

Golden Island

→ Better games through innovation!



www.tab.at



Fire

Service 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



TAB
AUSTRIA

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/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.



Inhaltsverzeichnis

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
SERVICEFUNKTIONEN – AUFSICHT(EN)	16
BEGRIFFSERKLÄRUNGEN	16
HAUPTSEITE PIN-EINGABE (OBERAUFSICHT)	17
HAUPTSEITE PIN-EINGABE (AUFSICHT 1 – 3)	18
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
1.4) OBERAUFSICHT → BUCHHALTUNG → HAUPTBUCHHALTUNG	23



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

SPIELBESCHREIBUNG – GOLDEN ISLAND **35**

1) SPIELEAusWAHL	35
1.1) BESCHREIBUNG	35
2) KENO	36
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
3) ROYAL LINER	40
3.1) SPIELBESCHREIBUNG	40
3.2) SPIELABLAUF	40
3.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	41
4) CARIBBEAN GOLD	44
4.1) SPIELBESCHREIBUNG	44
4.2) SPIELABLAUF	44
4.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	45
5) ROULETTE	49
5.1) SPIELBESCHREIBUNG	49
5.2) SPIELABLAUF	49
5.3) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	51
6) ROYAL POKER	53
6.1) SPIELBESCHREIBUNG	53
6.2) SPIELABLAUF	53
6.3) BESCHREIBUNG „ASSEN-BONUS“	54
6.4) GEWINNKOMBINATIONEN UND GEWINNFAKTOREN	55
7) RISIKO-SPIEL	57
7.1) SPIELBESCHREIBUNG	57
8) SCATTER-GAMES	58
8.1) SPIELBESCHREIBUNG	58
8.2) SPIELABLAUF	58
9) SPIEL „GOLDEN TOWERS“ (NUR IN DER KONFIGURATION DEUTSCHLAND)	59
9.1) SPIELBESCHREIBUNG	59
9.2) SPIELABLAUF	59



<u>FEHLERMELDUNGEN</u>	60
<u>KABELPLAN</u>	63
<u>EU-KONFORMITÄTSERKLÄRUNG</u>	64
<u>END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE</u>	65
<u>GARANTIEBEDINGUNGEN DER TAB-AUSTRIA INDUSTRIE UND UNTERHALTUNGSELEKTRONIK GESELLSCHAFT M.B.H. & CO KG</u>	68
<u>NOTIZEN</u>	71



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 Wechselfspannung 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 folgenden Schirm können Sie das Ablaufdatum eingeben und die eingestellte Zulassungsnummer überprüfen.
- **VDAI**
Dazu wählen Sie "Hardware-Einstellungen 2" und "VDAI" 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

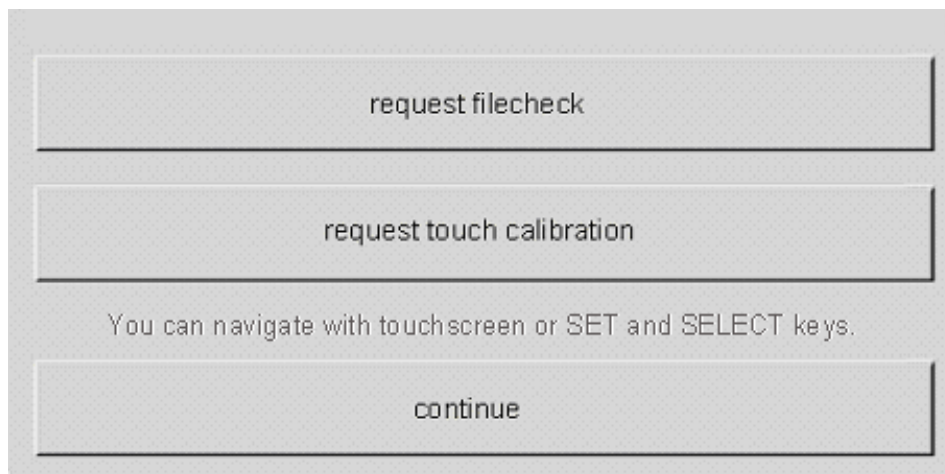
Das „**Golden Island**“ ist ein ergonomisch entwickeltes Geldspielgerät. Es besitzt einen elektronischen Münzprüfer, 2 Hopper, RGB-Ledleisten, ein 17" TFT-Display mit Touchscreen, sowie ein komplettes PC-System. Optional ist der Einbau eines Banknotenlesers möglich.

