



## KAUFEN & SPIELEN

TYPE: GREIFERAUTOMAT MIT 2 SPIELFELDERN

MODEL: KAUFEN & SPIELEN

*BEDIENUNGSANLEITUNG (BENUTZER) & SERVICEANLEITUNG  
DEUTSCHE VERSION  
AUGUST 2021*



TOP QUALITY ENTERTAINING THE WORLD

**ELAUT NV**

Passtraat 223 • 9100 Sint-Niklaas • BELGIUM  
T + 32 3 780 94 80 info@elaut.be  
F + 32 3 778 05 61 www.elaut.be  
BTW BE 0416 901 743 RPR Gent, afdeling Dendermonde



Bitte lesen Sie den Inhalt dieses Handbuchs sorgfältig, um alles zu verstehen. Das Nichtlesen des Handbuchs kann zu schweren Schäden oder Verletzungen führen. Bewahren Sie dieses Handbuch sorgfältig auf. Stellen Sie sicher, dass alle Bediener den Inhalt dieses Handbuchs gelesen und verstanden haben.



Arbeiten Sie immer gemäß den Sicherheitsstandards und halten Sie sich an Verfahren, Vorschriften und lokale Standards.

Copyright © Elaut NV 2020

Diese Sprachversion des Handbuchs wird vom Hersteller verifiziert.

Elaut NV behält sich das Recht vor, Spezifikationen und/oder Ersatzteile ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Der Inhalt dieses Handbuchs kann auch ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

Für Informationen zu Einstellungen, Wartung und Reparaturen, die nicht in diesem Handbuch vorgesehen sind, wenden Sie sich bitte an die technische Abteilung von Elaut NV.

Elaut NV übernimmt keine Haftung für Schäden und/oder Probleme, die durch die Verwendung nicht von Elaut NV gelieferter Ersatzteile entstehen.

Dieses Handbuch wurde mit größtmöglicher Sorgfalt zusammengestellt. Elaut NV übernimmt keine Verantwortung für Fehler in diesem Handbuch und/oder die Folgen einer falschen Auslegung der Anweisungen. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Elaut NV in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise, weder elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufzeichnung oder auf andere Weise, reproduziert, in computergestützten Datenbanken gespeichert oder veröffentlicht werden. Dies gilt auch für die dazugehörigen Zeichnungen und Diagramme.

## VORWORT

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf des neuen Verkaufs- und Spieleautomaten “Kaufen & Spielen” entschieden haben, der mit der EAC-Technologie ausgestattet ist. Dieses Handbuch richtet sich an den Betreiber und Techniker. Es enthält alle Informationen, die Sie zum Einrichten und Verwenden Ihres “Kaufen & Spielen”-Unterhaltungsgeräts benötigen. Darüber hinaus enthält das Handbuch Anweisungen, um Unfälle während des Betriebs der Maschine zu vermeiden. Lesen Sie diese Informationen sorgfältig durch, um die verschiedenen Möglichkeiten und Verwendungen dieser Maschine zu verstehen.

## AUFBEWAHRUNG DES HANDBUCHS

Das Bedienungs- und Servicehandbuch ist Bestandteil Ihres gekauften Produkts. Bewahren Sie die Anleitung in unmittelbarer Nähe der Maschine auf und legen Sie den Bedienern bei der Arbeit mit dem Verkaufs- und Spieleautomaten immer eine Kopie des Handbuchs vor.

## EINSCHRÄNKUNGEN DES DOKUMENTS

Die englische Sprachversion ist die vom Hersteller verifizierte Originalversion des Handbuchs. Alle anderen Sprachversionen sind Übersetzungen der englischen Originalversion.

Elaut NV behält sich das Recht vor, die Konstruktion und/oder Konfiguration seiner Maschinen jederzeit zu ändern, ohne dass eine Verpflichtung besteht, bereits gelieferte Maschinen zu ändern. Die Angaben in diesem Handbuch basieren auf den neuesten Informationen. Diese Daten können sich zu einem späteren Zeitpunkt ohne vorherige Ankündigung ändern. Für Informationen zu Einstellungen, Wartungen oder Reparaturen, die nicht in diesem Dokument beschrieben sind, wenden Sie sich bitte an die Elaut-Serviceabteilung unter [support@elaut.be](mailto:support@elaut.be) oder +32 3 780 94 80.

Die Informationen in diesem Dokument beziehen sich ausschließlich auf den vom Hersteller bestimmungsgemäßen Gebrauch der Maschine. Falls die Maschine, Komponenten oder Verfahren auf andere Weise als in diesem Handbuch beschrieben verwendet werden, muss die Richtigkeit und Eignung dieser Verwendung bestätigt werden. Aus dieser Anleitung oder der mit der Maschine gelieferten Dokumentation können keine Rechte abgeleitet werden. Der Lieferant ist an keine andere Vereinbarung als die Auftragsbestätigung gebunden.

Dieses Handbuch enthält nützliche und wichtige Informationen zum korrekten Betrieb der Maschine. Wir haben alle möglichen Schritte unternommen, um dieses Handbuch so korrekt und vollständig wie möglich zu gestalten. Sollten Sie Fehler oder Auslassungen entdecken, teilen Sie dies bitte der Elaut NV mit, damit wir Änderungen vornehmen können. So ermöglichen Sie es, unsere Dokumentation zu verbessern.

## VERWENDETE SYMBOLE

Die folgenden Symbole werden in diesem Handbuch verwendet, um auf bestimmte Themen oder Aktionen aufmerksam zu machen:



Warnt vor einer Situation, die zu schweren Körperverletzungen und/oder Sachschäden führen kann, wenn die Sicherheitshinweise nicht beachtet werden.



Warnt vor einer Situation, die zu leichten oder mittelschweren Körperverletzungen und/oder Sachschäden führen kann, wenn die Sicherheitshinweise nicht beachtet werden.



Stellt zusätzliche Informationen bereit, die hilfreich sind, um eine Aufgabe auszuführen oder Probleme zu vermeiden.



Dies ist das CE-Logo, das anzeigt, dass das Produkt die gesetzlichen Anforderungen erfüllt.



Das ENEC-Symbol ist eine Ergänzung zum CE-Logo für elektronische Produkte, die auf dem europäischen Markt eingeführt werden. Das ENEC-Symbol wird nur von Dritten, unabhängig vom Hersteller, zertifiziert. Es zeigt an, dass die Maschine und der Maschinenstandort sicher im Sinne der entsprechenden europäischen Richtlinie sind.



Das Symbol auf dem Material, dem Zubehör oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Gerät nicht als Hausmüll behandelt werden darf.

## GARANTIE

Für alle elektrischen und mechanischen Teile der Maschine gilt – bei normaler Verwendung – eine einjährige Garantie ab dem ursprünglichen Kaufdatum. Jede defekte Komponente wird ersetzt. Unsere Verantwortung beschränkt sich jedoch ausschließlich auf den Ersatz der mangelhaften Komponente ab Werk; Versandkosten können Elaut NV nicht zugerechnet werden. Ein Anspruch auf Schadenersatz oder Erstattung kann nicht geltend gemacht werden.

## HAFTUNG

Elaut NV haftet nicht für Schäden, die durch Nichtbeachtung der Installationsanweisungen gemäß der Gesetzgebung in Ihrem Land entstehen.

## VERSIONSHISTORIE

Während der Lebensdauer des “Kaufen & Spielen”-Greiferautomaten können technische und/oder technische Verbesserungen dazu führen, dass dieses Handbuch überarbeitet werden muss. Es liegt dann im Ermessen von Elaut NV zu entscheiden, ob eine Überarbeitung/neue Version dieses Handbuchs erforderlich ist.

Die folgende Tabelle beschreibt die wichtigsten Änderungen für jede Dokumentversion dieses Handbuchs.

Version	Datum	Änderungen
1.0	August 2021	Erste Version

## HERSTELLERDETAILS

Wenn Sie nach dem Lesen dieses Handbuchs Hilfe benötigen oder noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte an die Elaut-Serviceabteilung unter [support@elaut.be](mailto:support@elaut.be) oder +32 3 780 94 80.

Für Ersatzteile wenden Sie sich bitte an die Elaut Ersatzteilabteilung, über [spares@elaut.be](mailto:spares@elaut.be) oder +32 3 780 94 80.

Wir freuen uns über alle Ratschläge, Rückmeldungen und Anregungen unserer Kunden. Kontaktieren Sie hierfür bitte:

Elaut NV  
Passtraat 223  
9100 Sint-Niklaas  
Belgium  
T +32 3 780 94 80    F +32 3 778 05 61    [info@elaut.be](mailto:info@elaut.be)    [www.elaut.be](http://www.elaut.be)

## WARENZEICHEN

Alle in diesem Handbuch genannten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen von Elaut NV.

## BEDINGUNGEN

Maschine	Kaufen & Spielen
Techniker	Person, die für die Installation des “Kaufen & Spielen”-Greiferautomaten qualifiziert ist.
Betreiber - Nutzer	Person, die qualifiziert ist, die Parametereinstellungen der Software zu konfigurieren und/oder anzupassen und den “Kaufen & Spielen”-Greiferautomaten zu warten.

<b>VORWORT .....</b>	<b>3</b>
Aufbewahrung des Handbuchs .....	3
Einschränkungen des Dokuments .....	3
Verwendete Symbole .....	4
Garantie .....	4
Haftung .....	4
Versionshistorie .....	5
Herstellerdetails .....	5
Warenzeichen .....	5
Bedingungen .....	5
<b>Einführung.....</b>	<b>7</b>
<b>Bezeichnung.....</b>	<b>8</b>
Technische Spezifikationen .....	8
<b>Sicherheit .....</b>	<b>9</b>
Bewegliche Teile .....	9
Thermische und elektrische Sicherheit .....	9
<b>Installation .....</b>	<b>10</b>
Auspackungen und installieren des Greiferautomats .....	10
<b>Betrieb.....</b>	<b>11</b>
<b>EAC-controller.....</b>	<b>11</b>
Login-Pincodes bearbeiten .....	12
Konfiguration starten .....	13
Menu .....	14
Quick Start .....	15
Attraction settings .....	18
Advanced Settings .....	20
Award Settings .....	21
Credit Settings.....	22
Claw Settings .....	23
Manual controls .....	25
Game Settings .....	26
Money Settings .....	28
System settings .....	29
Machine.....	30
<b>Software updates.....</b>	<b>34</b>
<b>Anweisungen für Reinigung und Wartung.....</b>	<b>34</b>
<b>Überblick Fehler-Codes.....</b>	<b>34</b>
Fehler-Codes .....	34
<b>Notizen .....</b>	<b>37</b>

Der "Kaufen & Spielen"-Greiferautomat ist für ein breites Publikum konzipiert worden. Es handelt sich um einen Verkaufsautomaten, wo der Kunde nach dem Kauf noch einmal die Möglichkeit hat an einen Greifspiel für Plüschtiere teil zu nehmen wenn er möchte.

Das Konzept des "Kaufen & Spielen"-Greiferautomaten basiert auf 2 Spielfeldern, die von einem Spieler nacheinander bearbeitet bzw. bespielt werden können. Nach dem Geldeinwurf, steuert der Spieler mit Hilfe eines Joysticks den Greifer in der ersten linken Spielfeld-Hälfte, um den bezahlten Artikel (z.B Süßigkeiten) herauszuholen. Dieser Vorgang ist erst dann beendet, wenn der gekaufte Artikel in die Preisausgabe fällt. Im Anschluss an die Produkt-Ausgabe des gekauften Artikels wird dem Spieler ein weiteres kostenfreies Spiel auf dem zweiten Spielfeld freigegeben. Hierbei hat der Spieler die Möglichkeit in der zweiten Spielfeld-Hälfte mit Hilfe eines Joysticks einen größeren Greifer zu bewegen, um mit etwas Geschick und Glück einen zusätzlichen Preis zu erhalten. Dieses zusätzliche Spiel endet nach dem eingestellten Zeitlimit, egal ob jemand diese Option des kostenlosen Spieles genutzt hat oder nicht.

