

Golden Island

→ Better games through innovation!



www.tab.at



Fire

Operator Handbuch

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

Hotline: +43 (0)7229/78 040-250, e-mail: hotline@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** Operator Handbuch (*deutsch*)

Gültig für Version: GI/D V1.15 - S332

(CG/HJP/EK – 02.04.2008)

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.



AUFSTELLHINWEISE	7
INBETRIEBNAHME	9
KURZANLEITUNG	10
PROGRAMM UPDATE	10
UPDATE AUF DEM GERÄT	10
FEHLERBEHANDLUNG BEI DEFEKTER HARDWARE	11
1) INTEGRITÄTSÜBERPRÜFUNG WÄHREND „STARTUP“ FEHLGESCHLAGEN	11
2) HARDWARE-FEHLER FESTPLATTE	11
3) HARDWARE-FEHLER FRAM	12
GERÄTEBESCHREIBUNG	13
ALLGEMEINES	13
BEDIENUNGSELEMENTE	13
PC-SYSTEM KOMPONENTEN	14
STANDARD AUSSTATTUNG	14
AUSSTATTUNGSOPTIONEN	14
TECHNISCHE DATEN	15
GERÄTE-ABMESSUNGEN	15
ELEKTRISCHE DATEN	15
OPERATOR-MODUS	16
BEGRIFFSERKLÄRUNGEN	16
AKTIVIERUNGSOPTIONEN	17
EINSTELLUNGEN BEI ERSTMALIGER AUFSTELLUNG	18
AUTHENTIFIZIERUNG	19
PIN EINGABE	20
HAUPTSEITE	21
1) GRUNDEINSTELLUNGEN	22
1.1) GRUNDEINSTELLUNGEN → TESTBILD	23
1.2) GRUNDEINSTELLUNGEN → KALIBRIERUNG	24
1.3) GRUNDEINSTELLUNGEN → KALIBRIERUNG TESTEN	25
2) GERÄTETEST	26
2.1) GERÄTETEST → TEST 1	26



2.2) GERÄTETEST → TEST 2	27
3) SPIELEINSTELLUNGEN	28
3.1) SPIELEINSTELLUNGEN → SPIELE	28
3.2) SPIELEINSTELLUNGEN → STATISTIK	30
3.3) SPIELEINSTELLUNGEN → STATISTIK 2	31
4) HAUPTBUCHHALTUNG	32
4.1) HAUPTBUCHHALTUNG → HAUPTBUCHHALTUNG	32
4.2) HAUPTBUCHHALTUNG → REGELUNG	33
4.3) HAUPTBUCHHALTUNG → SICHERHEITSBUCHHALTUNG	35
4.4) HAUPTBUCHHALTUNG → LETZTE 5 BANKNOTEN UND SPIELDATEN	36
5) BUCHHALTUNGSSTATISTIK	37
5.1) BUCHHALTUNGSSTATISTIK → MÜNZEN	37
5.2) BUCHHALTUNGSSTATISTIK → BANKNOTEN	38
5.3) BUCHHALTUNGSSTATISTIK → HOPPER	39
6) HOPPER NACHFÜLLEN	40
7) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 1	41
7.1) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 1 → MÜNZEN	41
7.2) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 1 → BANKNOTEN	42
8) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 2	43
8.1) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 2 → ZÄHLWERKANPASSUNG	43
8.2) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 2 → HOPPER	44
8.2) HARDWARE-EINSTELLUNGEN 2 → VDAI	47
9) PIN-EINSTELLUNG	48
10) LIMITEINSTELLUNGEN	50
10.1) LIMITEINSTELLUNGEN → LIMIT-EINSTELLUNGEN	50
10.2) LIMITEINSTELLUNGEN → FREISPIELMODUS	51
11) HERSTELLER-EINSTELLUNGEN	52
11.1) HERSTELLER → EINSTELLUNGEN	53
11.2) HERSTELLER → ZULASSUNG	54
12) SCHALTER- UND TASTEN-ZUORDNUNG:	55
11.2) HERSTELLER → KE TEST	56
<u>PROGRAMMIERUNG „EKEY-KELLNERSCHLOSS“ FA. RUPP AB V2.0</u>	<u>59</u>
<u>PROGRAMMIERUNG „EKEY KELLNERSCHLOSS TAB“</u>	<u>60</u>
<u>KABELPLAN</u>	<u>61</u>
<u>EU-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG</u>	<u>62</u>
<u>END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE</u>	<u>64</u>
<u>GARANTIEBEDINGUNGEN DER TAB-AUSTRIA INDUSTRIE UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK GESELLSCHAFT M.B.H. & CO KG</u>	<u>67</u>



8-STELLIGER OPERATOR PUK CODE **70**

8-STELLIGER MASTER PIN **70**



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.
- Es wird empfohlen, dass Gerät in einer Höhe von 1 Meter und 80 Zentimeter Oberkante zu montieren.
- Das Gerät ist für eine Wechselspannung von 220-230 Volt (*oder 115 Volt, falls am Typenschild angegeben*), 50 Hz (*oder 60 Hz*) ausgelegt und hat eine Leistung von 180 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

Das Gerät ist werksseitig getestet und wird voreingestellt ausgeliefert.

Bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen, muss es sich an die Raumtemperatur anpassen. Besonders, wenn es aus einer kalten Umgebung kommt, kann es sonst zu Kondenswasserbildung kommen. Auch der Touchscreen muss bei jeder Veränderung des Aufstellplatzes neu kalibriert werden.

Danach gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Gerät anschließen und einschalten**
Anschlussbuchse und Netzschalter befinden sich im Inneren des Gerätes. Führen Sie das Kabel durch die Öffnung an der Rückseite, stecken Sie es an und schalten Sie das Gerät ein.
Das Spiele-Auswahlmenü wird gestartet.
- **Grundeinstellungen**
Dazu schalten Sie den Operator-Schalter ein, der sich gleich neben dem Netzschalter befindet und wählen anschließend "Grundeinstellungen":
 - **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.
 - **Einstellung der Lautstärke**
Wählen Sie hier die gewünschte Lautstärke für das Spiel.
„Übernehmen“ und „Zurück“
- **Ablaufdatum der Zulassung**
Dazu wählen Sie "Hersteller-Einstellungen" und geben den 8-stelligen Master-PIN ein. Auf dem folgendem Schirm können Sie das Ablaufdatum eingeben und die eingestellte Zulassungsnummer überprüfen.
- **VDAl**
Dazu wählen Sie "Hardware-Einstellungen 2" und "VDAl" und geben die Hallennummer und Gerätenummer ein.
"Übernehmen" und "Zurück"
- **Hopper füllen**
Unter Punkt "Hopper nachfüllen" haben Sie die Möglichkeit, den Füllstand händisch einzugeben.
"Übernehmen" und "Zurück"
- **Operator-Mode beenden**
Schalten Sie nun den Operator-Schalter wieder aus, das Spiele-Auswahlmenü wird 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 (*Golden Island - Fire*) passende Kabelbaum angeschlossen sein. Während des Update wird der Kabelbaum automatisch erkannt und die entsprechende „GOLDEN ISLAND“-Software aufgespielt.

Ab Version 1.13 ist der EWF-Schreibschutz auf der Festplatte eingeschaltet, d.h., es können keine Daten mehr auf der Festplatte gespeichert werden.

Die Touchscreen-Kalibrierung schreibt jedoch beim ersten mal gewisse initiale Daten auf die Festplatte.

→ Daher muss unbedingt während dem Update die Touchscreen-Kalibrierung durchgeführt werden. Unmittelbar nach dem Update ist der Schreibschutz aktiv.

Danach kann jederzeit die 2-Punkt Kalibrierung des Touchscreens durchgeführt werden, diese Daten werden in den Touchscreen Controller geschrieben.

Jedoch wenn während dem Update die erste Touchscreen-Kalibrierung nicht durchgeführt wird, werden diese initialen Daten nicht geschrieben - und der Touchscreen wird nie mehr ordentlich funktionieren, bis man erneut ein Update mit der Touchscreen-Kalibrierung durchführt.

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.
- Nach der Meldung *“Touch Calibration“* kalibrieren sie den TouchScreen.
- Wenn die Meldung *“Initialisation complete – Please press Restart to finish“* erscheint, folgen Sie der/den Anweisung(en) am Bildschirm. Anschließend folgt ein automatischer Neustart des Geräts.
- 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

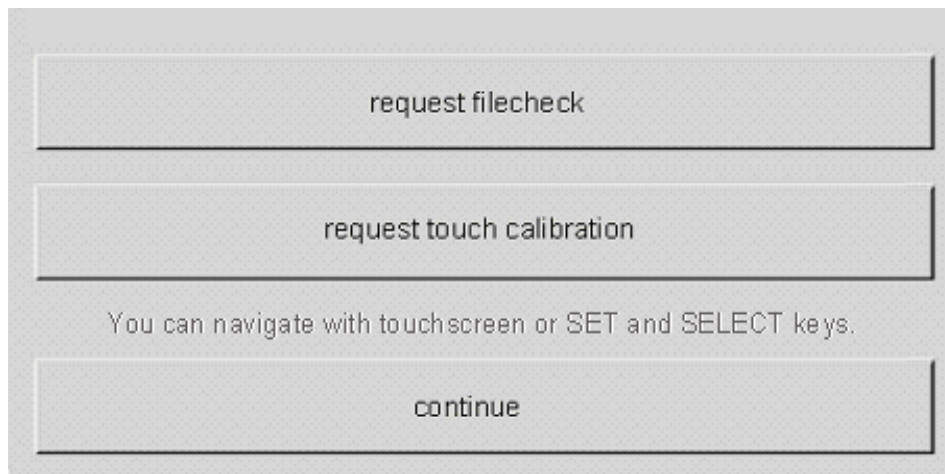
Das „**Golden Island**“ ist ein ergonomisch entwickeltes Geldspielgerät. Es besitzt einen elektronischen Münzprüfer, 2 Hopper, RGB-Ledleisten, ein 17" TFT-Display mit Touchscreen, sowie ein komplettes PC-System. Optional ist der Einbau eines Banknotenlesers möglich.

