

***Manuel d'utilisation français
Intelligrab 02xx revxx
The Big One 03xx revxx
15/11/2006***



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

Table des matières

<i>Introduction</i>	5
<i>Principe d'exploitation</i>	5
<i>Le cours du jeu</i>	5
<i>Exploiter avec succès</i>	6
Evaluation du paiement	6
Succès de prendre.....	6
Boîte d'argent	6
Comptabilité.....	6
Compteurs mécaniques.....	6
Remplir la grue	6
<i>Vue générale de menu</i>	8
Intelligrab	8
Intelli link.....	8
Comptabilité.....	8
Boîtes d'argent.....	9
Actions manuelles.....	9
Réglages du grappin.....	9
Informat paiement.....	10
Valeur de crédit.....	10
Valeur de monnaie.....	10
Valeurs billets	11
Réglages du jeu.....	11
Vitesses moteur	12
Distributeur	12
Attraction.....	12
Réglages standards.....	12
Diagnostiques	13
Diagnostiques mécaniques.....	13
Auto testes.....	14
<i>Régler la force de prendre</i>	15
<i>Signaux d'erreur et d'attention</i>	16
<i>Réglages et erreurs supplémentaires (The Big One)</i>	20
Réglages du jeu	20
Vitesses moteur	20
Diagnostiques	20
Auto testes.....	20
Erreur.....	21

Introduction

Toutes nos félicitations avec l'achat de votre grappin avec la technologie d'Intelli. Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel. Ainsi vous connaissez toutes les possibilités de votre grue.

Différents aspects du jeu sont réglables (Regardez plus loin dans ce manuel).

Au moyen d'un écran LCD sur l'intelli programmeur et un nombre de boutons vous pouvez voir beaucoup d'information, faire un grand nombre de réglages et activer des fonctions de testes.

Le système a deux caractéristiques: d'une part ses grappins très forts, d'autre part le distributeur qui règle que seulement les prix que l'exploitant veut donner, sont gagnés.

L'exploitant doit se réaliser qu'il ne peut pas utiliser des fonctions et des options qui sont contre les prescriptions de sécurité et les prescriptions de justice.

Principe d'exploitation

Il y a quelques clés pour exploiter avec succès:

Clé n° 1:

Faites la grue attractive pour les joueurs par la musique, la lumière et la marchandise intéressante. Les gens seront attirés et n'oubliez pas: Qui voit jouer, veut jouer lui-même. C'est très important de concorder la marchandise et la grue. La grandeur de la grue doit s'accorder avec la grandeur de la marchandise.

Clé n°2:

Le joueur doit tomber sous le charme du jeu comme le grappin soulève la marchandise mais laisse la tomber par hasard.

Le joueur doit avoir le sentiment qu'il contrôle le jeu et que le grappin fait ce qu'il veut.

Ne laisse pas partir un certain joueur sans prix. Les spectateurs ont observé le jeu et veulent essayer eux-mêmes.

Clé n°3:

Essayez de trouver la bonne proportion entre le 'chiffre d'affaire' et le profit. L'expérience instruit qu'un pourcentage de 25% à 40% donnent des meilleurs résultats.

Important:

Choisissez le bon grappin pour la marchandise que vous avez choisi et faites attention pour la largeur et le poids.

Le cours du jeu

Le joueur jette de la monnaie et reçoit quelques crédits (jeux). Par utiliser les boutons ou la manette, il peut bouger le chariot sur le terrain de jeu.

Quand le grappin est juste en dessus de l'objet choisi (ou quand vous poussez le bouton de la manette) le grappin se descend et prend la marchandise. Quand la marchandise tombe dans le 'trou des prix' le joueur a gagné.

Exploiter avec succès

Nous supposons que votre grue est réglée selon vos vœux. Si ce n'est pas encore fait, veuillez lire le chapitre '**Régler**' (regardez plus loin).

Evaluation du paiement

Dans le menu 'Information de paiement' (apparaît automatiquement quand vous commencez), vous voyez le résultat de votre grue à court terme en comparaison du résultat expectant. " Pourcentage actuel xx% " et " pourcentage désiré xx% ".

Par les changements dans le comportement gagnant (à cause de prendre au hasard et l'adresse du joueur) le pourcentage actuel peut balancer raisonnablement.

Le régulateur, qui recalculé le résultat après chaque jeu gagné, doit être capable de calculer par approximation le pourcentage à terme.

Succès de prendre

Indique dans quelle mesure un jeu gagné mène à un prix. Un pourcentage de 100% est parfait : pour chaque jeu avec une force de prendre augmenté, un jeu gagné est enregistré.

Des valeurs entre 80 % et 120 % sont excellentes

Des valeurs très hautes indiquent un paiement trop haut. Des valeurs très basses indiquent un paiement très bas. C'est la conséquence éventuelle du réglage fautif.

Boîte d'argent

Quand vous videz la grue, vous pouvez contrôler les revenus dans le menu " boîte d'argent ". Il y a une différence entre la monnaie, les billets et les jetons. Quoique chaque entrée de monnaie ait attribué une valeur d'argent, certaines entrées peuvent être réglées avec une autre unité (p.ex. pièces).

Après vider la boîte d'argent, vous pouvez noter et/ou effacer les compteurs.

Comptabilité

La comptabilité est utilisée pour contrôler les revenus à long terme. Vous pouvez effacer le contenu de la boîte d'argent chaque jour et laisser compter la comptabilité.

Vous pouvez aussi effacer toute la comptabilité.

