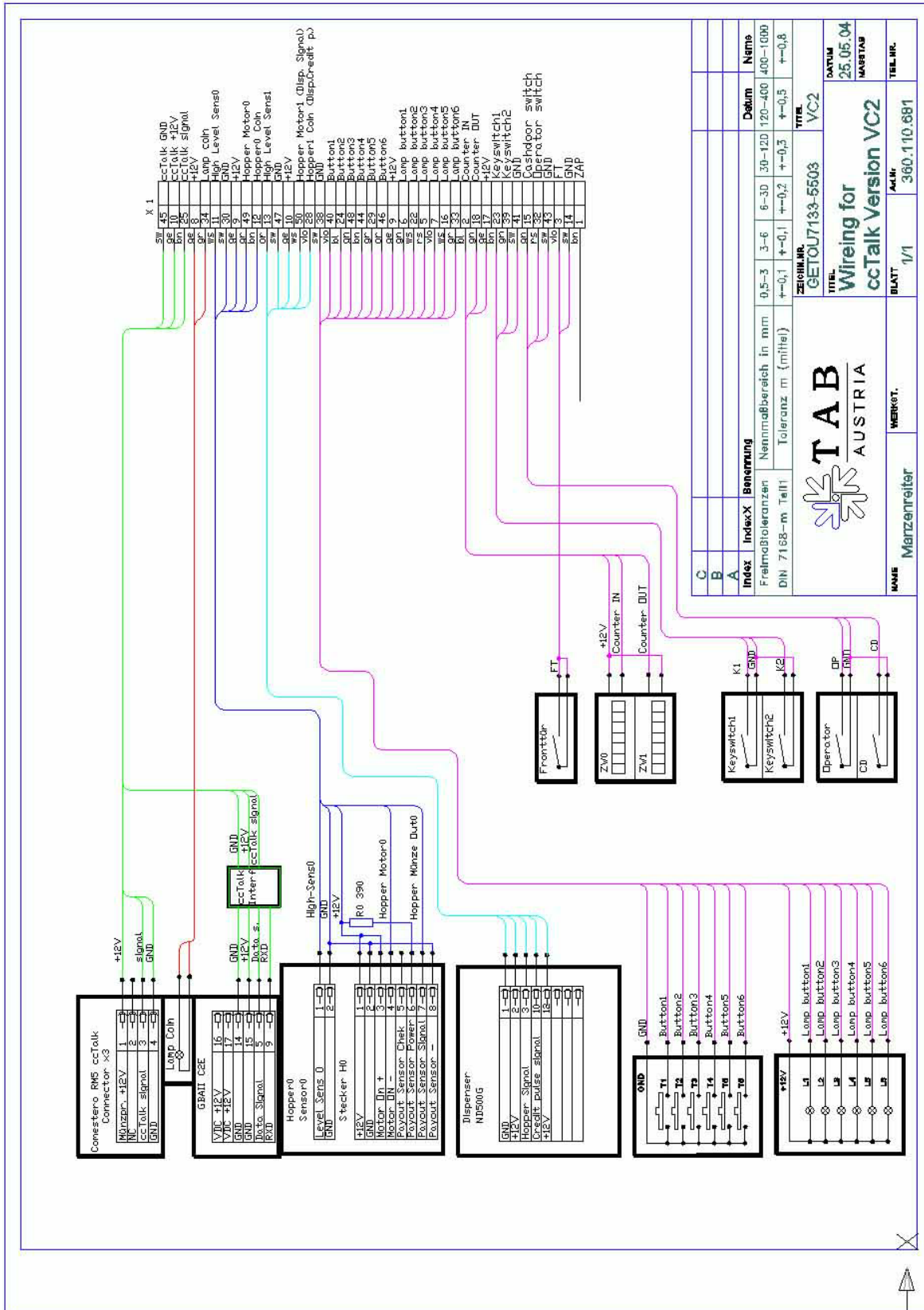
Störung	Fehlerursache	Abhilfe
Kein Ton	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lautstärkeregler nicht aufgedreht</li> <li>• Audiokabel nicht angesteckt</li> <li>• Lautsprecher defekt</li> </ul>	⇒ Lautstärkeregler aufdrehen ⇒ Audiokabel anstecken ⇒ Lautsprecher austauschen
eine oder mehrere Tasten funktionieren nicht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flachstecker nicht angesteckt</li> <li>• Taste nicht korrekt zusammengebaut oder defekt</li> </ul>	⇒ Steckverbindungen kontrollieren ⇒ Taste kontrollieren oder austauschen
Münze wird falsch gezählt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• falsche Wertigkeit programmiert</li> </ul>	⇒ Programmeinstellung überprüfen
eingeworfene Münzen fallen durch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine Spannung am Münzprüfer</li> <li>• Verunreinigung des Münzprüfers</li> <li>• Münzkanal nicht belegt</li> <li>• Münzprüfer defekt</li> </ul>	⇒ Spannungsversorgung überprüfen ⇒ Münzprüfer reinigen ⇒ Programmierung ändern ⇒ Münzprüfer austauschen
schlechte Münzannahme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verunreinigung des Münzprüfers</li> </ul>	⇒ Münzprüfer reinigen
Zählwerk funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zählwerk defekt</li> </ul>	⇒ Zählwerk austauschen
Fehlermeldung am Bildschirm „ <b>Program Error (hard disc)</b> “. Die Maschine stoppt keine Münzen / Banknoten werden angenommen keine Benutzeraktionen sind mehr möglich	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integritätsüberprüfung während „Startup“ fehlgeschlagen</li> </ul>	⇒ Ein Update durch eine autorisierte Person mit einer Update-Festplatte der gleichen Versionsnummer muss durchgeführt werden.  Danach werden die „kritischen Daten“ vom FRAM ( <i>nur falls sie korrekt sind</i> ) auf der internen Festplatte rekonstruiert.  Falls danach immer noch ein Fehler auftritt, ist die interne Festplatte defekt und muss getauscht werden ( <i>siehe weiter unten</i> ).