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

Standardausstattung

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

Ausstattungsoptionen¹

- Banknotenleser (*Astro GBA HR1*), cctalk
- Elektronisches Kellnerschloss-System (*EKEY*) von *Fa. Rupp* oder *Fa. TAB*
- Remote-Schlüsselschalter.

¹ Die Verwendung kann durch die jeweilige Konfiguration eingeschränkt oder gesperrt sein.



Technische Daten

Geräte-Abmessungen

Tiefe	26 cm
Breite	46 cm
Höhe	103 cm
Gewicht	42,2 kg ²

Elektrische Daten

<u>Stromanschluss:</u>	230 Volt an Steckdose
<u>Leistung:</u>	220 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.

² Das Gewicht kann sich je nach optionalen Einbau von Zusatzkomponenten ändern.



Operator-Modus

Der Operator-Modus wird durch Einschalten des Operator-Schalters aktiviert. Das Gerät muss dazu geöffnet werden. Dieser Modus ist in 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. Der Operator hat die höchste Berechtigungsstufe und kann somit den/die PIN(s) der anderen Aufsicht(en) verwalten. Zusätzlich kann er der Oberaufsicht beschränkten Zugang zum Operator-Modus geben.

Der Zugang für die Oberaufsicht ist nur möglich, wenn beide - Operator und Oberaufsicht - einen aktivierten PIN haben.

Begriffserklärungen

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



Aktivierungsoptionen

Wenn für Operator und/oder Oberaufsicht ein aktivierter PIN eingestellt ist, so kann der Aufruf des Operator-Modus nur über eine vorherige PIN Eingabe erfolgen.
Ohne PIN sollte der Zugang nur mit der höchsten Autorisierung erfolgen.

Soweit nicht anders angezeigt, werden Änderungen nun dann gespeichert, wenn Sie die Schaltfläche „Übernehmen“ drücken. Ansonsten werden die Änderungen verworfen.



Einstellungen bei erstmaliger Aufstellung

Ihr „Golden Island“ ist bei Auslieferung mit Standardwerten konfiguriert. Um Ihre persönlichen Erfordernisse einstellen zu können, sollten Sie die notwendigen Einstellungen stets **vor** den ersten Verbuchungen, sowie **nach jedem** Master-Reset vornehmen.

- 1) Vor jeder erstmaligen Inbetriebnahme ist ein Master-Reset unbedingt erforderlich!
(→ **Hersteller-Einstellungen** → **Master-Reset**)

Achtung:

Alle Autorisierungen werden durch den Master-Reset gelöscht, und müssen deshalb neu vergeben werden!

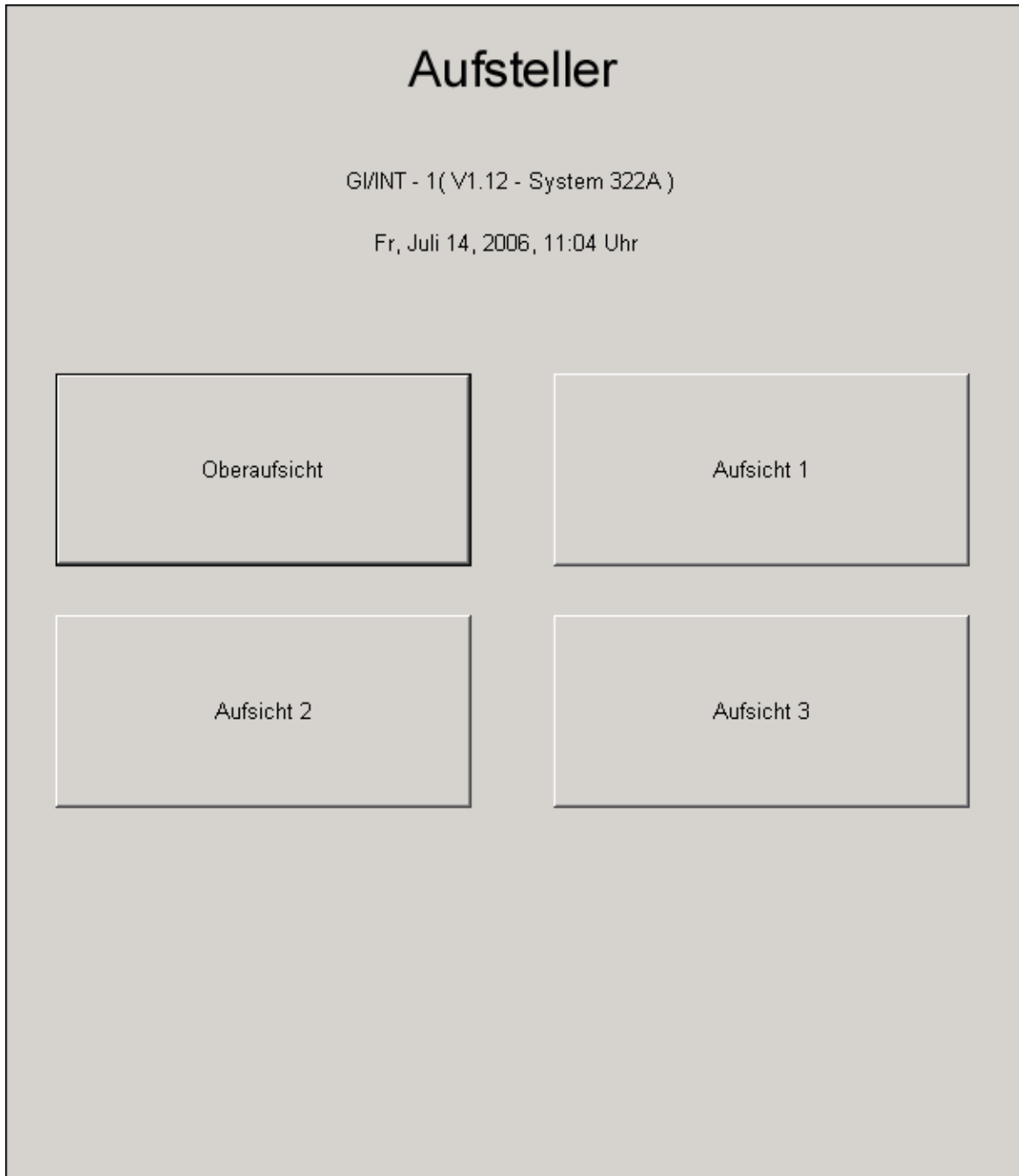
- 2) Einige Grundeinstellungen sollten überprüft, und eventuell neu eingestellt werden.
(→ **Grundeinstellungen**)
- 3) Für die Sicherheitsbuchhaltung werden die elektromechanischen Zählwerke auch elektronisch mitgeführt.
Sie können die Zählerstände der elektromechanischen Zählwerke als Startwerte für die elektronischen Zähler einstellen.
(→ **Hardware-Einstellungen 2** → **Zählwerkanpassungen**)
- 4) Wir empfehlen Ihnen, dass Sie ihren Zugang zum Operator-Modus mit einem PIN absichern. Wenn die Oberaufsicht (*Lokalbesitzer*) Zugang zum Operator-Modus haben soll, müssen Operator und Oberaufsicht ihren PIN aktiviert haben.
(→ **Pin Einstellungen**)
- 5) Wählen Sie die zu verwendende Münze für Hopper 2 aus.
(→ **Hardware-Einstellungen 2** → **Hopper**)
- 6) Auf- bzw. Nachfüllen des Hoppers.
(→ **Hopper nachfüllen**)

Weitere Einstellungen werden hier nicht erwähnt. Neue zusätzliche Hardwarekomponenten können auch während des Betriebs geändert und/oder eingestellt werden.



Authentifizierung

Mittels der Schaltfläche „PIN-Einstellungen“ wird eine Authentifizierung angezeigt. Ein Zugang ist nur ausschließlich für den Aufsteller und der Oberaufsicht möglich. Die Oberaufsicht hat nur Zugang, falls sie einen PIN und „Zugang Operatormode“ bei den PIN-Einstellungen aktiviert hat.



PIN Eingabe

Nach dreimaliger falscher PIN Eingabe ist diese für eine Stunde gesperrt. Um einen gesperrten PIN frei zuschalten, ist eine höhere Autorisierung nötig. Ist der PIN des Operators gesperrt, so ist eine Freischaltung nur mit dem 8-stelligen Operator-PUK möglich ([Operator PUK](#)).

Aufsteller

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

Fri., July 14, 2006, 10:28 o'clock

Aufsteller - 4 stelligen PIN eingeben!

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Cancel	



Hauptseite

Die Schaltflächen "Limit-Einstellungen", "Fehlerprotokoll" und "Hersteller - Einstellungen" sind nur für den Aufsteller verfügbar. Die Systemversionsnummer (z. B. V1.15 – System 322) sowie Hardlock-Dongle Seriennummer (S/N) wird hier ebenfalls angezeigt.