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

Stromanschluss: 230 Volt an Steckdose

Leistung: 220 Watt

Sicherung: 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.



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.

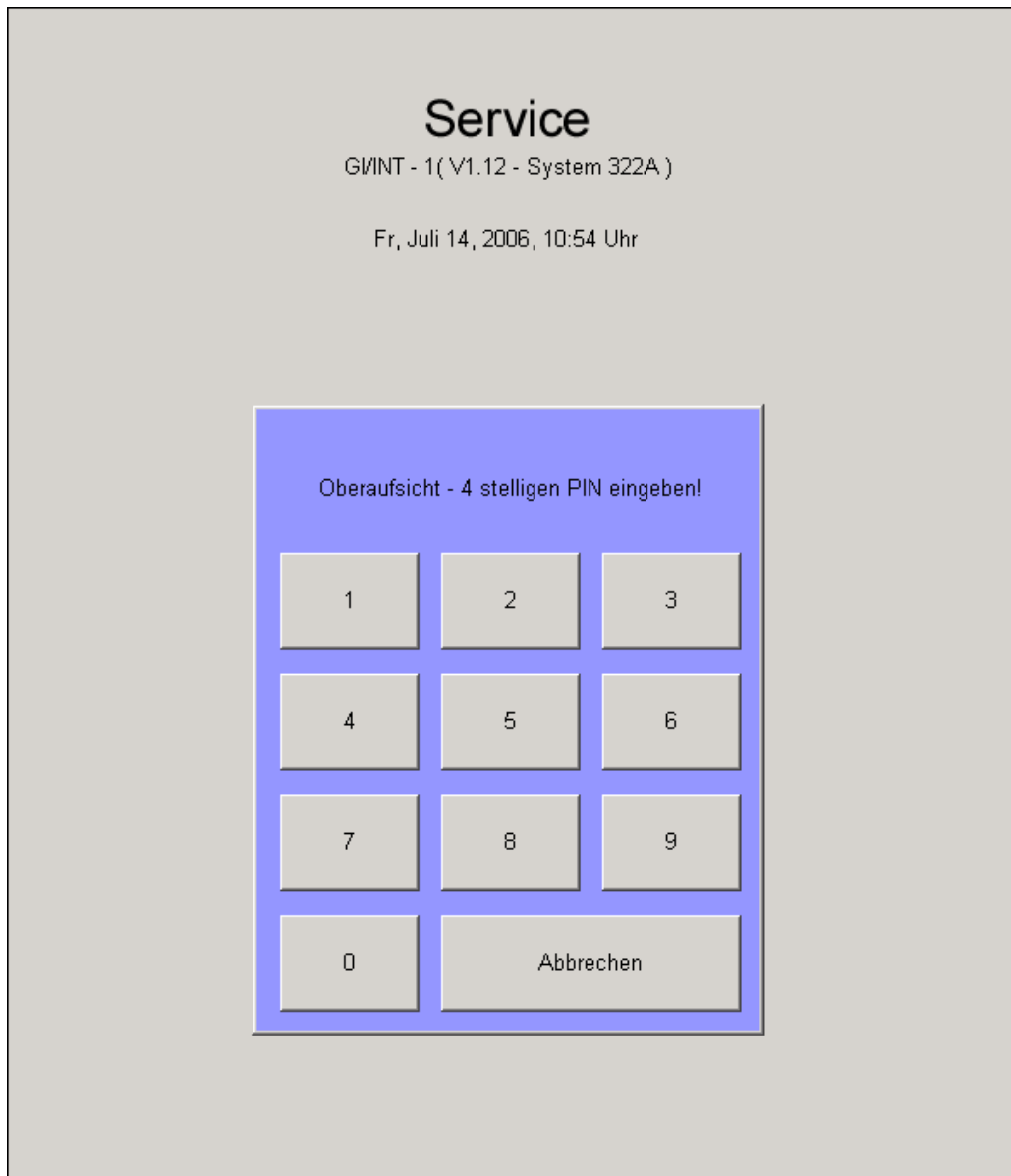
Begriffserklärungen

<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.

Hauptseite PIN-Eingabe (Oberaufsicht)

Die PIN Eingabe erscheint durch durch Betätigen des Service Schlüsselschalters. 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.



Service

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

Fr, Juli 14, 2006, 10:54 Uhr

Oberaufsicht - 4 stelligen PIN eingeben!

