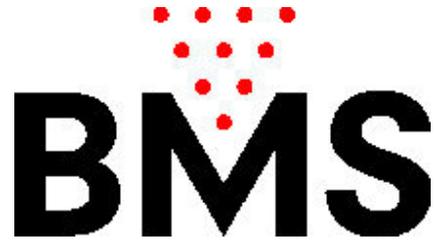


Bedienungshandbuch für das Auswertungssystem Optika



Bedienungshandbuch für das Auswertungssystem Optika
Version USA5_4

Inhaltsverzeichnis

[Einführung](#)

[Liste der OPTIKA-Befehle](#)

[Spezielle OPTIKA-Befehle](#)

- (A) [Open Bowling](#)
- (B) [Open Bowling mit No – Tap](#)
- (C) [Fehlerkorrektur](#)
- (D) [Reihenfolge der Spieler Ändern](#)
- (E) [Korrektur der Namen und der Daten der Spieler](#)
- (F) [Spieler entfernen oder hinzufügen](#)
- (G) [Spieler überspringen \(während des Spieles\)](#)
- (H) [Später oder verletzter Spieler](#)
- (I) [Blind](#)
- (J) [Pacer](#)
- (K) [Nachspielen \(später oder verletzter Spieler\)](#)
- (L) [Liga Bowling](#)
- (M) [Bingo, Python, Pferde- u. Autorennen, Black Jack, Dart, EUROLIGA, Strike-Race, 5-Frame Open](#)
- (N) [Programmierung der Einstellungen](#)
- (N1) [Farbeinstellung](#)
- (N2) [Grafiken](#)
- (N3) [Programmierung der Bahnparameter](#)
- (N4) [Relais Aus- und Eingänge bei Seilkamera](#)
- (N5) [Seil-Optika](#)
- (O) [Testen und Kalibrierung der CCD-Kameras](#)
- (Q) [Spielspeicher](#)

[Wichtiger Hinweis](#)

EINFÜHRUNG

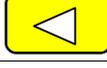
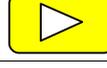
Diese ist eine visuelle Anleitung Tasten zu drücken gefolgt von Instruktionen: z. B.

Drücken:		überspringen	bedeutet, dass beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen, um die beschriebene Funktion einzuleiten.
-----------------	---	---------------------	---

LISTE DER OPTIKA-BEFEHLE

		Liste aller z. Zt. verfügbaren Spielmöglichkeiten: OPEN OPEN-5 LIGA MOONLIGHT OPEN MULTIGAME OPEN BINGO, PYTHON (auf Seite 2) AUTORENNEN, PFERDERENNEN (auf Seite 2) BLACK JACK, DART (auf Seite 2) EUROLIGA (auf Seite 2)
		Spielbeginn in OPEN. Zur nächsten Eingabe-Ebene, zu Beenden oder zum Speichern
		Bestätigung einer Eingabe.
		Wechseln zum Korrektur-Modus.
		Eingaben löschen.
		Beenden einer Eingabe im Programmier-Modus
		Nach KORREKTUR: Position des Cursors fixieren.
		Während des Spieles: Spiel beenden.
		Beim WAIT SCREEN: Wiedererstellen des letzten Spieles.
		Spiel vom Anfang an wiederholen.
		Zoom EIN und AUS. Anzeige von 5 oder 10 frames.
		Überspringen eines Spielers.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

	Anzeige ändern	Resultat löschen vom letzten Wurf beginnend.
	FOUL	Wurf als FOUL markieren.
	STRIKE	Wurf als STRIKE markieren.
	SPARE	Wurf als SPARE markieren.
	SPLIT	Wurf als SPLIT markieren.
	M	Ein FAST RESET des Pinsetters (MAGIC RESET) auslösen. Bei Seilautomaten "Vollstellen".
	O	Letzter Wurf nochmals stellen (nur bei Seil-Optika und GS96-Optika). (Auge+Null)
	S	Wenn auf Bahn links u. rechts ein Open läuft und im selben Frame befindlich, in den Liga-Modus wechseln.
		Bahn links u. rechts vertauschen. Auf beiden Bahnen muss OPEN oder LIGA Spiel im Gange sein.
		Spilspeicher aufrufen. Arbeitet nur im wenn beide Schirme sich im Grundzustand (Waitscreen)
		Spiele im Spilspeicher der Reihe nach aufrufen
R		Service rufen (arbeitet nur während des Spieles)
		Cursor auf und ab bewegen.
		Cursor nach links und nach rechts bewegen.

SPEZIELLE OPTIKA-BEFEHLE

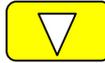
	D	DEUTSCH als Dialogsprache setzen.
	E	ENGLISH als Dialogsprache setzen.
	F	FRANZÖSISCH als Dialogsprache setzen.
	I	ITALIENISCH als Dialogsprache setzen.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

	(nach oberer Eingabe)	KALIBRIERUNG der CCD-Cameras.
	(nach oberer Eingabe)	Zur nächsten Kalibrierungsstufe.
	(nach oberer Eingabe)	Kalibrierungsmenu beenden.
	    	Programmierung der Optika-Einstellungen

A) OPEN BOWLING (ohne Optionen)

1) BEGINNEN EINES SPIELES:

Beginnen eines Spieles durch drücken von:		Der Monitor fordert auf, die Namen der Spieler einzutippen: Bitte beachten, dass wenn mehr als 6 Spieler eingetippt werden, diese gleichmässig verteilt und jeweils während des Spieles aufgerufen werden.			
Den 1. Namen eintippen, dann:		den 2. Namen eintippen, dann:		usw. Wenn alle Namen, eingetippt:	 drücken

2) AM ENDE EINES SPIELES:

Fortsetzen mit den gleichen Spielern:		drücken oder eine Kugel werfen. Neues Spiel mit anderen Spielern beginnen, :			drücken, dann gemäss Abs. 1.
---------------------------------------	---	--	--	---	------------------------------

A1) OPEN BOWLING (mit Optionen)

1) BEGINNEN EINES SPIELES:

Beginnen eines Spieles mit Optionen:		drücken: der Monitor zeigt die verschiedenen. z.Zt. vorhandenen Spiele an: OPEN, LIGA, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, LIJN und HILFE..			
Gewünschtes Spiel mit:		markieren. Wenn Spiel markiert,			
weiter durch drücken von:		Der Monitor fordert auf, die Namen der Spieler einzutippen: Bitte beachten, dass wenn mehr als 6 Spieler (max. 18) eingetippt werden, diese gleichmässig verteilt und jeweils während des Spieles aufgerufen werden.			

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

den 1. Namen eintippen, dann:		Die 1. Option eintippen (ID-Nr.), dann:		usw.. Wenn alle Namen und Optionen eingetippt:		drücken.
-------------------------------	---	---	---	--	---	----------

LISTE DER OPTIONEN:

- 1) ID-Nr. : Identifikationsnummer des Spielers eintippen
- 2) HDCP : Handicap des Spielers eintippen
- 3) SERIE : Vorherige(s) Spielresultat(e) eintippen
- 4) NO-TAP : NO-TAP Nummer: 7, 8 oder 9 eintippen
- 5) SPEC. : Specials wie folgt eintippen:
 - L für LATE (verspätet)
 - B für BLIND gefolgt vom Resultat, z. B.: B190
 - P für PACER
 - J um die BUNGEE-Vorrichtung zu aktivieren

BEMERKUNG: Um Eingabeschritte zu überspringen, z. B. um vom HDCP des Spielers Nr. 1 direkt zum Namen des Spielers 2 zu gelangen, Tastenkombination:

		drücken.
--	--	----------

2) AM ENDE EINES SPIELES

Fortsetzen mit den gleichen Spielern:		drücken oder eine Kugel werfen. Neues Spiel mit anderen Spielern:			drücken, dann gemäss Abs. 1.
---------------------------------------	---	---	--	---	------------------------------

B) OPEN Bowling mit No - TAP (gleicher NO-TAP Wert für alle Spieler)

Gleiche Schritte wie unter A), dann **NO-TAP** Option (für alle Spieler gleich) wie folgt eingeben:

		Gibt STRIKE wenn 7 Pins nach dem 1. Wurf gefallen .sind
		Gibt STRIKE wenn 8 Pins nach dem 1. Wurf gefallen sind.
		Gibt STRIKE wenn 9 Pins nach dem 1. Wurf gefallen sind.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

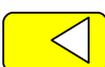
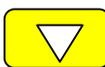
		Löschen der NO-TAP Option.
---	---	----------------------------

C) WURFKORREKTUR

1) Resultatskorrektur nach dem letzten Wurf:

	drücken gefolgt von Taste 0 bis 9 oder X für STRIKE, S für SPARE, F für FOUL und 0 für SPLIT, SPACE für LÖSCHEN, dann:		drücken. Das korr. Resultat wird markiert
---	--	---	---

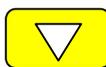
2) Resultatskorrektur allgemein:

	drücken, dann Cursor unter dem zu korrigierenden Resultat setzen mit:		oder:		oder:		oder:	
---	---	---	-------	--	-------	---	-------	---

dann Taste 0 bis 9 oder X für STRIKE, S für SPARE, F für FOUL und 0 für SPLIT, SPACE für LÖSCHEN drücken, dann:		drücken. Das korr. Resultat wird markiert
---	--	---

D) ÄNDERN DER REIHENFOLGE DER SPIELER (während des Spieles)

WICHTIG: Die Reihenfolge der Spieler kann nur geändert werden, wenn die Spieler sich im gleichen Frame befinden!

