



Gebrauchsanleitung

E-claw

IntraXion-Kontroller Standard Software 10xxR08.2

05 Jan 2012



ELAUT nv/sa

Passtraat 223 B-9100 Sint-Niklaas Belgium
Tel: +32 3 780 94 80 Fax: +32 3 778 05 61
Website: www.elaut.com E-mail: support@elaut.be

Inhaltsverzeichnis

<i>Einführung</i>	3
<i>Funktionsweise des öffentlichen Betriebs</i>	3
<i>Der Spielverlauf</i>	3
<i>Arbeiten mit dem IntraXion - Programmierer</i>	4
<i>Hinweise</i>	5
<i>Fehler Benachrichtigungen</i>	5
<i>Menü - Übersicht</i>	6
IntraXion crane	6
Info Verwaltung	6
Buchhaltung	6
Kasse	7
Handsteuerung	7
Produkt Definition	8
Kreditierung	9
Spieleinstellungen	9
Farbeinstellung*	10
Spendereinstellung	11
Münzwerte *	11
Systemeinstellungen	11
Spielfeld	12
Greifergebnisse*	13
Diagnose*	13
Mechanik Diagnose*	13
Test Info *	14
Module info*	15
<i>Einen neuen Preis einstellen</i>	15
<i>Warnungen</i>	18
<i>Fehler</i>	20
<i>Software update</i>	21

Einführung

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb ihres Greifers mit "IntraXion" Technologie.

Dieser revolutionäre Greiferautomat ist mit einer Wiegeeinheit ausgestattet, die feststellt ob sich ein Preis in der Zange befindet. Dadurch kann der Greiferautomat sich schnell und automatisch auf ein Produkt einstellen.

Die Farbe oder eine automatischer Wechsel zwischen den Farben, des E-Claw, kann nach Ihren Wünschen eingestellt werden.

Über den LCD-Display des IntraXion – Programmierers und verschiedene Tasten, können Informationen über die Funktionalität des Systems ausgelesen, Einstellungen getätig und Test Funktionen aktiviert werden, über die benutzerfreundliche Menüüberischt.

Dieses Elaut Produkt ist vollkommen kompatibel mit dem Intelli Link remote management system.

Wir empfehlen Ihnen diese Bedienungsanleitung **vollständig** durchzulesen, um alle Möglichkeiten des Systems nutzen zu können.

Außerdem muss der Aufsteller darauf achten, dass keine Optionen und Funktionen aktiviert sind, die gegen die örtlichen Sicherheits- und Rechtsvorschriften verstößen.

Funktionsweise des öffentlichen Betriebs

Für einen erfolgreichen Betrieb des Automaten können einige Punkte nicht außer Acht gelassen werden:

Punkt 1:

Ein Greifer sollte attraktiv gemacht werden mit der richtigen Musik, dem richtigen Licht und gut aussehender Ware usw.

Ein gut aussehender Greifer macht Spieler aufmerksam und vergessen Sie nicht: "Wenn Leute jemanden spielen sehen, wollen Sie selbst auch spielen".

Sehr wichtig ist es die Ware und die Maschine in den Vordergrund zu setzen. Die Größe der Preise muss zur Maschine passen.

Punkt 2:

Der Spieler soll in den Bann des Spiels gezogen werden, z.B. dadurch dass der Greifer die Ware anhebt, aber durch einen unglücklichen Zufall wieder fallen lässt. Er soll das Gefühl haben, dass er das Spiel unter Kontrolle hat und das der Greifer so reagiert, wie er das will. Lassen Sie einen ausdauernden Spieler deshalb nicht mit leeren Händen nach Hause gehen. Passanten haben möglicherweise das Spiel verfolgt und möchten ebenfalls ihr Glück versuchen.

Punkt 3:

Sie müssen versuchen, das richtige Verhältnis zwischen Umsatz und Gewinnspanne zu finden. Unsere Erfahrung lehrt, dass eine Auszahlungsquote von 25% bis 40% zu den besten Ergebnissen führt.

Der Spielverlauf

Ein Spieler wirft Geld ein und erhält dafür Kredite zum Spielen.

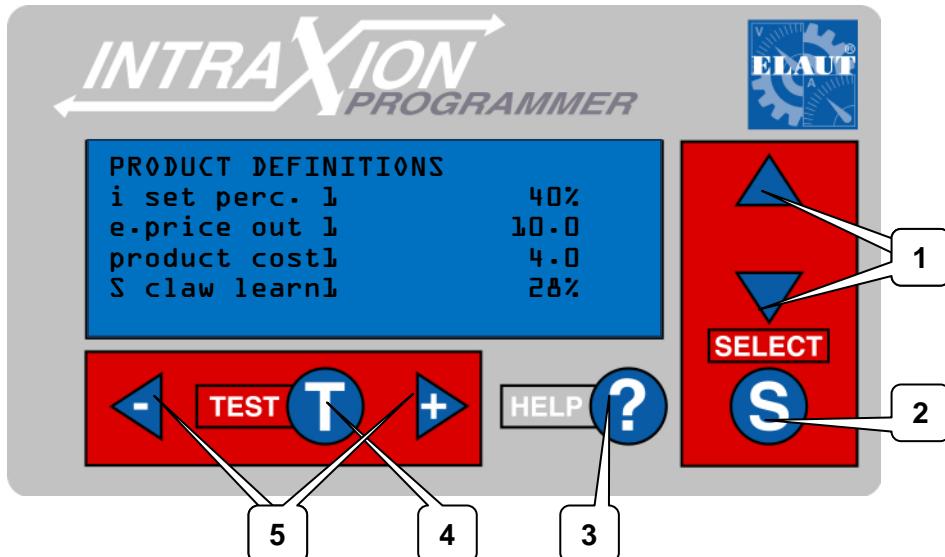
Er kann den Greifer durch Betätigung der Druckknöpfe oder durch den Joystick über das Spielfeld bewegen.

Wenn der Spieler den Druckknopf genau über der Ware loslässt oder den Druckknopf auf dem Joystick betätigt, fährt die Zange nach unten und greift nach der Ware mit der eingestellten Kraft. Das Spiel ist beendet, wenn der Greifer sich wieder in seiner Ausgangsposition befindet.

Der Spieler gewinnt wenn die Ware in den Gewinnschacht fällt.

Verschiedene Einstellungen des Spiels können eingestellt werden (Siehe im weiteren Verlauf dieser Gebrauchsanleitung)

Arbeiten mit dem IntraXion - Programmierer



- Die Pfeile **▲** und **▼** (1) werden zum Navigieren durch die verschiedenen Menüpunkte und Einstellungen verwendet.
- Die **“Select”** Taste (2) dient zum öffnen und Schließen der verschiedenen Menüpunkte und zum ausführen bestimmter Handlungen wie z.B. Löschen der Kasse, Regulator Neustart usw.
- Mit der **“Help”** Taste (3) können Informationen über die verschiedenen Einstellungen abgerufen werden.
- Unter bestimmten Umständen besteht die Möglichkeit über die **“Test”** Taste (4) einen eingestellten Wert sofort zu testen. Dies kann erfolgen, wenn am Anfang des Cursors ein T steht z.B. „T Mechanischer Ablauf“, dann macht das Laufwerk einen Testablauf und testet sich dadurch selbst, darüber können auch Fehler im Ablauf festgestellt werden.
- Die Tasten **“-“** und **“+“** (5) dienen zum Ändern von Werten.