Störung	Fehlerursache	Abhilfe
<p>In diesem Fall funktioniert das Gerät meistens nicht mehr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware-Fehler Festplatte</li> </ul>	<p>⇒ Eine autorisierte Person muss die interne Festplatte entweder durch eine Festplatte mit gleich installierter Programmversion oder durch eine neue Festplatte ersetzen. Im letzteren Fall muss ein Update am Gerät mit einer Updateplatte (<i>gleiche Versionsnummer</i>) durchgeführt werden.</p>
<p>Ein „blauer Schirm“ wird angezeigt und das Gerät reagiert nicht mehr auf Eingaben.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hardware-Fehler FRAM</li> </ul>	<p>⇒ Eine autorisierte Person muss die I/O Controller Karte tauschen. Danach werden die „kritischen Daten“ von der Festplatte (<i>nur falls sie korrekt sind</i>) auf der I/O Controller Karte rekonstruiert.</p>



# Kabelplan



# EG-Konformitätserklärung



## EG-Konformitätserklärung

Dokument-Nr.: QZ 1000/046/01/180105

Hersteller: TAB AUSTRIA  
Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH & Co KG

Anschrift: Halder Straße 40  
A-4052 Ansfelden  
Österreich  
Tel.: 07229/78040-0, Fax: 07229/78660

Produktbezeichnung: Geldspielautomat  
Type: GOLDEN ISLAND

Das bezeichnete Produkt stimmt mit den Vorschriften folgender Europäischer Richtlinien überein:

Richtlinie: 73 / 23 / EWG  
Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten, betreffend elektrischer Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen, geändert durch RL 93 / 68 / EWG.

Richtlinie: 89 / 336 / EWG  
Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit geändert durch die RL 91 / 263 / EWG, 92 / 31 / EWG, 93 / 68 / EWG und 93 / 97 / EWG.

Die Übereinstimmung des bezeichneten Produktes mit den Vorschriften der Richtlinien wird nachgewiesen durch die Einhaltung der relevanten Abschnitte folgender Normen:

Harmonisierte Europäische Normen:	Dokumentbezeichnung	Ausgabedatum
	EN 55022	1998
	EN 55024	1998
	EN 60950	2000
	EN 61000-3-2	2000
	EN 61000-3-3	2000

Ausstellender Bereich: GF

Geschäftsführer: Ing. Siegfried Dattl

Ort, Datum: Ansfelden, am 18. Jänner 2005

Rechtsverbindliche  
Unterschrift / Stempel:



Die Erklärung bescheinigt die Übereinstimmung mit den genannten Richtlinien, beinhaltet jedoch keine Zusicherung von Eigenschaften.  
Die Sicherheitshinweise der mitgelieferten Produktdokumentation sind zu beachten!