Compteurs mécaniques

Les compteurs mécaniques ne peuvent pas être effacés. Afin d'éviter de la fraude, il y a une signalisation d'erreur quand les compteurs ne peuvent plus augmenter. Le nombre d'erreurs est montré dans un diagnostic qui est effacé ensemble avec la comptabilité. Chaque changement dans les réglages qui peuvent influencer les compteurs mécaniques, registrent une signalisation d'erreur.

Remplir la grue

Essayez d'avoir par chaque terrain de jeu si peu de différence que possible entre la marchandise. Même forme, poids et prix facilitent le réglage et fait le paiement plus correct.

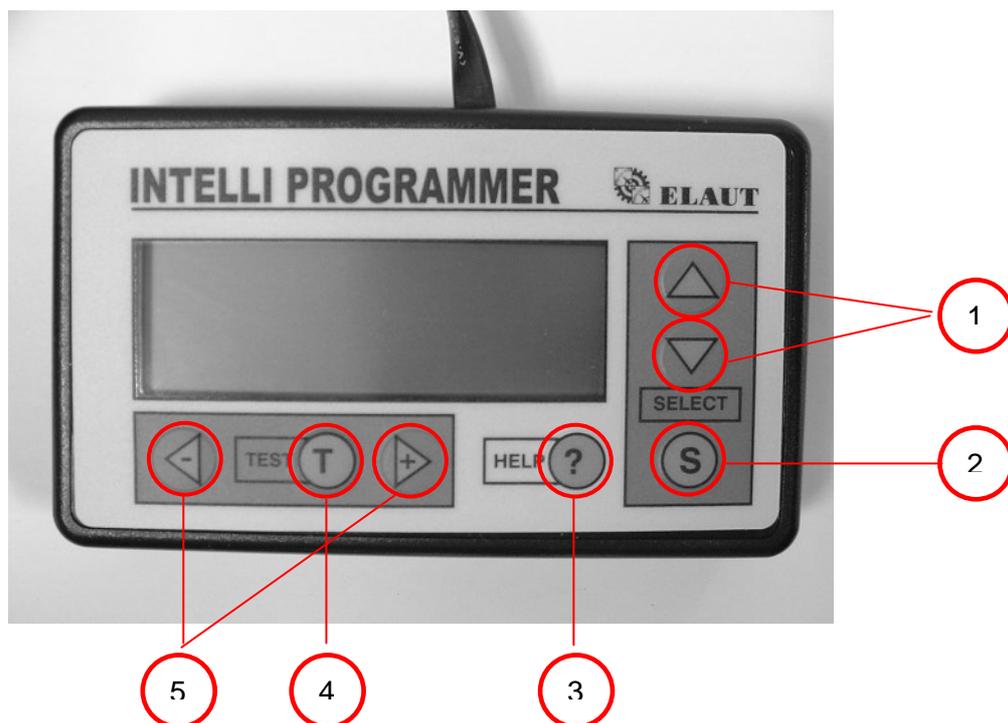
Si vous utilisez un mélange, régler la grue sur l'objet le plus populaire.

Après remplir la grue avec la même marchandise, il ne faut pas changer les réglages.

Il faut évaluer le succès du grappin pour changer le réglage.

Attention : un changement de quelques pourcentages peut résulter dans des grandes différences.

Travailler avec Intelli Programmer



- Les flèches ▲ et ▼ (1) servent à parcourir les différents menus et réglages.
- Le bouton “**Select**” (2) sert à ouvrir ou fermer un menu ou pour exécuter certaines actions, notamment pour remettre les compteurs à zéro.
- Avec le bouton “**Help**” (3) vous recevez de l’information sur chaque réglage.
- Certains menus donnent la possibilité de tester directement les différentes valeurs réglées en appuyant sur le bouton “**Test**”. P.ex. vous sélectionnez la force de prendre, vous poussez sur le bouton “**Test**” (4) et le grappin se ferme avec la force que vous avez réglée.
- Les boutons “-” en “+” (5) permettent de modifier les réglages.



“**i**” indique que la ligne à côté donne seulement de l’information.
Cette valeur est pas réglable.



“**T**” indique une fonction de teste. Appuyez  pour l’activer.



“**S**” indique une fonction. Appuyez  pour l’activer.

Si le “**S**” apparaît à coté du titre d’un menu, vous pouvez aller au menu principal par pousser sur S.

La grue est commandée électroniquement, mais ça ne veut pas dire que la grue règle elle-même. Le chaînon le plus important est l'exploitant.
 Par quelques réglages vous pouvez laisser la grue travailler à vos vœux et ceux des joueurs. Le programmer (voyez photo page 5) facilite ces réglages.
 Vous parcourez les différents menus qui se sont reliés et vous changez les réglages par pousser un seul bouton. Les nouvelles valeurs apparaissent immédiatement au visuel. Prenez votre temps pour relire le manuel et les réglages.

Contrôlez si tous les crédits sont joués. Eventuellement effacez les crédits avec la fonction " relance régulateur " dans le menu " INFORMATION DE PAIEMENT ".

Allez au menu " REGLAGES STANDARDS " (en bas dans le menu principal).
 Choisissez votre pays ou continent ou une pays qui corresponde avec votre monnaie et les prescriptions légales.
 Poussez sur " S " pour charger les réglages. Si vous voulez, changez le réglage "langue...X " et "# décimales" avant de sortir ce menu.

Vue générale de menu

En fonction du pays et en raison des législations locales, des différences sont possibles.