Dieses **“i”** weiß daraufhin, dass in der nebenstehenden Reihe lediglich Informationen enthalten sind. Diese Werte können nicht verändert werden.



Dieses **“T”** weiß auf eine Testfunktion hin. Drücken Sie die Taste **TEST T**, um die Testfunktion zu aktivieren.



Dieses **“S”** weiß auf eine Funktion hin. Betätigen Sie die Taste **SELECT S**, um sie zu aktivieren.

Wenn das **“S”** jedoch neben dem Titel eines Menüs steht, gelangt man über **“S”** wieder zurück in das Hauptmenü.

Hinweise

Bei manchen Funktionen, wie bei der Einstellung des Spielfelds oder den Systemeinstellungen wird ein Hinweis auf dem Display des IntraXion – Programmierers angezeigt.

Mögliche Hinweise:

i bitte warten

Warten Sie bis die Aktion fertig ausgeführt ist oder bis die Einstellung geladen ist.

i Parameter gesperrt!

Die Einstellung, die Sie zu verändern versuchen ist gesperrt und kann nicht geändert werden.

Sie können diese Einstellung wieder aufheben im Menü "Info Verwaltung", danach erst können Sie die Einstellung wieder ändern.

Es ist möglich, dass die Einstellung gesperrt ist und Sie nur Zugang über den Intelli Link haben um die Einstellung zu ändern.

Kontaktieren Sie ihren Support, wenn Sie kein Intelli Link System besitzen.

i akzeptiert!

Die Einstellung die Sie geändert haben oder ihre Anfrage wurde akzeptiert.

Nicht möglich!

Die Einstellung die Sie geändert haben oder ihre Anfrage ist nicht möglich.

Möglichkeiten hierfür sind: Die Einstellung die Sie zu ändern versuchen kann nicht geändert werden aufgrund einer anderen Einstellung oder ihre Anfrage wird verweigert, weil momentan gespielt wird.

Fehler Benachrichtigungen

Bei einer Fehler Benachrichtigung nimmt der Greiferautomat kein Geld mehr an.

Drücken Sie „S“ um einen Fehler oder eine Warnung zu löschen und gehen Sie zurück in das Menü.

Das Problem muss dann behoben werden (mit den Greifergebnissen, Test Info, etc.).

Wenn das Problem gefunden und behoben wurde, empfehlen wir Ihnen bei dem System einen Neustart zu machen und/oder das System ausführlich zu testen.

Menü - Übersicht

Je nach örtlicher Gesetzgebung können kleine Unterschiede zu ihrem momentanen Programm bestehen.

* *Nicht verfügbare Menüpunkte, wenn im Menüpunkt "Info Verwaltung" erweiterte Parameter auf Aus gesetzt ist.*

IntraXion crane

INTRAXION CRANE
MACHINE TYPE XXXX
VERSIE XX REV XX
(C)ELAUTnv XX/XX/XX
Programm Laden AUS
firmware XX

Identifikation des Programms. Hier können Sie den Typ, die Version, die Revision Nummer und das Datum des Automaten finden. Diese Informationen sind notwendig für den technischen Support.

Programm Laden*: AN = Ein Update über den Intelli Link ist möglich. Mehr Informationen hierzu finden Sie unter [Programm Update](#).

Firmware*: Das ist die Firmware Version ihres Programmierers. Die Firmware Version ist wichtig für die Kompatibilität mit der Software

Info Verwaltung

INFO VERWALTUNG
erweiterte para. AN
erw.Para.gesich AUS
Alle gesichert AUS
Geldinf.unsicht. AUS

Dieses Menü erlaubt dem Benutzer, sein Menü zu vereinfachen und Einstellungen auszublenden oder erweiterte Einstellungen einzublenden. Ausblendbare Einstellungen (erweiterte Parameter AUS) sind markiert mit einem Sternchen (*) in dieser Gebrauchsanleitung.

Erweiterte Parameter*: AN= Zugriff auf alle Einstellungen

erweiterte Parameter gesichert*: Sperrt alle erweiterten Einstellungen

Alle gesichert*: Sperrt alle erweiterten Einstellungen (Die Einstellungen können nicht mehr verändert werden)

Geldinfo unsichtbar*: AN= Die Buchhaltung ist nicht länger über den Programmierer abrufbar. Der Zugriff besteht nur noch über den Intelli Link.

Diese Option kann nur über den Intelli Link ausgeschaltet werden.

Buchhaltung

BUCHHALTUNG
Total Aus: 1250.0
Total Ein: 3205.0
Auszahlquote: 39%
#Tot.Ware Aus: 105
#Tot.Fullung: 125
S Buchhaltung löschen

Total Aus: Menge der Auszahlung an Ware, angegeben als Geldwert.

Total Ein: Gesamte Einnahmen, angegeben als Geldwert.

Auszahlquote: Menge der Auszahlung, angegeben als Prozentwert (=Total Aus/Total Ein) x 100). Vergleichen Sie diesen Wert, mit dem eingestellten Wert, um zu prüfen ob der Ausgabeschacht richtig funktioniert.

#Tot. Ware aus: Anzahl der gewonnenen Preise.

#Tot Fullung*: Tot. Anzahl der Ware ein, die Sie befüllt haben

Die Buchhaltung dient als „längerfristiges Zählwerk“. Hiermit können die Ergebnisse über einen bestimmten Zeitraum betrachtet werden. Sie kann als Grundlage für die Abrechnung zwischen dem Aufsteller und dem Eigentümer des Automaten dienen. Die Buchhaltung kann gelöscht werden, indem die S-Taste betätigt wird, wenn sich der Cursor bei „**Buchhaltung löschen**“ befindet.

Kasse

KASSE	
Munzen Ein:	350.0
Schein/Tk:	20.0
#Ware:	15
#Fehlgewinn:	3
#Spiele:	714
#Spender Aus	241
S Kasse löschen	
S Ware Fullung	20
S Ware Alarm	16
S Spender Alarm	1900

Münzen Ein: Summe der eingenommenen Münzen.
Schein/Tk: Summe der eingenommenen Scheine/Tokens.
#Ware: Summe der ausgespielten Ware.
#Fehlgewinn*: Anzahl der Preise, die über dem Gewinnschacht fallen gelassen wurden, aber nicht vom optischen Sensor erfasst wurden, weil das Produkt für einen Augenblick über dem Gewinnschacht lokalisiert wurde.
#Spiele*: Anzahl der Spiele, seit dem letzten Reset.
#Spender Aus*: Anzahl der gewonnenen Trostpreise. z.B.: Ticket Spender, Kaugummi Spender, ...

S Kasse löschen: Hiermit können Sie die Kasse löschen und alle Werte wieder auf 0 zurücksetzen.

Die "Kasse" wird benutzt als "Kurzzeit Zählwerk".

Sie können die Kasse verwenden, um die Einnahmen bei der Entleerung zu kontrollieren.