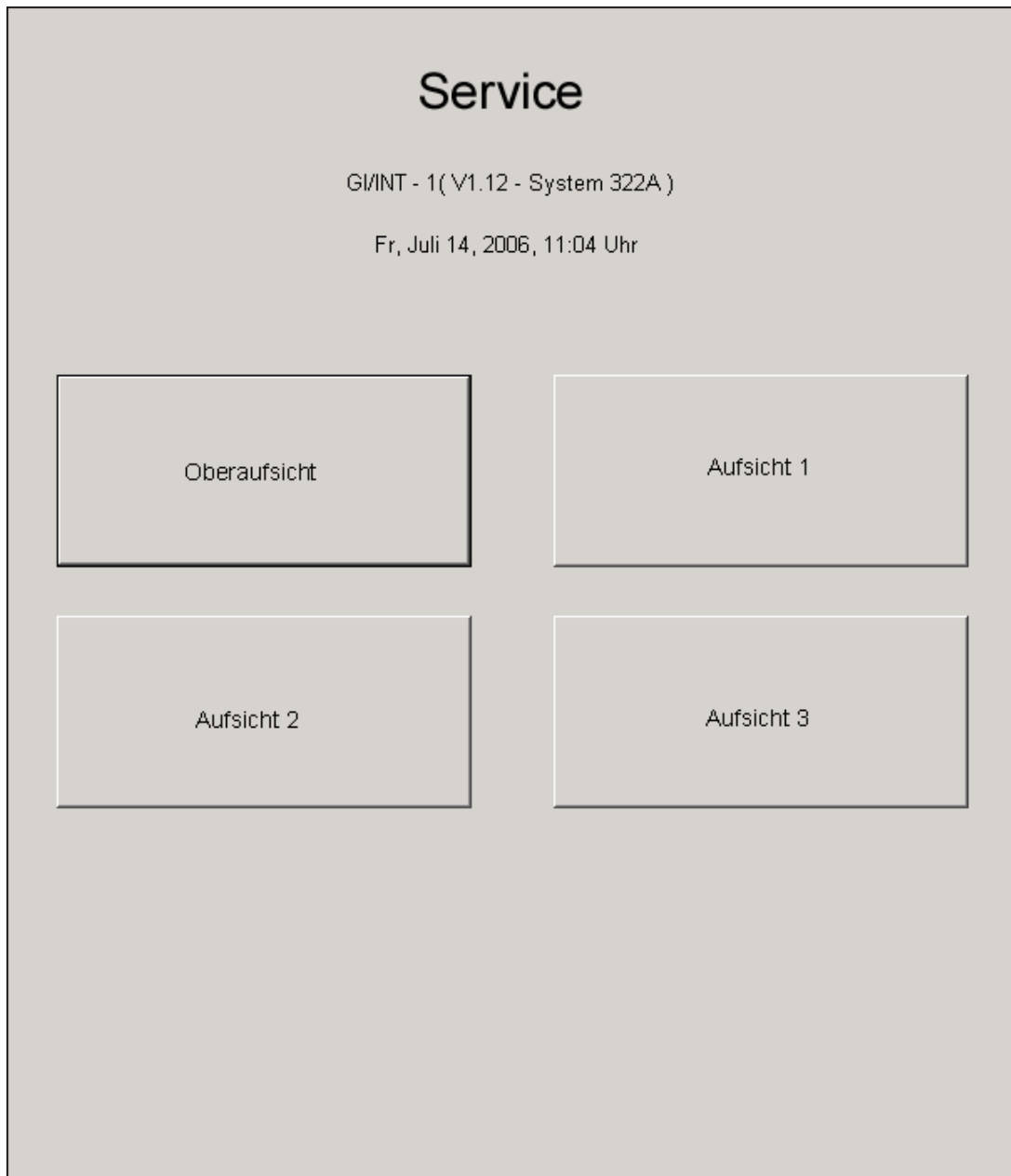
1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	Abbrechen	



Hauptseite PIN-Eingabe (Aufsicht 1 – 3)

Die PIN Eingabe erscheint durch durch Betätigen des Service Schlüsselschalters.
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.