Aufsteller

G/D - 1 (V1.15 - System) S/N: 19000109
Do, 4. Januar 2007, 16:57 Uhr

Grundeinstellungen	Hardware-Einstellungen 1
Gerätetest	Hardware-Einstellungen 2
Spieleinstellungen	PIN-Einstellungen
Hauptbuchhaltung	Limit-Einstellungen
Buchhaltungsstatistik	Protokoll
Hopper nachfüllen	Hersteller - Einstellungen
	Schalter- und Tasten-Zuordnung

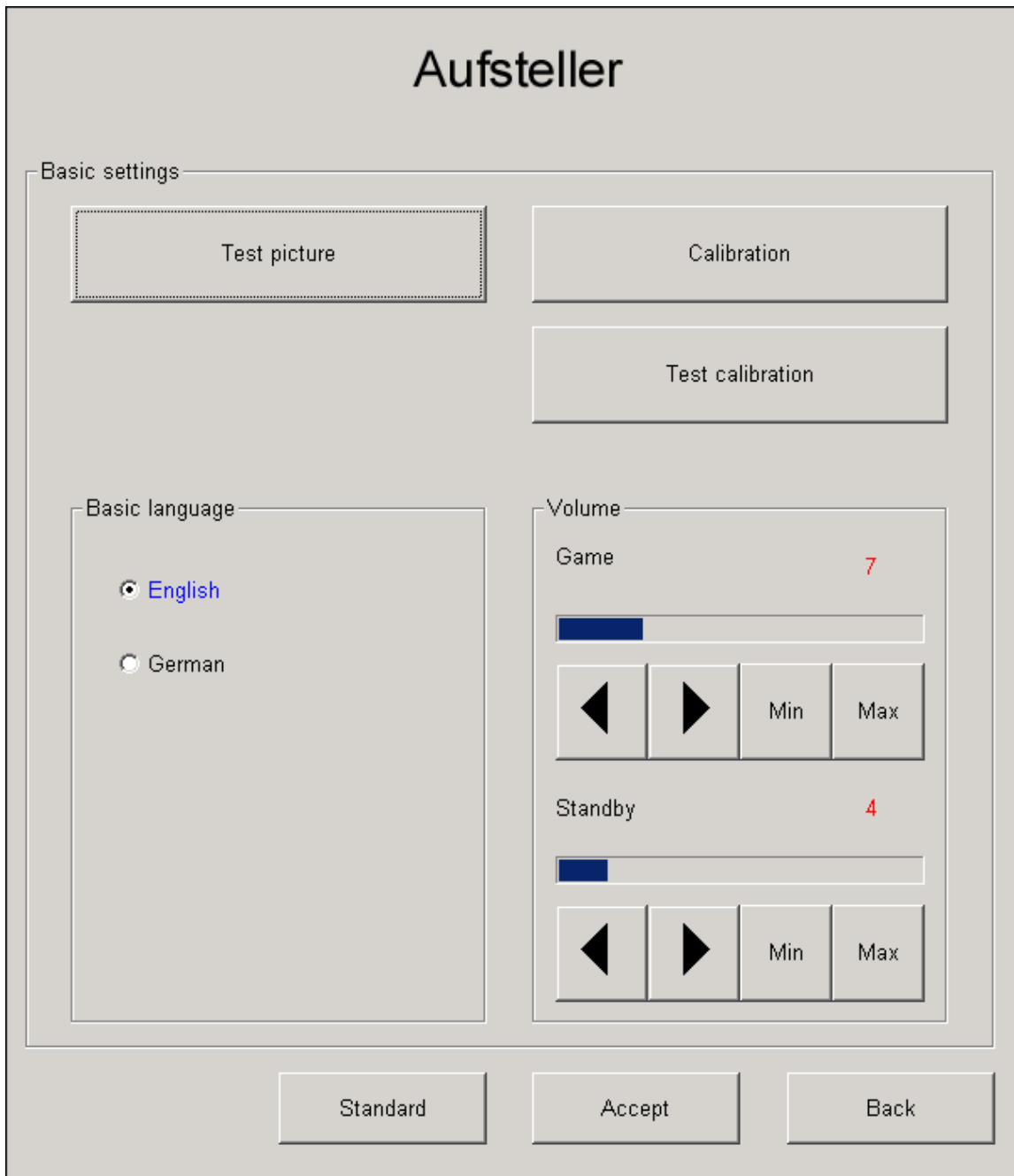


1) Grundeinstellungen

Hier können Sie die Basissprache für die Spiele einstellen.

Die Spracheinstellung des Operator-Modus wird durch die aktuell eingestellte Spielsprache bestimmt. Die Lautstärke kann getrennt für Spiel und Standby eingestellt werden.

Achtung: Zeit und Datumseinstellung kann nur unmittelbar nach einem Master Reset durchgeführt werden.