		Cursor zum zu "verschiebenden" Spieler durch drücken der Tasten :			bringen.
---	--	---	--	---	----------

Dann die folgenden Tasten drücken:			Gewünschte Ordnungszahl wo der Spieler eingereiht werden muss eintippen .
------------------------------------	---	---	---

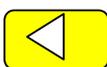
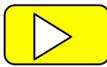
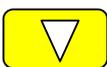
z. B. wenn Spieler Nr. 1 Spieler Nr. 5 werden muss ist 5 zu drücken (Spieler Nr. 5 wird automatisch Spieler Nr. 1), dann:

	drücken
---	---------

E) KORREKTUR DER NAMEN UND DER DATEN DER SPIELER

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Namen und Daten korrigieren:		drücken, dann wieder:		Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor unter den zu korrigierenden Namen oder Data setzen durch drücken der Tasten:
------------------------------	---	-----------------------	---	--

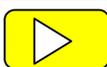
	oder:		oder:		oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	-------	---	-------	---	-------	---	------------------------------------	---	---

Dann die entsprechenden Tasten für die Änderungen drücken. Wenn Korrektur fertig:		drücken.
---	---	----------

F) SPIELER ENTFERNEN oder HINZUFÜGEN:

1) Entfernen von Spielern:

Namen und Daten entfernen:		drücken, dann wieder:		Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor unter den zu entfernenden Namen oder Data setzen durch drücken der Tasten:
----------------------------	---	-----------------------	---	--

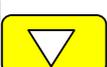
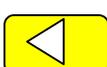
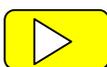
	oder:		oder:		oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
--	-------	--	-------	--	-------	--	------------------------------------	--	--

dann Namen und Daten entfernen durch drücken von:		Wenn fertig, Spiel fortsetzen durch drücken von:	
---	---	--	---

2) Hinzufügen von Spielern:



Namen und Daten hinzufügen:		drücken, dann wieder:		Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor zur nächsten freien Zeile bringen durch drücken der Tasten:
-----------------------------	---	-----------------------	---	---

	oder:		oder:		oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	-------	---	-------	---	-------	---	------------------------------------	---	---

Dann die neuen Namen und Daten eintippen. Wenn fertig, zum Spiel zurück durch drücken der Taste:	
--	---

G) SPIELER ÜBERSPRINGEN (während des Spieles)

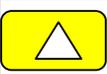
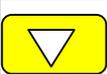
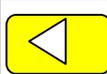
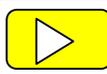
Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Spieler überspringen durch drücken der Tasten:		ÜBERSP RINGEN	Der übersprungene Spieler wird mit "S" markiert.
--	---	--------------------------	--

"S"-Markierung LÖSCHEN durch drücken der Tasten:		ÜBERSP RINGEN
--	---	--------------------------

H) SPÄTER oder VERLETZTER SPIELER

Markieren eines Spieler als LATE:	HILFE	drücken, dann wieder:	HILFE	Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor zur Linie des LATE-Spielers bringen durch drücken der Tasten:
-----------------------------------	--------------	-----------------------	--------------	---

	oder:		oder:		oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	-------	---	-------	---	-------	---	------------------------------------	---	---

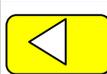
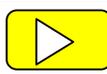
bei der Position "SPEC." die abgebildete Taste drücken:	L	dann:	EINGABE	dann:	START
---	----------	-------	----------------	-------	--------------

I) BLIND

Diese Bezeichnung wird verwendet, um ein abwesender Spieler zu ersetzen. Sein Durchschnitt wird eingegeben und OPTIKA addiert ihn dann nach jedem Frame zum Team-Total.

- 1) Spieler als **BLIND** eingeben: gleiches Vorgehen wie unter A1)
- 2) Spieler als **BLIND** eingeben wenn die Namen schon eingetippt oder wenn das Spiel bereits angefangen ist, vorgehen wie folgt:

Markieren eines Spieler als BLIND:	HILFE	drücken, dann wieder:	HILFE	Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor zur Linie des BLIND-Spielers bringen durch drücken der Tasten:
------------------------------------	--------------	-----------------------	--------------	--

	oder:		oder:		oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	-------	---	-------	---	-------	---	------------------------------------	---	---

Bei der Position "SPEC." die abgebildete Taste drücken:	B	gefolgt vom BLIND-WERT, z.B: B210, dann:	EINGABE	dann:	START
---	----------	--	----------------	-------	--------------

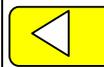
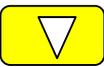
J) PACER

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Der Pacer wird verwendet, um die Gleichmässigkeit des Spieles zu gewährleisten. Sein Score wird nicht dem Team-Total addiert.

- 1) **Spieler als PACER eingeben: gleiches Vorgehen wie unter A1)**
- 2) **Spieler als PACER eingeben wenn die Namen schon eingetippt oder wenn das Spiel bereits angefangen ist, vorgehen wie folgt:**

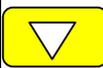
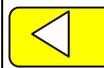
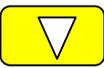
Markieren eines Spieler als PACER:	HILFE	drücken, dann wieder:	HILFE	Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor zur Linie des PACER-Spielers bringen durch drücken der Tasten:
------------------------------------	--------------	-----------------------	--------------	--

 oder:	 oder:	 oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	---	---	---	------------------------------------	---	---

Bei der Position "SPEC." die abgebildete Taste drücken:	P	dann:	EINGABE	dann:	START
---	----------	-------	----------------	-------	--------------

K) NACHHOLEN EINES SPÄTEN ODER VERLETZTEN SPIELERS

Nachholen eines LATE-Spielers:	HILFE	drücken, dann wieder:	HILFE	Alle Namen und Daten der Spieler werden angezeigt: Cursor zur Linie des LATE-Spielers bringen durch drücken der Tasten:
--------------------------------	--------------	-----------------------	--------------	---

 oder:	 oder:	 oder:		oder, um Eingaben zu überspringen:		
---	---	---	---	------------------------------------	---	---

Bei der Position "SPEC." die bestehende L durch drücken der Taste:	DEL	löschen, dann:	EINGABE	dann:	START
--	------------	----------------	----------------	-------	--------------

Der "späte" Spieler bleibt aktiv bis der Gleichstand erreicht ist. OPTIKA setzt dann das Spiel mit der normalen Reihenfolge fort.

L) LIGA-BOWLING auf ALTERNIERENDEN BAHNEN

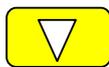
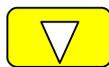
Spiel in LIGA durch drücken der Taste:	HELP	Der Monitor LINKS zeigt alle z. Zt. verfügbaren Spielarten an: OPEN, LEAGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, LIJN und HILFE..
--	-------------	--

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

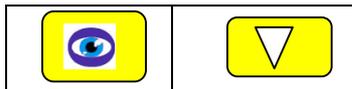
LIGA durch drücken der Taste:		auswählen:
-------------------------------	---	------------

Wenn LIGA ausgewählt, Taste:		drücken: der Monitor LINKS zeigt die Aufforderung an, den Namen des 1. TEAMS einzutippen. Nach dem Eintippen:
------------------------------	---	---

Taste:		drücken: der Monitor LINKS zeigt die Aufforderung an, die Namen der Spieler und die verschiedenen Optionen einzutippen.
--------	---	---

1. Name eintippen, dann:		1. Option eintippen, dann:		usw. Wenn alle Daten eingetippt, Taste:		drücken
--------------------------	---	----------------------------	---	---	---	---------

BEACHTEN: Eingabeschritte können durch drücken der folgenden Tastenkombination übersprungen werden. (z. B., vom HDCP des 1. Spielers direkt zum Namen des Spielers Nr. 2).



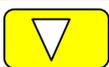
Der Monitor RECHTS zeigt die Aufforderung an, den Namen des 2. Teams einzutippen. Wiederholen aller Eingaben wie oben beschrieben.