Um ein Spiel zu starten, muss ein Spieler Münzen einwerfen Er erhält dann Credits, die auf dem Display angezeigt werden. Ein Credit entspricht einem Kauf des gewünschten Artikels in der linken ersten Spielfeld-Hälfte sowie einem Versuch einen zusätzlichen Gewinn aus dem Spielbereich zu erhalten.



Ein kontaktloses Bezahlungssystem ist standardmäßig nicht installiert. Elaut bietet ein Kabel zum Anschluss jedes Kartensystems an, welches kontaktloses Bezahlen ermöglicht.



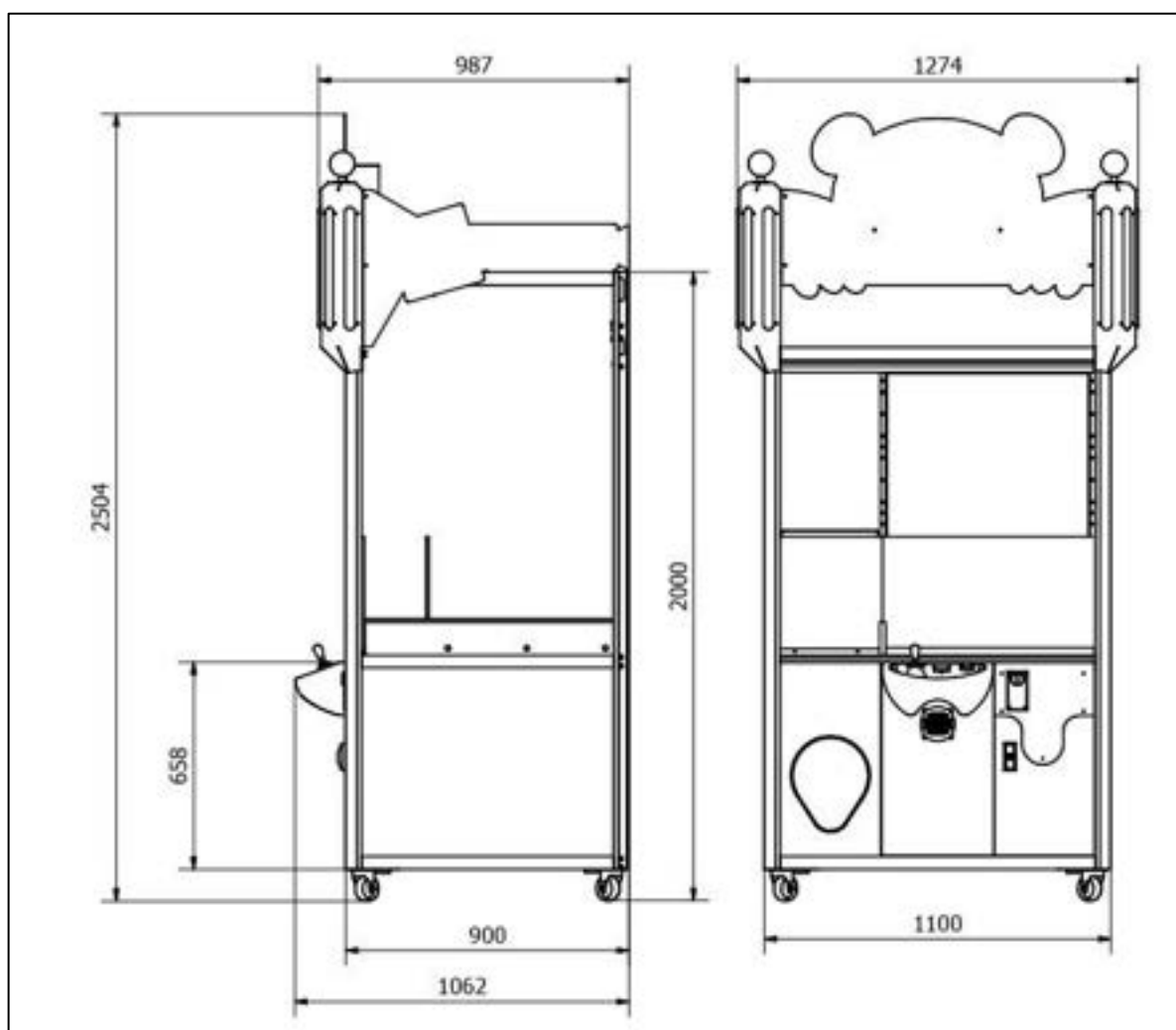
Der Betreiber kann keine Optionen oder Funktionen verwenden, die den örtlichen Vorschriften oder Gesetzen widersprechen.

## BEZEICHNUNG

## TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

### Merkmale "Kaufen & Spielen" Greiferautomat

<b>Netzspannung</b>	100-245V
<b>Frequenz</b>	47-63Hz
<b>Überspannungsschutz</b>	6.3AT
<b>Nennstrom</b>	1.8A@ 230VAC / 3.5A@115VAC
<b>Energieverbrauch</b>	215W (typ) / 400W (max)
<b>Höhe</b>	2504 mm
<b>Tiefe</b>	987 mm
<b>Breite</b>	1274 mm
<b>Gewicht</b>	225 kg
<b>Garantie</b>	1 Jahr



## SICHERHEIT



- Die Maschine darf nur von qualifiziertem Personal installiert werden.
- Die Maschineninstallation muss den aktuell gültigen Normen entsprechen.
- Schalten Sie die Stromversorgung aus, bevor Sie mit Installations- oder Wartungsarbeiten beginnen.
- Öffnen oder zerlegen Sie die Maschine nicht. Das Öffnen der Maschine kann gefährlich sein und führt zum Erlöschen der Garantie.
- Falls angeschlossen, werden die Maschine oder ihre Komponenten von einer 100-245V-Stromversorgung betrieben.
- Stellen Sie sicher, dass das Netzkabel richtig angeschlossen ist.
- Stecken oder ziehen Sie kein Kabel, während die Maschine eingeschaltet ist.
- Schließen Sie dieses System nicht an eine andere Netzspannung an, als auf dem Maschinenetikett angegeben.



- Der Betreiber ist für die sachgemäße Installation und Verwendung der Maschine verantwortlich. Eine falsche Installation kann zu Produktschäden führen. Die Garantie erlischt, wenn die Maschine und/oder elektronische Komponenten durch unsachgemäße Installation beschädigt werden.

## BEWEGLICHE TEILE



- Das obere Fach der Maschine kann durch Entriegeln des schlüsselverriegelten Glasschiebefensters vorne geöffnet werden. Beim Öffnen dieses Fensters wird die mechanische Bewegung nicht unterbrochen. Sie können dieses Fach verwenden, um auf die 2 Laufwerke zuzugreifen und die Preise auf den Spielfeldern aufzufüllen.



- Das untere Fach der Maschine kann durch Entriegeln der schlüsselverriegelten Holztüren geöffnet werden. In diesem Fach finden Sie den Gamecontroller, Game-PCBs, RGB-Controller, mechanische Zähler, Money-Handling-System und ein Interface-Display, um die Buchhaltung zu überprüfen und Spieleinstellungen vorzunehmen.

## THERMISCHE UND ELEKTRISCHE SICHERHEIT



- Um die Brandgefahr auszuschließen, werden die Bauteiltemperaturen auf sichere Werte begrenzt. Die heißesten Komponenten sind rückstellbare Sicherungen, die thermische PTC-Funktionen verwenden. Ihre Ruhetemperatur beträgt max. 125°C.
- Der Erdableitstrom beträgt weniger als 1 mA.

## INSTALLATION



- Schalten Sie die Stromversorgung aus, bevor Sie mit der Installation beginnen. Dieser befindet sich oben an der Maschine.
- Der Betreiber ist für eine korrekte und sichere Installation verantwortlich.

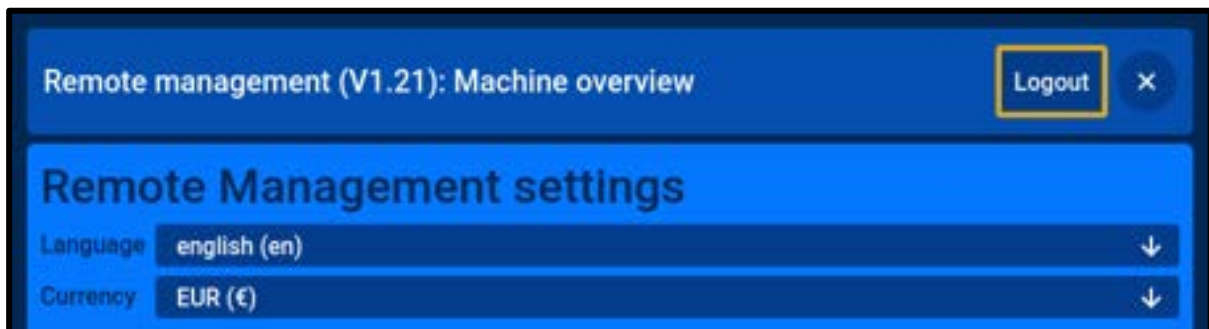
## AUSPACKUNGEN UND INSTALLIEREN DES GREIFERAUTOMATENS


Stellen Sie die Ausrüstung zusammen, um den “Kaufen & Spielen”-Greiferautomaten zusammenzubauen, und lesen Sie die Installationsanweisungen, bevor Sie mit der Installation beginnen.

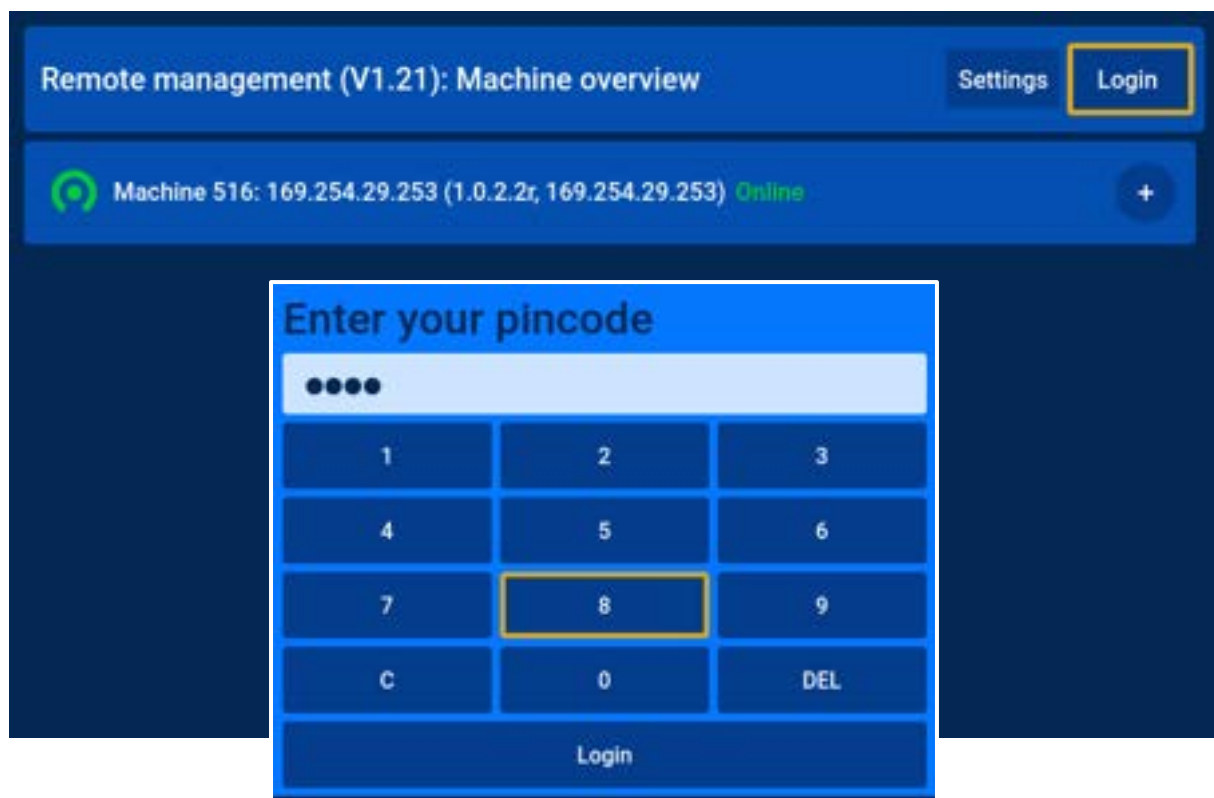





- Stellen Sie sicher, dass sich um die Maschine herum keine Hindernisse befinden und dass sie auf einer ebenen Fläche aufgestellt wird.
- Setzen Sie das Gerät weder Feuchtigkeit noch hoher Luftfeuchtigkeit aus.