Aufsteller

Basic settings

Test picture

Calibration

Test calibration

Basic language

English

German

Volume

Game 7

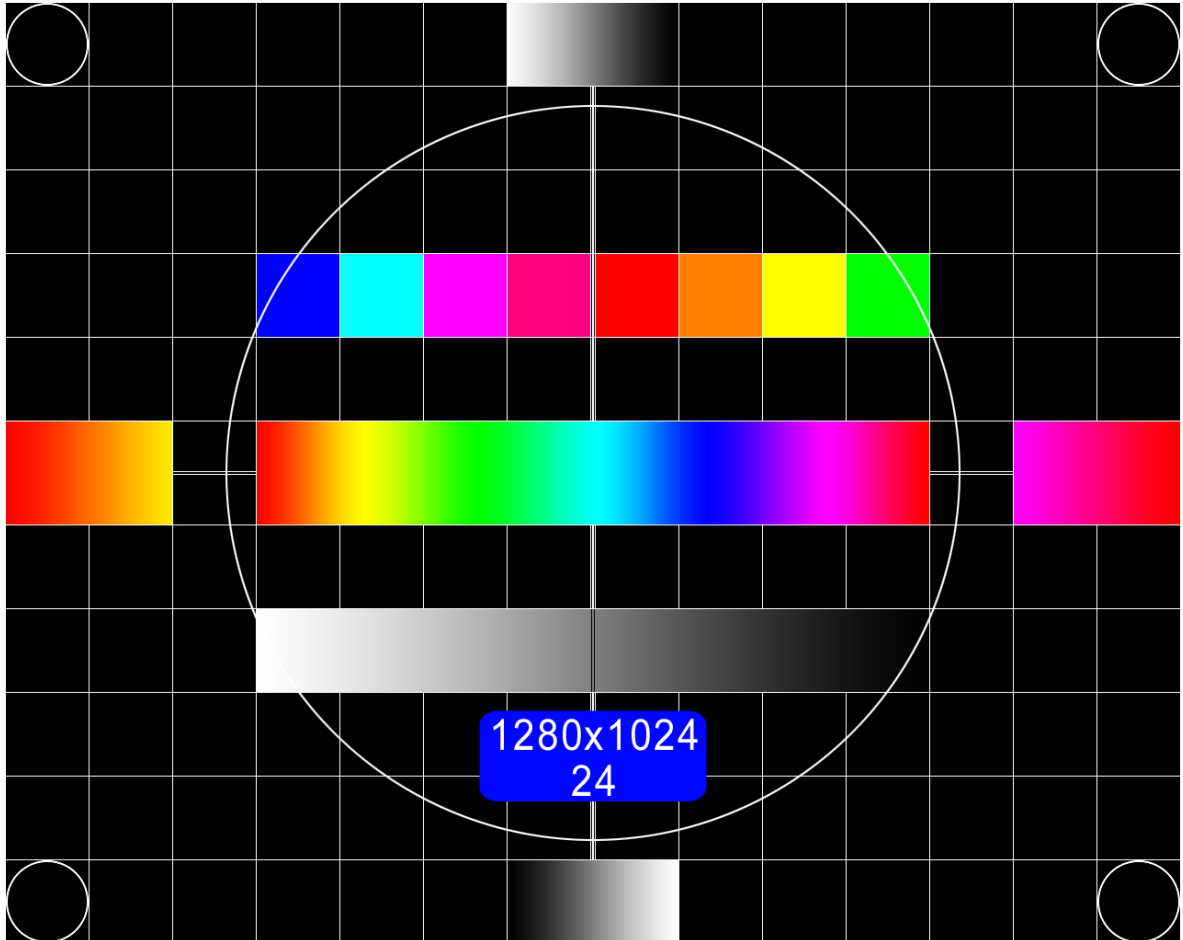
Standby 4

Standard Accept Back



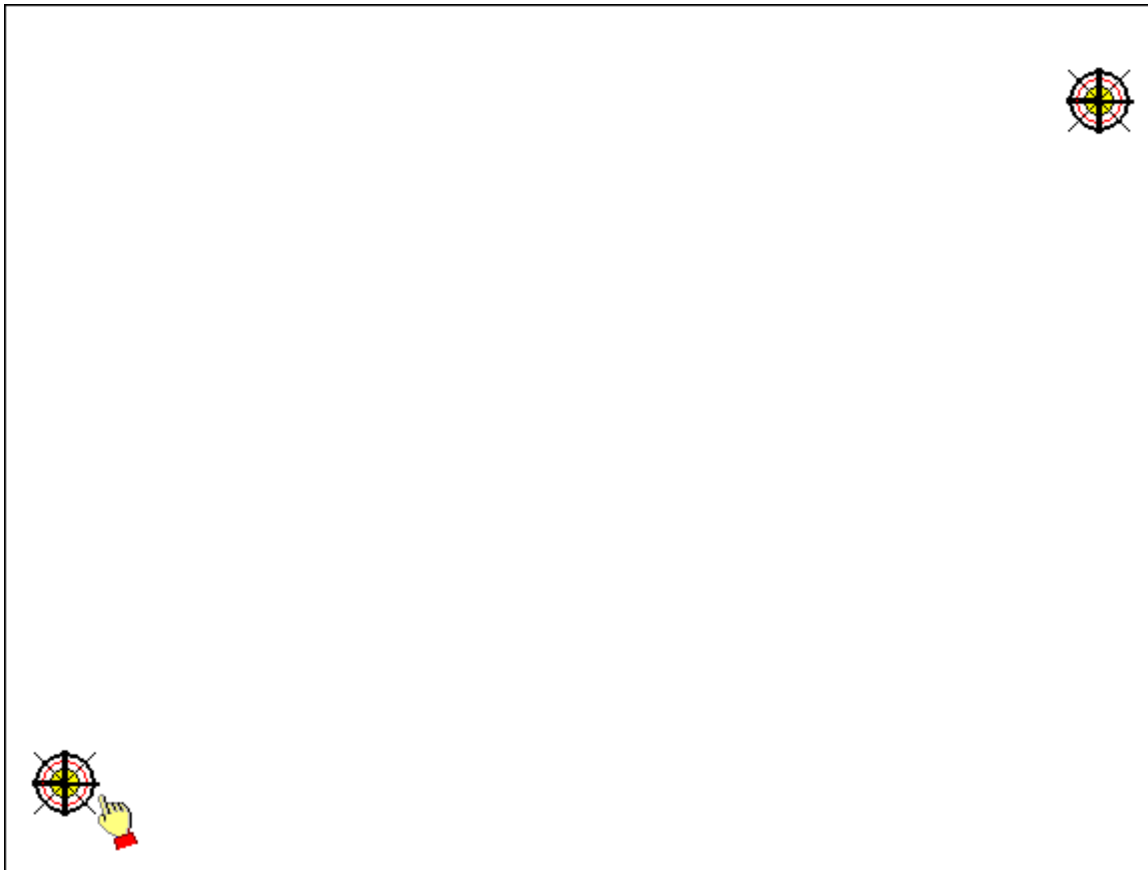
1.1) Grundeinstellungen → Testbild

Grafik um die Größe, Position und Geometrie des Monitors einzustellen.



1.2) Grundeinstellungen → Kalibrierung

Dient zur Justierung des Touchscreen.
Folgen Sie einfach den animierten Anweisungen auf dem Bildschirm.



1.3) Grundeinstellungen → Kalibrierung testen

Dient zum Testen der Kalibrierung des Touchscreen.
Zeichnen Sie durch Ziehen mit ihrem Finger einige horizontale und vertikale Linien auf dem
Schirm, um die ordnungsgemäße Kalibrierung zu überprüfen.



2) Gerätetest

Bemerkung: Die jeweiligen Bereiche sind nur verfügbar, falls die entsprechenden Geräte vorhanden und angeschlossen sind.

2.1) Gerätetest → Test 1

Die Münz- und Banknotenkanäle sowie Lampen, Schalter und Taster können hier getestet werden. **Achtung: Es werden kein Verbuchungen durchgeführt!**

Aufsteller

Test 1

Test 2

Gerätetest 1

Münzen			Banknoten		
<input checked="" type="checkbox"/> A:	0	0,50 EUR	<input checked="" type="checkbox"/> A:	0	5,00 EUR
<input checked="" type="checkbox"/> B:	0	1,00 EUR	<input checked="" type="checkbox"/> B:	0	10,00 EUR
<input checked="" type="checkbox"/> C:	0	2,00 EUR	<input checked="" type="checkbox"/> C:	0	20,00 EUR
			<input checked="" type="checkbox"/> D:	0	50,00 EUR
			<input checked="" type="checkbox"/> E:	0	100,00 EUR
			<input checked="" type="checkbox"/> F:	0	200,00 EUR

Remote

0 10,00 EUR

Tasten

Türschalter

Lampen

An

An

An

An

An

An

Zurück



2.2) Gerätetest → Test 2

Test für Hopper und mechanische Zählwerke.

Achtung: Es werden kein Verbuchungen durchgeführt!

Bemerkung: Testimpulse auf die mechanischen Zählwerke werden separat protokolliert.

Aufsteller

Test 1

Test 2

Gerätetest 2

<p>Hopper 1</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Löschen</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">1 Münze</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">Alle Münzen</div>	<p>Hopper 2</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">0</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">Löschen</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 5px;">1 Münze</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center;">Alle Münzen</div>	<p>Zählwerk IN</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">TOTAL 0</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">TEST 0</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; text-align: center; width: 50px; margin: 0 auto;">+10</div>
<p>Impulskontrolle</p> <div style="border: 1px solid gray; height: 40px; width: 100%;"></div>		
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;">Zurück</div>		



3) Spieleinstellungen

3.1) Spieleinstellungen → Spiele

Einstellung der Auszahlquote Kassa oder Auszahlquote RND (*Aktion ist nur für den Operator möglich.*)

Hier können Sie je nach Konfiguration folgendes einstellen:

Auszahlquote Kassa:

Anmerkung:

Es wird auf die Kassa geregelt. 70% bedeutet, dass auf lange Zeit im Schnitt ca. 70% des Kassensinhaltes wieder ausbezahlt wird. Die Regelungskonten können Sie in der Hauptbuchhaltung unter Punkt [Regelung](#) überwachen und gegebenenfalls rücksetzen. Die Auszahlquote verläuft selbst bei der niedrigsten Einstellung (60%) weit innerhalb der gesetzlichen Grenzen.

Folgende Einstellungen (Spielvarianten) sind möglich:

- 1 Macau (ca. 60%)
- 2 Las Vegas (ca. 65%)
- 3 Reno (ca. 70%)
- 4 Monte Carlo (ca. 75%)
- 5 Lake Tahoe (ca. 80%)

Die Spielvariante kann nur geändert werden wenn sich weniger als 0,20 € auf dem Geldspeicher befinden.

Auszahlquote RND:

Anmerkung:

Es wird auf den angegebenen, internen Prozentsatz geregelt, unabhängig von der Kassa. 94% bedeutet, dass auf lange Sicht 94% aller getätigten Einsätze als Gewinne gegeben werden – und dies rein zufällig.

(De)Aktivierung der Spiele:

Deaktivierte Spiele sind in der Spielauswahl nicht verfügbar.
Das Spiel „Caribbean Gold“ kann nicht deaktiviert werden.



Aufsteller

Spieleinstellungen

verfügbare Spiele

- Royal Poker
- Roulette
- Royal Liner
- Keno

Auszahlquote Kassa

Spielvariante: Reno

3

◀ ▶

Standard

Übernehmen

Zurück



3.2) Spieleinstellungen → Statistik

Auf dieser Seite werden Statistikdaten über alle eingeschalteten Spiele angezeigt.

Aufsteller

SpieleStatistikStatistik 2

Statistik

Spiele	Anzahl der Spiele	Gespielte Kredite	Gewonnen	
Royal Poker	0	0,00 EUR	0,00 EUR	0 %
Roulette	0	0,00 EUR	0,00 EUR	0 %
Royal Liner	0	0,00 EUR	0,00 EUR	0 %
Keno	0	0,00 EUR	0,00 EUR	0 %
Caribbean Gold	0	0,00 EUR	0,00 EUR	0 %
<hr/>				
Total	0	0,00 EUR	0,00 EUR	

ÜbernehmenZurück



3.3) Spieleinstellungen → Statistik 2

Auf dieser Seite werden die Statistikdaten der letzten 1000 Spiele angezeigt.
Durch Drücken der „Löschen-Schaltfläche“ werden alle Statistikdaten gelöscht.

Aufsteller

SpieleStatistikStatistik 2

Last 1000 games:

Datum	Zeit	Spiel	Einsatz	Gewon...	Kassiert	TOTIN	TOTOUT

LöschenÜbernehmenZurück



4) Hauptbuchhaltung

Bemerkung: Die jeweiligen Bereiche sind nur verfügbar; falls die entsprechenden Geräte vorhanden und angeschlossen sind.

4.1) Hauptbuchhaltung → Hauptbuchhaltung

Die Hauptbuchhaltung dient zum (*meist monatlichem*) Abrechnen zwischen Operator und Oberaufsicht.

Aufsteller

Hauptbuchhaltung

Regelung

Sicherheitsbuchhaltung

Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Hauptbuchhaltung

Di, Juli 25, 2006, 17:22 Uhr - Di, Juli 25, 2006, 17:45 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



4.2) Hauptbuchhaltung → Regelung

Wenn aufgrund der Konfiguration (z.B. *Kroatien*) die Gewinne rein zufällig gegeben werden (siehe auch Punkt 3.1 *Spieleinstellungen „Auszahlquote RND“*), existieren die Konten Regelung IN und Regelung OUT nicht.

Bei Konfigurationen mit Kassenregelung („*Auszahlquote Kassa*“) können Sie mit diesen Konten die Kassenregelung überwachen und gegebenenfalls rücksetzen.

Das „Regelung IN“ Konto zeigt die gespielten Beträge aus eingeworfenen Krediten an.
Das „Regelung OUT“ Konto zeigt die ausbezahlten Beträge von gewonnenen Krediten an.

Hinweis: Geldwechselforgänge beeinträchtigen die Quotenregelung nicht.

Die zweite Anzeige zeigt das Verhältnis von gewonnenen Krediten zu gespielten Krediten (= interne Quote%).

Anmerkung: Drücke die “Reset-Schaltfläche“, um die aktuellen Quote-Konten des Geräts (siehe [3.1\) Spieleinstellungen → Spiele](#)) zu löschen.