Intelligrab

```
INTELLI GRAB
MACHINE TYPE XXX
VERSION XX REV XX
'universal'
(c)ELAUTnv XX/XX/XX
```

Identification du programme.
 Type de machine, version, numéro et date de révision.
 Cette information est la plus importante pour le service technique.

Intelli link

```
INTELLI LINK
adresse 1
langue distance 1
```

adresse: chaque terrain de jeu dans un réseau intelli a un numéro qui peut être réglé dans ce menu. Normalement 1 est standard et quand c'est 0 il n'aura pas considéré dans le réseau.

langue distance: la langue utilisée sur l'ordinateur. Cette langue peut être différente des langues utilisées sur l' 'intelli controller'. Vous pouvez choisir les mêmes langues que les langues standards.

Comptabilité

```
COMPTABILITE
tot.sorti: 100.0
tot. recu: 285.0
paiement: 35%
#tot.gagnes: 15
#tot. charge: 20
$ effacer comptab
acc.securite 0UI
```

tot. sorti: nombre de la marchandise gagnée exprimée en valeur d'argent.

tot. reçu: total des revenus exprimé en valeur d'argent

paiement: nombre de la marchandise payée exprimée en pourcentage.

#tot. gagnes: nombre des prix gagnés.

#tot charge: nombre de prix qui sont remplis depuis la dernière remise à zéro

La comptabilité peut être effacée par mettre le curseur avant la "effacer comptabilité" et pousser sur " S ".La comptabilité est utilisée comme compteur à long terme.

Vous pouvez suivre les résultats d'un certain période. Ces résultats peuvent utiliser comme base pour la calculation entre l'exploitant et le propriétaire.

acc securite: Quand cette option est activée, la comptabilité ne peut plus être montrée ou effacée par le Programmer dans la machine, mais seulement par l'Intelli Link. Cette option peut être débranchée seulement par l'ordinateur.

Boîtes d'argent

BOITES D'ARGENT	
pieces	185.0
billet/jet.	100.0
#gagnes	15
#distributeur	570
S effacer boites	
S objets alarme	0
S objets charge	0
S distrib. al	0

pièces: somme la monnaie reçue

billet/jet: somme des billets reçus

#gagnes: nombre des prix gagnés

#distributeur: nombre des prix de consolation gagnés
p.ex.: tickets, chewing-gum.

La "boîte d'argent" est utilisée comme compteur à court terme, pour contrôler les revenus quand la boîte de monnaie est enlevée. Vous pouvez effacer ce menu par pousser sur "S".

objets alarme: il y a une alarme quand le nombre des prix gagnés dépasse ce nombre (0 = inactif). Poussez 'S' pour l'activer et réactiver.

objets charge: remplissez le nombre de prix qui sont mis dans l'appareil pendant le remplissage. Le nombre peut être adapté par pousser + et -. Poussez S pour valider. Vous devez adapter le nombre une seule fois. La validation doit se passer chaque fois que l'appareil est rempli avec le nombre indiqué. C'est utilisé pour le stock management via l'Intelli Link.

distrib al: il y a une alarme quand le nombre des prix de consolation gagnés dépasse ce nombre (0 = inactif). Poussez 'S' pour l'activer et réactiver.

Actions manuelles

ACTION MANUELLES	
S attribuer gagne	
S jeu gratuit	
S jeu avec bonus	
S bonus gagnent	
mode standby	NON
mode jeu gratuit	NON

attribuer gagne: Pour attribuer 'un gagne' dans le cas quelqu'un a gagné mais la grue n'a pas détectée la marchandise. C'est seulement possible une fois à la fin du jeu.

jeu gratuit: jeu gratuit avec force de tenir

jeu avec bonus: jeu gratuit avec force de prendre

bonus gagnent: pour mettre en marche la force de prendre jusqu'au gagne suivant.

mode stand-by: pour mettre le terrain de jeu en stand by. On ne peut plus jeter de la monnaie et sur le visuel il y a deux traits qui 's allument.

mode jeu gratuit: vous pouvez jouer sans jeter de la monnaie. Rien n'est compté sur les compteurs.

Réglages du grappin

REGLAGES DU GRAPPIN	
force prendre	70%
force lâcher	35%
i indicateur	0%
duree prendre	0.7s
duree hasard	NON
i gagne casual	10%
S teste lâcher	
S teste prendre	

force de prendre: la force avec laquelle le grappin se ferme

force de lâcher: la force diminuée

indicateur: indique la force avec laquelle le grappin est fermé (0% of x% force de prendre of x% force de tenir)

durée prendre: le temps que la force de prendre soit prolongée. Après ce temps la force de prendre change à la force de tenir.

durée hasard: quand c'est allumé, le durée de prendre que vous avez réglé est augmenté au hasard avec 0.1

jusqu'à 0.5 secondes.

gagne casual: indique le nombre des prix gagnés dans un jeu avec force lâcher diminuée. (un pourcentage trop haut, p.ex. de 20% ou plus, indique une force de tenir trop haut.)

teste lâcher: crédit gratuit, on peut jouer un jeu normal comme on joue après on a jeté de la monnaie. Ce réglage est utilisé pour régler la grue.

teste prendre: crédit gratuit, jeu complète avec force de prendre.

Ces 2 derniers réglages n'ont aucun influence sur les compteurs.

Le menu "réglages de grappin" est utilisé pour le réglage de la force du grappin.