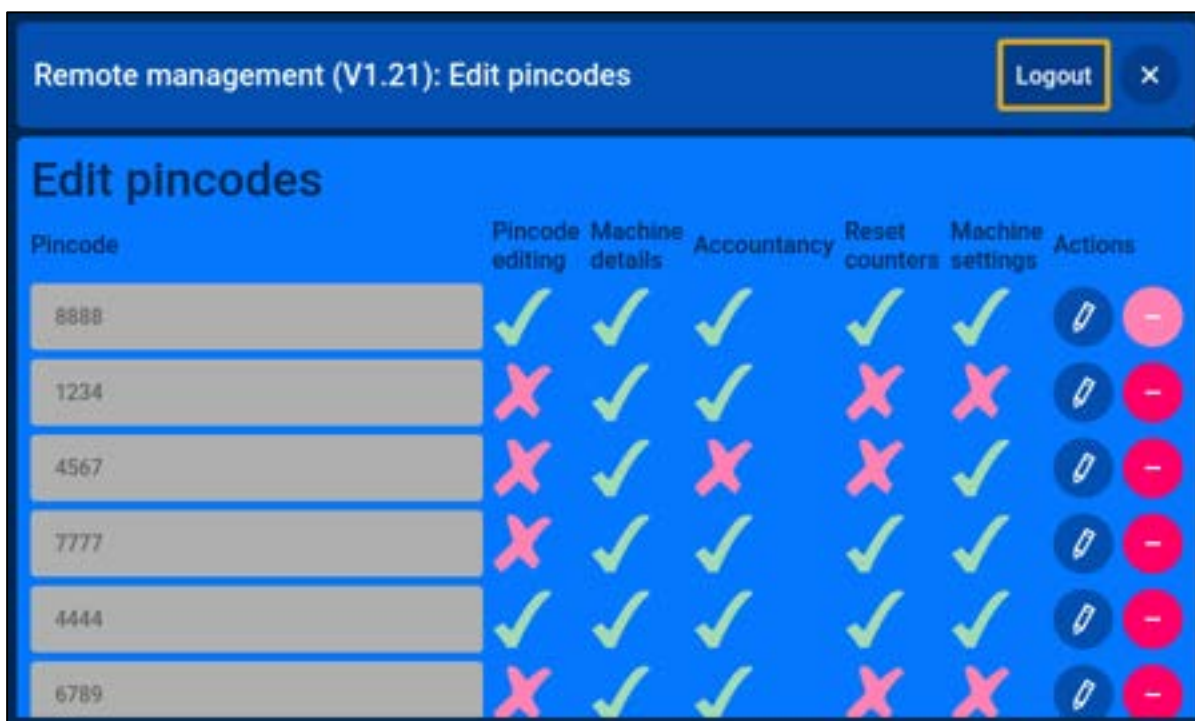
Sie können auf den *EAC-Controller* zugreifen, indem Sie die Tür im unteren Fach der Maschine öffnen und die Halterung des Touch-Displays herausziehen, damit Sie leicht darauf zugreifen können. Durch Drücken auf den Bildschirm des Displays wird der Bildschirmschoner ausgeblendet und der erste Bildschirm wird angezeigt. Drücken Sie in der rechten oberen Ecke auf „Login“, um auf die Buchhaltungs- und Spieleinstellungen dieses Geräts zuzugreifen. Der Standard-PIN-Code für die Anmeldung lautet 8888. Die Schaltfläche „Settings“ neben der Schaltfläche „Anmelden“ ermöglicht Ihnen den einfachen Zugriff ohne Anmeldung, um Sprache und Währung zu ändern

















































Nach der Anmeldung können Sie Login-PIN-Codes bearbeiten, Kontoführungszähler anzeigen und zurücksetzen und mit der Konfiguration der Geräteeinstellungen beginnen, indem Sie das Gerät auswählen. Wenn Sie möchten, dass die Einstellungen geändert werden können, müssen Sie das Stiftsymbol (  ) auf dem jeweiligen Menübildschirm aktivieren.




Durch Auswahl des Stiftes (  ) am Ende einer Zeile können Sie den PIN-Code bearbeiten und Zugriff auf verschiedene Menüebenen gewähren. Das grüne Häkchen (  ) zeigt an, dass dieser PIN-Code Zugriff auf dieses Menü hat und verfügbare Änderungen vornimmt. Das rote Kreuz (  ) zeigt an, dass der betreffende PIN-Code keinen Zugriff auf dieses Untermenü hat.



Pincodes	Pincodes editing	Machine details	Accountancy	Reset counters	Machine settings	Actions
8888						 
1234						 
4567						 
7777						 
4444						 
6789						 

Um einen **PIN-Code zu entfernen**, klicken Sie auf das  Symbol am Ende der Zeile des entsprechenden PIN-Codes. Der Bleistift (  ) ändert sich in a  , klicken Sie hier drauf (  ) und der PIN-Code wird gelöscht.

Um einen neuen **PIN-Code hinzuzufügen**, gehen Sie zum Ende der PIN-Code-Liste und klicken Sie auf  . Stellen Sie sicher, dass Sie Zugriff auf die richtigen Untermenüs gewähren.

Remote management (V1.21): Machine overview    Settings    Edit pincodes    Logout

Machine 516: 169.254.29.253 (1.0.2.2r, 169.254.29.253) Online

**Start configuration**

### Main counters

Counter	Current	Total
Total In	0.00 €	0.00 €
Total Out	0.00 €	0.00 €
Balance	0.00 €	0.00 €
Percentage	0.00 %	0.00 %

### Detail counters

Counter	Current	Total
Candy wins	0	0
Coin In	0.00 €	0.00 €
Bill In	0.00 €	0.00 €
Claw Games	0	0
Toy wins	0	0

### Reset counters


Current     Total and current

**Reset**

#### Hauptzähler / Detailzähler


Der erste Bildschirm zeigt die Abrechnungsdaten an und ist rein informativ.

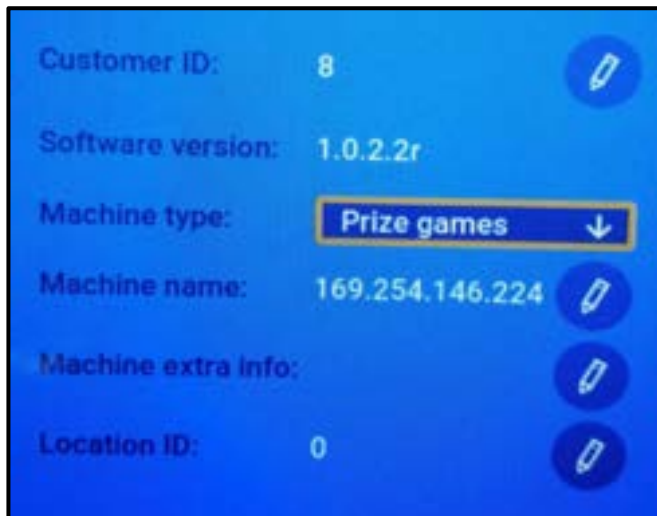
#### Zähler zurücksetzen

- *Current*: um den Tageszähler zurückzusetzen; die Gesamtzahlung läuft weiter (z.B. bei täglicher Kassenentleerung kann der aktuelle Zähler täglich zurückgesetzt werden).
- *Total und current*: um alle Zähler zurückzusetzen.  
 (  ) ein weißer Punkt zeigt an, was ausgewählt ist, dann drücken Sie die Reset-Taste, um die ausgewählten Zähler zu löschen)

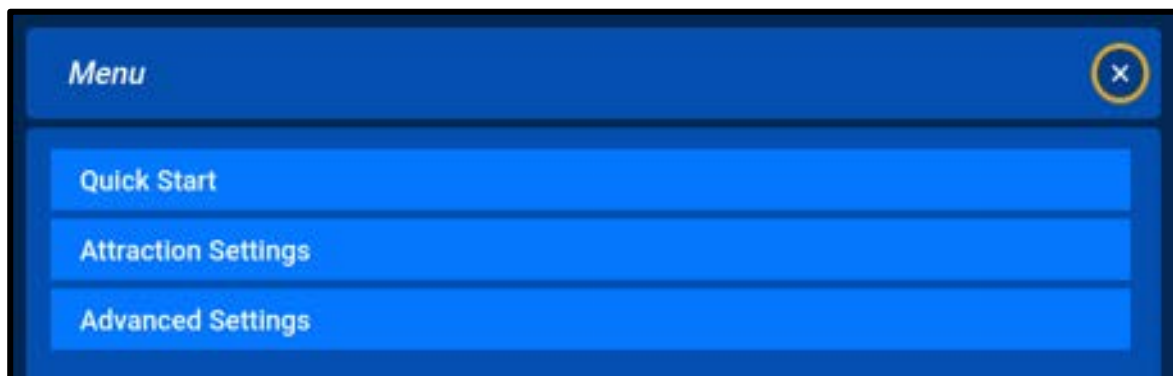
### Konfiguration starten

Nachdem Sie Konfiguration starten gewählt haben, wird das Hauptmenüfenster angezeigt.

Durch das Drücken von  können Sie Maschineninformationen anzeigen lassen und diese bearbeiten.



## MENU



Hauptmenü, wählen Sie eines der drei Untermenüs:

- Quick Start (Schnellstart)
- Attraction Settings (Animationseinstellungen)
- Advanced Settings (Erweiterte Einstellungen)

Menu > Quick Start
🔄
✕

Award average	<input style="width: 100%;" type="text" value="50% (33%+17%)"/>	?
Game price	<input style="width: 100%;" type="text" value="1,00"/>	?
Restart game	S	?
<b>Main Game</b>		
Product cost	<input style="width: 100%;" type="text" value="4,00"/>	?
Est. price out	<input style="width: 100%;" type="text" value="12,00"/>	?
Main Award average	<input style="width: 100%;" type="text" value="33%"/>	?
Automatic Claw	0	?
Learn prize	S	?
Trained pickup power	64	?
Trained retain power	10	?
Trained weight[gram]	31	?
Pickup Power Main	- 80 +	?
Retain Power Main	- 20 +	?
Pickup height[%]	44	?
Randomize pickup height	1	?
Test normal games[Main]	0	?
<b>Sub Game</b>		
Consolation prize cost	<input style="width: 100%;" type="text" value="0,17"/>	?
Sub Award average	<input style="width: 100%;" type="text" value="17%"/>	?
Pickup Power Sub	- 80 +	?
Test normal games[Sub]	0	?