S Ware Füllung*: Hier geben Sie die Anzahl der Ware ein, die Sie gefüllt haben. Die Anzahl kann mit den Tasten „+“ und „-“ eingestellt werden. Drücken Sie die S-Taste um die Befüllung zu bestätigen. Die Anzahl muss nur einmal eingestellt werden. Sie müssen jedes Mal wenn der Automat wieder gefüllt wird, mit der eingestellten Anzahl die Füllung mit der S-Taste bestätigen. Dies wird benutzt für die Bestandsverwaltung über den Intelli Link.

S Ware Alarm*: Wenn die Anzahl der gewonnenen Preise diese Nummer übersteigt (0=nicht aktiviert), wird ein Alarm angezeigt. Drücken Sie die S-Taste zum aktivieren / reaktivieren der Funktion. Wenn die Nummer auf 0 gesetzt wird, ist die Funktion ausgeschaltet.

S Spender Alarm*: Ein Alarm wird angezeigt, wenn die Nummer an Trostpreisen überschritten wird (0=nicht aktiviert). Drücken Sie die S-Taste zum aktivieren/reaktivieren.

Handsteuerung

HANDSTEUERUNG	
S Gewinn anweisen	
S 1 Freispiel	
S Freisp. mit Bonus	
S Bonus bis Gewinn	
Freispielmodus	AUS
Standby	AUS

S Gewinn anweisen: Wenn ein Spieler gewinnt, aber diese Aktion wurde nicht vom Greiferautomat erfasst, kann diese Funktion die Zähler, Buchhaltung, etc. auf den richtigen Stand setzen. Dies kann nur einmal durchgeführt werden, nach dem Ende des Spiels.

Beispiel: Ein Plüschbär wurde gewonnen, aber bleibt über dem Gewinnschacht stecken => Fehlgewinn (Denn der Preis wurde über dem Gewinnschacht erfasst, wurde aber

nicht von den Sensoren im Gewinnschacht erfasst). Obwohl der Regulator immer automatisch neu gestartet wird, kann die Funktion verwendet werden um einen Fehlgewinn richtig zu stellen. Die Kassen- und die Buchhaltungszahlen als auch die mechanischen Zähler werden hinzugefügt. Diese Funktion kann jederzeit dazu verwendet werden, den Regulator neu zu starten. Eine nachträgliche Änderung zum Gewinn wird dann zurückgestellt.

S 1 Freispiel: Freispiel mit Rückholkraft, dies hat keinen Einfluss auf die Buchhaltung oder Kasse.

S Freispiel mit Bonus: Freispiel mit Greifkraft, dies hat keinen Einfluss auf die Buchhaltung oder Kasse.

S Bonus bis Gewinn: Greifkraft verfügbar, bis zum nächsten Gewinn.

S Freispielmodus*: Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, kann gespielt werden, ohne Geld einzufügen. Dies hat keinen Einfluss auf die Zähler und auf den Auzahlungsregulator.

S Standby*: Mit dieser Funktion können Sie das Spielfeld ins Standby schalten. Es ist nicht möglich Geld einzufügen. Auf dem Display sehen Sie einen Strich aufleuchten.

Produkt Definition

PRODUKT DEFINITION	
i Auszahlquote	40%
Verkaufspr.	10.0
Einkaufspr.	4.0
Aut. Greifkraft	ON
T Kraft anlern.	28%
S Test Rückholspiel	
T Rückholkraft	-%
Greifkraft	-%
Greifzeit	4
Zufallsgreifen	AN
S Regulat. Neustart	

i Auszahlquote: Die gewünschte Auszahlquote in Prozent. Dies ist nicht direkt einstellbar, der Einkaufspreis und Verkaufspreis errechnen diesen Prozentsatz (Die Auszahlung kann Minimum 20% und Maximum 50% betragen). Wenn ERR% angezeigt wird, bedeutet dies, dass der Einkaufspreis zu hoch oder zu niedrig ist im Gegensatz zum Verkaufspreis.

Verkaufspreis: Wie viel die Ware einbringen muss, bis Sie ausgegeben wird. Dies kann maximal 950-mal der Spielpreis sein z.B. Spielpreis = 0,50€ → der maximale Verkaufspreis = 475€.

Einkaufspreis: Die Kosten der Ware.

Automatische Greifkraft: ON = Das Produkt wird automatisch adjustiert und die Kraft der Zange wird, falls erforderlich, automatisch eingestellt.

OFF = Manueller Modus, der Controller stellt die Kraft der Zange nicht mehr automatisch ein. Die Funktion Rückholkraft und Greifkraft wird aktiviert und kann mit + und – eingestellt werden.

T Kraft anlernen: Beim Drücken der T-Taste, wird die Anlernfunktion aktiviert.

Das Laufwerk fährt automatisch nach rechts neben den Gewinnschacht. Die Zange fährt herunter und Greift nach der Ware und misst diese um die Greifkraft und die Rückholkraft festzustellen.

Vergewissern Sie sich das:

- Der Preis von der Zange gegriffen werden kann und sich in einer normalen Position befindet.
- Der Preis durch die Rückholkraft runterfällt und nicht direkt aus der Zange fällt.

Achtung: Berühren Sie die Zange nicht währendem Sie die Kraft anlernen. Bewegen Sie nur den Preis, sodass die Zange den Preis greifen kann. Hier wird das Gewicht ermittelt und gespeichert für die Wiedererkennung.

Der Einfluss von unbeabsichtigten Gewinnen (zufällige Gewinne %) und der früheren Zangenkraft Einstellungen werden bei erneutem Einstellen gelöscht.

S Test Rückholspiel: Mit dieser Funktionen können Sie ein Spiel ohne eine Chance auf einen Gewinn spielen.

Dies hat keinen Einfluss auf die Buchhaltung oder auf die Kasse. Diese Funktion wird benutzt für Testspiele und um die Einstellung der Rückholkraft zu verfeinern.

T Rückholkraft: Diese kann nur eingestellt werden, wenn die Automatische Greifkraft ausgeschaltet ist. Die Rückholkraft, ist die Kraft die so eingestellt wird, das die Zange den Preis nicht länger festhalten kann und wir über die Tasten + und – eingestellt.

Wenn Sie T – drücken (Test Knopf), die Zange schließt mit der Greifkraft und entspannt zu einer Kraft, die gleich der Rückholkraft ist. Wenn Sie ein Produkt in die Zange halten zu diesem Zeitpunkt, muss das Produkt wieder aus der Zange herausfallen. Wenn das nicht der Fall ist, muss die Rückholkraft reduziert werden. Ideal ist es, wenn die Rückholkraft über 20 % ist. Wenn der Wert zu niedrig ist (12-20) wird an der unteren Grenze der Zange und Wir empfehlen eine andere Spule und/oder Laufwerk zu verwenden.

Greifkraft: Diese kann nur eingestellt werden, wenn die Automatische Greifkraft ausgeschaltet ist. Die Greifkraft ist die Kraft, die notwendig ist um den Preis vom Spielfeld anzuheben. Die Zange muss das Produkt vom Spielfeld greifen können, auch wenn diese nicht in der perfekten Position ist. Die Greif- und Rückholkraft sollten, für das Aussehen, nicht zu weit auseinander sein, aus dem „Aufheben und fallen lassen Verfahren“ heraus. Die Greifkraft etwa doppelt so hoch, wie die Rückholkraft ist OK. Einstellbar mit “+“ und “-“.