Informat paiement

INFORMAT PAIEMENT	
i païem.actuel	45%
i païem.voulu	35%
prix de vente	10.0
prix produit	3.5
i succ.pincage	82%
i gagne xx j. passe	
S relance regulat	

paiement actuel: le nombre de pourcentage payé.

Ce pourcentage est calculé automatiquement par la monnaie rentrée et la marchandise sortie. C'est seulement de l'information et donc pas changeable.

paiement voulu: le nombre de pourcentage souhaité.

Ce n'est pas réglable directement mais définit par prix demandé et prix d'achat (paiement est au minimum 20% et au maximum 50%). Quand ERR% apparaît, ça veut dire que le prix demandé est trop haut/bas à l'égard du prix du

jeu. Le régulateur n'est plus actif. La machine continuera à jouer avec la force de tenir.

prix de vente: combien la marchandise doit rapporter. Ca doit être entre 4 fois et 120 fois le prix du jeu. Par exemple prix du jeu = €0,50 → le prix demandé minimum = €2,00 et le prix demandé maximum = €60,00.

prix produit: combien la marchandise coûte.

succès. pincage: indique le pourcentage des chances de gagne possibles qui sont utilisées. Quand pour chaque jeu avec force de prendre il y a de la marchandise gagnée, le grappin est réglé parfaitement (succès de pincage = 100%). Des valeurs entre 80% et 120% sont ok.

gagne xx j. passe: indique combien de jeux sont passés avant quelqu'un a gagné.

relance régulateur: efface le régulateur du paiement. Pas de l'argent rentré, pas de marchandise sortie. Quand il y a des changements dans les réglages, le relance régulateur doit être recommencé. Les compteurs restent compter. Cette fonction efface aussi des crédits.

Valeur de crédit

VALEUR DE CREDIT	
valeur fixes	NON
prix de jeu	0.5
niveau bonus	3.0
canal reference	2
1 CR par 3 x	0.2
1 CR par 1 x	0.5
2 CR par 1 x	1.0
5 CR par 1 x	2.0
1 CR par 10 x	0.1
30 CR par 1 x	10.0
14 CR par 1 x	5.0

valeur fixe: quand vous allumez cette fonction, vous travaillez avec un prix fixe par jeu.

Quand vous éteignez cette valeur fixe, vous pouvez déterminer le nombre de crédit/insertion ou insertion/crédits par canal.

prix de jeu: valeur d'un jeu si vous travaillez avec une valeur fixe.

niveau bonus: quand le montant indiqué est insert, le joueur reçoit un crédit extra (seulement possible si la fonction 'valeur fixe' s'allument.

canal référence: le canal le plus utilisé.

P. ex. €0.5 est le prix de base par jeu. Alors le canal référence est réglé sur 2 (parce que €0.5 est programmé

sur le deuxième canal du monnayeur.

Chez les dernières 7 lignes (7 canaux pour monnaie/billets) vous pouvez déterminer le nombre de crédits par pièces. Les 4 premières canaux sont toujours pour la monnaie, la 5ième et 6ième canal peut être réglé comme monnaie / billet. Le 7ième canal est toujours pour les billets.

Valeur de monnaie

VALEUR DE MONNAIE	
monnaie 1	0.2
monnaie 2	0.5
monnaie 3	1.0
monnaie 4	2.0
monnaie 5 (b)	0.1
monnaie 6 (b)	10.0
unite compteur	1.0

Pour régler la monnaie par canal.

Monnaie 1 est égale au canal 1 du monnayeur.

Même si ce canal représente un billet ou jeton, la vraie valeur doit être remplie.

unité compteur: la valeur d'une impulsion est déterminée sur le compteur mécanique.

p.ex.: Quand 1 est indiqué, par Euro une impulsion est donnée aux compteurs mécaniques. Une pièce de 2 Euro comptera alors deux unités sur le compteur. Le montant

sur le visuel est en Euro. Monnaie 5 et 6 peuvent être utilisé pour la monnaie et les billets, dépendant des réglages chez valeur billet/monnaie.

Valeurs billets

VALEURS BILLETS		
billet1 val		5.0
billet1 indic		5.0
billet2 val		10.0
billet2 indic		10.0
billet3 val r.		0.1
billet3 indic.		0.0
unite compteur		1.0

billet1 val: la valeur du billet

billet1 indic: la valeur indiquée d'un billet.

billet2 val: la valeur du billet/monnaie/jeton

billet2 indic: la valeur indiquée du billet/monnaie/jeton.

billet 3 val r.: la valeur du billet/monnaie/jeton

billet 3 indic: la valeur indiquée du billet/monnaie/jeton.

unité compteur: La valeur d'une impulsion sur le compteur mécanique.

p.ex. si il y a marqué 1, par Euro une impulsion sera donnée aux compteurs mécaniques. Le montant sur le compteur est le montant en Euro.

La **valeur indicative** est seulement important pour les compteurs mécaniques et le contenu de la boîte d'argent. P. ex. valeur billet = 5.0 (billet de 5 Euro) et valeur indic. = 1

→ le paiement / la comptabilité = 5

→ la contenu et les compteurs mécaniques = 1

Ainsi vous pouvez contrôler combien de billets sont reçus sans tenir compte de la valeur. Billet 1 est toujours un billet (canal 7), pour billet 2 et 3 vous pouvez choisir entre billet, jeton ou monnaie. Pour faire votre choix, vous devez mettre la valeur indicative sur 0 pour la monnaie ou jeton. Ce chiffre a compté automatiquement chez les compteurs de la monnaie. Si vous donnez une valeur, le chiffre a compté chez les billets.