# END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE

**IMPORTANT - READ CAREFULLY:** This End-User License Agreement ("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and the manufacturer ("Manufacturer") or the special purpose computing device ("SYSTEM") you acquired which includes certain Microsoft software product(s) installed on the SYSTEM ("SOFTWARE PRODUCT" or "SOFTWARE"). The SOFTWARE includes computer software, the associated media, any printed materials, and any "online" or electronic documentation. By installing, copying or otherwise using the SOFTWARE, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, Manufacturer and Microsoft Corporation ("Microsoft") are unwilling to license the SOFTWARE to you. In such event, you may not use or copy the SOFTWARE, and you should promptly contact Manufacturer for instructions on return of the unused product(s) for a refund.

## SOFTWARE LICENSE

The SOFTWARE is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold.

### 1. GRANT OF LICENSE. This EULA grants you the following rights:

- **Software.** You may use the SOFTWARE as installed on the System.
- **Application Sharing.** The SOFTWARE may contain technology that enables applications to be shared between two or more SYSTEMS, even if an application is installed on only one of the SYSTEMS. You should consult your application license agreement or contact the application licensor to determine whether sharing the application is permitted by its licensor.
- **Storage/Network Use.** If the SOFTWARE PRODUCT is installed on the SYSTEM over an internal network from a server, you must acquire and dedicate a license for the SOFTWARE PRODUCT for each SYSTEM on which the SOFTWARE PRODUCT is used or to which it is distributed. A license for the SOFTWARE PRODUCT may not be shared or used concurrently on different SYSTEMS.
- **Back-up Copy.** If MANUFACTURER has not included a copy of the SOFTWARE on separate media with the SYSTEM, you may make a single copy of the SOFTWARE for use solely for archival purposes with the SYSTEM.

### 2. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

- **Limitation on Reverse Engineering, De-compilation and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.
- **Single SYSTEM.** The SOFTWARE is licensed with the SYSTEM as a single integrated product. The SOFTWARE may only be used with the SYSTEM.



- **Rental.** You may not rent or lease the SOFTWARE.
- **Software Transfer.** You may permanently transfer all of your rights under this EULA only as part of a sale or transfer of the SYSTEM, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE (including all component parts, the media, any upgrades or backup copies, and this EULA, and if applicable, the Certificate(s) of Authenticity), and the recipient agrees to the terms of this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must include all prior versions of the SOFTWARE.
- **Termination.** Without prejudice to any other rights, Manufacturer or Microsoft may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the SOFTWARE and all of its component parts.
- **Single EULA.** The package for the SOFTWARE may contain multiple versions of this EULA, such as multiple translations and/or multiple media versions (e.g., in the user documentation and in the software). In this case, you are only licensed to use one (1) copy of the SOFTWARE PRODUCT.

### 3. UPGRADES AND RECOVERY MEDIA.

- If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on media separate from the SYSTEM and is labeled "For Upgrade Purposes Only" (Upgrade SOFTWARE), you may install one copy of the Upgrade SOFTWARE onto the SYSTEM as a replacement copy for the SOFTWARE originally installed on the SYSTEM and use it in accordance with Section 1 of this EULA. You may also install additional copies of the Upgrade SOFTWARE as replacement copies onto additional SYSTEMS which are the same brand and model as the SYSTEM and contain a duly licensed copy of the same version and language release of the SOFTWARE ("ADDITIONAL SYSTEMS"), provided that (1) Manufacturer has supplied a corresponding serialized sticker for each additional copy of the Upgrade SOFTWARE, and (2) you affix a serialized sticker per Manufacturer's instructions for each unit of Upgrade SOFTWARE you install.
- If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on separate media and labeled as "Recovery Media", you may not make a copy of the SOFTWARE as described in Section 1 for archival purposes. Instead, you may use the Recovery Media solely to restore or reinstall the same version and language release of the SOFTWARE as originally installed on the SYSTEM and thereafter use the SOFTWARE as restored or reinstalled in accordance with Section 1 of this EULA. A single unit of Recovery Media may be used by you to restore or reinstall the SOFTWARE on ADDITIONAL SYSTEMS.