Greifzeit: Gibt an wie lange der Preis angehoben wird, bevor er wieder fallen gelassen wird. Dieser Wert kann mit „+“ und „-“ eingestellt werden - (zwischen 0,4 bis 3 Sekunden).

Stellen Sie sicher, dass die Rückholkraft danach wieder den zuvor eingestellten Wert erreicht.

Zufallsgreifen: Diese Funktion variiert die Greifzeit bis zu einem Maximum von 0,5s. (Nur subtrahierend)

S Regulator Neustart: Löscht den Auszahlungsregulator: Wenn der Wert der Produkte geändert wurde, muss der Regulator neugestartet werden. Die Berechnung wird auf 0 zurückgesetzt. Auszahlungsregulation und Ausgleichungen werden mit „Regulator Neustart“ zurückgesetzt.

Kreditierung

KREDITIERUNG	
Spieldaten	0.5
5 Spiele für Gesamt (Ref)	2.0
13 Spiele für Gesamt	5.0
27 Spiele für Gesamt	10.0
0 Spiele für Gesamt	0.0
Kreditlimit	25
Geld Ein Limit	10.0

Spieldaten: Der Preis von einem Spiel

Bonus Level

X Spiele für gesamt xx.x:

Das erste Bonus Level = Bezugskanal.

Sie können die Anzahl an Spielen (X) für eine beliebige Geldmenge festlegen (xx.x) und sollte mit dem Spieldaten übereinstimmen ODER einen Kostenvorteil auflegen.

Die anderen Bonus Level SOLLTEN einen Kostenvorteil enthalten. Wenn sie falsch gesetzt sind, wird die Maschine die Kreditierung automatisch adjustieren. Schalten sie das Bonus Level aus, indem sie 0 Spiele einstellen.

Das Geld muss eingeworfen werden, bevor das Spiel

begonnen wird, um die Bonusspiele zu bekommen. Wenn das Spiel einmal begonnen wurde, werden keine Zusatzspiele mehr gegeben.

Kreditlimit*: Münz- und Scheinprüfer werden gesperrt wenn das Limit erreicht wurde. Wenn die Kredite dieses Limit wieder unterschreiten, werden die Münz- und Scheinprüfer wieder freigegeben.

Geld Ein Limit*: Münz- und Scheinprüfer werden gesperrt wenn das Geld Ein Limit erreicht wurde. Es müssen erst alle Spiele verspielt werden, bis man wieder Geld einwerfen kann.

Spieleinstellungen

SPIELEINSTELLUNGEN	
Spielzeit	30s
Lautst. Spielm.	20/30
Lautst. Werbem.	16/30
Zusatzlautst.	16/30
Pause Werbem.	10m
Werbebewegung	AN
Rücklauf Diagon.	AUS
Absenkung	5
Wiederholungssp.	AN
Motor Seitwärts	80%
Motor Vorwärts	80%
Motor Auf/Ab	80%

Spielzeit: Die maximale Spielzeit. Die Zeit beginnt, nachdem die erste Bewegung ausgeführt wurde.

Lautstärke Spielmodus: Lautstärke, während dem Spiel.

Lautstärke Werbemodus: Lautstärke während dem Werbemodus.

Zusatzlautstärke: Lautstärke, von einer externen Tonquelle (optional). Dieser Ton wird mit dem Standardton gemischt ausgegeben.

Pause Werbemodus*: Die Intervalzeit, zwischen dem Werbemodus, wenn nicht gespielt wird.

Werbebewegung: AN= Laufwerk bewegt sich im Werbemodus und die Werbemelodie wird abgespielt.

Rücklauf Diagonal*: AN= Laufwerk fährt Diagonal zurück.

AUS= Das Laufwerk fährt erst nach links und dann nach vorne zurück in die Ausgangsstellung.

Absenkung: Wie weit die Zange runterfährt, bevor die Ware über dem Ausgabeschacht losgelassen wird.

Wiederholungsspiel*: AN= Der instant Replay Knopf blinkt auf während die Zange nach oben fährt. Nur verfügbar, wenn genug Kredite vorhanden sind. Wenn Sie den blinkenden Knopf drücken, fährt die Zange wieder runter an dieselbe Stelle. Mit dem Joystick können Sie ihr Spiel von dieser Stelle aus neustarten oder die Zange wieder zugreifen lassen an dieser Stelle.

Motor Seitwärts*: Die Geschwindigkeit des Motors für die Links/Rechts Bewegung vom Laufwerk.

Motor Vorwärts*: Die Geschwindigkeit des Motors für die Vorwärts/Rückwärts Bewegung des Laufwerks.

Motor Auf/Ab*: Die Geschwindigkeit des Motors für die Auf/Ab Bewegung der Zange.

Farbeinstellung*

FARBEINSTELLUNG	
Von Farbe	90
Bis Farbe	30
Farbanderung	10
Bildphasen	2
Helligkeit	100%
Farbsättigung	100%

Von Farbe*: Die erste Farbe des Greifers.

Bis Farbe*: Die letzte Farbe des Greifers.

Farbänderung*: Die Weiterschaltgeschwindigkeit zwischen allen gesetzten Farben. Wenn dort eine 0 steht, besteht keine Farbwechsel. Es leuchtet nur die als erste eingestellte Farbe. Einstellbar zwischen 0 und 12.

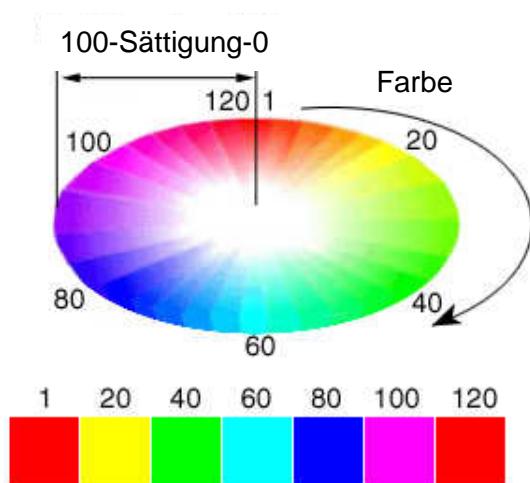
Bildphasen: Einstellung um gleich Farben zu bekommen oder einen Regenbogen Effekt wenn die Automaten

miteinander verlinkt sind. Einstellbar zwischen 0 und 40 (Phasenunterschied im Kreis). Wenn die Musterphase = 0, dann gibt es zwischen den Automaten keinen Farbunterschied. Wenn der Regenbogeneffekt ausgewählt wird, wird jede individuelle Farbe mit dem selben Wert unterschieden (z.B. 10 : Jeder Automat hat einen Farbunterschied von 10 zu dem vorherigen.)

Helligkeit*: Helligkeit der Farben. 100% die das hellste.

Farbsättigung*: Farbsättigung der Farben, 0=Weiß.