Aufsteller

Hauptbuchhaltung

Regelung

Sicherheits-
buchhaltung

Regelung

Regelung IN	0,00 EUR
Regelung OUT	0,00 EUR
<hr/>	
Regelung Differenz	0,00 EUR + (0.0 %)
<hr/>	

Gespielte Kredite	0 Kredit
Gewonnene Kredite vor Gamble	0 Kredit (0.0 %)
Gewonnene Kredite nach Gamble	0 Kredit (0.0 %)

Reset

Zurück



4.3) Hauptbuchhaltung → Sicherheitsbuchhaltung

Die Sicherheitsbuchhaltung dient als Langzeitüberwachung der Buchhaltungskonten und mechanischen Zählwerke.

Diese Konten können nur mit höchster Autorisierungsstufe (*vom Operator*) gelöscht werden. Durch Drücken der „Löschen-Schaltfläche“ wird die Sicherheitsbuchhaltung gelöscht.

Aufsteller

Hauptbuchhaltung

Regelung

Sicherheitsbuchhaltung

Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Sicherheitsbuchhaltung

Di, Juli 25, 2006, 17:22 Uhr - Di, Juli 25, 2006, 17:47 Uhr

Gesamt IN	0,00 EUR (+)
Gesamt OUT	0,00 EUR (-)
<hr/>	
Gesamt Differenz	0,00 EUR +
<hr/>	

Zählwerke

	Zählwerk IN	Zählwerk OUT
Startwert	000000	000000
Test	000000	000000
Gebucht	000000	000000
<hr/>		
Total	000000	000000

Löschen

Zurück



4.4) Hauptbuchhaltung → Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Hier werden die Daten der letzten fünf gespielten Spiele, sowie die letzten fünf vom Banknotenleser akzeptierten Banknotenwerte inklusive Datum und Uhrzeit angezeigt.

Aufsteller

HauptbuchhaltungRegelungSicherheitsbuchhaltungLetzte 5 Banknoten und Spieldaten

Letzte 5 Banknoten und Spieldaten

Letzte 5 Spieldaten

Datum	Zeit	Spiel	Einsatz	Gewonnen	Kassiert	TOTIN	TOTOUT

Letzte 5 Banknoten

Datum	Zeit	Banknote

Zurück



5) Buchhaltungsstatistik

Anmerkung: Die jeweiligen Bereiche sind nur verfügbar, falls die entsprechenden Geräte vorhanden und angeschlossen sind.

5.1) Buchhaltungsstatistik → Münzen

Die Münzkanal-Statistik zeigt die Anzahl der eingeworfenen Münzen, die in die Kassa gefallen sind, für jeden verfügbaren Münzkanal an.

Aufsteller

Münzen

Banknoten

Hopper

Münzkanal-Statistik

Kanal	Münztyp	Münzwert	Anzahl
A	Münze	(0.50 EUR = 5 Kredit)	0
B	Münze	(1.00 EUR = 10 Kredit)	0
C	Münze	(2.00 EUR = 20 Kredit)	0

Anzahl der verbuchbaren Münzen 0

Zurück



5.2) Buchhaltungsstatistik → Banknoten

Die Banknoten-Statistik zeigt die Anzahl der eingeworfenen Banknoten für jeden verfügbaren Banknotenkanal an.

Aufsteller

Münzen

Banknoten

Hopper

Banknoten-Statistik

Kanal	Banknotenwert	Anzahl
A	Banknoten (5 EUR = 50 Kredit)	0
B	Banknoten (10 EUR = 100 Kredit)	0
C	Banknoten (20 EUR = 200 Kredit)	0
D	Banknoten (50 EUR = 500 Kredit)	0
E	Banknoten (100 EUR = 1000 Kredit)	0
F	Banknoten (200 EUR = 2000 Kredit)	0
Anzahl der Banknoten		0

Zurück



5.3) Buchhaltungsstatistik → Hopper

Statistik der Hopperbuchungen.

Die Werte von „Überzahlung-“ und „Fehlende Münzen“ werden in roter Farbe dargestellt.

Aufsteller

Münzen

Banknoten

Hopper

Hopper-Statistik	Hopper 1	Hopper 2
Münztyp	Münze	Münze
Nachfüllung Hand	0 +	0 +
Nachfüllung Münzprüfer	0 +	0 +
Einwurf Münzprüfer	0 +	0 +
Auswurf Hopper	0 -	0 -
Hopperinhalt	0	0
Ueberzahlung	0 -	0 -
Fehlende Münzen	0 -	0 -
Nachfüll Korrektur	0 +	0 +

Zurück



6) Hopper nachfüllen

Es gibt zwei Möglichkeiten den Hopper aufzufüllen:

- Einwurf der Münzen in den/die Hopper mittels Münzprüfer:
Die korrekte Zuordnung zum „richtigen“ Hopper erfolgt automatisch.
- Manuelles Auffüllen der Hopper:
Dazu werden eine bestimmte Anzahl von Münzen in den
“richtigen“ Hopper (*Hopper1 oder Hopper2*) eingeworfen, und mittels der
Schaltflächen (+10, +50, +100) wird der entsprechende Geldbetrag aufgebucht.

Aufsteller

Hopper nachfüllen - Hopper 1

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR
Fehlende Münzen	0 Münzen	0,00 EUR
Nachfuell(Hand)	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen(2,00 EUR)

+10

+50

+100

-10

-50

-100

Hopper nachfüllen - Hopper 2

Hopperinhalt	0 Münzen	0,00 EUR
aktuelle Nachfüllung	0 Münzen	0,00 EUR
Fehlende Münzen	0 Münzen	0,00 EUR
Nachfuell(Hand)	0 Münzen	0,00 EUR

Münzen einwerfen zum Nachfüllen(1,00 EUR)

+10

+50

+100

-10

-50

-100

Löschen

Nachfüll Korrektur

Übernehmen

Zurück



7) Hardware-Einstellungen 1

Anmerkung: Die jeweiligen Bereiche sind nur verfügbar, falls die entsprechenden Geräte vorhanden und angeschlossen sind.

7.1) Hardware-Einstellungen 1 → Münzen

- (De)Aktivieren einzelner Münzkanäle.

Aufsteller

	Münzen	Banknoten
<input checked="" type="checkbox"/> A	<input type="text" value="Münze"/>	<input type="text" value="0,50"/> EUR <input type="text" value="Kassa"/>
<input checked="" type="checkbox"/> B	<input type="text" value="Münze"/>	<input type="text" value="1,00"/> EUR <input type="text" value="Kassa"/>
<input checked="" type="checkbox"/> C	<input type="text" value="Münze"/>	<input type="text" value="2,00"/> EUR <input type="text" value="Kassa"/>



7.2) Hardware-Einstellungen 1 → Banknoten

Folgende Aktionen können durchgeführt werden:

- (De)Aktivieren einzelner Banknotenkanäle.

Anmerkung: Dies ist jedoch nur dann möglich, wenn in der aktuellen Konfiguration ein programmierbarer Münzprüfer erlaubt ist.

- Den NV7 Key ändern (*optional*).

Aufsteller

MünzenBanknoten

<input checked="" type="checkbox"/>	A	<input style="width: 80%;" type="text" value="5,00"/>	EUR	
<input checked="" type="checkbox"/>	B	<input style="width: 80%;" type="text" value="10,00"/>	EUR	
<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input style="width: 80%;" type="text" value="20,00"/>	EUR	

NV7 Key



8) Hardware-Einstellungen 2

8.1) Hardware-Einstellungen 2 → Zählwerkanpassung

Hinweis: Die Einstellungen VDAI sind nur in der Konfiguration Deutschland verfügbar.

Einstellungen können nur erfolgen, falls noch keine Verbuchungen durchgeführt wurden (z. B. nach einem Master-Reset).

Aufsteller

Zählwerkanpassung

Hopper

VDAI

Zählwerkanpassung

	Zählwerk IN	Zählwerk OUT
Total	<input type="text" value="000400"/>	<input type="text" value="000000"/>
Startwert	<input type="text" value="000000"/>	<input type="text" value="000000"/>
	<input type="button" value="Ändern"/>	<input type="button" value="Ändern"/>
Kredite pro Impuls	<input type="text" value="10"/>	<input type="text" value="10"/>
	<input type="button" value="◀"/> <input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="◀"/> <input type="button" value="▶"/>

Nur bei gelöschter Sicherheitsbuchhaltung möglich!

Standard

Übernehmen

Zurück



8.2) Hardware-Einstellungen 2 → Hopper

Das Vorhandensein der Hopper wird automatisch erkannt.
Die Einstellung der Münzwertigkeit der Hopper kann nur erfolgen, falls noch keine Verbuchungen durchgeführt wurden (z. B. nach einem Master-Reset).