### 4. COPYRIGHT.

- All title and copyrights in and to the SOFTWARE (including but not limited to any images, photographs, animations, video, audio, music, text and "applets," incorporated into the SOFTWARE), the accompanying printed materials, and any copies of the SOFTWARE, are owned by Microsoft or its suppliers. You may not copy the printed materials accompanying the SOFTWARE. All rights not specifically granted under this EULA are reserved by Microsoft.

### 5. PRODUCT SUPPORT.



- Product support for the SOFTWARE is not provided by Microsoft or its subsidiaries. For product support, please refer to Manufacturer's support number provided in the documentation for the SYSTEM. Should you have any questions concerning this EULA, or if you desire to contact Manufacturer for any other reason, please refer to the address provided in the documentation for the SYSTEM.

## 6. LIMITED WARRANTY.

- **Limited Warranty.** Manufacturer warrants that the SOFTWARE will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Any implied warranties on the SOFTWARE are limited to ninety (90) days. Some states/jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.
- **Customer Remedies.** Manufacturer's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Manufacturer's option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the SOFTWARE that does not meet the above Limited Warranty and which is returned to Manufacturer with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the SOFTWARE has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement SOFTWARE will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.
- **No Other Warranties. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY SECTION ABOVE, THE SOFTWARE IS PROVIDED TO THE END USER "AS IS" WITHOUT OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK OF THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU.**
- **No Liability for Consequential Damages. MANUFACTURER'S SUPPLIERS SHALL NOT BE HELD TO ANY LIABILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED OR INCURRED BY THE END USER (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, GENERAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION AND THE LIKE), ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE DELIVERY, USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE.**

### 1. NOTE ON JAVA SUPPORT.

- THE SOFTWARE PRODUCT MAY CONTAIN SUPPORT FOR PROGRAMS WRITTEN IN JAVA. JAVA TECHNOLOGY IS NOT FAULT TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED, OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF JAVA TECHNOLOGY COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE.



# **Garantiebedingungen der TAB-Austria Industrie und Unterhaltungselektronik Gesellschaft m.b.H. & Co KG**

(im folgenden TAB genannt)

Für dieses Gerät gewähren wir eine Garantie gemäß nachstehenden Bedingungen:

1. Sofern die „Allgemeine Geschäftsbedingungen der TAB-AUSTRIA Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH & Co KG“ durch die nachstehenden Bedingungen, welche die Voraussetzungen und den Umfang unserer Garantieleistungen umschreiben, nicht abgeändert werden, gelten diese unverändert weiter.
2. Die Garantiedauer beträgt für unsere Produkte ab Lieferung:
  - 24 Monate für alle Silverball Terminals (Silverball Strato, Silverball Strato Max, Silverball Cosmo, Silverball Cosmo Max, Silverball Pro, Silverball Max Pro, Silverball Beetle Pro, Silverball Beetle Max Pro)
  - 24 Monate für Max Fire, Max Fire Video, Virtual Pinball, Golden Island
  - 12 Monate für alle anderen Produkte, insbesondere Wettterminals
  - 6 Monate für alle Ersatzteile; wenn jedoch für die Geräte noch eine Garantiedauer von mehr als 6 Monate besteht, gilt diese Dauer zur Gänze auch für das Ersatzteil.
3. Garantie kann nur auf neue Produkte der TAB gewährt werden, nicht auf deren Ersatzteile, nicht auf Produkte anderer Marken und Hersteller sowie auf Ersatzteile hierzu. Ebenso gibt es keine Garantie auf gebrauchte Produkte.
4. Wir beheben unentgeltlich nach Maßgabe der folgenden Bestimmungen Mängel am Gerät, die nachweislich auf einem Material- und/oder Herstellungsfehler, der bereits bei Übergabe bestanden hat, beruhen und uns innerhalb von 14 Tagen ab Erkennbarkeit und innerhalb der Garantiezeit an unseren Vertriebspartner oder den ersten Endabnehmer gemeldet werden. Für gebrauchte Geräte wird keine Garantie übernommen.
5. Die Garantie erstreckt sich ausschließlich auf solche Komponenten, die für den Betrieb des Produkts unerlässlich sind. Sie erstreckt sich nicht auf leicht zerbrechliche sowie Verschleiß-Teile, wie z.B. Glas, Kunststoff oder Glühlampen. Geringfügige Abweichungen von der Soll-Beschaffenheit, die für Wert und Gebrauchstauglichkeit des Gerätes unerheblich sind, lösen keine Garantiepflicht aus. Schäden, welche durch physische, chemische, elektrische oder elektrochemische oder sonstige, nicht mit dem gewöhnlichen, widmungsgemäßen Gebrauch verbundenen Einwirkungen ausgelöst werden, lösen keine Garantiepflicht aus wie auch Schäden, welche durch Wasser sowie durch anormalen Umweltbedingungen oder sachfremden Betriebsbedingungen herbeigeführt werden. Ebenso kann keine Garantie übernommen werden, wenn die Mängel am Gerät zurückzuführen sind auf Transportschäden, die nicht von uns zu vertreten sind, nicht fachgerechte Installation und Montage, Fehlgebrauch, Nichtbeachtung von Bedienungs- oder Montagehinweisen oder auf mangelnde Pflege.