Die Nummer der Farbe entspricht der schematischen Darstellung (Bild unten).



Wichtig: Die Weiterschaltung geschieht immer im Uhrzeigersinn und umgekehrt. Z.B. Wenn Sie von Farbe 80 bis Farbe 90 einstellen, geschieht der Wechsel der Farbe von Blau nach Lila und wieder von Lila zurück zu Blau.

Wenn die Einstellung von Farbe 90 bis Farbe 80 eingestellt ist, dann fängt die Farbe bei Lila an und läuft bis zu Farbe Blau im Uhrzeigersinn und dann alle Farben wieder zurück zu Lila.

Wenn Sie die Farbe "von Farbe" und "bis Farbe" auf dieselbe Nummer/Farbe einstellen oder die Farbänderung auf 0 setzen, dann ändert der Greifer nicht eine Farbe.

Beim ändern der Helligkeit kann das Licht gedimmt werden.

Beim ändern der Farbsättigung können mehr Pastell Farben sichtbar gemacht werden.

Spendereinstellung

SPENDEREINSTELLUNG	
S Zahlung offen	0
S Füllung	
#Zahlung Verlust	1
#Zahlung Start	0
#Zahlung Ende	0
Wert 20,0 pro 100	
S Zah. offen löschen	
Spender Typ	1

S Zahlung offen: Die Anzahl an noch offen Auszahlungen an Tickets/Kaugummi wird gespeichert wenn der Spender leer ist. Wenn Sie die S-Taste betätigen, zahlt der Spender aus.

S Füllung*: Hilfe Funktion bei der Füllung des Spenders.

#Zahlung Verlust: Anzahl der Preise, die als Verlust ausbezahlt wurden.

#Zahlung Start*: Anzahl der Preise die am Anfang des Spiels ausbezahlt wurden.

#Zahlung Ende*: Anzahl der Preise die am Ende des Spiels ausbezahlt wurden.

Wert 20,0 pro 100*: Die Menge von 100 Trost Preisen (in diesem Fall 20€).

S Zahlung offen löschen*: Zum löschen der offenen Auszahlungen an Trostpreisen.

Spender Typ: Hier kann der Spender Typ eingestellt werden, 4 Typen sind verfügbar:

- 0 = Kein
- 1 = Externer Ticket Spender, Hopper
- 2 = Kaugummi Spender
- 3 = Großer Spender
- 4 = Systeme mit interner Steuerung

Münzwerte *

MUNZWERTE	
Munze 1	0.2
Munze 2	0.5
Munze 3	1.0
Munze 4	2.0
Munze 5 (S3)	0.1
Munze 6 (S2)	10.0
Schein 1	5.0
Letzte Munzkanal	5
Kleinste Geldwert	0.1
Dezimalstellen	1
Teiler Zahler	1.0

Einstellen der verschiedenen Kanäle.

Münze 1 – 6*: Einstellen der Münzwerte von den verschiedenen Kanälen des Münzprüfer. Münze 1 ist gleich der erste Kanal des Münzprüfers.

S3 – S2 – Schein 1*: Einstellen der Schweinwerte von den Kanälen Scheinprüfers.

Münze 5 (S3) und Münze 6 (S2) können entweder als Münz- oder als Scheinkanal verwendet werden.

Letzter Münzkanal*: Diese Nummer zeigt bis zu welchem Kanal der Einwurf als Münze gezählt wird. Die weiteren Kanäle werden als Scheine gezählt. Z.B. wenn dort eine 4 angezeigt wird, werden die ersten 4 Kanäle als Münzen

gezählt. Alles was über dem 5ten Kanal wird als Schein gezählt im Menü Kasse/Buchhaltung.

Kleinster Geldwert*: Die Basismenge von Münzen und Scheinen.

Dezimalstellen*: Die sichtbaren Nummer nach dem Komma. Wenn dort eine 1 steht, dann wird das Geld mit einer Stelle nach dem Komma angezeigt z.B. 20,5.

Teiler Zähler*: Die Geldmenge, ab dem ein Impuls an den mechanischen Zähler gegeben wird. Zum Beispiel wenn dort eine 1 steht, dann wird 1 Puls an den Zähler gegeben bei jedem Euro. Den Wert den Sie dort sehen ist angegeben in Euros.

Systemeinstellungen

SYSTEMEINSTELLUNGEN	
Adresse	1
Unbespielt Alarm	6St
S Bild löschen	
S Videomodus	
S Lade Europa	
S Lade USA	
S Lade UK	

Adresse (link): jedes Spielfeld in einem Intelli Netzwerk benötigt eine einzigartige Adresse, die in diesem Menü eingestellt werden kann. 1 ist die Standard Nummer und wenn Sie 0 ist, dann ist der Greifer nicht in einem Intelli Netzwerk eingebunden.

Unbespielt Alarm*: Ein Alarm wird am Intelli Link angezeigt, wenn während dieser Zeit nicht gespielt wird.

S Bild löschen*: Drücken Sie die S-Taste um das Bild,

welches im Augenblick am Bildschirm angezeigt wird zu löschen. Nur möglich wenn dieser Option installiert ist.

S Videomodus*: Dieser Funktion zeigt das momentane Kamerabild auf dem Bildschirm, auf diese Weiße können Sie die Kamera einstellen. Diese Funktion wird wieder ausgeschaltet mit einer neuen Aktion.

S Lade xxx*: Lädt die Standard Geld und Kredit Einstellungen, für Ihr Land oder Kontinent abhängig von ihrer Gesetzgebung vor Ort. Diese Einstellungen können individuell eingestellt werden falls erforderlich.

Spielfeld

SPIELFELD	
S Vorgabe '600mm'	26
S Vorgabe '900mm'	30
S Vorgabe '1200mm'	5
Spielposit. V-H	52
Spielposit. L-R	53
Abstand Rückwand	22
Große V-H	52
Große L-R	53
Gewinnschacht V-H	22

S Vorgabe '600mm': Die Spielfeldgröße auf eine Breite von 600mm festlegen.

S Vorgabe '900mm': Die Spielfeldgröße auf eine Breite von 900mm festlegen.

S Vorgabe '1200mm': Die Spielfeldgröße auf eine Breite von 1200mm festlegen.

Nach dem Laden der Standard Einstellungen können manche Parameter selbst gewählt werden.

Spielposition V-H*: Die Tiefe, von der Start Position.

Spielposition L-R*: Die Breite von der Start Position.

Abstand Rückwand*: Die Begrenzung, wo das Laufwerk am Ende stoppt.

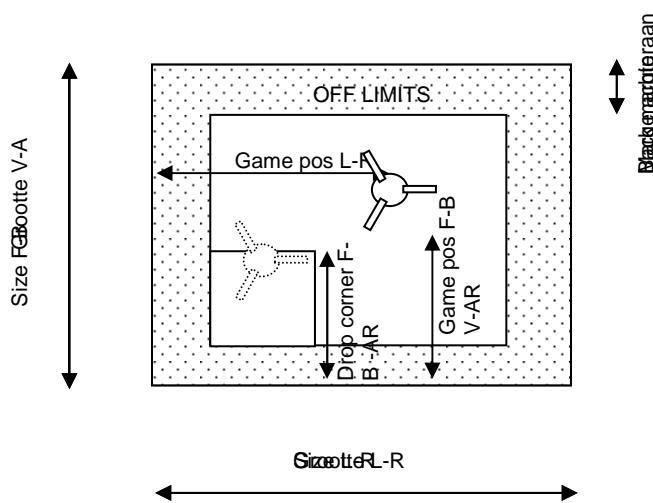
Große V-H*: Tiefe des Spielfelds.