Am Ende zeigen die Monitore die folgende Mitteilung: "SPIEL BEGINNEN: START DRÜCKEN". Der Spieler kann Probewürfe absolvieren, dann das Spiel beginnen durch:

drücken der Taste:	
--------------------	---

L1) LIGA BOWLING auf ALTERNIERENDEN BAHNEN (nur ein Team)

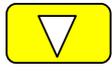
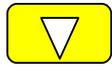
Spiel in LIGA durch drücken der Taste:		Der Monitor LINKS zeigt alle z. Zt. verfügbaren Spielarten an: OPEN, LEAGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, LIJN und HILFE..
--	---	--

LIGA durch drücken der Taste:		auswählen:
-------------------------------	---	------------

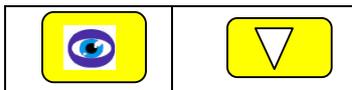
Wenn LIGA ausgewählt, Taste:		drücken: der Monitor LINKS zeigt die Aufforderung an, den Namen des 1. TEAMS einzutippen. Nach dem Eintippen:
------------------------------	---	---

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Taste:		drücken: der Monitor LINKS zeigt die Aufforderung an, die Namen der Spieler und die verschiedenen Optionen einzutippen.
--------	---	---

1. Name eintippen, dann:		1. Option eintippen, dann:		usw. Wenn alle Daten eingetippt, Taste:		drücken
--------------------------	---	----------------------------	---	---	---	---------

BEACHTEN: Eingabeschritte können durch drücken der folgenden Tastenkombination übersprungen werden. (z. B., vom HDCP des 1. Spielers direkt zum Namen des Spielers Nr. 2).



Der Monitor RECHTS zeigt die Aufforderung an, den Namen des 2. Teams einzutippen. Keine Namen eintippen, sondern:

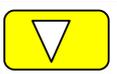
die folgende Tasten drücken:		dann:	
------------------------------	---	-------	---

Am Ende zeigen die Monitore die folgende Mitteilung: "SPIEL BEGINNEN: START DRÜCKEN". Der Spieler kann Probewürfe absolvieren, dann das Spiel beginnen durch:

drücken der Taste:	
--------------------	---

M) BINGO / PYTHON/PFERDE- + AUTORENNEN, BLACK JACK, DART

Spielarten durch drücken der Taste:		suchen. Der Monitor LINKS zeigt alle z. Zt. verfügbaren Spielarten an: OPEN, LEAGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON, AUTO + PFERDE-RENNEN, BLACK JACK und DART.....
-------------------------------------	---	--

BINGO oder Python mit Taste:		anwählen.
------------------------------	---	-----------

Wenn gewählt, Taste:		drückern. Der Monitor LINKS (oder RECHTS) zeigen entweder die Pyramide (BINGO) oder die Schlange (PYTHON). Der Spiel kann beginnen.
----------------------	---	---

Diese Spiele sind sowohl für Anfänger als auch für Gruppen geeignet. Es gibt keine Teams und deshalb keine vorgeschriebene Reihenfolge der Spieler. Die Spiele können als Turnier auf mehreren Bahnen programmiert und gleichzeitig gestartet werden: die Bahn, welche zuerst fertig ist, gewinnt! Das Ziel des Bingo-Spieles ist alle Zahlenkreise in der Pyramide zu markieren. Dies

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

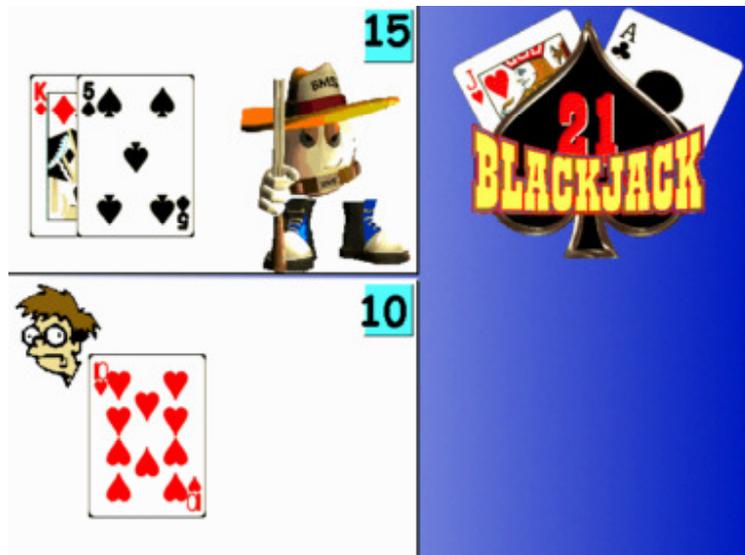
geschieht, wenn die Zahl der gefallen Pins einer noch nicht markierten Zahl in der Pyramide entspricht.

Das gleiche Prinzip gilt auch für das Spiel Python. Das Ziel des Lijn ist anders wie dasjenige des Bingo. Hier muss schon am Anfang die richtige Anzahl Pins gefallen sein, um die erste Zahl der Schlange markieren zu können. Andere (An)zahlen werden nicht angenommen. Als nächste Anzahl muss dann einer der angrenzenden Zahlen entsprechen, sonst kommt man nicht weiter. Das Spiel ist fertig wenn eine durchgehende Markierungslinie die Schlange durchläuft.

Black – Jack

Das Spiel gewinnt derjenige, der mit seiner Punktezahl näher bei 21 liegt, wobei sie nicht darüber liegen darf.

Gespielt wird gegen den Computer, welcher oben (mit Hut und Gewehr dargestellt) als erster eine Karte zieht:



Der Spieler zieht eine Karte, indem er eine Kugel wirft. Das Wurfresultat entspricht der Karte. Der Spieler wirft solange, bis er mit der Punktezahl zufrieden ist, dies ist der Fall, wenn seine Punktezahl ≤ 21 und grösser als diejenige des Computers ist. Danach zieht der Computer bei Bedarf weitere Karten.

Die programmierten Grafiken, die dabei eingespielt werden, können unter dem Ereignis *Bingo End* deklariert werden.

Dart (Cricket):

Ein Spiel für mehrere Personen. Bei dem es darum geht den anderen Spielern Strafpunkte auszuteilen. Das Ziel dieses Spieles besteht darin, möglichst schnell alle Wurfkombinationen 2 Mal zu treffen und mit einem „Smiley“ zu besetzen. Ein Smiley

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

bedeutet, dass man auf entsprechender Position Strafpunkte an alle anderen Spieler austeilt (ausser der Spieler hat die Position mittels Smiley gesichert).

VERA											
Spiel:1											
MAR	Smiley	2	2	2	2	2	2	2	2	Smiley	48
VER	2	Smiley	2	2	2	2	2	2	2	1	39
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pts.											
x.com					www.eurobowling-ieu						

Die Spieler, die ihr Konto (Zu Beginn 50 Punkte) aufgebraucht haben scheiden aus.

MOONLIGHT BOWLING

Spielarten auswählen durch drücken der Taste: (im Block Links oder Rechts)		Der Monitor LINKS (oder RECHTS) zeigt alle z. Zt. verfügbaren Spielarten an: OPEN, LEAGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON, PFERDERENNEN, AUTORENNEN, BLACK JACK, DART, EUROLIGA und HILFE..
Durch drücken der Taste:		Moonlight Open auswählen:
Wenn ausgewählt, Taste: (L/R)		drücken: der Monitor LINKS (oder RECHTS) zeigt die Aufforderung an, die Namen der Spieler einzutippen. Nach dem Eintippen:
Taste: (L/R)		drücken: der Monitor LINKS (oder RECHTS) zeigt das Scoreblatt mit vorgegebenen STRIKES im 3., 6. und 9. Frame

WICHTIG: die vorgegebenen STRIKES können INDIVIDUELL gesetzt oder gelöscht werden. Falls dies gewünscht ist, wie folgt vorgehen:

- LÖSCHEN von eingetragenen STRIKES

Taste ANZEIGE ÄNDERN drücken. Mit einer der PFEIL-Tasten Cursor bis zum

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

gewünschten **STRIKE**-Eintrag bringen, dann Taste **ABSTAND** zum **LÖSCHEN** des **STRIKE**-Zeichens drücken. Beenden mit der Taste **START**.

- HINZUFÜGEN von STRIKES

Taste **ANZEIGE ÄNDERN** drücken. Mit einer der **PFEIL**-Tasten Cursor bis zum gewünschten **STRIKE**-Standort bringen, dann Taste **M** drücken. Beenden mit der Taste **START**.

EURO-LIGA

Die Spielart EURO-LIGA ist gleich wie LIGA und wird nach der Anwahl auch mit den entsprechenden Daten, wie **TEAMS** und **SPIELERNAMEN** programmiert. Anders wie bei LIGA, wird hier kein Bahnwechsel nach jedem Frame vorgenommen.

STRIKE-RACE (nur mit TCP/IP Vernetzung)

Die Spielart STRIKE-RACE ist eigentlich ein OPEN Spiel, wobei mehrere Spieler und Bahnen gegeneinander spielen können. Jeweils bei einem Strike und/oder 9er wird dem im Netzwerk befindlichen Server das Resultat gesendet. Das Server-Programm „Optika-Socket“ visualisiert dann den Punktstand, z.B. mittels eines Beamers.