The screenshot shows a grey background with the following text and buttons:

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

GI/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 → Aufsichtbuchhaltungen (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

GM/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 +		
Gesamt IN		Extern IN	
	0,00 EUR		0,00 EUR
Abdrücken	0,00 EUR +	Abdrücken	0,00 EUR +
Hopper OUT	0,00 EUR +	Hopper Refill	0,00 EUR +
Gesamt OUT		Extern OUT	
	0,00 EUR		0,00 EUR
Gesamt Differenz		Extern Differenz	
	0,00 EUR +		0,00 EUR +
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

GI/INT - 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“- , „Aufdrück“- und „Abdrückwerte“ 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	Oberaufsicht	Remote	1,00 EUR
07/19/06 11:00:21	Oberaufsicht	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 Aufsichtsauswahl 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

GI/INT - 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%; border-collapse: collapse;"><tbody><tr><td style="width: 33%; height: 40px; text-align: center;">1</td><td style="width: 33%; height: 40px; text-align: center;">2</td><td style="width: 33%; height: 40px; text-align: center;">3</td></tr><tr><td style="height: 40px; text-align: center;">4</td><td style="height: 40px; text-align: center;">5</td><td style="height: 40px; text-align: center;">6</td></tr><tr><td style="height: 40px; text-align: center;">7</td><td style="height: 40px; text-align: center;">8</td><td style="height: 40px; text-align: center;">9</td></tr><tr><td style="height: 40px; text-align: center;">0</td><td colspan="2" style="height: 40px; text-align: center;">Abbrechen</td></tr></tbody></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

GI/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

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

Aufsicht 1

Kredit Info

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

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



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

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



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

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)



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

◀▶MINMAX

Standby 5

◀▶MINMAX

Standard

Zurück



Spielbeschreibung – Golden Island

1) Spieleauswahl



Abbildung 1

1.1) Beschreibung

Der Spieler kann ein ausgewähltes Spiel starten, die verwendete Sprache einstellen oder den Geldspeicherbetrag 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

Beträge über dem gesetzlichen Limit werden auf Scatter-Games, die in der Regel den Betrag des gesetzlichen Limits (in Deutschland z.B. 2 Euro) darstellen und dem Restbetrag umgerechnet. Bei einem Gewinn wird dann der Restbetrag sofort als Gewinn gegeben und im Anschluss werden die Scatter-Games (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games) gespielt.



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.




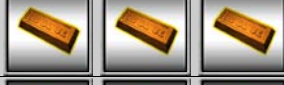










3.3) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren

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		BAR	x 50
ALL		FRUITS	x 15

Beträge über dem gesetzlichen Limit werden auf Scatter-Games, die in der Regel den Betrag des gesetzlichen Limits (in Deutschland z.B. 2 Euro) darstellen und dem Restbetrag umgerechnet. Bei einem Gewinn wird dann der Restbetrag sofort als Gewinn gegeben und im Anschluss werden die Scatter-Games (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games) gespielt.



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



Beträge über dem gesetzlichen Limit werden auf Scatter-Games, die in der Regel den Betrag des gesetzlichen Limits (in Deutschland z.B. 2 Euro) darstellen und dem Restbetrag umgerechnet. Bei einem Gewinn wird dann der Restbetrag sofort als Gewinn gegeben und im Anschluss werden die Scatter-Games (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games) gespielt.



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 (1st 12)**
... auf 12 aufeinanderfolgende Nummern 1-12.
- **Second Dozen (2nd 12)**
... auf 12 aufeinanderfolgende Nummern 13-24.
- **Third Dozen (3rd 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>Full Number</p> 	<p>x 36</p>
<p>Split</p> 	<p>x 18</p>
<p>Street</p> 	<p>x 12</p>



Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung)

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

Beträge über dem gesetzlichen Limit werden auf Scatter-Games, die in der Regel den Betrag des gesetzlichen Limits (in Deutschland z.B. 2 Euro) darstellen und dem Restbetrag umgerechnet. Bei einem Gewinn wird dann der Restbetrag sofort als Gewinn gegeben und im Anschluss werden die Scatter-Games (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games) gespielt.



6) Royal Poker

ROYAL POKER

Five Of A Kind	2+109SG
Royal Flush	2+49SG
Straight Flush	2+9SG
Four Of A Kind	2+3SG
Full House	2,00
Flush	1,40
Straight	1,00
Three Of A Kind	0,60
Two Pairs	0,40
High Pair	0,20

BONUS
1,81+19SG

2nd Deal AUTOHOLD

2 of Spades, Ace of Clubs, JOKER, Ace of Diamonds, 9 of Spades

Geldspeicher: 9,80 € Autostart: on/off **Du gewinnst: 0,60** Gewonnen: Einsatz: 0,20 €

Spiele Auswahl Anleitung Auszahlung AutoHold Risiko Nehmen Start

Abbildung 6

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.