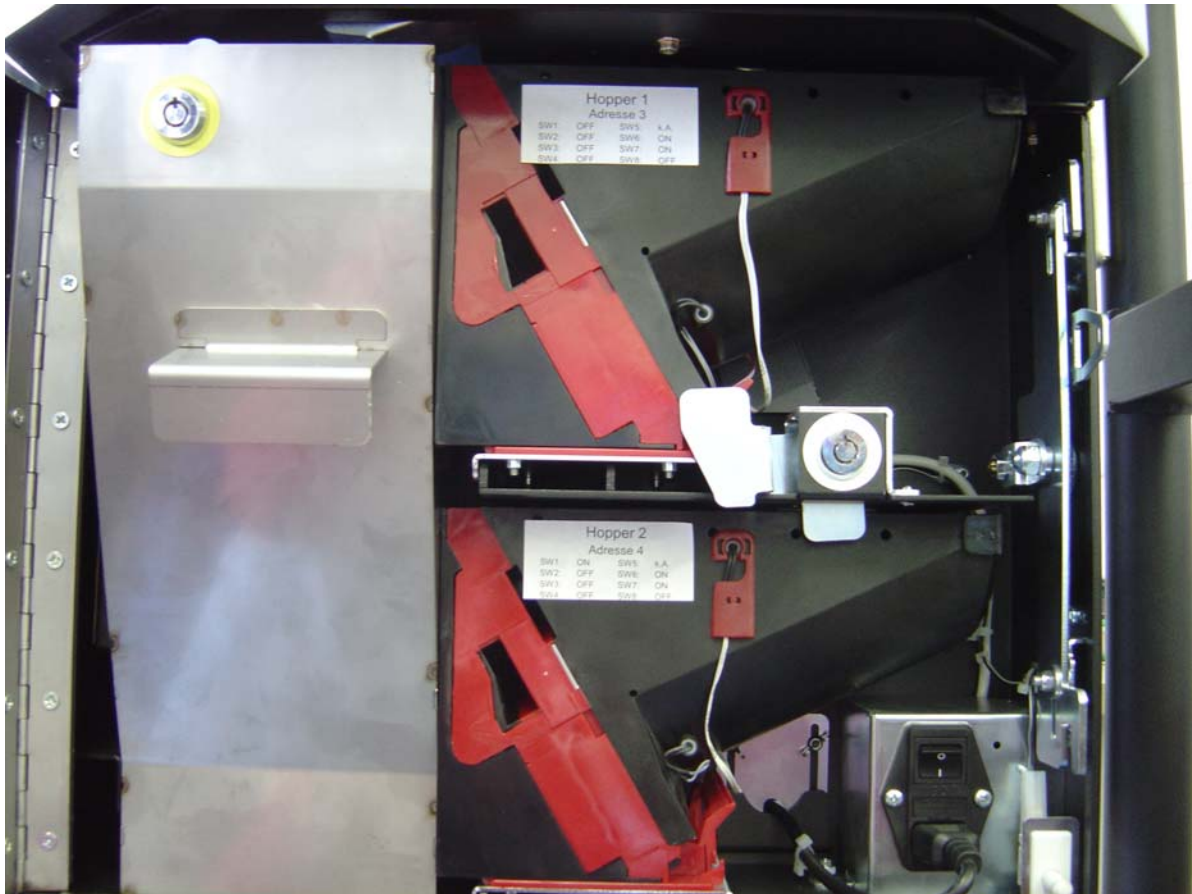
The screenshot shows the 'Aufsteller' (Vending Machine) settings interface. At the top, there are three tabs: 'Zählwerkanpassung', 'Hopper', and 'VDAI'. The 'Hopper' tab is selected. Below the tabs, there are two panels for 'Hopper-Einstellungen' (Hopper Settings). The left panel is for 'Hopper 1' and the right panel is for 'Hopper 2'. Both panels have a checked checkbox for the respective hopper and the text '(angeschlossen)' (connected). Below the checkboxes, there are input fields for the coin value. For Hopper 1, the value is '2,00 EUR' and there are left and right arrow buttons below it. For Hopper 2, the value is '0,20 EUR'. At the bottom of the screen, there are three buttons: 'Standard', 'Übernehmen' (Accept), and 'Zurück' (Back). A red warning message 'Nur bei gelöschter Buchhaltung möglich!' (Only possible with deleted accounting!) is displayed in the center of the screen.



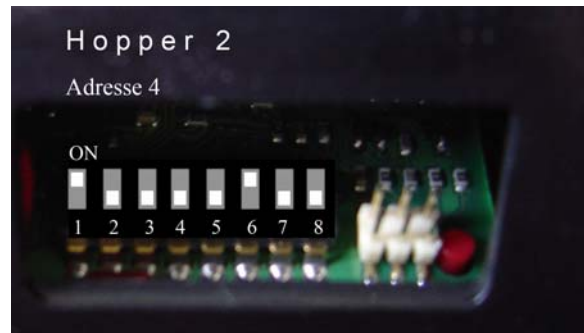
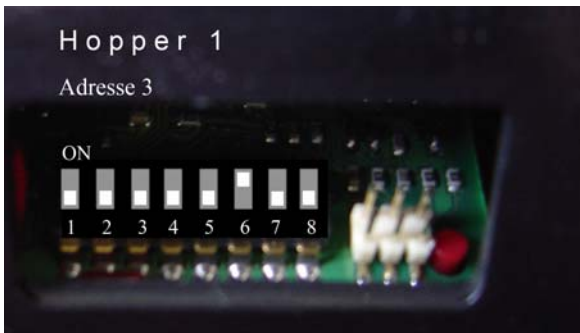
Hopper-Adressen konfigurieren:

Diese Adressen werden mit Hilfe von Mikroschaltern (Dip-Schalter – sitzen auf der Steuerkarte) konfiguriert, die von der unteren Seite des Rückgebers zugänglich sind.

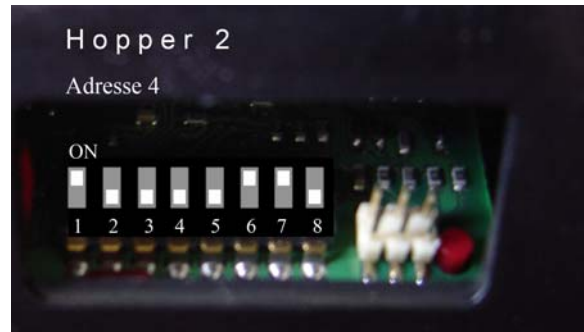
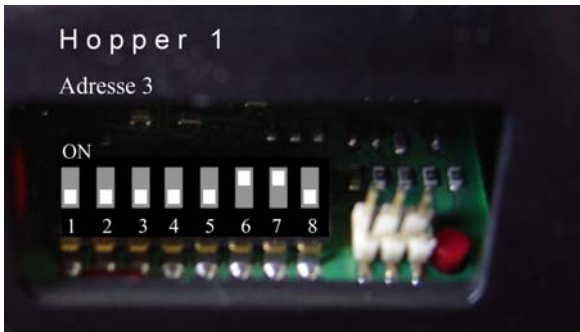
Hopperanordnung im Gerät:



Dip-Schalterstellungen beim Hopper Rode U II im Gerät:



Dip-Schalterstellungen beim Hopper Rode U Plus im Gerät:



8.2) Hardware-Einstellungen 2 → VDAI

Hinweis: Diese Einstellungen sind nur in der Konfiguration Deutschland verfügbar.

Einstellmöglichkeiten der VDAI - Daten

Aufsteller

Zählwerkanpassung

Hopper

VDAI

VDAI Einstellungen

<input type="button" value="Ändern"/>	<input type="text" value="00000007"/>	Hallen-Nr.
<input type="button" value="Ändern"/>	<input type="text" value="00000019"/>	Geraete-Nr.
<input type="button" value="Ändern"/>	<input type="text" value="01010101"/>	Schlüssel-ID

Neuaufstellung:
Durch die Änderung der Hallennummer
wird eine Neuaufstellung definiert

Standard

Übernehmen

Zurück



9) PIN-Einstellung

Abhängig von der Autorisierungsstufe kann der PIN des Operators und/oder Oberaufsicht sowie der maximal 3 Aufsichten geändert, (re-)aktiviert oder deaktiviert werden.

Aufsteller

PIN ändern - Benutzer aktivieren

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

<p><input type="radio"/> Oberaufsicht <input checked="" type="checkbox"/> Aktiviert <input checked="" type="checkbox"/> Zugang Operatormode</p> <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> <p><input type="radio"/> Aufsteller <input checked="" type="checkbox"/> Aktiviert</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"><tr><td style="width: 33%;">1</td><td style="width: 33%;">2</td><td style="width: 33%;">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 colspan="2">Abbrechen</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												



Bevor ein PIN aktiviert werden kann, muss eine vierstellige Zahl zugewiesen sein.
Achtung: Nach einem MASTER RESET sind alle PINs gelöscht.

Soll ein PIN vergeben oder geändert werden, so ist zuerst die Autorisierungsstufe zu wählen und dann der PIN zweimal einzugeben. Nach korrekter Eingabe wird die Übernahme des PIN angezeigt. Um den PIN des Operators zu ändern oder zu (*de-*)aktivieren, muss der aktuelle PIN vorher eingegeben werden.

Wenn ein PIN gesperrt wurde, wird dies mit einem Schloss-Symbol angezeigt. Dies wird nur für die (*Ober-*)Aufsicht verwendet. Sobald die gesperrte Aufsicht angewählt wird, beginnt das Schloss-Symbol zu blinken.

Der gesperrte PIN wird durch Drücken der Schaltfläche „PIN entsperren“ freigegeben.

Freischaltungen können nur erfolgen, falls die Autorisierung höher ist als jene, die freizuschalten ist.

Wird ein PIN geändert, so wird er SOFORT gespeichert.

Die Freischaltung erfolgt nach dem Drücken der Schaltfläche „Übernehmen“.

Ein gesperrter PIN wird nach einer Stunde automatisch freigegeben.

Sollte der Operator PIN gesperrt sein, so kann die Freischaltung nur durch Eingabe des 8-stelligen Operator-PUK erfolgen. Nach Freischaltung muss ein neuer PIN vergeben werden.

Der Operator-PUK befindet sich auf der letzte Seite dieses Manuals (*siehe [Operator-PUK](#)*).

Sollte der Operator-PUK nicht zur Hand sein, so können Sie ihn bei TAB anfordern.

Sie müssen dazu die Hardlock-Dongle Seriennummer des Geräts bekannt geben.

Die Seriennummer wird auf der Operator-Startseite angezeigt.

Die Einstellung „Zugang Operatormode“ im Abschnitt „Oberaufsicht“ ermöglicht der Oberaufsicht einen eingeschränkten Zugang zum Operator Modus (*kann nur erfolgen, wenn Operator und Oberaufsicht einen aktivierten PIN haben*).