N) PROGRAMMIERUNG DER EINSTELLUNGEN

Starten des Einstellungsprogrammes:



Menu

Zurueck zu Optika

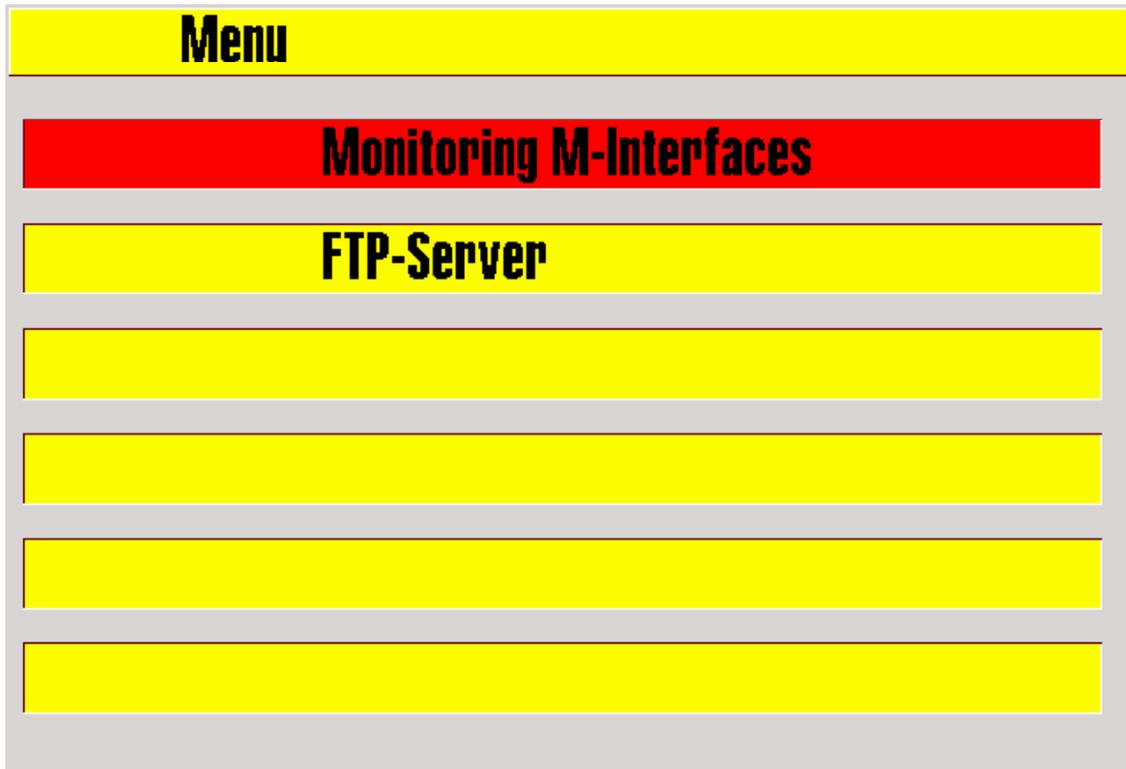
Farb-Einstellungen

Grafik-Einstellungen

Bahn-Einstellungen

PC Neustarten

Kalibration Test-Mode



N1) FARBEINSTELLUNG DER OPTIKA-RESULTATSANZEIGE

Diese Funktion wurde geändert. Bei der neuen Version von Optika wird für jedes Spiel und für jeden Durchgang autom. ein neues Hintergrundbild und Farbschema verwendet.

N2) GRAFIK-MANAGEMENT DER OPTIKA

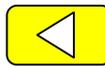
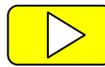
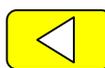
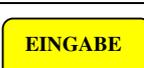
Diese Eigenschaft der Optika erlaubt die **direkte** Verwaltung der gespeicherten Graphiken. Den Menüpunkt **Grafik-Einstellungen** auswählen und START drücken

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

1 : LOGO.FLC	10BAG1.FLC	CYCLE_F.FLC	CYCLE_D.FLC	<p>Augewählte Graphik, die mit ENTER angesehen, dann mit HILFE ins EREIGNIS Nr. 10 kopiert werden kann</p> <p>Liste der auf dem Hard-disk des Bahncomputers gespeicherten Graphiken</p> <p>EREIGNIS wo die aufgelisteten Graphiken erscheinen werden</p>
2 : STANDBY1.FLC	10BAG2.FLC	DOUBLE1.FLC	SPARE1.FLC	
3 : LOGO3.FLC	11BAG1.FLC	DOUBLE2.FLC	SPARE2.FLC	
4 :	11BAG2.FLC	DOUBLE3.FLC	SPARE3.FLC	
5 :	BALL.PCX	DOUBLE4.FLC	SPARE4.FLC	
6 :	BMS.PCX	FOUL1.FLC	SPARE5.FLC	
7 :	4BAG1.FLC	FOUL2.FLC	STRIKE1.FLC	
8 :	4BAG2.FLC	GUTTER1.FLC	STRIKE2.FLC	
9 :	5BAG1.FLC	GUTTER2.FLC	STRIKE3.FLC	
10:	5BAG2.FLC	GUTTER3.FLC	STRIKE4.FLC	
11:	6BAG1.FLC	GUTTER4.FLC	TURKEY3.FLC	
12:	6BAG2.FLC	GUTTER5.FLC	0PIN4_T.PCX	
13:	7BAG1.FLC	GUTTER6.FLC	1PIN2_T.PCX	
14:	7BAG2.FLC	LOGO.FLC	1PIN3_T.PCX	
15:	8BAG1.FLC	STANDBY1.FLC	2PIN1_T.PCX	
16:	8BAG2.FLC	LOGO3.FLC	2PIN2_T.PCX	
17:	9BAG1.FLC	STRK5_T.PCX	3PIN_T.PCX	
18:	9BAG2.FLC	0PIN_T.PCX	3PIN2_T.PCX	
19:	PIN1_T.PCX	PERF1.FLC	4PIN1_T.PCX	
20:	CYCLE_E.FLC	PERF2.FLC	9PIN_T.PCX	
19: WAIT-SCREEN		Grafiksatz 0		<p>programmierte Graphiken für das Ereignis 19 (WAIT SCREEN=STAND-BY)</p>

Die rechte Kolonnen listen (einen Teil) aller verfügbaren Graphiken im Speicher auf.
 Die linke Kolonne listet die "zugewiesenen" Graphiken für die entsprechenden Ereignisse auf.
 Dabei können verschiedene Grafiksätze erstellt werden. (Hier für den Grafiksatz 0).
 Die letzte Zeile der Tabelle zeigt die aktuelle ZUWEISUNG, d.h. das Ereignis wonach die dort zugewiesene Graphik erscheinen wird, z. B.: WAIT-SCREEN, FOUL, SPLIT, STRIKE, SPARE usw. Die Bedienung erfolgt wie folgt:

a) Bild markieren oder auswählen:

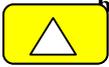
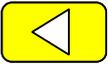
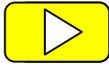
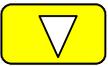
Cursor mit den Pfeiltasten zum gewünschten Bild bringen und "markieren":	 bzw	 bzw	 bzw	
Seiten der Liste der gespeicherten Graphiken mit den Tastenkombiantionen blättern:	 und	 bzw.	 und	
Markierte Graphik ANZEIGEN durch Drücken der Taste:		dann wieder die Taste:		um die Anzeige zu verlassen

b) Markiertes Bild zuweisen oder löschen:

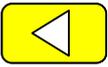
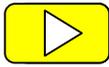
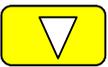
Markiertes Bild in die Zuweisungsliste KOPIEREN durch Drücken der Taste:		oder LÖSCHEN durch Drücken der Taste:	
--	---	---------------------------------------	---

c) Überschreiben eines Bildes in der Zuweisungsliste:

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

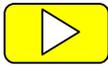
Cursor mit den Pfeiltasten zum gewünschten Bild in der linken Kolonne bringen und "markieren":	 bzw:	 bzw	 bzw	
--	--	--	---	---

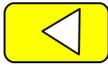
Duermarkieren des Bildes durch Drücken der Taste (der Bildname wechselt die Farbe):	
---	---

Cursor mit den Pfeiltasten zum gewünschten Bild in der rechten Kolonne bringen und "markieren":	 bzw:	 bzw	 bzw	
---	--	--	---	---

Überschreiben das markierte Bild mit dem ausgewählten durch Drücken der Taste:	
--	---

d) Umblättern in der Liste der auf dem Harddisk des Bahncomputers gespeicherten Bilder:

Zur nächsten Seite:		
---------------------	---	---

Zurück zur vorigen Seite:		
---------------------------	--	--

e) Navigieren zwischen den Ereignissen:

Tasten:		 bzw		drücken, um die gewünschten EREIGNISSE anzuwählen.
---------	---	---	---	--

Taste:		drücken zum SPEICHERN und BEENDEN.
--------	---	------------------------------------

N3) PROGRAMMIERUNG DER PARAMETER DER OPTIKA

Damit die OPTIKA mit den verschiedenen Typen von Pinsettern, in verschiedenen Ländern, mit verschiedenen Wünschen und Anforderungen von Betreibern optimal arbeiten kann, können einige Einstellungen und Programmierungen wie im Folgenden beschrieben vorgenommen werden:

Den Menüpunkt **Bahn Einstellungen** auswählen und START drücken

Der linke Monitor zeigt dann eine Reihe von Zeilen an.