**Award average:**

Gesamtauszahlung basierend auf dem Verkaufswert der Waren in den beiden Spielfeldern.

**Game price**

Kosten von 1 Kredit.

**Restart Game**

drücken, um die aktuellen Credits zu löschen und das Spiel von der Startposition aus neu zu starten.

**Main Game****Product cost**

Einkaufswert des Spielpreises.

**Est. prize out**

Verkaufswert des Spielpreises.

**Main award average**

Die durchschnittliche Auszahlquote der Preisausgabe durch den Greifer basierend auf dem Einkaufswert, dem Verkaufswert und den Bonusstufen.

**Automatic Claw**

Bei aktiviertem Automatikmodus ( 1) verwendet der Greifer die angelernten Werte anstelle der manuellen Werte. Dieser Modus funktioniert nicht, wenn kein Preis angelernt wurde.

**Learn Prize**

Diese Funktion lernt das Gewicht des Preises an.



Stellen Sie sicher, dass der Greifer den Preis gut greifen kann, um das beste Ergebnis zu erzielen. Der Greifer bewegt sich nach rechts und senkt sich ab, um das Produkt aufzunehmen. Die automatische Greifkraft sollte auf 1 eingestellt sein, um den Preis anlernen zu können.

**Trained pickup power**

Berechneter Wert basierend auf der angelernten Greifkraft.

**Trained retain power**

Minimale Kraft, die erforderlich ist, um den Preis festzuhalten, wie durch die Funktion „Preis anlernen“ definiert.

**Trained weight (gram)**

Gewicht des Preises durch die Funktion „Gewinn anlernen“.

**Pickup power Main**

Kraft, die der Greifer benötigt, um einen Preis auszugeben, wenn durch das Geschick des Spielers die richtige Position der Greifzange erreicht wird. Diese Zahl darf nicht niedriger sein als die Haltekraft. Zur Verwendung sollte die automatische Greifkraft auf 0 eingestellt werden.

**Retain power Main**

Kraft, die der Greifer anwenden muss, um den Preis zu behalten.

**Pickup height (%)**

Legen Sie fest, wie lang ein Preis nach der Aufnahme gehalten wird, bevor er fallengelassen wird, um den Preis zu behalten.

**Randomize pickup height**

Aktivieren Sie diese Option, um zufällig festzulegen, wie hoch der Preis gehalten wird, bevor er fallen gelassen wird. Die Pickup-Höhe wird zufällig zwischen - 6% und + 15% des eingestellten Wertes umgesetzt.

**Test normal games (Main)**

Spielen Sie Spiele, um die Aufnahme der Preise zu testen und den Artikel auf dem Spielfeld Spielbereich zu erhalten. Diese Spiele werden nicht als bezahlte Spiele gezählt, Sie können nicht gewinnen. Dieser Modus wird nach 3 Minuten Inaktivität des Spiels automatisch deaktiviert.

**Sub Game****Consolation prize cost**

Wert des Verkaufspreises.

**Sub Award average**

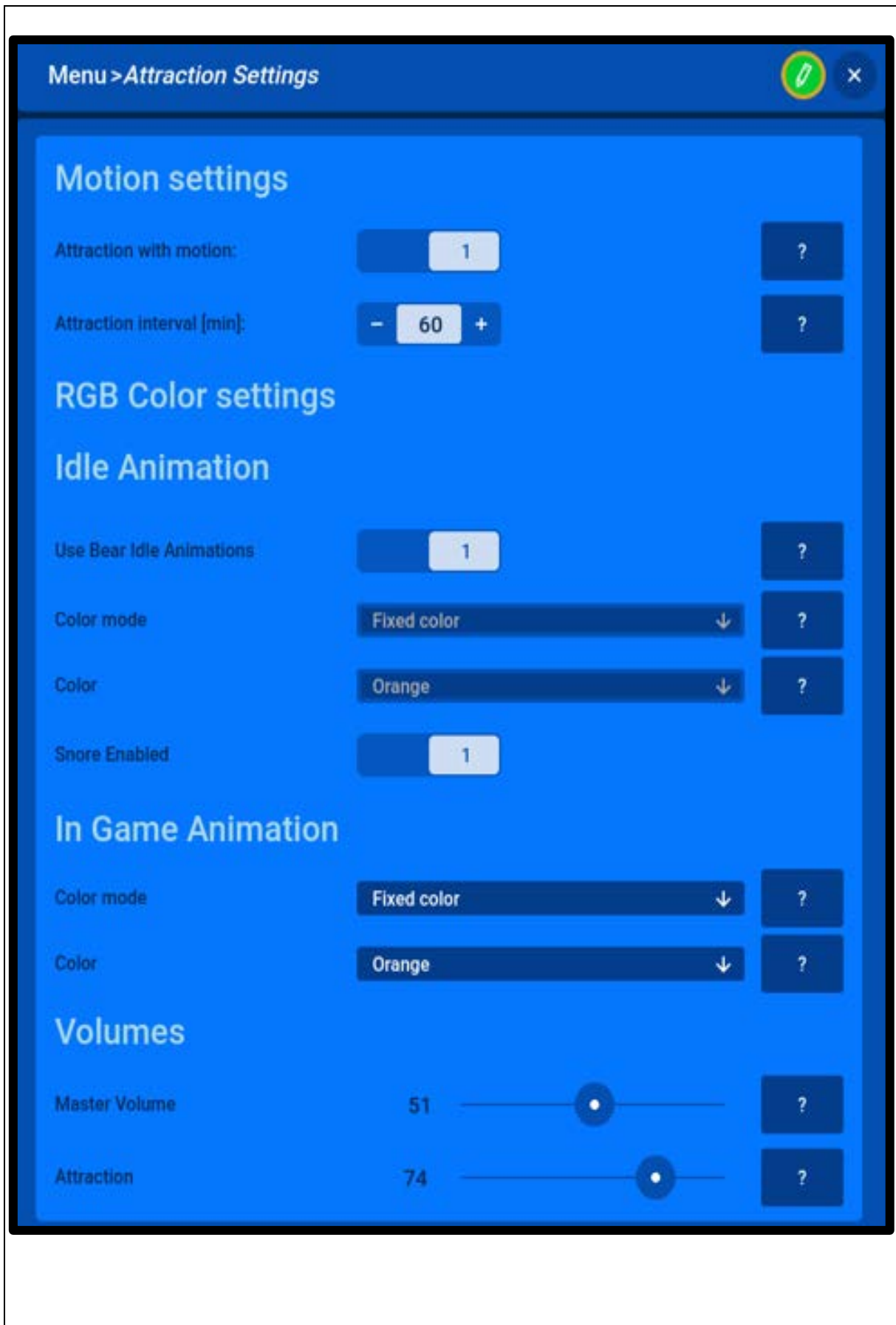
Die durchschnittliche Auszahlquote der Verkaufspreise.

**Pickup power sub**

Kraft, die der Greifer anwenden muss, um einen Verkaufspreis auszugeben.

**Test normal games (Sub)**

Spielen Sie Spiele, um die Aufnahme der Verkaufspreise auf dem Spielfeld für den Kaufbereich zu testen. Diese Spiele werden nicht als kostenpflichtige Spiele gezählt. Dieser Modus wird nach 3 Minuten Inaktivität des Spiels automatisch deaktiviert.



## Motion Settings

### Attraction with motion

Aktivieren oder deaktivieren Sie die Bewegung des Laufwerks während einer Animationssequenz.

### Attraction interval

Definieren Sie das Intervall in Minuten zwischen den Animationen die abgespielt werden, während die Maschine im Leerlauf ist. 60 Minuten = Maximales Intervall, 0 Minuten deaktiviert die Animation.

## RGB Color Settings

### Idle

#### Use bear idle animations

Wenn aktiviert (1), verwendet das Gerät die integrierten Leerlaufanimationen anstelle der manuell konfigurierten Leerlaufanimationen

#### Color mode

Manuelle Konfiguration: Wählen Sie zwischen festgesetzter Farbe und Animation, dies definiert die nächste Einstellung.

#### Color OR Animation

Manuelle Konfiguration der kontinuierlichen Anzeige einer Farbe ODER bewegter RGB-Animation.

#### Snore enabled

Deaktivieren ( 0 ) oder aktivieren ( 1 ) Sie das Bärenschnarchen.

### In Game

#### Color mode

Manuelle Konfiguration: Wählen Sie zwischen festgesetzter Farbe und Animation, dies definiert die nächste Einstellung

#### Color OR Animation

Manuelle Konfiguration der kontinuierlichen Anzeige von Farbe ODER bewegter RGB-Animation.

## Volumes

### Master volume

Gesamtlautstärke. Alle anderen sind auf dieses Lautstärke skaliert.

### Attraction volume

Lautstärke der Animationsgeräusche.



Menu > Advanced Settings > Award Settings

Award average 50% (33%+17%) ?

### Main Game

Product cost 4,00 ?

Est. price out 12,00 ?

Main Award average 33% ?

### Sub Game

Consolation prize cost 0,17 ?

Game price 1,00 ?

Sub Award average 17% ?

Restart game S ?

**Award average**

Gesamtauszahlquote basierend auf dem Einkaufswert und dem Verkaufswert der Ware, sowie dem Spielpreis.

**Main Game****Product cost**

Einkaufswert der Ware.

**Estimated prize out**

Verkaufswert der Ware

**Main Award average**

Die durchschnittliche Gesamtauszahlquote der Preisausgabe durch den Greifer basierend auf dem Kaufwert, dem Verkaufswert und den Bonusstufen.

**Sub Game****Consolation prize cost**

Einkaufswert der Ware.

**Game prize**

Kosten von 1 Kredit.

**Sub Award average**

Die durchschnittliche Auszahlquote des Verkaufswerte.

**Restore game**

Löschen Sie die aktuellen Credits und starten Sie das Spiel von der Startposition aus neu.

Menu > Advanced Settings > Credit Settings

Game price: 1.00

Money in limit: 10.00

Credit limit: 20

### Bonus levels

Level	Currency	Credits (incl. bonus)
1	0.00	0
2	0.00	0
3	0.00	0
4	0.00	0

**Game price**

Kosten von 1 Kredit.

**Money in limit**

Der maximale Geldbetrag, den ein Spieler einsetzen kann. Alle Credits müssen gespielt werden, bevor wieder neues Geld eingeworfen werden kann.

**Credit Limit**

Die maximale Anzahl an Credits, die ein Spieler kaufen kann. Sobald das Guthaben unter dieses Limit fällt, kann der Spieler wieder Geld einwerfen.

**Bonus levels**

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie einen Spieler mit kostenlosen Credits belohnen möchten, wenn mehr als 1 Spielpreis gleichzeitig eingegeben wird. Wenn alle auf 0 gesetzt sind, keine aktive Bonusstufe.

z.B. mit aktivem Bonuslevel

Normal = 1 € eingefügt = 1 Credit = 1 Spiel

Bonus Level 1: 5 € eingeworfen = 6 Credits = 6 Spiele (normal nur 5 Spiele = 1 Spiel extra gratis)

Bonus Level 2: 10€ eingeworfen = 13 Credits = 13 Spiele (normal nur 10 Spiele = 3 Spiele extra gratis)

Je größer also der Geldbetrag, den sie vor dem Spielen einwerfen, desto mehr Spiele erhalten sie kostenlos.