10) Limiteinstellungen

10.1) Limiteinstellungen → Limit-Einstellungen

Information über die Währung



Aufsteller

Limiteinstellungen Freispielmodus

Währung
European Union, Euro
EUR

Standard Übernehmen Zurück



10.2) Limiteinstellungen → Freispielmodus

Hier kann auf Freispielbetrieb umgeschaltet werden. Während des Freispielbetriebs werden keine Buchungen und/oder Auszahlungen durchgeführt.

Aufsteller

Limit-Einstellungen

Freispielmodus

Freispielmodus

Aktiviert

Standard

Übernehmen

Zurück



11) Hersteller-Einstellungen

Um Hersteller-Einstellungen durchführen zu können, müssen Sie den 8-stelligen Master-PIN eingeben (siehe [8-stelliger Master PIN](#)).

Aufsteller

GI/INT - 1 (V1.12 - System 322AA) S/N: 10019952
Do, Juli 13, 2006, 16:47 Uhr

Grundeinstellungen		Hardware-Einstellungen 1
Geräte		Einstellungen 2
Spieleinstellungen		Einstellungen
Hauptbuchung		Einstellungen
Buchhaltung		Protokoll
Hopper r		Einstellungen

Bitte Master-PIN eingeben.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Abbrechen	

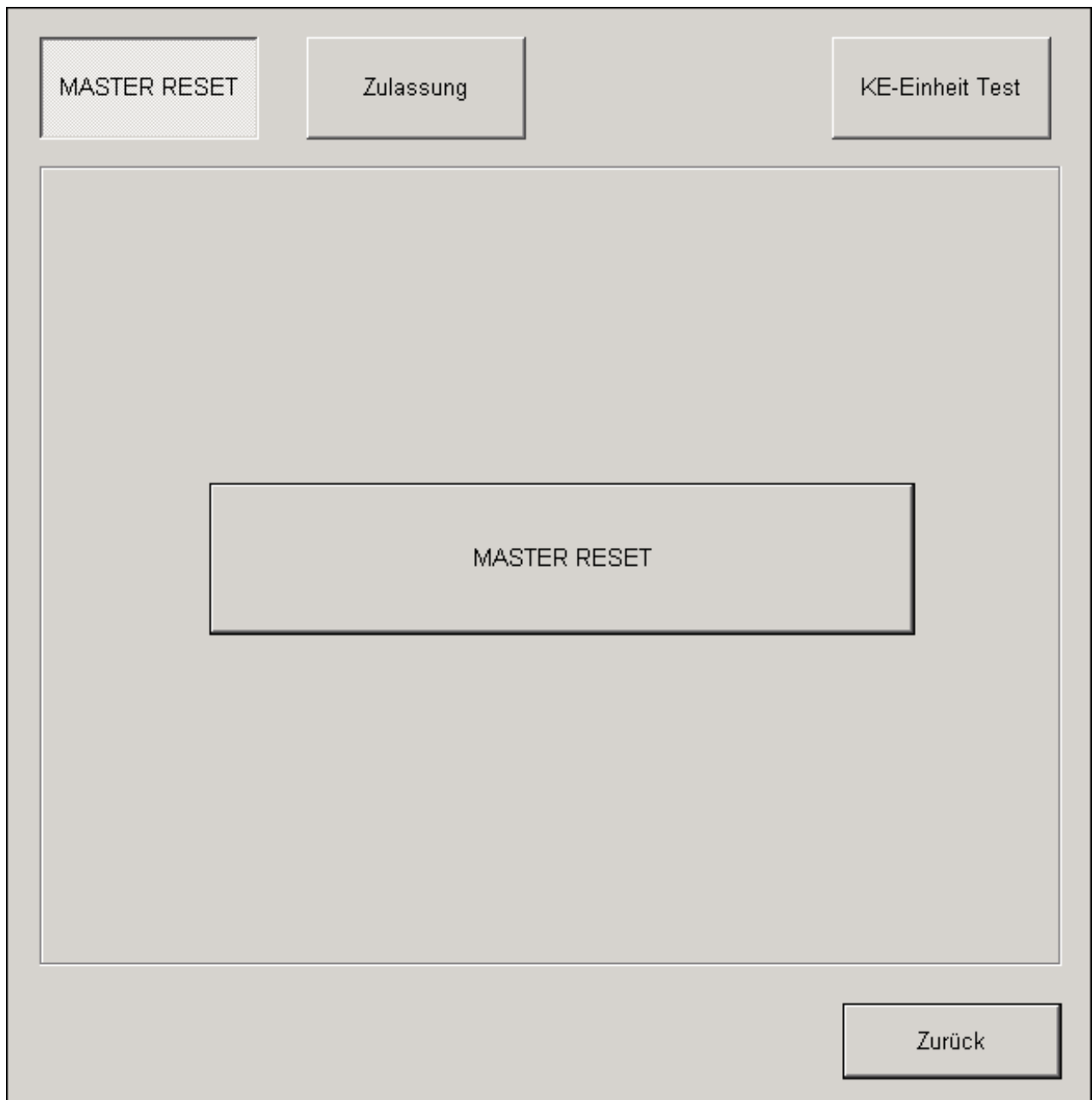


11.1) Hersteller → Einstellungen

Beim Drücken der Schaltfläche „Master-Reset“ wird das Gerät zurückgesetzt. Dabei werden alle Konten (*inklusive Regelung*) und Einstellungen gelöscht und zurückgesetzt.

Hinweis: Die Punkte „Zulassung“ und „KE-Einheit Test“ sind nur in der Konfiguration Deutschland verfügbar.

Anmerkung: Der „KE-Einheit Test“ kann nur von der „Physikalisch Technischen Bundesanstalt“ (*PTB*) durch Eingabe eines Passwortes durchgeführt werden.



11.2) Hersteller → Zulassung

Hinweis: Dieser Punkt ist nur in der Konfiguration Deutschland verfügbar.

Hier können folgende Einstellungen durchgeführt werden.

1. Erfassung der Zulassungsnummer
2. Auswahl des Ablaufdatums der Zulassung (*Monat/Jahr*)

Diese Daten erscheinen dann am VDAI-Ausdruck.

Aufsteller

MASTER RESETZulassungKE-Einheit Test

Zulassungsnummer

Ändern00000000Zulassungsnummer

Ablaufdatum

Monat	Jahr
Dezember	2006
◀ ▶	◀ ▶

ÜbernehmenZurück



12) Schalter- und Tasten-Zuordnung:

Hinweis: Abhängig von der Konfiguration können Schalter, Tasten oder E-KEYs nicht verfügbar sein.

Hier können den verfügbaren Schalter, Tasten und dem E-KEY System Funktionen zugewiesen werden.

Aufsteller

Schalter- und Tasten-Zuordnung

Originalbezeichnung	Zugewiesene Funktion			
Aufsteller-Schalter	Aufsteller	◀	▶	Aus
Schlüsselschalter 1	Service	◀	▶	Aus
Schlüsselschalter 2	Nicht verwendet	◀	▶	Aus
E-KEY 1	Aufsteller	◀	▶	Aus
E-KEY 2	Aufsicht 1	◀	▶	Aus
E-KEY 3	Aufsicht 2	◀	▶	Aus
Nicht verwendet	Nicht verwendet	◀	▶	Aus



11.2) Hersteller → KE Test

Achtung:

Hier können **keine** Benutzereinstellungen vorgenommen werden.

Hinweis:

Der „KE-Einheit Test“ kann nur von der „Physikalisch Technischen Bundesanstalt“ (PTB) durch Eingabe eines Passwortes durchgeführt werden.



Aufsteller

MASTER RESET Zulassung KE-Einheit Test

Bitte Passwort eingeben

—

°	!	“	§	§	%	&	/	()	=	?	’	BACK			
^	1	2	3	4	5	6	7	{	8	[9]	0	}	ß	\
TAB	Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P	Ü	+	-	#	.	’
	@		€													
CAPS	-	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ö	Ä	ENTER			
SHIFT	-	Y	X	C	V	B	N	M	:	:	;	’	SHIFT			
@	CTRL	ALT											ALT GR	CTRL		