Réglages du jeu

REGLAGES DU JEU		
duree du jeu		30s
4 directions		0UI
mode de commande		0
saut du chariot		0UI
jouer par etape		NON
retour diagonal		0UI
descendre apres		0
detecteur malin		0UI
limite credit		25
limite insert.		14.0

durée du jeu: le temps d'un jeu. Commence dès que le premier mouvement est fait.

4 directions: différence entre boutons (éteint) et manettes (allumé).

mode de commande: on peut faire réagir le chariot différent sur la commande, dépendant de la position du trou de prix (standard = 0).

saut du chariot: le chariot va à une position programmée. De cette place le jeu peut commencer (seulement applicable pour les manettes).

Programmation de la position du départ :

- Mettez-vous à la ligne 'saut du chariot' et appuyez

sur "T".

- Mettez le chariot manuel ou par manettes sur la position du départ souhaitée et poussez sur le bouton de descendre.
- Le chariot revient et la position du départ est enregistrée.

jouer par étape: quand cette fonction est allumée, vous pouvez jouer plusieurs fois en avant et une seule fois de côté.

retour diagonal: quand cette fonction est allumée, le chariot revient en biais. Quand cette fonction est éteinte, le chariot va d'abord à gauche et après à l'avant.

descendre après: vous pouvez choisir à quelle profondeur le grappin s'ouvre.

A zéro le grappin s'ouvre immédiatement quand il arrive à la position de départ.

detecteur malin: quand cette option est inactive, le intelli controller tient compte du détecteur. Quand cette option est active, il y a seulement une détection quand la grue est active.

limite crédit: quand la limite est atteinte, le monnayeur et le lecteur des billets sont éteints jusqu'aux crédits diminuent en dessous de ce niveau.

limite insert: quand cette limite est atteinte, le monnayeur et le lecteur des billets seront éteint jusqu'au tous les crédits sont joués.

Vitesses moteur

VITESSES MOTEUR	
en avant	100%
a cote	70%
en haut/bas	50%

Les vitesses des moteurs sont réglables séparément.

Distributeur

DISTRIBUTEUR	
S solde paiement	0
S chargement	
# paie au gagne	0
# paie a la perte	1
# paie au depart	0
# paie a la fin	0
S effacer solde	
type distributeur	0

solde paiement: quand le distributeur est vide, le nombre des tickets / chewing-gum est tenu. Ils sont payés par pousser sur 'S'.

chargement: fonction d'aide à remplir le distributeur.

paiement au gagne: la quantité à payer au gagne

paiement a la perte: la quantité à payer à la perte

paiement au départ: la quantité à payer au début du jeu

paiement a la fin: la quantité à payer à la fin du jeu.

effacer solde: pour effacer la quantité des tickets/chewing-gum qui ne sont pas encore distribués

type distributeur: indique quel type de distributeur est installé :

0 = pas de distributeur

1 = p.ex. hopper, distributeur des tickets

2 = distributeur de chewing-gum

3 = grand distributeur

4 = systèmes avec de la logique incorporée

Attraction

ATTRACTION	
volume jeu	30%
volume attract.	30%
musique attract	1
intervalle	10min
en mouvement	OUI
volume exter	0%

volume jeu: du son pendant le jeu

volume attraction: volume du son pendant le modus d'attraction.

musique attraction: 1 = la mélodie standard, 2= la mélodie optionnelle (différence pendant jeu, win et attraction)

intervalle: le temps de l'intervalle entre l'attraction, quand personne joue.

en mouvement: quand cette fonction est allumée, le chariot fait un mouvement ensemble avec la mélodie d'attraction.

volume extérieur: volume d'une source de son externe optionnelle. Ce volume se mélange avec le son existant.

Réglages standards

REGLAGES STANDARDS	
S sauver réglages.	
S charges réglages	
#decimales	1
langue (1=NED)	2
S charger EUROPE	C
S charger EUROPE	N
S charger USA	
S charger ANGLET	
S charger SUISSE	

sauver réglages: quand votre grue est réglée comme vous voulez, vous pouvez garder les réglages par pousser sur 'S'.

charges réglages: quand la grue est dérégulée et vous avez gardé vos réglages, vous pouvez charger de nouveau vos réglages comme vous avez sauver avant.

#décimales: le nombre de décimales après la virgule. P.ex. Si il y a marque 1, les valeurs d'argent sont indiquées jusqu'à un chiffre après la virgule.

langue: il y a 2 langues, la langue dépend de votre programme.

Les 5 lignes suivantes sont des réglages standards, spécifique par pays/continent, dépendent de la législation locale.

Diagnostiques

DIAGNOSTIQUES		
i dern. monnaie		4
i err. compteurs		0
i err. monn/bill		0
i err. distribut		0
i err. paiement		0
i err donees		0
S effacer diagnost		

dernier monnaie: indique la canal de la dernière monnaie jetée.

erreur compteurs: le nombre de fois que le compteur n'a pas réagit.

erreur monnaie /billets: nombre de problèmes avec le monnayeur / lecteur de billets.

erreur distributeur: nombre de fois que le distributeur ne paie pas (à temps)

erreur de paiement: nombre de fois que le régulateur

notifie un paiement trop haut (pas d'avertissement enregistré chez le paiement trop haut/trop bas)

err donées: nombre des erreurs en fait de la communication.

effacer diagnostique: les diagnostiques susmentionnés remettre à zéro, sauf les erreurs de compteurs.