Menu > Advanced Settings > Claw Settings

## Claw Training

Automatic Claw	<input type="text" value="0"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Learn prize	<input type="text" value="S"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Trained pickup power	53	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Trained retain power	0	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Trained weight[gram]	0	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Coil Type Main	blue coil	
Coil Type Sub	black coil	

## Claw Settings

Pickup Power Main	<input type="text" value="80"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Retain Power Main	<input type="text" value="20"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Pickup Power Sub	<input type="text" value="80"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Pickup height[%]	10 <input type="range" value="10"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Randomize pickup height	<input type="text" value="1"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Test normal games[Main]	<input type="text" value="0"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Test normal games[Sub]	<input type="text" value="0"/>	<input style="background-color: #003366; color: white; border: none; padding: 5px 10px;" type="button" value="?"/>
Tryout the claw power	<input type="text" value="S"/>	

**Automatic claw**

Bei aktiviertem Automatikmodus (1) verwendet der Greifer die angelernten Werte anstelle der manuellen Werte. Dieser Modus funktioniert nicht, wenn kein Preis angelernt wurde.

**Learn Prize**

Diese Funktion lernt das Greifen und das Festhalten eines Preises.

**i** Stellen Sie sicher, dass der Greifer den Preis gut greift, um das beste Ergebnis zu erzielen. Das Laufwerk bewegt sich nach rechts und senkt sich ab, um das Produkt zu packen. Der automatische Modus sollte auf 1 eingestellt sein, um den Preis anlernen zu können.

**Trained pickup power**

Berechneter Wert basierend auf der angelernten Greifkraft.

**Trained retain power**

Minimale Kraft, die erforderlich ist, um den Preis festzuhalten, wie durch die Funktion "learn prize" definiert.

**Trained weight (gram)**

Gewicht des mit der Funktion "learn prize" angelernten Gewinns.

**Pickup power Main**

Kraft, die der Greifer anwenden muss, um einen Preis zu auszugeben. Diese Zahl darf nicht niedriger sein als die Haltekraft. Zur Verwendung sollte der automatische Greifer auf 0 eingestellt werden.

**Retain power Main**

Kraft, die auf den Greifer angewendet wird, um den Preis zu behalten.

**Pickup power Sub**

Kraft, die auf den Greifer angewendet wird, um einen Preis zu auszugeben.

**Pickup height (%)**

Legen Sie fest, wie hoch ein Preis nach der Aufnahme gehalten wird, bevor er fallengelassen wird.

**Randomize pickup height**

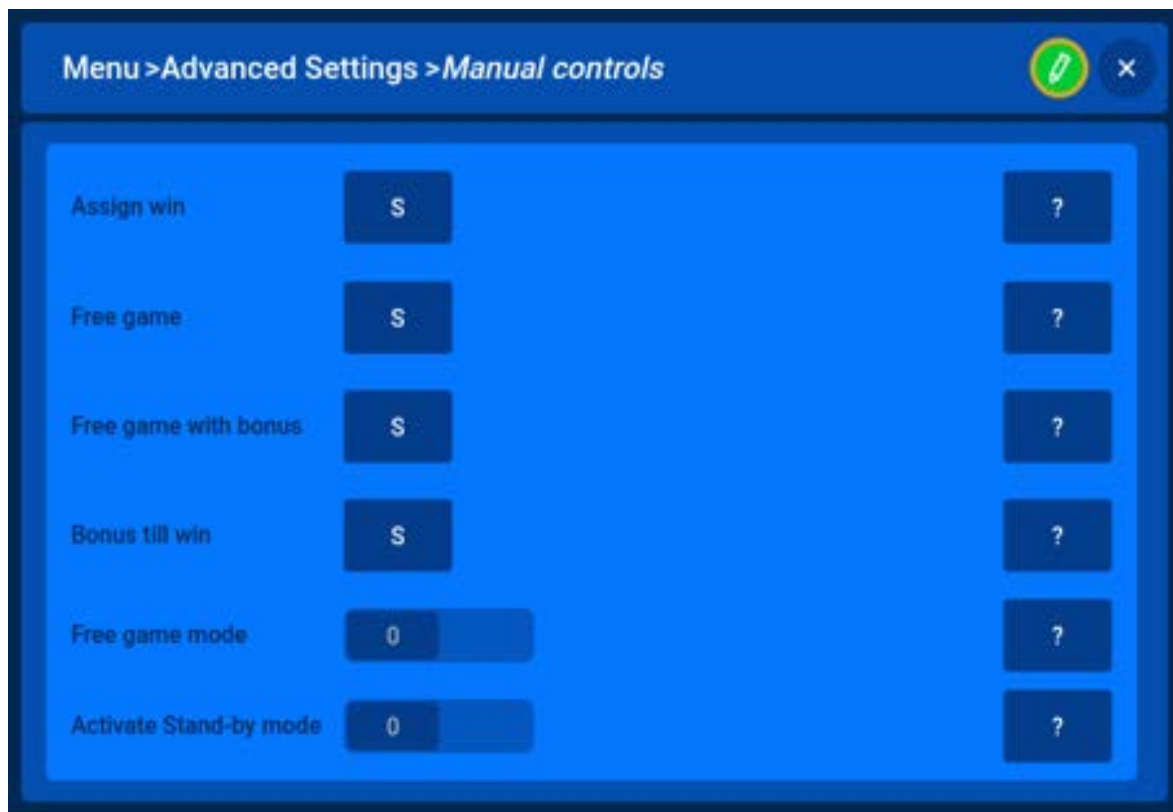
Aktivieren Sie diese Option, um zufällig festzulegen, wie hoch der Preis gehalten wird, bevor er fallen gelassen wird. Die Pickup-Höhe wird zufällig zwischen - 6% und + 15% des eingestellten Wertes eingestellt.

**Test normal games ( Main and Sub)**

Spielen Sie Spiele, um die Kräfte der Spulen zu testen. Diese Spiele werden nicht als kostenpflichtige Spiele gezählt. Dieser Modus wird nach 3 Minuten Inaktivität des Spiels automatisch deaktiviert.

**Try out the claw power**

Um die Greiferkraft zu testen, ohne ein komplettes Spiel zu starten.

**Assign win**

Weisen Sie einen Gewinn zu, fügen Sie ihn den mechanischen Zählern hinzu und fügen Sie ihn dem Abrechnungsprotokoll hinzu.



Bitte nur verwenden, wenn sich der Greifer in der Grundstellung befindet!

**Free game**

Starten Sie ein kostenloses Spiel, dieses wird nicht zum Abrechnungsprotokoll hinzugefügt und hat KEINE Gewinnchance.

**Free game with bonus**

Das nächste Spiel ist ein Freispiel mit einer fairen Gewinnchance (im Spielbereich), bei einer Niederlage gibt es jedes Mal eine Gewinnchance im Spielbereich. Ein möglicher Gewinn wird dem Abrechnungsprotokoll hinzugefügt.

**Bonus till win**

Geben Sie dem nächsten bezahlten Spiel eine faire Gewinnchance (im Spielbereich), wenn es verloren geht, gibt es bei jedem neu bezahlten Spiel eine weitere Gewinnchance im Spielbereich, bis nach Erhalt eines Gewinns. Ein möglicher Gewinn wird dem Abrechnungsprotokoll hinzugefügt.

**Free game mode**

Wenn aktiv ( 1 ) sind alle nächsten Spiele kostenlos und lassen den Automaten laufen. Im Spielbereich gibt es keine Gewinnchance, im Kaufbereich gibt es jedes Mal eine Gewinnchance.

**Stand-by mode**

Wenn aktiv ( 1 ) setzt es den Automaten in den Stand-by-Modus, es wird kein Geld angenommen, so dass der Automat nicht gespielt werden kann, aber die Animation funktioniert weiter.

Menu > Advanced Settings > Game Settings

Main Game Time [seconds]	- 20 +	?
Sub Game Time [seconds]	- 15 +	?
Auto Start CountdownTimer on Main Game	1	?
Cancel Main Game If Not Played	1	?
Instant Replay [Sub only]	1	?
Descend over dropout[Main playfield]	0	?
Descend over dropout[Sub playfield]	1	?

### Main Motor Speed settings

UP - DOWN	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
FORWARD - BACKWARD	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
LEFT - RIGHT	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
RETURN	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?

### Sub Motor Speed settings

UP - DOWN	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
FORWARD - BACKWARD	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
LEFT - RIGHT	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?
RETURN	100	<input style="width: 100%;" type="range"/>	?

### Playfield

Back margin[Main]	0	<input style="width: 100%;" type="range"/>	
Back margin[Sub]	0	<input style="width: 100%;" type="range"/>	
Consolation Prize First	1		?

**Main game time (sec.)**

Die maximale Zeit, die ein Spieler für sein Spiel erhält, bevor der Greifer automatisch im Spielbereich herunterfährt.

**Sub game time (sec.)**

Die maximale Zeit, die ein Spieler für sein Spiel erhält, bevor der Greifer im Kaufbereich automatisch herunterfährt.

**Auto Start Countdown Timer Main Game**

Der Timer-Countdown startet automatisch zu Beginn eines Spiels, wenn es aktiviert ist.

**Cancel Main Game If Not Played**

Wenn niemand die Option des geschenkten Zusatzspiels im Spielbereich in Anspruch nimmt, schaltet sich der Greifer nach der abgelaufenen Zeit automatisch ab.

**Instant replay (sub only)**

Der Greifer geht in der selben Position wieder herunter, wenn der Spieler auf den blinkenden Dropdown-Knopf drückt, und zwar in der Zeit, die der Greifer benötigt, um vollständig aufzusteigen. So muss der Greifer nicht jedes Mal zur Ausgangsposition fahren, wenn kein Preis gewonnen wurde. Dies funktioniert nur im Kaufspiel.

**Descent over dropout (Main playfield)**

Lässt den Greifer ein wenig in den Gewinnschacht absinken, bevor die Greifzange geöffnet wird. Kann verwendet werden, um empfindliche Preise in den Gewinnschacht fallen zu lassen, damit sie nicht zu hoch fallen.

**Descent over dropout (Sub playfield)**

Lässt den Greifer des Kaufspiels ein wenig in den Gewinnschacht absinken, bevor die Greifzange geöffnet wird. Kann verwendet werden, um empfindliche Preise in den Gewinnschacht fallen zu lassen, damit sie nicht zu hoch fallen und beschädigt werden.

**Main motor speed settings (Spielbereich)**

**UP – DOWN ( Z ):** Auf- und Abstiegsgeschwindigkeit der Greifzange einstellen

**FORWARD – BACKWARD ( Y ):** Stellen Sie die Geschwindigkeit der Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Laufwerks ein.

**LEFT – RIGHT ( X ):** Stellen Sie die Geschwindigkeit der Seitwärtsbewegung des Laufwerks ein.

**RETURN:** Geschwindigkeit für die Rückkehr des Laufwerks in die Ausgangsposition einstellen.

**Sub motor speed settings (Kaufbereich)**

**UP – DOWN ( Z ):** Auf- und Abstiegsgeschwindigkeit der Greifzange einstellen

**FORWARD – BACKWARD ( Y ):** Stellen Sie die Geschwindigkeit der Vorwärts- und Rückwärtsbewegung des Laufwerks ein.

**LEFT – RIGHT ( X ):** Stellen Sie die Geschwindigkeit der Seitwärtsbewegung des Laufwerks ein.

**RETURN:** Geschwindigkeit für die Rückkehr des Greifers in die Ausgangsposition einstellen.

**Playfield****Back margin ( Main )**

Abstand zwischen Rückwand und der maximalen rückwärtigen Position des Laufwerks im Spielbereich.

**Back margin ( Sub )**

Abstand zwischen Rückwand und der maximalen rückwärtigen Position des Laufwerks im Kaufbereich.