Bahn Einstellungen (Detail)	
<i>Messverzögerung Wurf 1 + 2</i>	: 2500 2500
<i>Bahn-Nummer (links)</i>	: 1
<i>Sprache</i>	: Deutsch
<i>Top-5 [0/1/5,6=Loeschen L/R]</i>	: 1
<i>Grafik-Satz</i>	: 0
<i>Abstand Photozelle (cm)</i>	: 30
<i>Graphiken 0-3</i>	: LIGA+OPEN
<i>Geschwindigkeitsanzeige</i>	: LIGA
<i>Tastatur-Typ</i>	: GERMAN
<i>Handicap 0 / % / max</i>	: 200 75 60
<i>Anzeige Bilder in Sek</i>	: 6
<i>Speedlimite</i>	: 0
<i>Anzeige Wartebilder in Sek</i>	: 19

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Vorgehen wie folgt:

Cursor durch drücken der abgebildeten Tasten bewegen:		oder:		oder:		oder:	
--	--	-------	--	-------	--	-------	--

Letzte EINGABE bestätigen durch:		BEENDEN durch:		LÖSCHEN aller neuen Einträge durch drücken von:	
---	--	-----------------------	--	--	--

Messverzögerung 1 + 2	2500 3300	Verzögerungszeiten 1 und 2 eingeben
------------------------------	------------------	--

Zeit, welche die CCD-Camera zu warten hat nachdem die Kugel die zweite Photozelle passiert hat, bevor die Fallmessung ausgeführt wird. Die Zeit ist in Tausendstel von Sekunde angegeben, z. B. 2500 für 2,5 Sek. Zuerst die Zeit des ersten Wurfes, dann die Zeit des zweiten Wurfes.

Bei Optika für die GS96 wird anstelle der Messverzögerung folgende Zeile angezeigt:

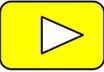
Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Delay after U, O [ms]	650 0	Verzögerungszeiten 1 und 2 eingeben
------------------------------	--------------	--

Verzögerungszeiten für Resultat-Registrierung des Microchips: 650ms nach negativer Flanke des U-Signals wird Messung1 gemacht und falls zweiter Wert 0 wird bei negativer Flanke des O Signals die zweite Messung ausgelöst, ansonsten (Wert>0) wird nach der eingestellten Zeit (ab positiver Flanke) gemessen.

Bahn-Nummer (links)	1	Nummer der Bahn links eintippen
----------------------------	----------	--

Nummer der LINKEN Bahn des durch die OPTIKA kontrollierten Bahnenpaars eingeben.

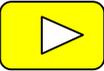
Sprache wählen	DEUTSCH	Gewünschte Sprache anwählen durch drücken der Taste :	
-----------------------	----------------	--	---

TOP-5 (0/1/5,6=Lösch. L/R)	1	TOP-5 aktivieren oder deaktivieren. Mit 5 bzw. 6 den Top-5 auf Bahn Links bzw. Rechts löschen
-----------------------------------	----------	--

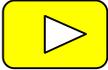
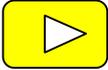
Grafiksatz	0	Aktiver Grafiksatz
-------------------	----------	---------------------------

Ermöglicht das Erstellen von weiteren Grafiksätzen, z.B. den Wert auf 1 setzen, dann in der Grafik-Einstellung eine neue Zuweisung definieren. Es können bis zu 9 Sätze erstellt werden. Die Grafiksätze können dann mit den CCS-Befehlen aktiviert werden, auch während des Betriebes.

KP-Distanz (cm)	30	Standard-Abstand der Photozellen.
------------------------	-----------	--

Symbole	Open+Liga	Gewünschte Einstellung anwählen mit der Taste:	
----------------	------------------	---	---

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Geschwindigkeitsanzeige	Open+Liga	Gewünschte Einstellung anwählen mit der Taste:	
Tastatur-Typ	U S A	Gewünschte Einstellung anwählen mit der Taste:	
Handicap na / % / max	0 0 0	Landesübliche Kennzahlen eintippen.	

Drei programmierbare Werte, NA = nationaler Durchschnitt, P = Prozent und H = max. Handicap, werden hier eingegeben, um den richtigen, gültigen Handicap-Wert automatisch zu berechnen.

Anzeigezeit für Bilder in Sek.	4	Gewünschte Anzeigedauer der Bilder eintippen.
Anzeigezeit für Sparemaker in Sek.	3	Gewünschte Anzeigedauer des Sparemakers eintippen.
Anzeigezeit für Wartezustand in Sek.	15	Gewünschte Anzeigedauer der Bilder im Wartezustand eintippen.

Programmierung der Bahnparameter

Anzeige Laufschrift 0=NEIN/1=JA	: 1
(not assigned)	: 0
Geschwindigkeit: 0=mph, 1=km/h	: 1
Pulszeit Trigger-Relais in mSek	: 1000
Pulszeit Setzen-Relais in mSek	: 1000
Pulszeit Setzen-Rel 10.Frame in mSek	: 12000
Puls Setzen-Relais 10.Frame 0=N/1=J	: 0
Puls EIN Setzen-Relais in mSek	: 5000
Puls AUS Setzen-Relais in mSek	: 1000
Pulszeit Stepper1-Relais in mSek	: 1000
Pulszeit Stepper2-Relais in mSek	: 1000
Pulszeit Ball-Lift-Relais in Sek	: 180
Bumper-Relais: 1=PULS; 0=CONT	: 0

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Laufschrift anzeigen 0/1	1	Gewünschtes eintippen: 1 = Scrolltext EIN 0 = Scrolltext AUS
Geschwindigkeit: 1=mph; 1=km/h	1	Gewünschtes eintippen:
Pulszeit für Trigger-Relais	1000	Erforderliche Pulsdauer zum Triggern des Pinset- ters eingeben: (1000 = 1sec)
Pulszeit für Setzen-Relais	1000	Erforderliche Pulsdauer zum Triggern des Pinset- ters eingeben: (1000 = 1sec)
Pulszeit Setzen-Relais in Frame 10	15000	Erforderliche Pulslänge zum STELLEN im 10. Frame eintippen

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Pulsen Setzen-Relais in Frame 10, 1/0	1	Gewünschtes eingeben: 0= kontinuierl. , 1=pulsend
Zeit für Setzen-Relais High	1000	Gewünschte Pulsdauer EIN des Relais Setzen eintippen
Zeit für Setzen-Relais Low	1000	Gewünschte Pulsdauer AUS des Relais Setzen eintippen
Pulszeit für Stepper 1-Relais	1000	Pulsdauer zum STEPPEN des Pinsetters (1000 = 1sec) eintippen
Pulszeit für Stepper 2-Relais	1000	Erforderliche Pulsdauer zum "STEPPEN" des Pinsetters (1000 = 1sec) eintippen
Pulszeit Ball-Lift in Sek.	50	Erforderliche Einschalt- dauer des Ball-Lift-Relais nach der letzten Kugel eintippen.
Bumper-Steuerung: EIN=1; AUS=0	1	Gewünschtes eintippen: 1 = Bumper-Relais PULS 2 = Bumper-Relais DAUER

Programmierung der Bahnparameter

Pulszeit Bumper-Relais in mSek	:	999
Pulszeit Ruf-Relais in Sek	:	10
Ausschaltverzög. Pinsetter in Sek	:	10
Zeit für Probewürfe in Min	:	10
Pinsetter/Probewürfe:1=EIN;0=AUS	:	1
Autom. Korrektur 0=N; 1=TLW; 2=J	:	0
Zählen Frame 11/12: 0=NEIN; 1=JA	:	0
Monitor: V6A=2 15KHz=1 25KHz=0	:	2
Verzögerung Stepper3-Relais in mSek	:	1000
Maschinentyp A-2/5=1; G5xx=2	:	0
Foul setzen: 0=Normal; 1=A-2	:	0
Tastatur nach N.E. sperren (0,1)	:	0
(not assigned)	:	0

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Pulszeit Bumper-Relais in Milisek.	999	Erforderliche Einschalt-dauer des Bungee-Relais Eintippen [ms]
Pulszeit für RUF-Relais in Sek.	10	Erforderliche Einschalt-dauer des RUF-Relais eintippen
Ausschaltverzög. Pinsetter in Sek.	10	Gewünschte Verzögerungs-zeit beim Abschalten der Maschine eintippen.
Zeit für Probewürfe in Min..	10	Gewünschte Dauer der Probewürfe in Minuten eintippen
Probewürfe mit Maschine 0/1	0/1	0 = Maschine stellt nicht 1 = Maschine stellt Pins auf

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Automatische Korrektur 0/1/2	2	Option eingeben 0 = Keine aut. Korrektur 1 = Part. aut. Korrektur 2 = Vollautomat. Korrekt.
-------------------------------------	----------	---

ACHTUNG: obige Option arbeitet NUR wenn ein RECHENSCHALTER vorhanden und angeschlossen ist.