Diagnostiques mécaniques

Ce menu vous aidera à détecter un problème mécanique. Vous pouvez résoudre ces problèmes par régler les switches. Les switches peuvent être contrôlés par la main ou avec aide de l'information (i) 'chariot' dans le menu autotest.

DIAGN. MECANIQUE		
i derniere err		4
i #err mecanique		0
i #detect avant		0
i #detect gauche.		0
i #err retour		0
i #det'bas bloq		0
i #det'bas ouv		0
i #err descendre		0
i #det'haut bloq		0
i #det'haut ouv		0
i #err monter		0
i #corde cassee		0
i #grappin bloq		0
i #err grappin.		0
S effacer diagnost		

derniere err: indique la dernière faute mécanique, aussi indique sur l'afficheur

err mecanique: nombre d'erreurs mécaniques depuis la dernière remise à zéro.

detect avant: le système indique un problème avec le switch en avant.

detect gauche: le système indique un problème avec le switch de côté.

err retour: le système indique un problème pendant le retour (SW1 et/ou SW2).

det'bas bloq: le système indique que SW4 reste fermé.

det'bas ouv: le système indique que SW4 reste ouvert.

err descendre: ça prend trop longtemps avant que SW4 est détecté. C'est peut-être causé par l'obstruction d'un mouvement;

det'haut bloq: le système indique que SW3 reste fermé.

det'haut ouv: le système indique que SW3 reste ouvert

err monter: ça prend trop longtemps avant que switch SW3 est détecté. C'est peut-être causé par l'obstruction du mouvement ascendant.

corde cassee: le système indique que la corde est cassée.

grappin bloq: le système indique que le grappin ne descend pas..

err grappin: quand un circuit de grappin ouvert ou un court-circuit est détecté pendant le départ du jeu ou pendant le jeu.

effacer diagnost: mettre à zéro les diagnostiques susmentionnés. C'est nécessaire d'effacer les diagnostiques après chaque faute, afin d'obtenir une idée correcte des dernières fautes.

Auto testes

AUTO TESTES		
T type bobine		3
T replacm. corde		
T cycle mecanique		
T teste des lampes		
T distributeur		
i monnaie	00000000	
i commande	00000000	
i chariot	00000000	
i extensio	00000000	
i donees (ad=0)		0

type bobine: pendant allumer la grue, la bobine est mesurée. Le type est indiqué par un chiffre.

- 0 = erreur
- 2 = type small
- 3 = type medium
- 4 = type large
- 5 = type big one

Problèmes avec les câbles ou le grappin sont souvent à la base des résultats fautifs.

Poussez sur T pour re-tester. Le chiffre indiqué doit s'accorder avec le type de bobine.

remplacement de la corde: 2 fonctions:

1 Remplacement de la corde

- Poussez sur T
- Dirigez la corde jusqu'à elle est déroulée complètement
- Installez la nouvelle corde sur les roues (vous pouvez bloquer le moteur). Accrochez le nœud derrière l'échancrure dans le tambour d'enroulement, tirez légèrement à la corde jusqu'à la corde commence à bobiner.
- Le moteur s'arrêtera automatiquement.

2. Détacher une corde mal bobiné

- Poussez sur T
- le moteur tendra la corde et la poulie sera déroulée.
- Maintenant vous pouvez mettre la corde dans la bonne sens.
- Poussez de nouveau sur T et conduisez la corde pendant elle s'enroule.

cycle mécanique: un cycle mécanique complète (le switch de balance SW4 n'est pas testé)

teste des lampes: les lampes de la commande allument et éteint l'un après l'autre

distributeur: le distributeur optionnel paie 1 objet

monnaie: contrôle du monnayeur / lecteur des billets

commande: contrôle des switches des boutons/manettes

chariot: contrôle des switches du chariot

extensions: contrôle des extensions par ex.: ir-détection

donées: contrôle de l'Intelli Link

Les lignes d'information ci-dessus vous informent si l'input de l'Intelli Controller est bien activé (=1) ou pas (=0). Les inputs sont comptés de droite à gauche.

Le changement de l'input doit être visible, et seulement à 1 position.

Ce menu peut vous aider avec la localisation et la solution des problèmes.

Régler la force de prendre

Remarque: par le magnétisme permanent du centre d'un grappin, ce n'est pas possible d'utiliser de la marchandise avec du matériel magnétique. Il collera sur le centre !

Après vous avez choisi un grappin qui correspond avec la marchandise, vous faites la suivante : Allez au menu REGLAGES DU GRAPPIN.

Commencez avec le réglage 'force de prendre...70%' et 'force de tenir...35%' (réglage standard).

Réglez 'la force de tenir' :

- Prenez la marchandise entre les griffes et poussez sur le bouton T (test).
- Le grappin se fermera
- Réglez la force ainsi que le grappin ne peut justement pas tenir la marchandise.
- Augmentez la force de tenir avec le bouton "+", diminuez la force de prendre avec le bouton "-".
- Attention, c'est seulement approximativement. Quand vous jouez, vous verrez que vous devez encore régler.

Réglez 'la force de prendre' :

- Commencez avec le double de la force de tenir
- Mettez la marchandise entre les griffes
- Poussez sur Test et le grappin fermera
- Maintenant le grappin doit tenir la marchandise sans problèmes, sinon vous devez augmenter la force.

Remarque :

Nous vous conseillons de ne pas utiliser la force de prendre maximum si ce n'est pas nécessaire. Utilisez seulement la force nécessaire afin d'avoir un joli jeu.