**Consolation prize first**

Wenn aktiv ( 1 ) wird zuerst das Spiel im Kaufbereich gespielt, danach beginnt das Spiel im Spielbereich.

Menu > Advanced Settings > Money Settings

### Currency settings

Input channel	Value	Type
1	0.20	Coin
2	0.50	Coin
3	1.00	Coin
4	2.00	Cashless
5	5.00	Bill
6	20.00	Bill

Default settings

Defaults: EU

Meter Divider: 1

Tabelle, die den Typ und Wert der verwendeten Wahrung darstellt.

#### Currency settings

- ❖ **Value** Definieren Sie den Wert der Wahrung fur jeden Kanal
- ❖ **Type**
  - Bill:** Kanal entspricht einem eingeworfenen Geldschein (Bill-IN Counter)
  - Coin:** Kanal entspricht einer eingeworfenen Munze (COIN-IN Counter)
  - Cashless:** Kanal entspricht einem Kartendurchzugssystem (ein kontaktloses Zahlungssystem ist standardmaig nicht installiert).

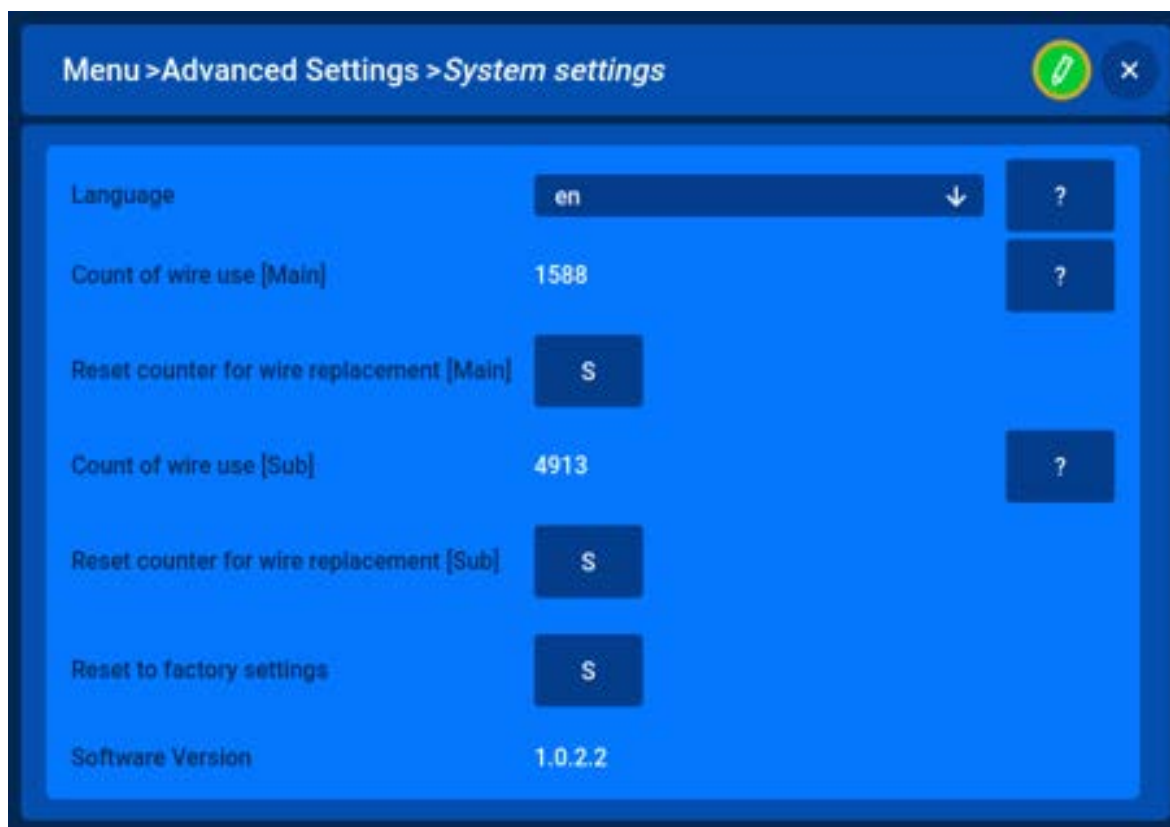
#### Default settings

##### Default

Ladt die Standardwahrung fur die ausgewahlte Region. Dies LOSCHT alle Benutzerwahrungseinstellungen, seien Sie vorsichtig.

##### Meter divider

Stellen Sie den Faktor ein, um die Zahlungen auf einem mechanischen Zahler zu skalieren.




### Language

Wählen Sie die Sprache des Geräts (gesprochene Töne, Tablet-Menü). Änderung erfordert Neustart.

### Count of wire use ( Main)

Die Anzahl der Absenkungen von der Greiferzange im Spielbereich, um zu wissen ob man die Schnur austauschend muss.


### Reset counter for wire replacement (Main)

Wenn die Schnur ersetzt wurde, drücken Sie  um den Zähler zurückzusetzen. Andernfalls könnte ein Fehler auftreten


### Count of wire use (Sub)

Die Anzahl der Absenkungen von der Greiferzange im Kaufbereich, um zu wissen ob man die Schnur austauschend muss.

### Reset counter for wire replacement (Sub)

Wenn die Schnur ersetzt wurde, drücken Sie  um den Zähler zurückzusetzen. Andernfalls könnte ein Fehler auftreten.

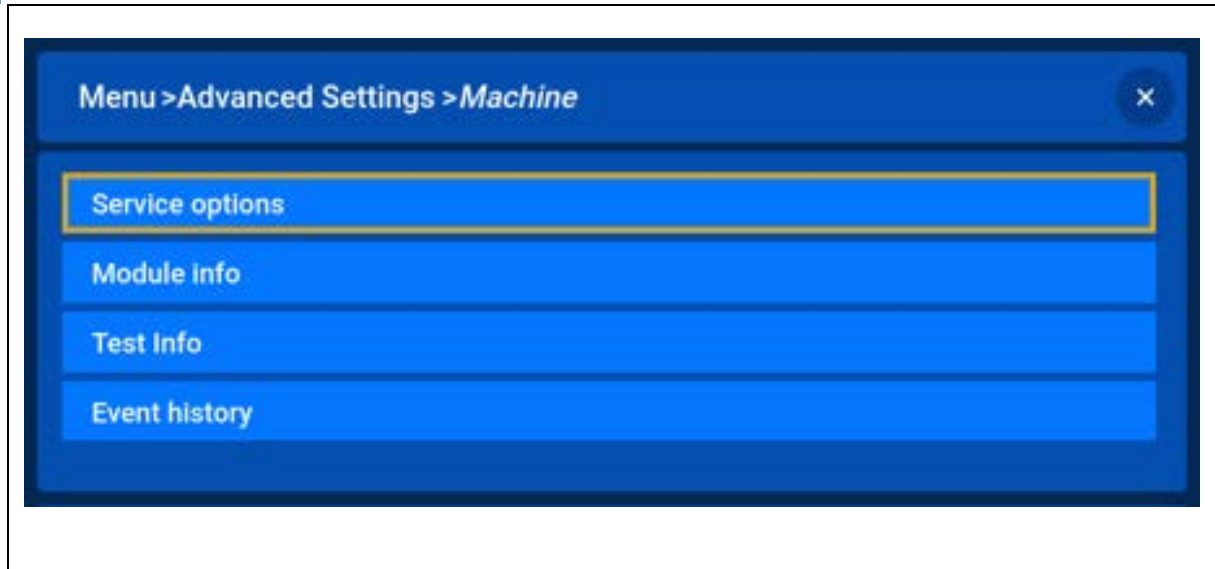
### Reset to factory settings.

Durch Drücken von  werden alle Werkseinstellungen geladen.

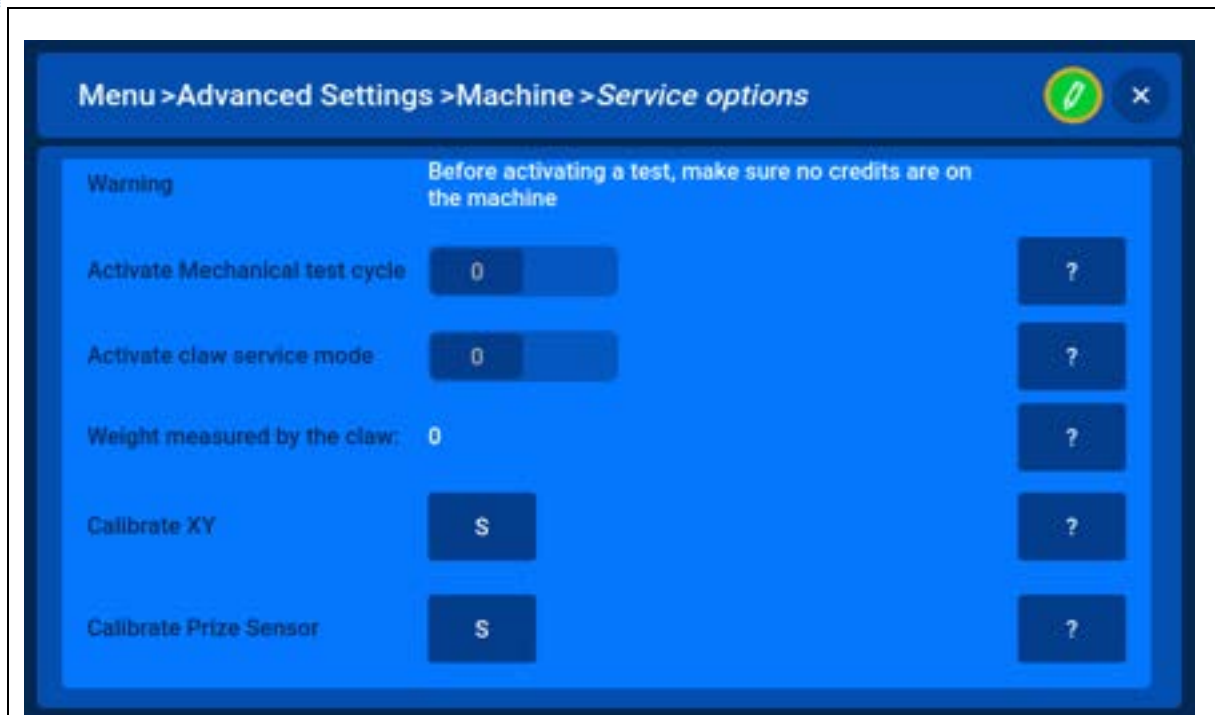
### Software version

Aktuell installierte Softwareversion der Maschine.

## MACHINE



## SERVICE OPTIONS



### Activate mechanical test cycle

Dies ist hauptsächlich für Produktions- und Servicetests gedacht, kann aber auch zum Testen der mechanischen Teile verwendet werden.

