

Info-Dokument Nr. 2004

Fair.net-Commander

Spielerkennung konfigurieren

Bearbeitungsstand 23.01.2012, 20:02:43

Wichtiger Hinweis

Für Schäden die aufgrund der nachfolgend beschriebenen Maßnahmen entstehen, übernehmen wir keine Haftung!

Einleitung

Die Automatenvernetzungs-Box verfügt über insgesamt vier physische (je zwei analoge und digitale) und eine Software-Spielerkennung. Die Auswertungsparameter können im Fair.net-Commander in der Automatenkonfiguration für jeden Automaten individuell festgelegt werden.

Anschlüsse an der Automatenvernetzungs-Box

Die Spielerkennungs-Anschlüsse sind im Bild farbig markiert.



Fair.net Automatenvernetzungs-Box
Anschlüsse von links nach rechts

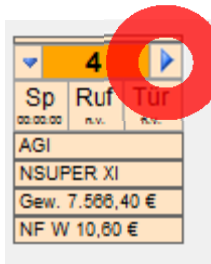
- Digital 1
- Digital 2
- Analog 1
- Analog 2

Wichtiger Hinweis

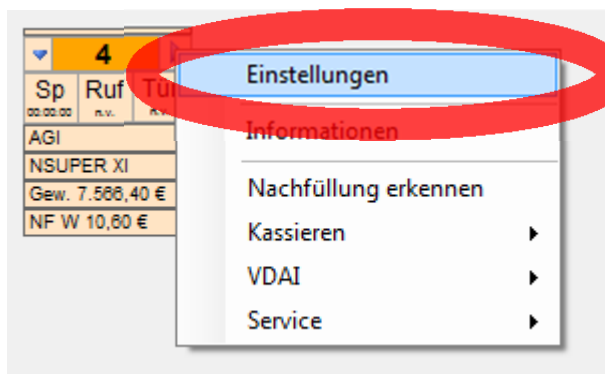
Auf den Etiketten der Automatenvernetzungs-Box V1 und V1.1 sind die Bezeichnungen *analog* und *digital* vertauscht.

Vorgehensweise im Fair.net-Commander

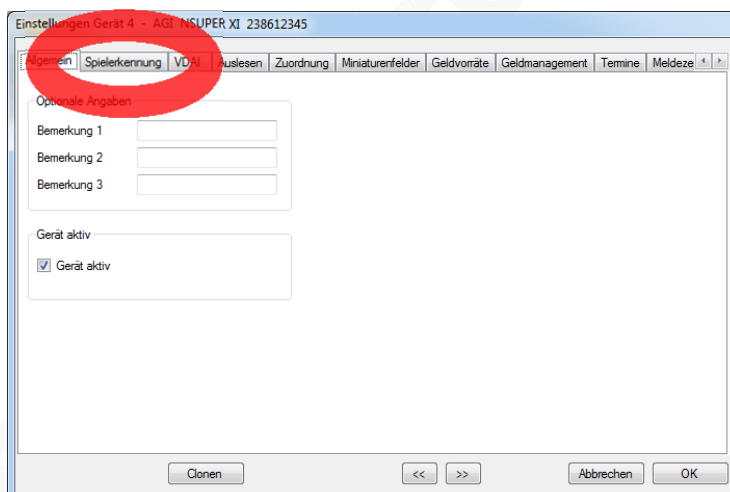
Die Spielerkennungs-Konfiguration wird wie nachfolgend beschrieben aufgerufen.