Ensuite, vous réglez le temps de prendre :

- Ce temps indique la durée de la force de prendre. Si ce temps est passé, la force de prendre change dans la force de tenir.
- Avec ce réglage vous réglez la hauteur avant que le grappin lâche la marchandise.
- Allumer la fonction 'Temps de prendre au hasard' augmente le temps de prendre avec une valeur entre 0,1 et 0,5 secondes. Si vous désirez cette fonction, vous réglez d'abord la grue sans cette fonction. Si vous avez un bon temps de prendre, ce temps sera diminué avec 0,5 secondes et cette fonction est allumée p.ex. la durée du prendre est réglée a 1.2 sec, après on diminue ce temps avec 0.5 sec et on allume cette fonction. A cause de ça la durée de prendre balance entre 0.7 et 1.2 sec.
- Cette fonction est utilisée afin d'avoir un jeu varié. La marchandise tombera aux différents moments/hauteurs.

Il est important de jouer quelques jeux. Ainsi vous voyez si la grue est réglée comme vous voulez. Vous pouvez utiliser les fonctions " jeu avec force de tenir " (la marchandise ne peut pas être gagnée) et " jeu avec force de prendre " (la marchandise doit être gagnée). La plupart des jeux doivent être jouée avec " jeu avec force de tenir ", parce qu'avec cette fonction la marchandise ne peut pas être gagnée est c'est la fonction la plus importante pour vérifier si vous avez le jeu de vous désirez.

Pendant ces jeux de testes, les fois gagnantes ne sont pas enregistrée. Les compteurs et les régulateurs ne sont pas influencés.

Vous pouvez suivre la valeur immédiate de la force de prendre et donc aussi le passage de la force de prendre à la force de tenir dans la ligne d'information " Indicateur ".

Signaux d'erreur et d'attention.

Vous pouvez voir les avertissements et les signaux d'erreur sur l'Intelli Programmer. Ils apparaissent quand une fonction mauvaise est constatée. Vous pouvez les effacer par pousser sur 'S'. Ainsi vous effacez le signal mais pas l'erreur même.

Erreur

Le monnayeur est bloqué parce que la bonne fonction de grue n'est pas garantie. D'abord vous devez résoudre le problème et effacer le signal avant que le jeu puisse recommencer.

Attention

Information sur des problèmes.

Vous pouvez continuer à jouer sans résoudre le problème.

! ATTENTION:
porte ouverte.
Poussez S pour cont.

Display code: 2

Cet avertissement apparaît quand la porte est ouverte. Attention : c'est une option qui n'est pas installée sur le modèle standard. C'est utilisé pour le stock management

via l'Intelli Link.

Pour plus d'info, contactez Elaut ou un distributeur agréé.

!ATTENTION:
prix du jeu trop haut
(revoit les réglages
du credit)
poussez le S pour
continuer

Display code: 4

Le nombre de crédits n'est pas en relation à la valeur de la monnaie ou, par exemple, le canal de référence est fautive.

Veuillez contrôler le "réglage du crédit "

! ATTENTION:
compteurs
comptabilite deborde
(efface d'abord)
Poussez le S.pour
continuer

Display code: 5

Les compteurs électroniques de la comptabilité sont trop hauts.

! ATTENTION: :
compteurs d'argent
deborde (efface
d'abord)
Poussez le S.

Display code: 6

Les compteurs électroniques de la boîte d'argent sont trop hauts.

! ATTENTION:
change de paramètre
introduit des
fautes de compteurs
Efface-les

Display code: 7

Vous avez changé un paramètre qui influence les compteurs mécaniques.

Cette faute est enregistré dans le menu " diagnostiques " mais seulement effacé ensemble avec la comptabilité.

! ATTENTION:
Force du grappin
(temporaire) pas
garantie
Poussez le S pour
continuer

Display code: 8

Par raccordement mauvais ou des fluctuations de tension, la force du grappin ne peut pas être réglée comme il faut.

! ATTENTION:
trop joue sans gagner
contrôlez les
réglages, grappin ,
détecteur

Display code: 9

Ca prend trop long avant qu'un jeu gagné est enregistré. Veuillez contrôler les réglages dans le menu "INFORMATION DE PAIEMENT" et vérifiez aussi la bonne fonctionnement du détecteur.

! ATTENT.: grappin
trop fort! Change -5%
ou de type.
Poussez S pour cont."

Display code:10

Cet avertissement apparaît quand il y a trop de gagnes de hasard.

! ATTENTION:
Paiement plus de 100%
Contrôlez le réglage
du grappin. Relance
regulateur

Display code: 12

Le paiement est plus de 100%. Veuillez contrôler le réglage du grappin et tenez à l'œil le payement. Quand le problème continue, il y a une signale d'erreur.

! ATTENTION :
monnayeur ou lecteur
des billets bloqué.
Pousser le s pour
continuer.

Display code: 13

Le monnayeur ou le lecteur des billets a détecté un problème.

! ATTENTION:
détecteur ouvert ou
defectueux poussez le
S pour continuer

Display code: 14

Pendant la mise en marche de la grue, le détecteur est actif. C'est possible qu'il y a un objet dans le " trou des prix " ou qu'il y a un problème avec le détecteur. Remarque : la commande ne peut pas définir si le

détecteur marche bien.

! ATTENTION : objets
ou distributeur
presque vide

Display code: 15 Cet avertissement apparaîtra quand le nombre des prix réglés dans le menu "objets/distrib. alarme" est dépassé.