Große L-R*: Breite des Spielfelds.

Gewinnschacht V-H*: Hier wird die Tiefe des Gewinnschachts eingestellt. Die Breite wird automatisch durch die Vorgabe 600mm, 900mm oder 1200mm gesetzt.

Spieldfeld	'600'	'900'	'1200'
Einstellung:			
Spielposit. V-H	2	2	2
Spielposit. L-R	2	2	2
Abstand Rückwand	2	2	2
Große V-H	50	50	73
Große L-R	37	62	81
Gewinnschacht V-H	12	16	18

Video: 4 / Shelf: 8



Greifergebnisse*

GREIFERGEBNISSE	
i Gewicht aktiell	30
i Gewichtresult.	12
i Rausfallkraft	45%
i Gewicht Ware	12
i Zufallgewinn	0%
i Zangentyp	2

i Gewicht aktuell*: Dies ist der aktuell gemessene Wert, der von der Messeinrichtung gemessen wird. Mit abgerollten Seil und wenn die Zange auf dem Boden ist, sollte der Wert über 5 betragen. Ein Techniker kann dies über den Potenziometer per Hand einstellen am Z-pcb.

i Gewichtresultat*: Zeigt den zuletzt gemessenen Wert von der Ware in der Zange.

i Rausfallkraft*: Zeigt die eingestellte Rückholkraft an, bei welcher das Produkt aus der Zange fällt.

i Gewicht Ware*: Gemessener Wert des Produktes.

i Zufallgewinn*: Zufallgewinn in %, gibt die Sicherheit des Greif- und der Rückholkraft Prozesses an. Werte über 30% sind akzeptabel. Wenn dieser Wert zu hoch wird, wird eine Warnung gegeben. Im Modus austomatisches Greifen, wird die Zangenkraft zurückgenommen.

i Zangentyp*: Identifiziert den Zangentyp. Z.B. 2=Klein (oder Xsmall), 3=Mittlere Spule oder 4 = Cosmic Spule.

Drücken Sie „T“ um die Zange (nochmals) zu messen (Dies ändert keine Einstellungen).

Diagnose*

DIAGNOSE	
i letztes Geld	0.5
i Datenfehler	0

i Letztes Geld*: Der Wert des zuletzt eingeworfenen Geldes.

i Datenfehler*: Anzahl an Fehlern bei der Kommunikation mit dem Intelli Link.

Mechanik Diagnose*

MECHANIK DIAGNOSE	
T Mech. Ablauf	
i #Anzahl	0

T mechanischer Ablauf*: Ein kompletter Test des mechanischen Ablaufs. Wenn Sie den Instant Replay Knopf drücken, nachdem der Test aktiviert wurde, startet der mechanische Ablauf - Zyklus von neuem, sobald der

Knopf losgelassen wird.

i #Anzahl*: Zeigt die Anzahl der Abläufe an, seit dem letzten Test.

Test Info *

```
TEST INFO
i Munz Ein  000000000
i Schein Ein 000000000
i Tasten  000000000
i Einstellt. 000000000
i Erweitert 000000000
i Schlitten 000000000
i Tastlamp  000000000
i Munz.aus  000000000
i Daten (AD=0)  13
```

Dieses Menü zeigt, ob ein Eingang zum IntraXion – Programmierer aktiviert ist (=I) oder nicht (=O), ein sehr nützliches Werkzeug um Probleme im System festzustellen und Fehler beseitigen zu können.
Die Tabelle zeigt alle Ein- und Ausgänge, mit der Info-Taste kann man sehen wo man diese aktivieren kann.

Indicator	function connection	unit
i coin in		
xxxxxxO	Münze1	ITX Controller
xxxxxxOx	Münze2	ITX Controller
xxxxxOxx	Münze3	ITX Controller
xxxxOxxx	Münze4	ITX Controller
xxxOxxxx	Münze5	ITX Controller
i bill in		
xxxxOxxx	Schein1	ITX Controller
xxxOxxxx	Schein2	ITX Controller
xxOxxxxx	Schein3 / inhibit 1	ITX Controller
xOxxxxx	Schein4 / inhibit 2	ITX Controller
Oxxxxxx	Schein Fehler	ITX Controller
i commande.		
xxxxxxxO	VWT (SW11)	Basic IO
xxxxxxOx	RWT (SW12)	Basic IO
xxxxxOxx	SWR (SW13)	Basic IO
xxxxOxxx	SWL (SW14)	Basic IO
xxxOxxxx	Feuer (SW15)	Basic IO
xxOxxxxx	Inst Rep(SW16)	Basic IO
xOxxxxx	4W Rückmeldung	Basic IO
i gantry		
xxxxOOOx	ungenutzt	
i det&disp		
xxxxxxOx	Zähler verbunden	ITX Controller
xxOxxxxx	Spender verbunden	ITX Controller
xOxxxxxx	Zähler Rückmeldung	ITX Controller intern
i lamps		
xxxxxxxO	lamp vorw An	Basic IO
xxxxxxOx	lamp rückw blinkend	
xOxxxxx	lamp Inst Rep An	Basic IO
Oxxxxxx	lamp Inst Rep blinkend	
i coin out		
xxxxxOxx	Münzprüfer An	ITX Controller
xxOxxxxx	Zähler 1	ITX Controller
xOxxxxxx	Zähler 2	ITX Controller
Oxxxxxx	Zähler 3	ITX Controller
-	Spender	RUN ITX
		Controller J13.7

Module info*

```
MODULE INFO
i soundfile
ID= ITXSNID1000
i controls mod. AN
ID= ITBIO_D0101
i gantry XY mod AN
ID= ITXGX_A0001
i gantry Z mod. AN
ID= ITXGZ_A0001
i light module AN
ID= ITRGB_A0001
i video module AN
ID= ITVID_A0100
```

Dieses Menü zeigt alle verbundenen Module mit der dazugehörigen Software Version.

Identifiziert auch ob Module Online oder Offline sind. Wenn ein Modul nicht verfügbar ist, wird es als AUS angezeigt.

Nur das Video Modul ist Optional.

Einen neuen Preis einstellen

Der E-Claw kann Manuell oder Automatisch eingestellt werden. Wir empfehlen Ihnen den Automatik Modus zu benutzen.

Hiermit wird die Stärke der Zange automatisch eingestellt während des Spiels, aber nur falls es erforderlich ist.

Beim Manuellen Modus ist der Aufsteller für die Einstellungen verantwortlich, hierbei gibt es während des Spiels keine Korrektur der Greifkraft.

Es ist sehr wichtig die folgenden Schritte genau zu befolgen, da der E-Claw eine komplett neue Technologie verwendet.