**Activate claw service mode** - Startet oder beendet den Greiferservicemodus

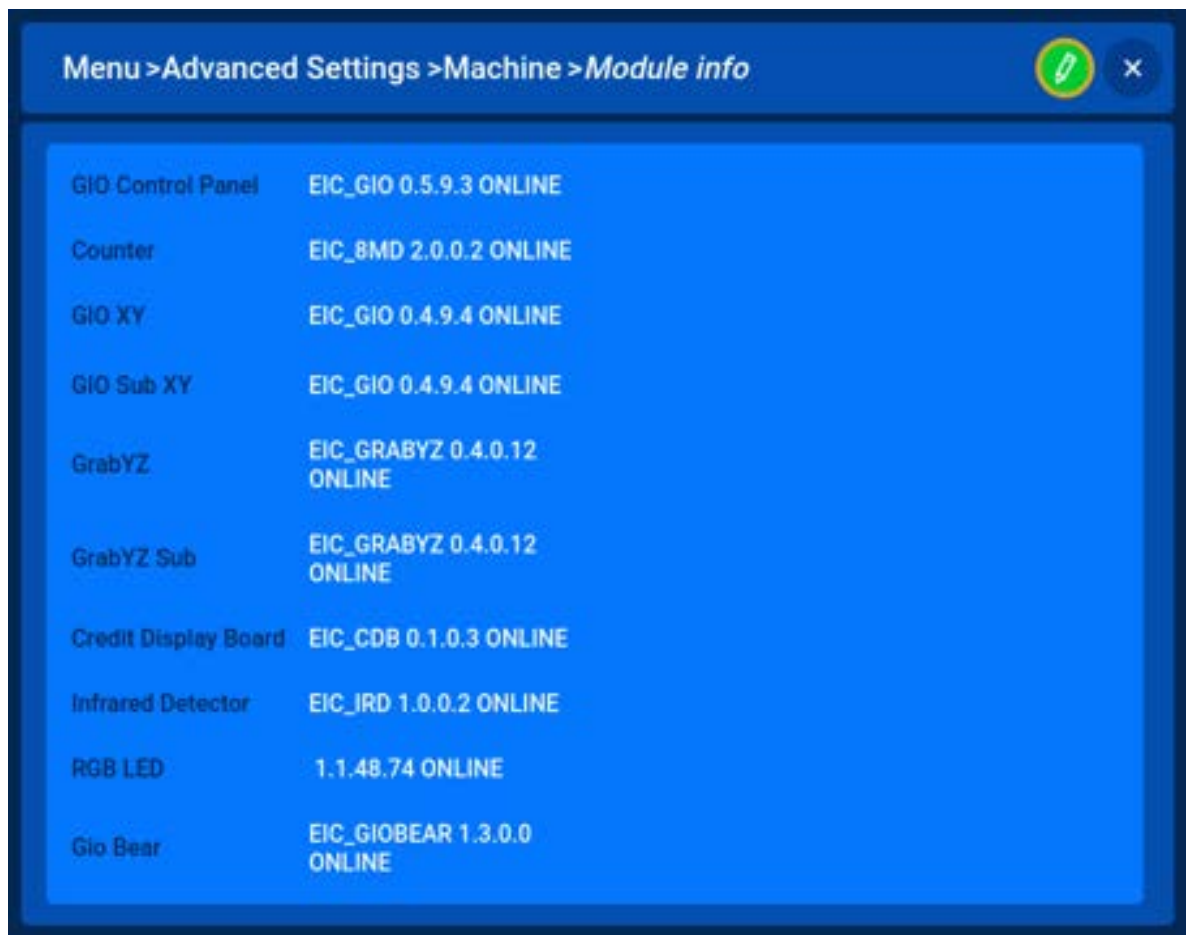
**Weight measured by the claw** - Der Wert wird verwendet, um die Maschine auf die Greiferspule zu kalibrieren.

**Calibrate XY** - Hier machen Sie eine Neukalibrierung der X- und Y-Motoren. Bitte warten Sie, bis der Kalibrierungsvorgang abgeschlossen ist.

### Calibrate Prize sensor

Einmaliger Vorgang, verwenden Sie dies bei der Installation oder dem Austausch des Preissensors.

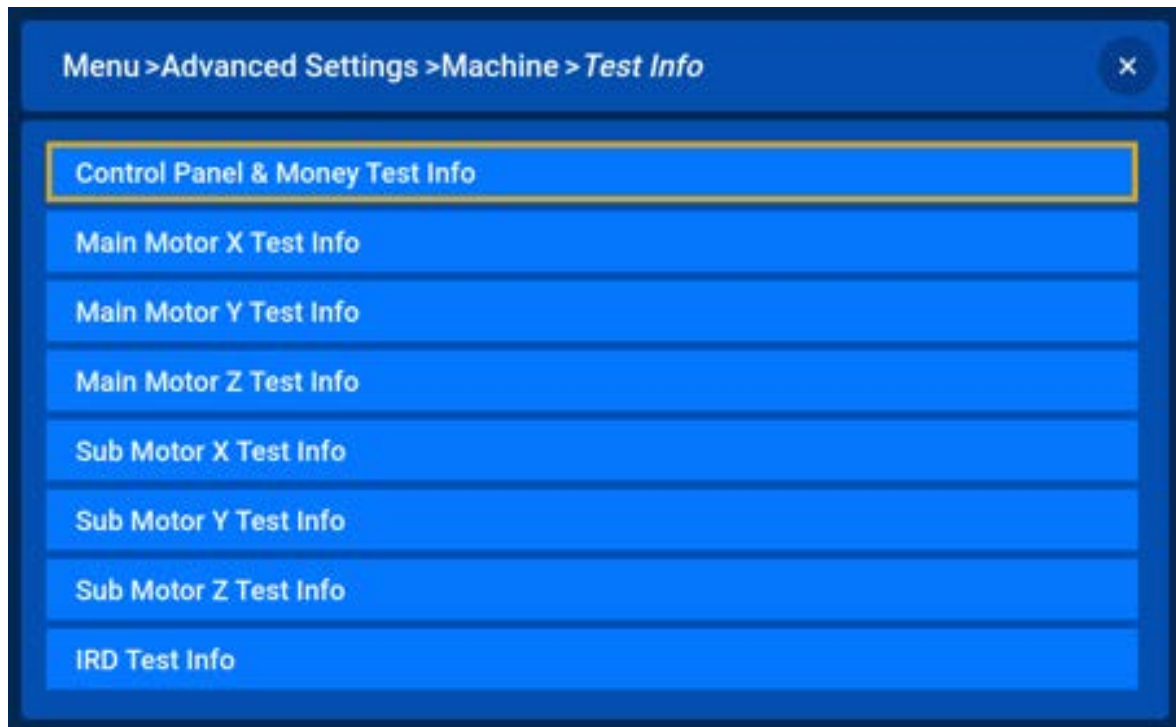
## MODULE INFO



Menu > Advanced Settings > Machine > <i>Module info</i>	
GIO Control Panel	EIC_GIO 0.5.9.3 ONLINE
Counter	EIC_8MD 2.0.0.2 ONLINE
GIO XY	EIC_GIO 0.4.9.4 ONLINE
GIO Sub XY	EIC_GIO 0.4.9.4 ONLINE
GrabYZ	EIC_GRABYZ 0.4.0.12 ONLINE
GrabYZ Sub	EIC_GRABYZ 0.4.0.12 ONLINE
Credit Display Board	EIC_CDB 0.1.0.3 ONLINE
Infrared Detector	EIC_IRD 1.0.0.2 ONLINE
RGB LED	1.1.48.74 ONLINE
Gio Bear	EIC_GIOBEAR 1.3.0.0 ONLINE

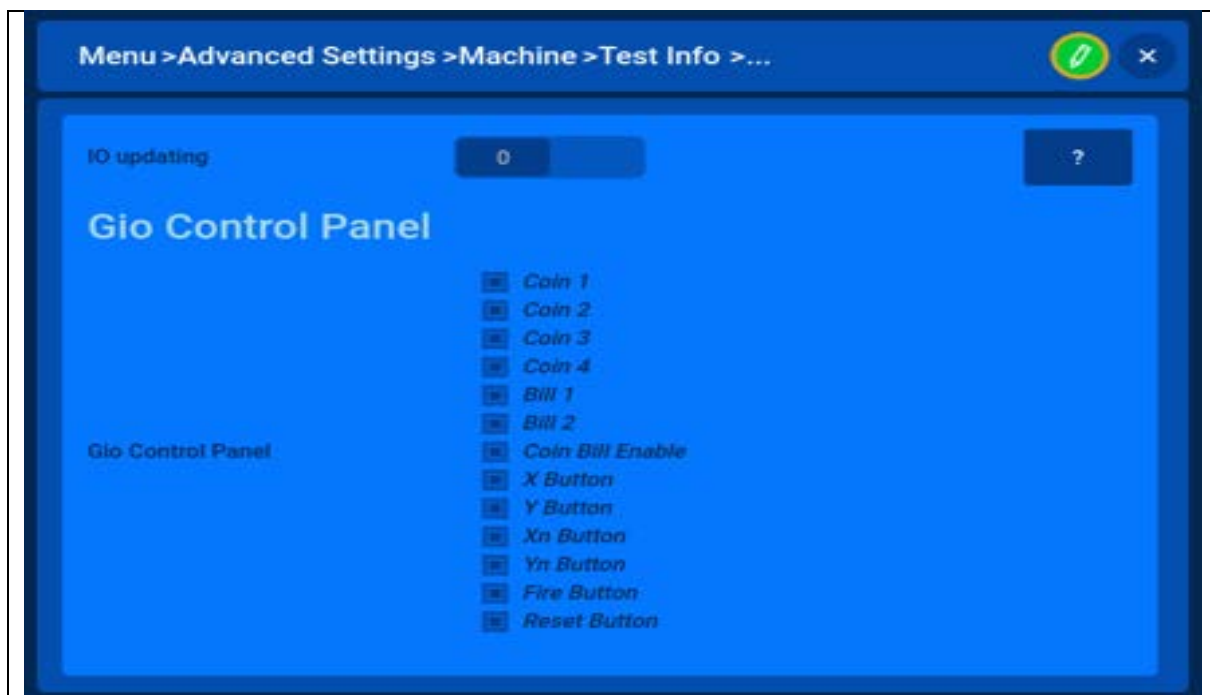
Dies ist eine informative Zusammenfassung aller installierten PCBs in der Maschine, deren Softwareversion und Status.

## TEST INFO



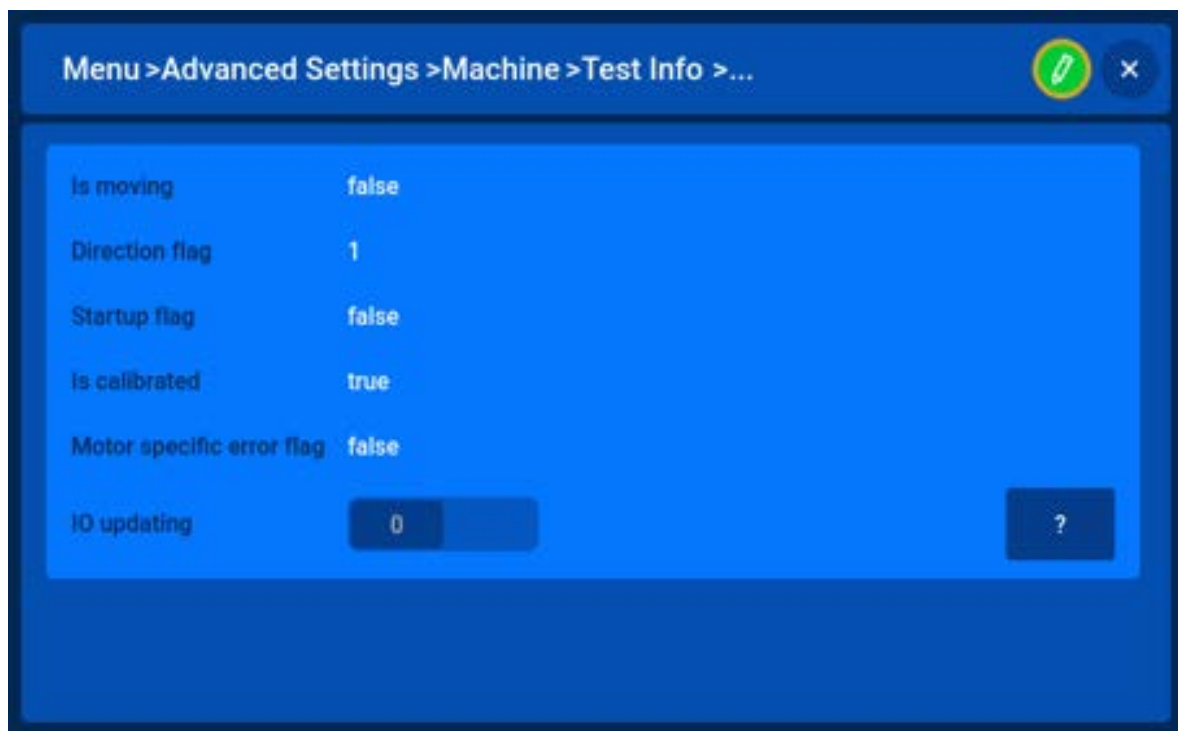
Wählen Sie aus dieser Liste einen bestimmten Motor oder ein mechanisches Teil zum Testen aus.