6.3) Beschreibung „Assen-Bonus“

Der Assen-Bonus ist ein Spezialgewinn, welcher bei einer Pokerkombination mit 4 Assen (*kein Joker*) zusätzlich zum Poker-Gewinn ausbezahlt wird.

In der Konfiguration Deutschland ist der „Assen-Bonus“ kein steigender Wert, sondern fix 2 € + 30 SG.

Der Anzeigewert des Assen-Bonus ergibt sich aus dem Bonus-Gewinnfaktor multipliziert mit dem aktuellen Einsatz.

Der minimale Bonus-Gewinnfaktor beträgt 100, der maximale Bonus-Gewinnfaktor beträgt 500. Nach einem „Master-Reset“ wird der Bonus-Gewinnfaktor mit einem Zufallswert zwischen 100 und 200 initialisiert. Zusätzlich existiert noch ein sogenannter „Hidden-Bonus“-Gewinnfaktor, welcher nach einem „Master-Reset“ mit dem Minimalwert (=100) initialisiert wird.

Bei jedem Spielstart wird der Bonus-Gewinnfaktor mit 3% vom Minimal-Einsatz (=1) und der „Hidden-Bonus“-Gewinnfaktor mit 1% vom Minimal-Einsatz (=1) erhöht.

Nach dem Geben eines Assen-Bonus Gewinns, wird der Bonus-Gewinnfaktor der „Hidden-Bonus“-Gewinnfaktor als neuer Startwert zugewiesen. Der neue „Hidden-Bonus“-Gewinnfaktor startet wieder mit dem Minimalwert (=100).



6.4) Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren

<p>Five Of A Kind plus Aces Bonus</p> 	<p>x 1100³ x 100 - 500</p>
<p>Five Of A Kind</p> 	<p>x 1100</p>
<p>Royal Flush</p> 	<p>x 500</p>
<p>Straight Flush</p> 	<p>x 100</p>
<p>Four Of A Kind</p> 	<p>x 40</p>
<p>Full House</p> 	<p>x 10</p>

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



Gewinnkombinationen und Gewinnfaktoren (Fortsetzung)

Flush 	x 7
Straight 	x 5
Three Of A Kind 	x 3
Two Pairs 	x 2
High Pair 	x 1

Beträge über dem gesetzlichen Limit werden auf Scatter-Games, die in der Regel den Betrag des gesetzlichen Limits (in Deutschland z.B. 2 Euro) darstellen und dem Restbetrag umgerechnet. Bei einem Gewinn wird dann der Restbetrag sofort als Gewinn gegeben und im Anschluss werden die Scatter-Games (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games) gespielt.



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 zwischen aktuellem Gewinn und dem Gewinn der auf der Risiko-Leiter darunter liegenden Gewinnstufe sofort auf den Geldspeicher kassiert. Mit der „Nehmen“-Schaltfläche wird der aktuelle Gewinn kassiert.



Abbildung 7



8) Scatter-Games

8.1) Spielbeschreibung

Unmittelbar nach dem Gewinn von Scatter Games erscheint ein Glücksrad, das pro gewonnenen Scatter Game einmal gestartet wird. Hier gibt es die Chance, den Betrag von jeweils dem gesetzlichen Limit (in Deutschland z.B. 2 Euro) oder weitere Scatter Games zu gewinnen

8.2) Spielablauf

Durch Drücken der „Start“-Taste wird das Spiel gestartet. Die gelbe Umrandung bewegt sich schnell über alle 12 Felder und bleibt zufällig auf einem beliebigen Feld stehen. Anschließend erfolgt die Gewinnauswertung.



Abbildung 8



9) Spiel „Golden Towers“ (nur in der Konfiguration Deutschland)

9.1) Spielbeschreibung

Nach jeweils 59 Minuten Spieldauer startet das Spiel GOLDEN TOWERS. Das Ziel ist, alle Karten auf die unten aufgeschlagene Karte zu legen. Für jede Karte, die nach vollständigem Abräumen im verdeckten Kartenstapel verbleibt, bekommt man einen Punkt. Für jeweils 10 Punkte gewinnt man ein Scatter-Game. Dazu hat man 5 Minuten Zeit.

9.2) Spielablauf

Das Spiel wird automatisch neu gestartet, wenn kein Zug mehr möglich ist, oder das Ziel des Spiels erreicht wurde. Es kann auch während des Spiels mit der „Neues Spiel“-Schaltfläche neu gestartet werden. Nach 5 Minuten Spielzeit wird das Spiel automatisch beendet. Es erscheint „Game Over“, und die gewonnenen „Scatter-Games“ können anschließend gespielt werden (siehe Abschnitt 8: Scatter-Games).