Zurück

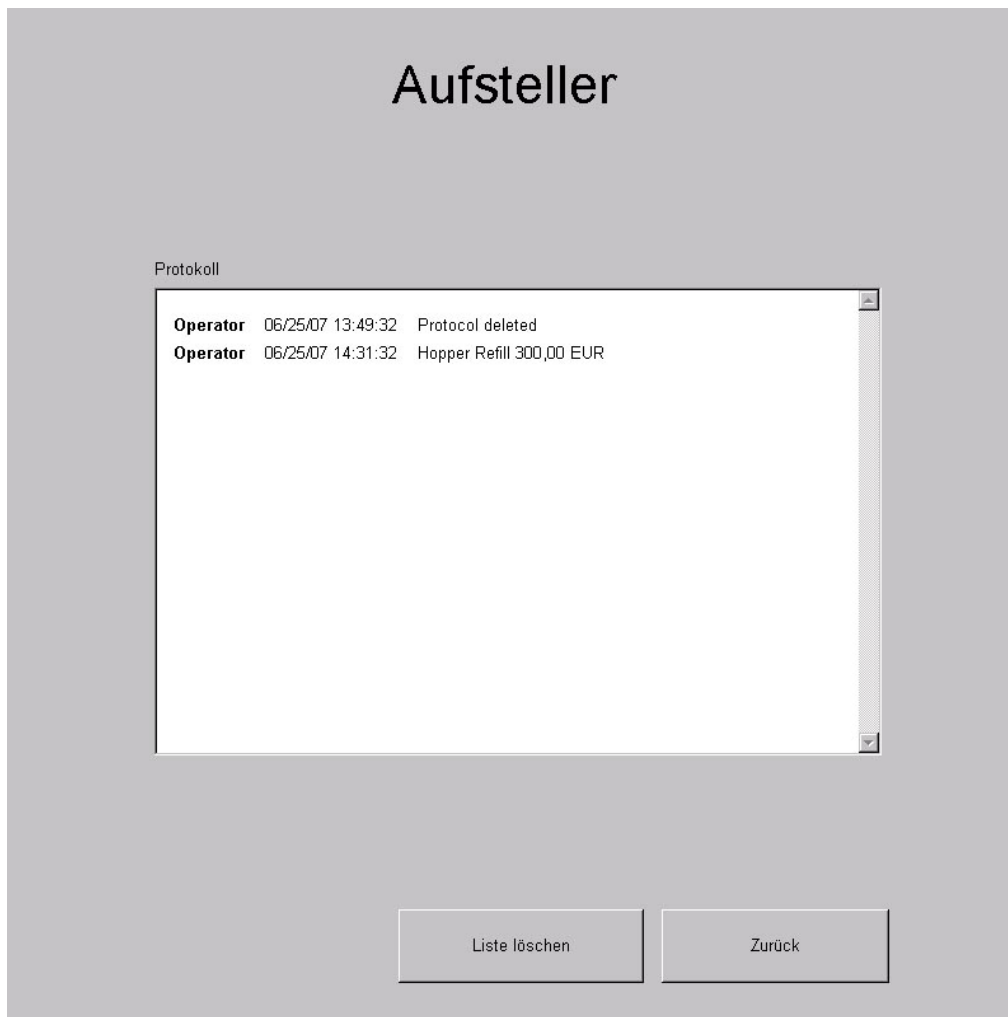


Fehlerbehandlung

Wird ein rot blinkender Bildschirm mit einer Fehlermeldung angezeigt, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Notieren Sie den/die Text/Nummer der Fehlermeldung.
- Quittieren Sie die Fehlermeldung durch Betätigen des Service- oder Operator-Schalters. Das Gerät wird danach automatisch neu gestartet.

Sollte der Fehler erneut auftreten, so MUSS dieser mit dem aktiviertem Operator-Schalter quittiert werden. Für den anschließenden Neustart muss der Operator-Schalter eingeschaltet sein. Der folgende Dialog wird angezeigt:



Es sind die letzten Fehlermeldungen aufgelistet. Normalerweise bezieht sich die letzte Meldung auf den roten Fehlerschirm.

Um Detail-Informationen zum Fehler zu erhalten, drücken Sie bitte die Schaltfläche „Details“.



Operator

The connected hardlock is ok!

MASTER RESET

Back

Restart

Sollte ein Problem mit dem Sicherheitsspeicher auftreten, so wird hier auch eine mögliche Fehlerbeseitigung angezeigt. Es ist unbedingt notwendig nach erfolgter Fehlerbehebung die Schaltfläche „Restart“ zu drücken, um diese abzuschließen.

Master-Reset: Alle Daten des Sicherheitsspeichers werden gelöscht.
Das Gerät wird neu gestartet.



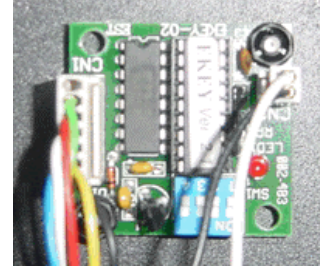
Programmierung „EKEY-Kellnerschloss“

Fa. Rupp ab V2.0

Eingesetzt bis Seriennummer GE0047335, Zulassungsnummer 212800068.

Programmierschlüssel:

Wird ausschließlich im Fabrikzustand programmiert und wird zum Programmieren der Serviceschlüssel verwendet.



Serviceschlüssel:

Ein **Serviceschlüssel** ermöglicht einer Person Zugang zu Service und Buchungsfunktionen am Spielautomat. Bis zu vier Serviceschlüssel können programmiert und eingesetzt werden.

Wiederherstellung des Fabrikzustandes:

Wird ein EKEY Schlüsselsystem ab der Version 2.0 (siehe Label auf Bauteil) verwendet, können **alle** Schlüssel gelöscht werden.

- Steckverbindung (Spannungsversorgung) von der Platine trennen
- Alle DIP - Schalter auf ON stellen und Spannungsversorgung einschalten
- Rote LED leuchtet und beginnt nach ca. 5 Sekunden langsam zu blinken
- Alle DIP - Schalter wieder auf OFF stellen

Das Schlüsselsystem ist nun unprogrammiert und wieder im Fabrikzustand.

Aktivieren des Programmierschlüssels:

Das Schlüsselsystem muss dazu im Fabrikzustand sein. Der Fabrikzustand wird am Blinken (2x pro Sek.) der LED nach Anlegen der Spannung erkannt!

Achtung, wenn die LED nicht blinkt wurde der Programmierschlüssel bereits aktiviert!

Programmierschlüssel für 1 Sekunde einstecken und dann abziehen. Die LED sollte nun ausgeschaltet sein. Blinkt die LED sehr schnell (ca. 10x pro Sekunde), so wurde der Schlüssel zu lange eingesteckt und das System ist automatisch in den Programmiermodus für die Serviceschlüssel gewechselt (siehe Programmierung der Serviceschlüssel).

Aktivieren der Serviceschlüssel:

Der folgende Vorgang der Programmierung muss für jeden zu erkennenden Schlüssel separat durchgeführt werden.

- Den DIP - Schalter des zu aktivierenden Schaltausgangs auf ON stellen. programmierenden Ausgang zu wählen
- Den **Programmierschlüssel** für 0,5 – 1 Sekunde anstecken → die LED blinkt schnell (20x pro Sek.)
- Den **Programmierschlüssel** abstecken und den entsprechenden **Serviceschlüssel** für mind. 1 Sekunde anstecken
- Der entsprechende Ausgang wird aktiv, sobald der Schlüssel gespeichert ist
- DIP - Schalter auf OFF → Programmierung ist abgeschlossen.



Programmierung „EKEY Kellnerschloss TAB“

Eingesetzt ab Zulassungsnummer 2128-00069.

Es können bis zu vier Schlüssel angelernt werden. Zum Anlernen eines neuen Schlüssels ist kein Haupt- oder Programmierschlüssel notwendig.



Löschen aller Schlüssel:

- Platine von Versorgungsspannung trennen (Gerät ausschalten)
- Alle DIP - Schalter auf ON stellen
- Versorgungsspannung anstecken
- Rote LED leuchtet und erlischt nach ca. 5 Sekunden
- Alle DIP - Schalter auf OFF stellen → **Alle Schlüssel sind nun gelöscht**

Programmieren eines Schlüssels:

Der folgende Vorgang der Programmierung muss für jeden zu erkennenden Schlüssel separat durchgeführt werden.

- Alle DIP - Schalter der EKEY Platine müssen in Stellung OFF geschaltet sein
 - Versorgungsspannung anlegen (Gerät einschalten)
 - Am DIP - Schalter Block den zu programmierenden Kanal (z.B. SW1 - für EKEY 1) auf ON stellen
 - Die rote LED blinkt (10x pro Sek.)
 - Den anzulernenden Schlüssel anstecken
 - Rote LED blinkt langsamer (5x pro Sek.)
 - DIP - Schalter auf OFF stellen
 - Die rote LED leuchtet und der entsprechende Kanal wird geschaltet (Ausgang aktiv)
 - Anschließend den angelernten Schlüssel abstecken
- Schlüssel ist nun auf den entsprechenden Kanal programmiert.



EU-Konformitätserklärung



EU-Konformitätserklärung

Dokument-Nr.: QZ 1000/061/01/181206

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

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

Produktbezeichnung: Geldspielautomat
Type: GOLDEN ISLAND Fire

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. Dezember 2006

Rechtsverbindliche
Unterschrift / Stempel:



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

UID-Nr.: ATU57977639, Landes- und Handelsgericht Linz FN 248332 w ■ Haider Straße 40, A-4052 Ansfelden
RGS-Nr. 561-0114.23, U68/539K, BLZ 15006 18, +43 (0)7229/78 040-0, Fax +43 (0)7229/78 660
IBAN: AT59 1500 6005 6101 1420, BIC: OEBKAT2L www.tab.at, www.silverball.com, www.championsnet.net, sales@tab.at



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:

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.

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.

Garantie kann nur auf neue Produkte der TAB gewährt werden, nicht auf deren Ersatzteile, nicht auf Produkte anderer Marken und Hersteller sowie auf Ersatzteile hiezu. Ebenso gibt es keine Garantie auf gebrauchte Produkte.

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.

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.



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.

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.

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.

1. Ersetzte Teile gehen in unser Eigentum über.
2. Garantieleistungen bewirken weder eine Verlängerung der Garantiefrist noch setzen sie eine neue Garantiefrist in Lauf.
3. Weitergehende oder andere Ansprüche (insbesondere solche auf Ersatz eines außerhalb des Gerätes entstandenen Schadens) sind, soweit eine Haftung nicht zwingend gesetzlich vorgesehen ist, ausgeschlossen.
4. 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.
5. 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 - 250*, Fax +43-7229-78 660



8-stelliger Operator PUK Code

Zum Aufheben der Sperre nach mehrmaliger Falscheingabe der Aufsteller PIN für den Operator Mode.
Falls sie hier keinen Aufkleber finden können kontaktieren sie bitte TAB-Austria.

8-stelliger Master PIN

Wird bei der Durchführung für einen Master-Reset verlangt.
Falls sie hier keinen Aufkleber finden können kontaktieren sie bitte TAB-Austria.