## CONTROL PANEL & MONEY TEST INFO



### IO updating

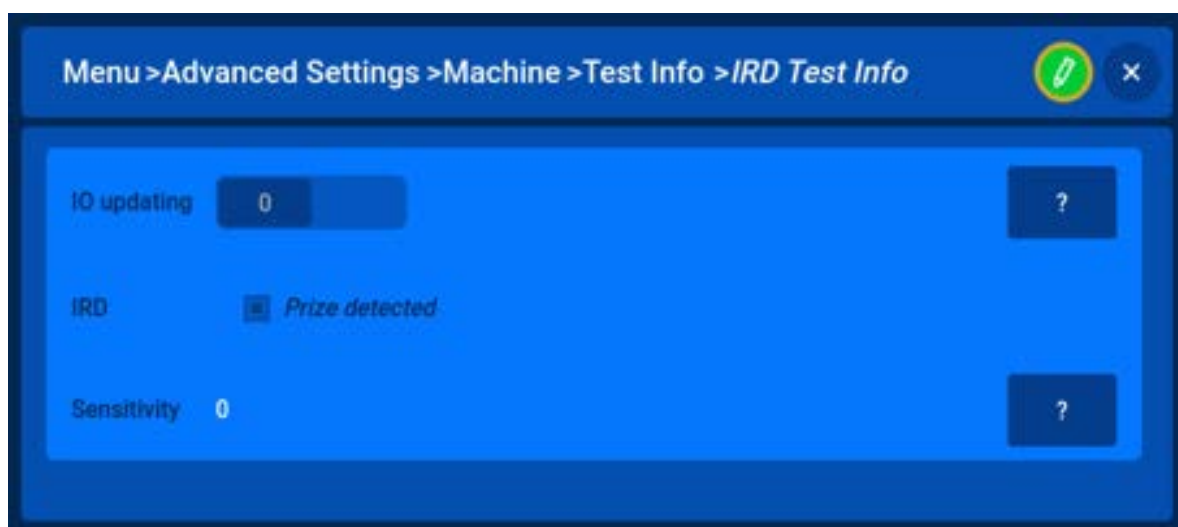
Wenn aktiv (1), wird der Status aller Schalter, Tasten und Geldhandhabung live aktualisiert.  
Zum Testen verwenden.



**IO updating**

Wenn aktiv (1 ) wird der Status eines bestimmten Motors live aktualisiert. Zum Testen verwenden.

IRD TEST INFO



**IO updating**

Wenn aktiv (1 ) wird der Status der Gewinnerkennung live aktualisiert. Zum Testen verwenden.

**Sensitivity**

Dieser Wert ist nur informativ und kann nicht geändert werden. Es ist eine Zahl zwischen 0 und 9, 0 wird für große Preise verwendet und 9 wird für kleine Preise verwendet.

## SOFTWARE UPDATES



- Software-Updates sind bei der Elaut-Serviceabteilung unter [support@elaut.be](mailto:support@elaut.be) oder +32 3 780 94 80 erhältlich.

## ANWEISUNGEN FÜR REINIGUNG UND WARTUNG



- Schalten Sie die Stromversorgung aus, bevor Sie mit Wartungsarbeiten beginnen.
- Das Zerlegen der Maschine kann gefährlich sein und führt zum Erlöschen der Garantie.

Verwenden Sie zur Reinigung immer ein trockenes oder feuchtes Tuch. Verwenden Sie niemals Wasser oder nasses Material. Dies kann zu Schäden an Teilen führen oder das Eindringen von Wasser kann zu Fehlfunktionen oder gefährlichen Situationen führen.

## ÜBERBLICK FEHLER-CODES

### FEHLER-CODES

Fehler-Code	Beschreibung des Fehler-Codes
200	Coin/Bill(pulse) Error
203	EIC Communication bus error
204	Remote Management Not Running
205	No prize learned, learn a prize or turn off Automatic Claw!
206	Unknown Prize Warning (Learn the prize again)
207	Unknown Prize Error (Learn the prize again)
208	No prize learned, prize too light!
209	No prize learned, prize is too heavy or was dropped!
210	Award average to high error
211	Award average to high Warning (Level 1)
212	Award average to high Warning (Level 2)
213	Award average to high: grabber too strong
214	Award average to high: too easy to win
220	Error 220: Award average to low error
221	Award average to low Warning (Level 1)
222	Award average to low Warning (Level 2)
223	Award average to low warning: grabber too weak
224	Award average to low warning: too hard to win
230	NvRam corrupt. !All user settings will be reset after clearing this error!
231	NvRam cleared. !All user settings were reset!
1200	GIO Control Panel No Communication
1201	GIO Control Panel Pin Conflict
1202	GIO Control Panel Unknown Module

<b>Fehler-Code</b>	<b>Beschreibung des Fehler-Codes</b>
1203	GIO Control Panel Device Not Configured
1204	GIO Control Panel No Data In Request
1205	GIO Control Panel Data Discrepancy
1206	GIO Control Panel Unknown Command
1207	GIO Control Panel No Interrupt For Pin
1208	GIO Control Panel ADC Already In Use
1209	GIO Control Panel Setup Failed
1210	GIO Control Panel Firmware Error, please restart the machine
1211	GIO Control Panel Missing Submodule Error
1212	GIO Control Panel Serial Nr Error
1220	GIO Main XY No Communication
1221	GIO Main XY Pin Conflict
1222	GIO Main XY Unknown Module
1223	GIO Main XY Device Not Configured
1224	GIO Main XY No Data In Request
1225	GIO Main XY Data Discrepancy
1226	GIO Main XY Unknown Command
1227	GIO Main XY No Interrupt For Pin
1228	GIO Main XY ADC Already In Use
1229	GIO Main XY Setup Failed
1230	GIO Main XY Firmware Error, please restart the machine
1231	GIO Main XY Missing Submodule Error
1232	GIO Main XY Serial Nr Error
1240	GIO Main X Stalled
1241	GIO Main X Switch Error
1242	GIO Main X Wrong Direction
1243	GIO Main X Encoder Error
1244	GIO Main X Calibration Timeout
1245	GIO Main X Calibration Error
1246	Main X Movement Timeout
1250	GIO Main Y Stalled
1251	GIO Main Y Switch Error
1252	GIO Main Y Wrong Direction
1253	GIO Main Y Encoder Error
1254	GIO Main Y Calibration Timeout
1255	GIO Main Y Calibration Error
1256	Main Y Movement Timeout
1260	GIO Sub XY No Communication
1261	GIO Sub XY Pin Conflict
1262	GIO Sub XY Unknown Module
1263	GIO Sub XY Device Not Configured
1264	GIO Sub XY No Data In Request
1265	GIO Sub XY Data Discrepancy
1266	GIO Sub XY Unknown Command
1267	GIO Sub XY No Interrupt For Pin
1268	GIO Sub XY ADC Already In Use
1269	GIO Sub XY Setup Failed

<b>Fehler-Code</b>	<b>Beschreibung des Fehler-Codes</b>
1272	GIO Main Y Stalled
1273	GIO Main Y Switch Error
1275	GIO Main Y Wrong Direction
1276	GIO Main Y Encoder Error
1277	GIO Main Y Calibration Timeout
1279	GIO Main Y Calibration Error
1280	Main Y Movement Timeout
1281	GIO Sub XY No Communication
1283	GIO Sub XY Pin Conflict
1284	GIO Sub XY Unknown Module
1285	GIO Sub XY Device Not Configured
1286	GIO Sub XY No Data In Request
1293	GIO Sub Y Encoder Error
1294	GIO Sub Y Calibration Timeout
1295	GIO Sub Y Calibration Error
1296	Sub Y Movement Timeout
1300	Mech Counter No Communication
1301	Mech Counter Data Error
1302	Mech Counter Not Connected
1303	Mech Counter Overcurrent
1304	Mech Counter Voltage
1305	Mech Counter Firmware Error, please restart the machine
1306	Mech Counter Serial Nr Error
1350	RGB LED No Communication
1351	RGB LED No Data
1352	RGB LED Not Connected
1400	GRABYZ Main Communication Error
1401	GRABYZ Main Unknown Command
1402	GRABYZ Main Data Error
1403	GRABYZ Main Incorrect Parameter
1404	GRABYZ Main Loadcell Error
1405	GRABYZ Main Firmware Version Error, please restart the machine
1406	GRABYZ Main Serial Nr Error
1407	GRABYZ Main Lock Error
1408	GRABYZ Main Claw Not Attached Error
1409	GRABYZ Main Movement Timeout
1410	GRABYZ Main Motor Z Stalled
1411	GRABYZ Main Motor Z Switch Error
1412	GRABYZ Main Motor Z Wrong Direction
1413	GRABYZ Main Motor Z Encoder Error
1414	GRABYZ Main Motor Z Calibration Timeout
1415	GRABYZ Main Motor Z Not Calibrated
1416	GRABYZ Base Weight Unstable
1450	GRABYZ Sub Communication Error
1451	GRABYZ Sub Unknown Command
1452	GRABYZ Sub Data Error
1453	GRABYZ Sub Incorrect Parameter

<b>Fehler-Code</b>	<b>Beschreibung des Fehler-Codes</b>
1455	GRABYZ Sub Firmware Version Error, please restart the machine
1456	GRABYZ Sub Serial Nr Error
1457	GRABYZ Sub Lock Error
1458	GRABYZ Sub Claw Not Attached Error
1459	GRABYZ Sub Movement Timeout
1460	GRABYZ Sub Motor Z Stalled
1461	GRABYZ Sub Motor Z Switch Error
1462	GRABYZ Sub Motor Z Wrong Direction
1463	GRABYZ Sub Motor Z Encoder Error
1464	GRABYZ Sub Motor Z Calibration Timeout
1465	GRABYZ Sub Motor Z Not Calibrated
1466	GRABYZ Sub Base Weight Unstable
1500	IRD Communication Error
1501	IRD Serial Nr Error
1502	IRD Firmware Version Error, please restart the machine
1503	IRD Slave Not Connected
1504	IRD Sensor Blocked
1505	IRD Calibration Timeout
1550	GIO BEAR Communication Error
1551	GIO BEAR Serial Nr Error
1552	GIO BEAR Firmware Version Error, please restart the machine
1600	CDB Communication Error
1601	CDB Serial Nr Error
1602	CDB Firmware Version Error, please restart the machine
1603	CDB Data Discrepancy
1604	CDB Unknown Command
1605	CDB X Pixel Fault
1606	CDB Y Pixel Fault
1607	CDB Non Existing Alignment
1608	CDB Non Existing Font
1609	CDB Out Of Labels
1610	CDB String Too Long
1611	CDB Non Existing Label
1612	CDB Line Only Vertical
1613	CDB Circle Too Big
1614	CDB Non ASCII Detected

## NOTIZEN