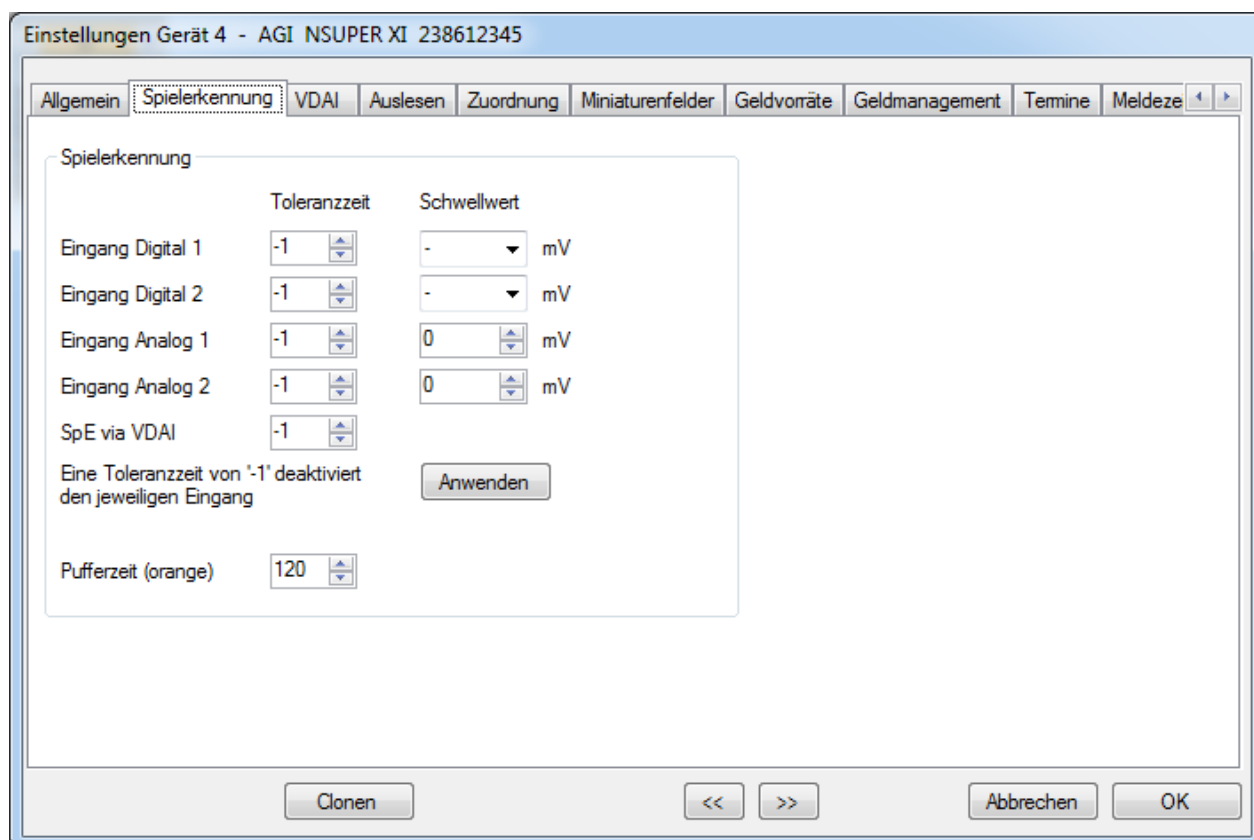
Fair.net Commander - Spielstätte - Ansicht angeordnet
Klick mit rechter Maustaste auf das Pfeilsymbol



Fair.net Commander - Kontextmenü der Automatenminiatur
Klick auf *Einstellungen*



Fair.net Commander - Automaten-Konfiguration
Klick auf Karte *Spielerkennung*



Fair.net Commander - Automaten-Konfiguration

Toleranzzeit

Die Toleranzzeit gibt an, wie viele Sekunden nach dem Erkennen eines Signals (s. Schwellwert) der Gerätestatus *bespielt* angenommen wird. Während der Toleranzzeit leuchtet die Spielanzeige grün. Ein Wert von -1 deaktiviert den Eingang.

Schwellwert

Der Eingang erkennt ein gültiges Signal, wenn die anliegende Spannung größer als der eingestellte Schwellwert ist. Dieser wird immer in mV angegeben.

Bei den digitalen Eingängen (Komparator-Eingänge) wird der Schwellwert aus einer Liste ausgewählt. Die digitalen Eingänge sind besonders für die Auswertung von Spielimpulsen und Tastenbeleuchtungen geeignet.

Bei den analogen Eingängen (AD-Wandler) kann der Schwellwert frei eingegeben werden (wird ggf. geringfügig auf- oder abgerundet). Die analogen Eingänge sind besonders für die Auswertung von NF-Signalen (Lautsprecher) geeignet.

Ohne die Angabe eines Schwellwertes kommt die Erkennung der Spielimpulse auf der VDAI-Schnittstelle aus. Hier ist nur die Angabe der Toleranzzeit notwendig. Diese Art der Spielerkennung wird derzeit nur von „Sonnen“-Automaten unterstützt.

Pufferzeit

Die Pufferzeit gibt an, wie viele Sekunden nach dem kein neues Spiel erkannt wurde die Spieldauer gelöscht wird. Während der Pufferzeit leuchtet die Spielanzeige orange.