Zählen Frame 11 und 12	0	Option eingeben: 0 = Frames 11 und 12 nicht zählen 1 = " zählen
-------------------------------	----------	--

Monitor-Typ: 0 = 25KHz, 1 = 15KHz, 2=VGA	1	Option eingeben: 0 = Auflösung 400 Zeilen 1 = Auflösung 220 Zeilen 2 = VGA
---	----------	--

Verzögerung Stepper 3-Relais in mSek	1000	Nötige Hebezeit für den Prellbalken eintippen (1000=1 sec)
---	-------------	---

Pinsetter: 1=A-2/s, 2=GSxx	0	0=Alle Pinsetter 1=A-2/S (mit 10 th Pin Sol.) 2=GSxx-Pinsetter
-----------------------------------	----------	--

Foul Setzen: 0=Normal, 1=A-2	0	0=Alle Pinsetter 1=A-2
-------------------------------------	----------	----------------------------------

Tastatur nach N.E. sperren (0/1)	0	0=Deaktiviert 1=Aktiviert
---	----------	-------------------------------------

Wenn aktiviert, wird bei Open Spielen, nach der Namenseingabe durch die Spieler die Tastatur automatisch gesperrt.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Zuweisung der RELAIS auf der Platine Maschine-Interface:

Bei der Programmversion für SEIL oder GS96 ist die Programmierung vorgegeben (und daher ist die Farbe ROT)

Programmierung der Bahnparameter	
Pinsetter Ein/AUS	: RELAIS 2
Trigger	: NO
Setzen	: NO
Stepper 1	: NO
Stepper 2	: NO
Stepper3	: NO
Ball-Lift	: RELAIS 5
Bumper	: NO
Ruf	: NO
Setzen 10.Frame	: RELAIS 3
Relais 2. Wurf-Anzeige	: NO

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Einstellung jeweils durch drücken der abgebildeten Tasten auswählen:

	oder:		oder:		oder:	
---	-------	--	-------	---	-------	---

Maschine EIN/AUS Relais	RELAIS 1	Nummer des RELAIS für Maschine EIN/AUS eingetippen
-------------------------	----------	--

Trigger Relais	RELAIS	Nummer des RELAIS für Maschine TRIGGERN eingetippen (nur bei AMF)
----------------	--------	---

Setzen Relais	RELAIS 2	Nummer des RELAIS für Maschine SETZEN eingetippen
---------------	----------	---

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Stepper 1 Relais	RELAIS 3	Nummer des RELAIS für Maschine STEPPEN eintippen
Stepper 2 Relais	RELAIS 4	Nummer des RELAIS für Maschine STEPPEN eintippen
Ball-Lift Relais	RELAIS 5	Nummer des RELAIS für den BALL LIFT eintippen
Bumper	RELAIS 6	Nummer des RELAIS für die BUMPER-Steuerung eintippen
Ruf	RELAIS 7	Nummer des RELAIS für die RUF-Steuerung eintippen
Setzen Relais 10. Frame	RELAIS 2	Nummer des RELAIS für SETZEN im 10. Frame eintippen
Relais 2. Wurf	RELAIS x	Nummer des RELAIS für z. B. die Anzeige des 2. Wurfes

...und die EINGÄNGE:

Programmierung der Bahnparameter	
Foul Eingang	: NO
2. Wurf Eingang	: NO
Frei Eingang	: NO
Wischer-Schalter Eingang	: NO
Nur rechte Bahn	: 0
Optionen (0,1,2,3)	: 0
IRT (InpRelTime)	: 0
TCP/IP (0,1)	: 1
IP (Port 23)	: 192.168.1.67
(not assigned)	: 0
Zähler	:
Frames/Balls l:	: 0 / 0
Frames/Balls r:	: 0 / 0

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Foul Eingang	INPUT 1	Nummer des Einganges für den FOUL-Det. eintippen
2. Wurf Eingang	INPUT 2	Nummer des Einganges für den 2. Wurf eintippen
Frei Eingang	INPUT	Spezial-Eingang für Fernsteuerung
Wischer Eingang	INPUT 3	Nummer des Einganges für den Wischer eintippen
Nur rechte Bahn	0	0=Normal 1=Es ist nur eine rechte Bahn vorhanden

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Optionen (0,1,2,3)	0	0 = Normal 1 = AMF (3. Serielle Schnittstelle) 2 = APS 3 = AMF (immer Trigger) (3. Serielle Schnittstelle)
---------------------------	----------	---

Achtung: 1 od. 3 Nur bei Verwendung einer dritten seriellen Schnittstelle!!
2 = APS

IRT (InpRelTime)	xyz	x: Eingang y: Relais z: Timeout
-------------------------	------------	--

Ermöglicht das Ansteuern eines Relais y wenn ein Signal bei Eingang x ansteht. Das Relais y wird dabei für z Sekunden angezogen. Falls programmiert muss es eine 3-stellige Zahl sein (z.B. 881)

Hinweis: Falls in roter Schrift, bedeutet dies, dass ihr Optika-Programm diese Funktionalität nicht unterstützt, d.h. diese Einstellungen werden ignoriert.

TCP/IP	0/1	0 = Deakt. 1 = Aktiviert
---------------	------------	-------------------------------------

Achtung: Nur aktivieren, falls Netzwerkkarte vorhanden und falls Netzwerk-Funktionalität verwendet wird.

IP (Port 23)	192.168.001.0 23	
---------------------	-----------------------------	--

IP-Adresse des Bahnrechners. Die Eingabe muss im Format xxx.xxx.xxx.xxx erfolgen!
Den Punkt durch die Taste „Abstand“ erzeugen:
Z.B. 192[Abstand]168[Abstand]001[Abstand]023[Eingabe]

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Kugelhahler L	xxxxxx	Nicht ruckstellbarer Kugelhahler fur Bahn Links
-----------------------	--------	---

Kugelhahler R	xxxxxx	Nicht ruckstellbarer Kugelhahler fur Bahn Rechts
-----------------------	--------	--

Programmierung der Bahnparameter

Foul inversion	:	0
max. 6 player	:	0
(not assigned)	:	0
(not assigned)	:	0
Bungee Timeout [x50ms]	:	0
--	:	0
Verzog. PinRel. nach O [ms]	:	50
(not assigned)	:	0
(not assigned)	:	18
Nichts, Foul or Fast-Reset (0,1,2)	:	0
(not assigned)	:	0

Speichern mit 'START' (HILFE=AUGE+H)

Foul inversion	0 1	0=Normal 1= Foul Signal invertiert
-----------------------	----------------------	---

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Max. 6 player	0 1	deaktiviert es können nur max. 6 Spielernamen per Tastatur eingegeben werden.
----------------------	----------------	--

Bungee timeout [50 ms]	0	Sperrt die Lichtschranke während des Hochsteigens der Bumpers
-------------------------------	----------	---

Nur bei Programmversion SEIL

Verzög. PinRel. nach O [ms] Nichts, Foul or Fast-Reset (0,1,2)	0 0	Verzögerungszeit Eingang FULL SET: 0 = Nicht in Funktion 1 = Foul 2 = Fast-Reset
---	----------------	--

Gilt nur für die spezielle Optika GS96 und für die Seil-Optika Siehe N5) Seil-Optika

Diese Funktion ist nicht verfügbar bei der speziellen Optika GS96 und der Seil-Optika N5)

N4) RELAIS AUS- UND EINGÄNGE BEI SEILKAMERA

Maschine EIN/AUS	RELAIS 1
Trigger	NO
Setzen	NO
Stepper 1	NO

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Stepper 2	NO
Ball-Lift	RELAIS 3
Bumper	NO
Ruf	RELAIS 3
Setzen 10. Frame	RELAIS 2
Relais 2. Wurf	RELAIS x

...und die EINGÄNGE:

Foul Eingang	INPUT 1
2. Wurf Eingang	NO
Frei Eingang	INPUT 7

ACHTUNG: Das Anschliessen eines Schalters am FREI EINGANG ermöglicht die FERNSTEUERUNG der OPTIKA auf der ntsprechenden Bahn: Schalter EIN = Pinsetter und Scorer EIN, Schalter AUS = Pinsetter und Scorer AUS. Wenn CCS-Verbindung vorhanden, darf dieser Eingang NICHT benutzt werden!

Wischer Eingang	NO
-----------------	----

N5) SEIL-OPTIKA

Nicht zu verwechseln mit der Seilkamera, besteht dieses System aus 2 Schnittstellen, für jede Seilmaschine ein Interface.

Verzög. PinRel. nach O [ms] Nichts, Foul or Fast-Reset (0,1,2)	0 0	Verzögerungszeit Eingang FULL SET: 0 = Nicht in Funktion 1 = Foul 2 = Fast-Reset
---	----------------	---

Verzög. PinRel. nach O [ms] ist die Zeit in Millisekunden, nach der der Spick ausgelöst wird.

Nichts, Foul or Fast-Reset (0,1,2) betrifft den Eingang 6, dessen Verwendung hier definiert wird:

0: keine Bedeutung

1: Foul-Eingang

2: Fast-Reset (Wenn dieses Signal z.B. durch einen Knopf erzeugt wird, dann macht die Maschine einen Vollzyklus.