Abbildung 9



Störung	Fehlerursache	Abhilfe
Touch-Screen funktioniert nur teilweise.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Verbindungskabel vom Touch-Screen zum PC defekt (<i>jenes Teilstück, das am PC angesteckt ist</i>); ■ fehlende Geräteerdung 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Verbindungskabel tauschen. ■ Geräteerdung überprüfen bzw. Gerät erden.
Beim Start gibt es eine Meldung: MEMORY TEST FAIL	<ul style="list-style-type: none"> ■ Der Speicher ist defekt. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ PC austauschen.
weißer Bildschirm	<ul style="list-style-type: none"> ■ Die Grafikkarte defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ PC austauschen.
Touch-Screen funktioniert nach PC-Tausch nicht mehr.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Eventuell ist der Touch-Screen nicht kalibriert. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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"> ■ Fehldaten im Touch-Controller Buffer 	<ul style="list-style-type: none"> ■ In den Operator-Modus schalten; Gerät ausschalten; rote Taste am Gerät gedrückt halten; 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"> ■ Touch-Screen Controller oder Touch-Screen Kabel defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kabelverbindung zwischen Touch-Screen und Controller kontrollieren bzw. defekten Controller oder PC austauschen.
Keine Funktion	<ul style="list-style-type: none"> ■ Der Netzstecker ist nicht eingesteckt oder eingeschaltet ■ Netzsicherung defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Den Netzstecker einstecken ■ Netzschalter einschalten ■ Neue Sicherung einbauen
Kein Bild	<ul style="list-style-type: none"> ■ Netzkabel am Monitor nicht angesteckt ■ Videoleitung abgesteckt ■ Monitor defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Stromversorgung des Monitors überprüfen. ■ Videoleitung anstecken ■ Monitor austauschen
Kein Ton	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lautstärkeregler nicht aufgedreht ■ Audiokabel nicht angesteckt ■ Lautsprecher defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lautstärkeregler aufdrehen ■ Audiokabel anstecken ■ Lautsprecher austauschen
eine oder mehrere Tasten funktionieren nicht	<ul style="list-style-type: none"> ■ Flachstecker nicht angesteckt ■ Taste nicht korrekt zusammengebaut oder defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Steckverbindungen prüfen ■ Taste kontrollieren und ev. austauschen

Fehlermeldungen



Fehlermeldungen



Störung	Fehlerursache	Abhilfe
Münze wird falsch oder nicht gezählt	<ul style="list-style-type: none"> ■ falsche Münzwertigkeit programmiert 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Programmeinstellung überprüfen
eingeworfene Münzen fallen durch	<ul style="list-style-type: none"> ■ Münzprüfer nicht angesteckt ■ Verunreinigung des Münzprüfers ■ Münzkanal nicht belegt ■ Münzprüfer defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Spannungsversorgung überprüfen ■ Münzprüfer reinigen ■ Programmierung ändern ■ Münzprüfer austauschen
schlechte Münzannahme	<ul style="list-style-type: none"> ■ Verunreinigung des Münzprüfers 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Münzprüfer reinigen
Zählwerk funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zählwerk defekt 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zählwerk austauschen
Fehlermeldung am Bildschirm „ Program Error (hard disc) “. Die Maschine stoppt keine Münzen / Banknoten werden angenommen keine Benutzer-Aktionen sind mehr möglich	<ul style="list-style-type: none"> ■ Integritätsüberprüfung während „Startup“ fehlgeschlagen 	<p>■ 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>).</p>
In diesem Fall funktioniert das Gerät meistens nicht mehr.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hardware-Fehler Festplatte 	<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>
Ein „blauer Schirm“ wird angezeigt und das Gerät reagiert nicht mehr auf Eingaben.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hardware-Fehler FRAM 	<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>



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 Sicherheitsweise der mitgelieferten Produktdokumentation sind zu beachten!

UID-Nr.: ATU57977839, Landes- und Handelsgericht Linz FN 248332 w ■ Haider Straße 40, A-4052 Ansfelden
KDS-Nr. 561-0114-2J, UBSBANK, BLZ 15336 ■ Tel. +43 (0)7229/78 040-0, Fax +43 (0)7229/78 660
IBAN: AT59 1500 6005 6101 1420, BIC: OEBKAT2L ■ www.tab.at, www.eilverbal.com, www.championnet.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 Zubehöerteilen 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



Notizen