! ATT: mecanique
fonctionem critique.
Voit diagn.mecanique
pour information.
Voit diagn.mecanique!

Display code: 16-26

Une faute mécanique est détectée. Vous pouvez la contrôler dans le menu 'Diagn. Mécaniques'.

**! ERREUR: compteur pas branche ou circuit defectueux
Poussez le S pour continuer**

Display code: 31

La commande ne peut pas réajuster les compteurs ou est en panne.

**!ERREUR distributeur paiement n'était pas enregistré a temps
Pousser le S pour continuer**

Display code: 32

Le distributeur des tickets n'a pas payé ou n'a rien détecté. Contrôlez s'il y a encore des tickets ou que rien ne bloque le détecteur.

**! ERREUR : Paiement trop haut. Contrôlez les réglages du grappin.
Relance regulateur**

Display code: 33

Le paiement est trop élevé pendant un certain temps. Corriger n'est pas possible. Contrôlez les réglages du grappin et du régulateur de paiement. Relance régulateur avant de continuer à jouer.

**! ERREUR : grappin circuit ouvert mesure
poussez le S pour continuer**

Display code: 36

Le grappin est en panne, d'un type méconnaissable ou le câblage est rompu. Faites la réparation et réallumez la grue ou utilisez la fonction " type de grappin " dans le menu " Auto testes " pour tester le grappin. Un type entre 1

et 4 est valable.

**! ERREUR : grappin circuit raccourci mesure
poussez le S pour continuer**

Display code: 37

Le grappin est en panne, d'un type méconnaissable ou le câblage est rompu. Faites la réparation et réallumez la grue ou utilisez la fonction " type de grappin " dans le menu " Auto testes " pour tester le grappin. Un type entre 1 et 4 est valable.

**! ERREUR: mecanique probleme en descendant detecte.
Voit diagn.mecanique!**

Display code: 38

Une faute pendant le descend du grappin est détectée. Allez au menu diagn. Mécaniques. Ils vous donneront une indication du problème, ainsi que vous pouvez le résoudre facilement.

**! ERREUR: mecanique probleme en montant detecte.
Voit diagn.mecanique!**

Display code: 39

Une faute pendant que le grappin monte est détectée. Allez au menu diagn. Mécaniques. Ils vous donneront une indication du problème, ainsi que vous pouvez le résoudre facilement.

**! ERREUR: mecanique fonction. en avant problematique.
Voit diagn.mecanique!**

Display code: 40

Une faute pendant que le chariot revient en avant est détectée. Allez au menu diagn. Mécaniques.

**! ERREUR: mecanique
fonction. a gauche
problematique.
Voit diagn.mecanique!**

Display code: 41

Une faute pendant que le chariot revient de côté est détectée. Allez au menu diagn. Mécaniques. Ils vous donneront une indication du problème, ainsi que vous pouvez le résoudre facilement.

Ils vous donneront une indication du problème, ainsi que vous pouvez le résoudre facilement.

**! ERREUR: mecanique
probleme general
pendent la retour.
Voit diagn.mecanique!**

Display code: 42

Une faute pendant que le chariot revient est détectée. Allez au menu diagn. Mécaniques. Ils vous donneront une indication du problème, ainsi que vous pouvez le résoudre facilement.

Réglages et erreurs supplémentaires (The Big One)

Dans la programmation du The Big One, il y a quelques fonctions en plus :

Réglages du jeu

```
REGLAGES DU JEU
duree du jeu      30s
4 directions     OUI
mode de commande  0
saut du chariot  OUI
jouer par etape  NON
retour diagonal  OUI
descendre apres  0
detecteur malin  OUI
mode porte gagn  OUI
mode parte gagn  0
limite credit    25
limite insert.   14.0
```

mode porte gagn: 3 options possibles :

- **0 = manuel** : le joueur peut prendre le prix. Cependant il pourra continuer le jeux sans devoir enlever le prix.
- **1 = semi-automatique** : il y aura un signal "call attendant". Ensuite l'exploitant doit enlever le prix de la grue. Le joueur ne pourra pas continuer à jouer avant que le prix soit enlevé.
- **2 = automatique** : le joueur peut seulement continuer à jouer après l'enlèvement du prix. Le joueur peut le faire lui-même.

Vitesses moteur

```
VITESSES MOTEUR
en avant         100%
a cote           70%
en haut          50%
en bas           50%
```

Chez le The Big One, la vitesse du moteur pour monter et descendre peut être réglée séparément même si c'est le même moteur.

Diagnostiques

```
DIAGNOSTIQUES
i dern. monnaie  4
i err. compteurs 0
i err. monn/bill 0
i err. distribut 0
i err. paiement  0
i err pte gagne  0
i err donees     0
S effacer diagnost
```

err pte gagn.: signal d'erreur de la porte gagnante.

Auto testes

```
AUTO TESTES
T type bobine      3
T replacm. corde
T cycle mecanique
T teste des lampes
T distributeur
T lacher le frein
T avance pte gagn  0
i monnaie          00000000
i commande         00000000
i chariot          00000000
i extensio         00000000
i donees (ad=0)    0
```

lâcher le frein : le frein lâche et le grappin descend par son propre poids.

avance pte gagn : poussez sur T pour tester la porte.

Erreur

**! ERREUR: acces pte
gagn bloque. Poussez
S.(voiez AUTOTESTES
pour corriger)**

Display code: 43

Il y a un problème avec la porte gagnante. Vous pouvez faire une correction dans le menu Autotestes.