Es ist wichtig, dass der Preis mit der Zange zusammenpasst. Es gibt 4 verschiedene Typen von Spulen:

- **Xsmall Spule:** Schwarze Spule mit 3 leuchtenden Einkerbungen: kann Preise zwischen 70gr und 150gr, abhängig von der Größe, greifen.
- **Kleine Spule:** Schwarze Spule: kann Preise zwischen 150gr und 300gr, abhängig von der Größe, greifen.
- **Mittlere Spule:** Blaue Spule: kann Preise zwischen 200gr und 600gr, abhängig von der Größe, greifen.
- **Große Spule:** Goldfarbene Spule: kann Preise zwischen 300gr und 800gr abhängig von der Größe, greifen (=Cosmic).

Für jede Spule sind verschiedene Zangentypen verwendbar:

- **Xsmall Spule:** Zangen Typ: ITX XSMALL TYPE S
ITX XSMALL TYPE U
ITX XSMALL TYPE B
- **Kleine Spule:** Zangen Typ: ITX KLEIN TYPE U
ITX KLEIN TYPE B
ITX KLEIN TYPE D
- **Mittlere Spule:** Zangen Typ: ITX MITTEL TYPE B
ITX MITTEL TYPE D
- **Große Spule:** Zangen Typ: ITX GROß TYPE L > anderes Programm (Z-PCB) für Cosmic!!! (ITXGZ B0105 oder aktueller).

Zange wechseln:

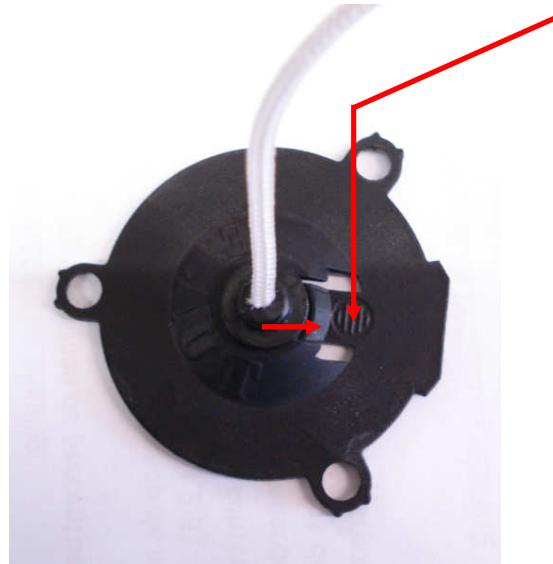
Wenn Sie die Zange wechseln (Xsmall – Klein – Mittel), muss das Produkt neu eingestellt werden (Zange anlernen). Bei diesem Vorgang wird die Zange neu kalibriert.

Wenn das Spielfeld manuell eingestellt wurde, dann muss der Automat (ITX Controller) neu gestartet werden im Zusammenhang mit der Neukalibrierung der Zange. Die „T“ Funktion kann auch dazu benutzt werden zum feststellen des Spulentypes, im Zusammenhang mit der Neukalibrierung der Zange.

Wenn sie eine Große Zange einbauen, die Software des Schlittens (Z-print) muss geladen werden.

Zange austauschen.

- 1.) Drücken Sie die Lippe oben am Deckel mit dem Finger oder einem kleinen Schraubenzieher herunter.



- 2.) Schieben Sie die Kupplung in Richtung der Lippe. Wenn Sie dies gemacht haben, ist die Kupplung lose vom Zangendeckel.

Wie benutzen das selbe System für kleine, mittlere und große Zangen.

Wenn Sie die Kupplung zurückschieben, klickt sie automatisch zurück an ihren Platz.

Es ist wichtig eine beschädigte oder kaputte Kordell austauschen gegen eine neue. Die Kordell sollte niemals gekürzt werden.

Automatisches Einstellen (Automatisches Greifen AUS)

Schritt 1: Preis festlegen

Gehen Sie in das Menü „Produkt Definition“.

Stellen Sie den „Verkaufspreis“ und den „Einkaufspreis“ der neuen Preise ein.

Wenn Sie das gemacht haben, machen Sie „Regulator Neustart“ mit dem Drücken der S-Taste.

Das ist sehr wichtig, damit die Auszahlungsquote mit neuen Werten startet.

Wenn das Spiel nicht neu gestartet wurde, dann macht der Regulator mit den alten Werten weiter.

Schritt 2: Kraft anlernen

Patzieren Sie den Preis rechts vom Gewinnschacht.

Gehen Sie auf „Kraft anlernen“ im selben Menü „Produkt Definition“

Drücken Sie die S-Taste und das Laufwerk fährt nach rechts vom Gewinnschacht.

Die Zange fährt automatisch nach unten und hebt den Preis nach oben.

Wenn die Zange oben angekommen ist, wird sie die Kraft verringern bis die Rückholkraft erreicht ist.

Das Laufwerk fährt dann zurück in die Ausgangsstellung wenn der Preis richtig eingestellt wurde. Wenn dies nicht der Fall ist, dann bleibt die Zange rechts vom Gewinnschacht stehen und die Prozedur muss wiederholt werden.

Achtung: Es ist von größter Wichtigkeit, dass Sie die Spule während dieses Vorgangs nicht anfassen. Die hat Einfluss auf die Zangenkraft. Sie können den Preis so hinlegen, dass die Zange in erreichen kann.

Wenn die „akzeptierte“ Kraft zu klein sit (<20) → wechselt Sie die Zange oder das Laufwerk.

Schritt 3: Greifzeit

Die Greifzeit die Sie einstellen können in diesem Menü macht das Spiel interessanter und reizender.

Wenn die Zeit höher eingestellt wird, wird der Preis höher angehoben.

Sie sollten diese Zeit während den Testspielen einstellen.

Schritt 3: Test

Gehen Sie auf „Test Rückholspiel“ im gleichen Menü und drücken Sie die S-Taste.

Dies hat keinen Einfluss auf die Zähler oder die Auszahlungsquote. Spielen Sie über 10-mal und versuchen Sie den Preis herauszubekommen.

Sie hören einen Ton wenn der Preis gut gegriffen werden kann. Das bedeutet, dass die Zange den Preis erkennt und die Kraft verändert, sofern dies erforderlich ist.

Ein Testspiel ist gut wenn Sie einen Ton hören.

Der Preis wurde richtig angelernt, wenn die Zahl bei „Rückholkraft“ stabil bleibt.

Manuelle Einstellung (Automatisches Greifen AUS)

Schritt 1: Preis festlegen

Gehen Sie in das Menü "Produkt Definition".

Stellen Sie den "Verkaufspreis" und den "Einkaufspreis" der neuen Preise ein.

Wenn Sie das gemacht haben, machen Sie "Regulator Neustart" mit dem Drücken der S-Taste.

Das ist sehr wichtig, damit die Auszahlungsquote mit neuen Werten startet.

Wenn das Spiel nicht neu gestartet wurde, dann macht der Regulator mit den alten Werten weiter.

Schritt 2: Einstellen der Greif- und Rückholkraft und der Greifzeit

Stellen Sie manuell die Rückholkraft und die Greifkraft ein. Stellen Sie auch die Greifzeit ein.