Es ist zu beachten, dass die Programmierung der Eingänge keine Rolle mehr spielt, trotzdem sollten alle Eingänge auf **No** sein. Die Eingänge sind bereits vergeben:

Eingang:

1 = Lichtschranke,

2 = Entwirrungs-Signal

3 = Ein-Aus

4 = Unten-Signal

5 = Oben-Signal

6 = Nichts oder Foul oder Fast-Reset

Die Ausgangsrelais 3, 5 und 6 (Achtung Relais 1,2,4,7 und 8 sind reserviert!) können wie folgt definiert werden:

Relais 3: Bumper

Relais 4: Fix: Rot/Grün Lampe (Maschine bereit)

Relais 5: Balllift

Relais 6: 2. Wurf

Unter „Programmierung der Einstellungen“, im Menu, auf der 2. Seite existiert ein Diagnose-Programm, welches die Eingänge und ein Zustandsdiagramm des Systems anzeigt: **Monitoring M-Interfaces**

Monitoring:

Inputs: 000000000000000000

Outputs: 000101000000000000

Logging:

Actual Signals:

ON: 0
Pins Down: 0
Pins Up: 0
Detangle: 0

Waiting for: input signal

Waiting for: input signal: Es werden keine Daten vom Interface empfangen.

Monitoring:

Inputs: 0011000000000000

Outputs: 0101010000000000

Logging: received input

Actual Signals:

ON: 1
Pins Down: 1
Pins Up: 0
Detangle: 0

System is ready

Eingangssignale: (Inputs) An den Eingängen 3+4 (ON-OFF- und Maschine ist in U-Stellung (Pins unten)

Relais: Relais 2+4+6 sind in diesem Beispiel angezogen.

Actual Signals:

ON: 1 ON-OFF Signal ist anwesend.

Pins Down 1: Maschine ist Unten (Pins unten)

Pins Up 0: Maschine ist nicht in Oben-Stellung (Pins oben)

Detangle 0: Pins-Verwirrungs-Signal ist nicht anwesend.

O) TEST UND KALIBRIERUNG DES CCD-CAMERA-SYSTEMS

Die richtige Montage und die Waagrechtigkeit (Luftblase der Wasserwaage genau zentriert) der CCD-Camera, das Vorhandensein aller 10 Pins auf beiden Pindecks und die Anzeige des Grundbildes (WaitScreen) auf beiden Monitoren sind die Voraussetzungen für den Test und für die Kalibrierung des CCD-Camera-Systems.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Die gespeicherten Daten werden als dunkelblaue Rechtecke mit der jeweils entsprechenden Pinnummer. Die hellblauen Rechtecke darüber zeigen die tatsächliche Lage der Pins wie gerade von der CCD-Camera gesehen werden. Sind beide Rechteck-Reihen genau übereinander, dann ist eine neue Kalibrierung nicht nötig.

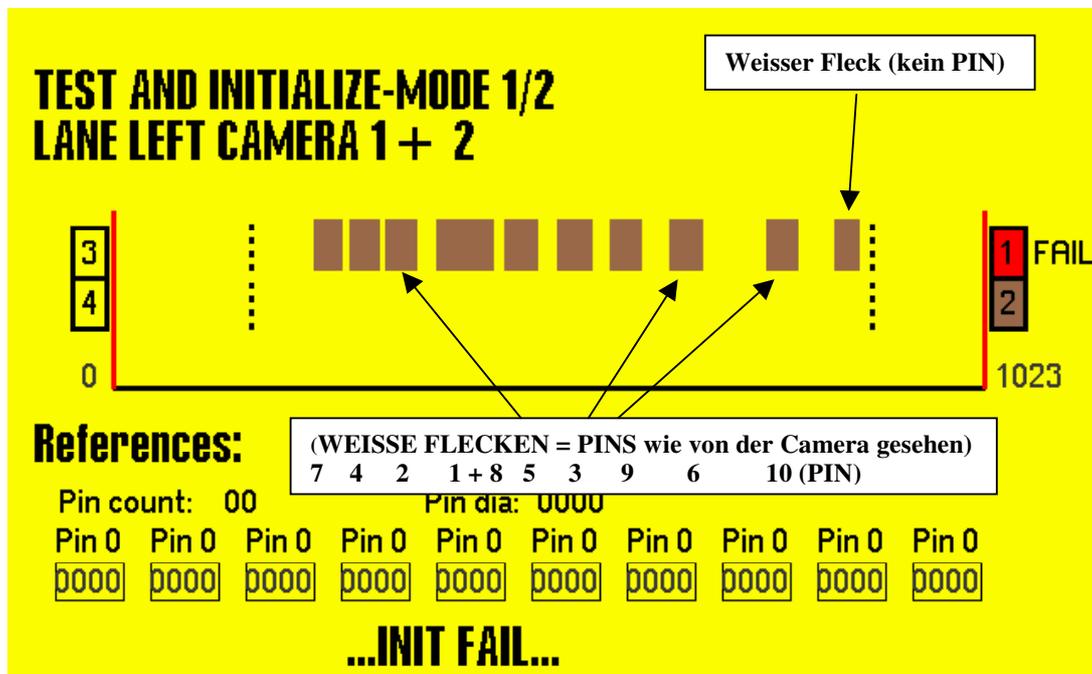
Die Test- und Kalibrierungsoperation wie folgt beginnen:

Den Menüpunkt **Kalibration Test-Mode** auswählen und **START** drücken

1) Kalibrieren der CCD-Camera LINKS:

Im linken Block der Tastatur	HILFE	drücken.	Die Meldung "NEW INITIALIZE" erscheint auf dem linken Schirm mit dem nachstehendem Bild:
------------------------------	--------------	----------	--

A): Im Falle, dass die Kalibrierung nicht erfolgreich ist, "INIT FAIL" wird angezeigt. Im



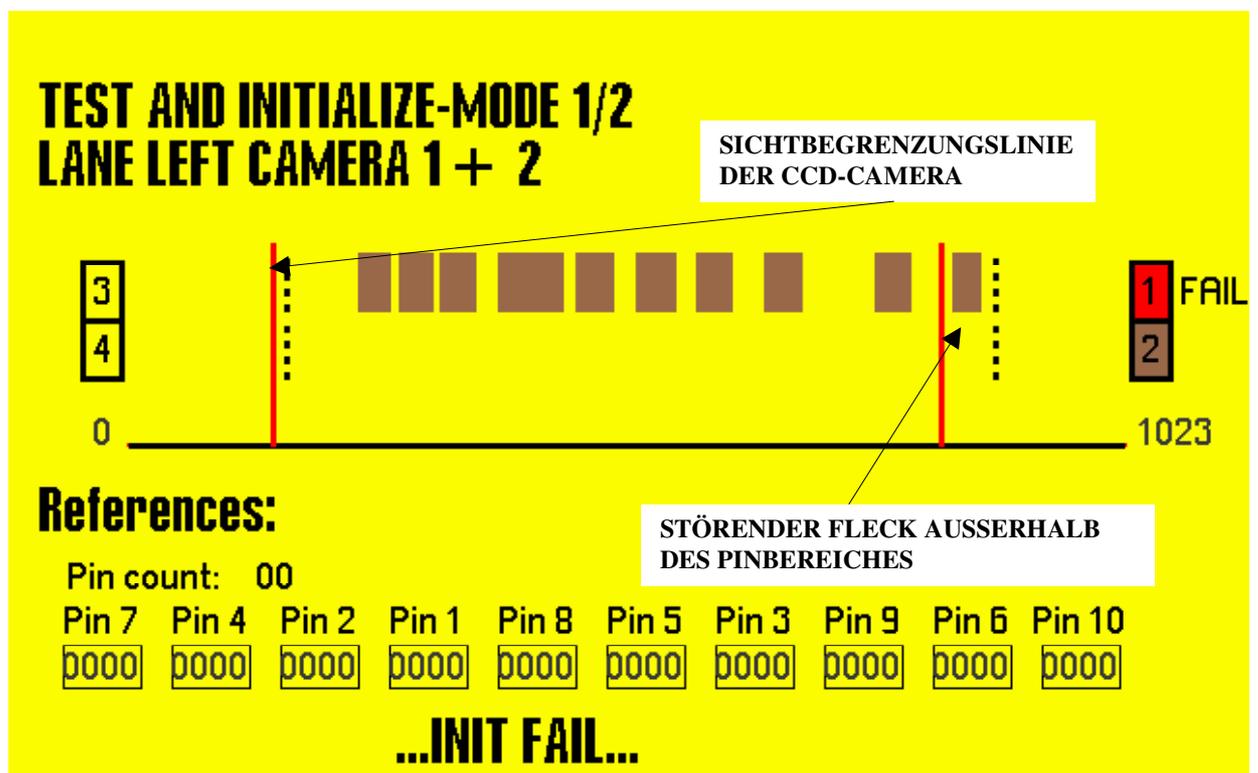
vorliegenden Beispiel, ein heller Fleck links des Pins 10 macht die Kalibrierung unmöglich. Der Fleck durch Setzen von Limiten ausgeblendet werden.