6. Der Garantieanspruch erlischt, wenn Reparaturen oder Eingriffe vom Kunden selbst oder von Personen vorgenommen werden, die hierzu nicht befugt oder von uns nicht ermächtigt sind oder wenn unsere Geräte mit Ersatzteilen, Ergänzungs- oder Zubehörteilen versehen werden, die keine Originalteile sind, oder wenn Teile entfernt wurden.
7. Die Garantieleistung erfolgt in der Weise, dass mangelhafte Teile nach unserer Wahl unentgeltlich instand gesetzt oder durch einwandfreie Teile ersetzt werden, es sei denn, Verbesserung oder Austausch sind unmöglich oder für uns mit einem unverhältnismäßigen Aufwand verbunden. In diesen Fällen kann Preisminderung oder, bei einem nicht nur geringfügigen Mangel, Wandlung begehrt werden.
8. Geräte, für die unter Bezugnahme auf diese Garantie eine Garantieleistung beansprucht wird, sind uns zu übergeben oder an uns einzusenden. Instandsetzungen am Aufstellort sind nicht möglich. Transportkosten und das Transportrisiko trägt der Kunde.
9. Ersetzte Teile gehen in unser Eigentum über.
10. Garantieleistungen bewirken weder eine Verlängerung der Garantiefrist noch setzen sie eine neue Garantiefrist in Lauf.
11. Weitergehende oder andere Ansprüche (insbesondere solche auf Ersatz eines außerhalb des Gerätes entstandenen Schadens) sind, soweit eine Haftung nicht zwingend gesetzlich vorgesehen ist, ausgeschlossen.
12. Diese Garantiebedingungen gelten für in Österreich gekaufte und betriebene Geräte. Sie gelten für Geräte, die ins Ausland verbracht werden, nur, wenn sie die technischen Voraussetzungen (z.B. Spannung, Frequenz, etc.) für das entsprechende Land aufweisen, dort behördlich zugelassen und für die jeweiligen Klima- und Umweltbedingungen geeignet sind.
13. Das TFT LCD Display besteht aus mehr als 1.000.000 „Thin-Film Transistors (TFT)“. Eine kleine Anzahl von fehlenden, schwarzen oder leuchtenden Punkten ist charakteristisch für TFT LCD Technologie. Ein Gewährleistungsanspruch besteht ab einer Anzahl von mehr als 15 fehlenden, schwarzen oder leuchtenden Punkten.

Fassung vom 25.4.2005



**Bei eventuellen Unregelmäßigkeiten im Gerät, alle Spannungen und Steckverbindungen kontrollieren !**

**Kann ein Fehler dennoch nicht behoben werden, rufen sie bitte unsere Hotline.**

**Tel. +43-7229-780 40 - 0\*, Fax +43-7229-78 660**



# Notizen