Schritt 3: Test

Gehen Sie zu "Test Rückholspiel" im selben Menü.

Sie können hier ein Testspiel machen, indem Sie die S-Taste drücken, dies hat keinen Einfluss auf die Zähler oder auf die Auszahlungsquote.

Spielen Sie über 10 Spiele mit dieser Funktion und versuchen Sie den Preis anzuheben.

Stellen Sie die Rückholkraft oder die Greifzeit um, um ein interessanteres Spiel zu haben.

Wenn das gewünschte Spiel erreicht ist, können Sie „Zufallsgreifen“ einschalten um mehr Variation im Spiel zu bekommen.

Warnungen

Beispiel:

WARNING.
Funktionsfehler
Drücke S

Code 01: Funktionsfehler

Starten Sie den Greifer neu. Kontaktieren Sie ihren Händler, wenn dieser Fehler wieder auftritt.

Code 02: Tür geöffnet

Kontrollieren Sie ob alle Türen geschlossen sind. Andernfalls kontrollieren Sie alle Türkontakte und Kabel auf Beschädigung.

Code 03: Gerät unbespielt

Das Gerät wurde während der eingestellten Zeit nicht bespielt.

Prüfen Sie ob die Maschine funktioniert oder ob der Schein-/Münzprüfer nicht verstopft ist. Falls notwendig, stellen Sie an dem Gerät den unbespielten Alarm neu ein.

Code 05: Greifkraftproblem

Überprüfen Sie die Produkt Definitionen. Lernen Sie dem Gerät den Preis neu an, falls erforderlich.

Code 06: Gewichtsunterschied

Der angelernte Preis hat annähernd dasselbe Gewicht. Lernen Sie dem Greifer nur den leichtesten Preis an.

Code 07: Spielpreis

Prüfen Sie die Münzwerte.

Code 08: Buchhaltung voll

Der elektronische Zähler in der Buchhaltung ist voll, löschen Sie die Buchhaltung.

Code 09: Kasse voll

Der elektronische Zähler in der Kasse ist voll, löschen Sie die Kasse.

Code 10: Münz- oder Bankn.

Der Schein- oder Münzprüfer hat ein Problem festgestellt. Überprüfen Sie den Schein- oder Münzprüfer auf ordnungsgemäße Funktion.

Code 11: Detektor blockiert

Beim Einschalten des Greifers, wird der Detektor aktiviert. Gründe dafür können ein Objekt im Gewinnschacht oder ein Problem mit dem Detektor sein.

Beachten Sie: Der Programmierer, kann nicht feststellen ob der Detektor richtig funktioniert.

Code 12: Spender gering

Das Minimum von Trostpreisen ist erreicht. Befallen Sie den Greifer und Starten Sie den Alarm im Menü "Kasse" mit der S-Taste, wenn der Cursor sich bei „Spender Alarm“ befindet neu.

Code 13: Ware gering

Das Minimum an Preisen ist erreicht. Befüllen Sie den Greifer und Starten Sie den Alarm im Menü "Kasse" mit der S-Taste, wenn der Cursor sich bei „Ware Alarm“ befindet neu.

Code 15: Lichtschranke Defekt

Der Preisdetektor hat eine Fehlfunktion. Kontrollieren Sie die Verkabelung oder reinigen Sie den Detektor.

Code 16: Lichtschranke bedeckt

Kontrollieren Sie, ob irgendetwas die Lichtschranke bedeckt. Kontrollieren Sie die Verkabelung oder reinigen Sie den Detektor.

Code 18: Greifzeit zu hoch

Nehmen Sie die Greifzeit ein wenig runter.

Code 19: Zange zu stark

Die Zange ist zu stark für das Produkt. Wechseln Sie das Laufwerk und/oder die Spule gegen einen anderen Typ (XS / Klein oder Mittel)

Fehler

Bespiel:

Fehler!
Zähler abgesteckt
Drucke S

Code 31: Zähler abgesteckt

Das System erkennt die mechanischen Zähler nicht, überprüfen Sie ob die Zähler mit dem System verbunden sind.

Code 32: Spenderauszahlung

Der Spender konnte keinen Trostpreis auszahlen. Überprüfen Sie ob der Spender leer oder blockiert ist. In der Spendereinstellung haben Sie eine Testfunktion für den Spender.

Code 34: Zu hohe Auszahlung

Die Zange ist zu stark und der Automat zahlt zu viel aus. Wechseln Sie das Laufwerk und/oder die Spule. Starten Sie den Regulator neu.

Code 38: Zange kurzgeschlossen

Ein kurzgeschlossener Stromkreis wurde festgestellt. Überprüfen Sie das Laufwerk und die Zuleitung auf eventuelle Schäden. Probieren Sie eine andere Zange an dem Laufwerk aus oder probieren Sie die Zange an einem anderen Laufwerk um zu sehen wo der Fehler liegt.

Code 39: Laufwerk Steuerung

Keine Kommunikation mit dem XY Modul. Überprüfen Sie die Verbindung vom IntraXion zum Laufwerk.

Code 40: Laufwerk Unterbrochen

Der Controller versucht den Motor anzusteuern, doch es wird keine Bewegung festgestellt. Überprüfen Sie die mechanische Funktion des Laufwerks.

Code 41: Laufwerk Bewegung

Am Motor wird ein überhöhter Strom festgestellt. Überprüfen Sie ob die mechanischen Teile blockiert sind und die korrekte Aufhängung des Laufwerks.

Code 42: Laufwerk Bewegung

Das Laufwerk hat die Home Position nicht in der vorgegebenen Zeit erreicht. Überprüfen Sie die mechanische Funktion des Laufwerks.

Code 43: Boden nicht erreicht

Die Zange hat den Boden nicht in der vorgegebenen Zeit erreicht. Überprüfen Sie die mechanische Funktion des Laufwerks.

Code 44: Endabschaltung oben

Die Zange hat die Endabschaltung nicht erreicht (in der vorgegebenen Zeit). Überprüfen Sie die mechanische Funktion des Laufwerks.

Software update

Mit dem Elaut Programm Loader ist es möglich über die Intelli Link Verbindung ein Software update durchzuführen.

Die richtige Funktionalität zu erlangen

Um bekannte Probleme zu beheben

Ein neues (oder weggenommenes) Modul im System einzustellen

Achtung: Module und Programme müssen aufeinander eingestellt werden. Wenn ein Modul aktualisiert wurde, müssen das die anderen auch.

Die Module sind auf dem neusten Stand (Februar 2012) wenn:

IntraXion Controller	=ITX_10xxR08_2	(oder aktueller)
IntraXion Sound	=ITXSND1000R00	(oder spezifisch ausgewählt)
IntraXion Control	=ICTLS_C0100	(oder aktueller)
Oder	=ITBIO_D0100	(oder aktueller)
Ganty controller_XY	=ITXGX_B0004	(oder aktueller)
Gantry controller_Z	=ITXGZ_B0011	(oder aktueller)
Für Cosmic	=ITXGZ_B0105	(oder aktueller)
ITX_TGB_controller	=ITRGB_B0104	(oder aktueller)
Video controller	=ITVID_C0203	(oder aktueller)

(X bedeutet: einen Buchstaben)