Dies geschieht durch die folgenden Operationen:

Verschieben der roten, senkrechten Linie mit den Tasten:		und:		oder:		oder einfach:	
--	--	------	--	-------	--	---------------	--

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Verschieben der roten, vertikalen Begrenzungslinie bis der störende Fleck ausserhalb derselben zu liegen kommt.



Kalibrierung erneut versuchen durch drücken der Taste **HILFE**.

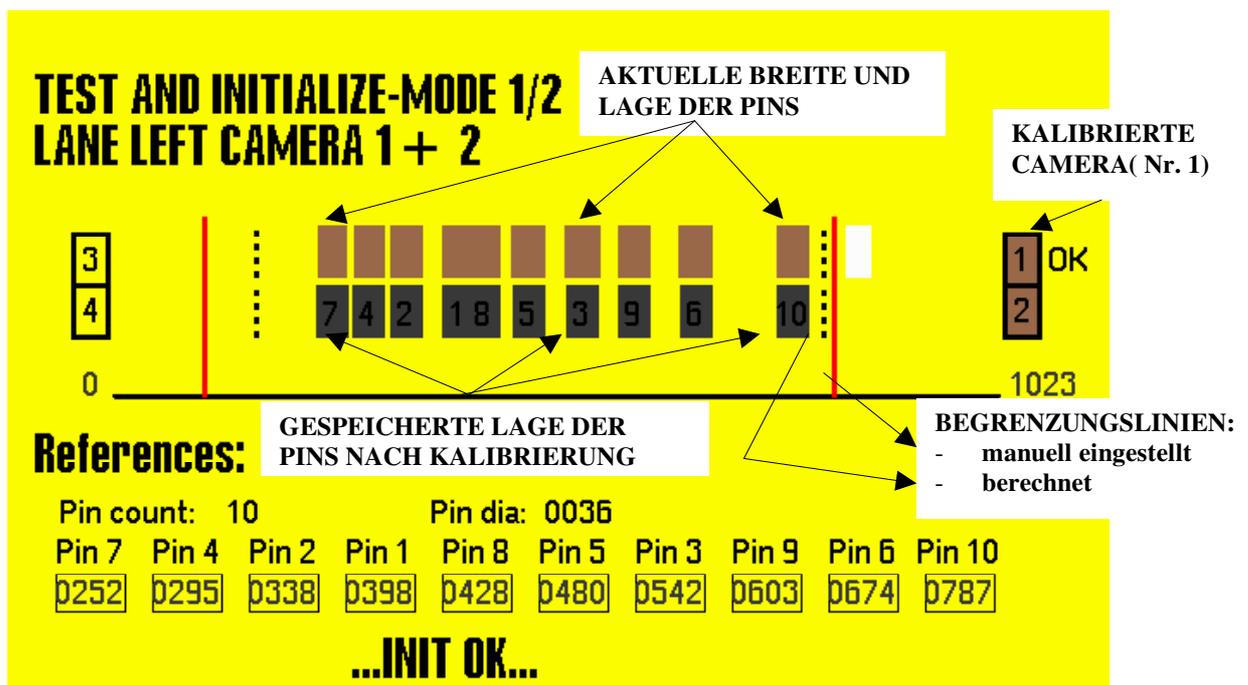
Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Die folgende Abbildung wird dann erscheinen sofern die Kalibrierung erfolgreich war. Die Abbildung enthält die folgenden Informationen:

- aktuelle Lage und Breite der Pins (=weisse Flecken) wie von der CCD-Camera gesehen: obere braune Reihe von Rechtecken
- gespeicherte Lage und Breite der Pins: untere schwarze Reihe

Die obere und die untere Reihe sollten immer übereinstimmen, sofern der Pinsetter die Pins richtig und genau stellt. Wurde die Camera bewegt oder mechanisch neu eingestellt, dann ist eine erneute Kalibrierung nötig.

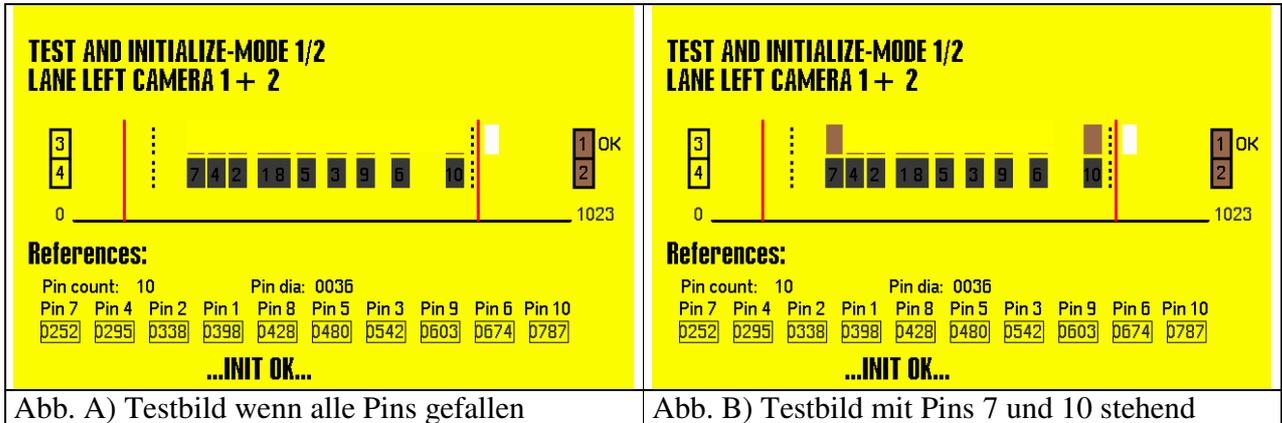
- CCD-Camera, welche kalibriert worden ist in diesem falle die Camera Nr. 1. Wenn der Dead Wood Dwtector installiert ist gibt es 4 Cameras per Bahn.
- Pin count: 10. Die Anzahl der von der Camera "gesehenen" Pins.
- Pin dia: durchschnittliche (virtuelle) Pinbreite
- Koordinaten der einzelnen Pins auf dem Pindeck
- rote vertikale Begrenzungslinie, wie manuell eingestellt
- aktuelle, berechnete Begrenzungslinie (gestrichelte Linie)
- Kalibrierungsmeldung: INIT OK oder INIT FAIL (Kalibrierung: OK= gut/FAIL=Schlecht)



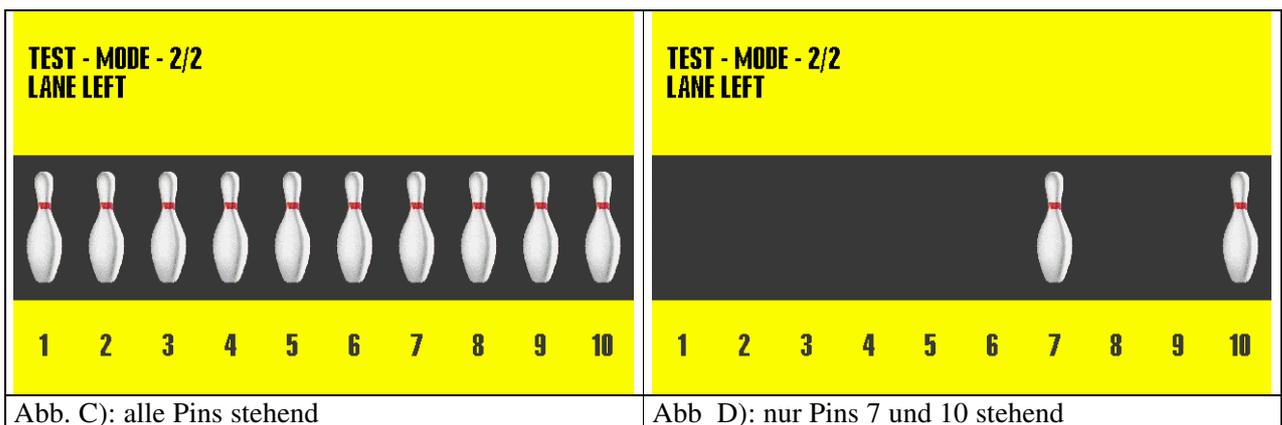
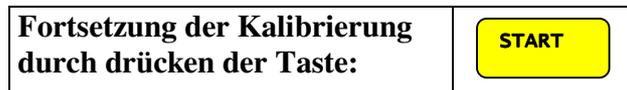
Der folgende Test sollte nach der Kalibrierung durchgeführt werden:

- Alle pins gefallen: am Bildschirm sollte die Abbildung A erscheinen: KEINE baune Rechtecke über den dunklen Rechtecken innerhalb der Begrenzungslinien.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika



Bitte bemerken, dass die Bilder die eindimensionale Abbildung der Pins wie von der CCD-Camera aus gesehen darstellen. Die Bilder werden jede ca. 10 Sek. erneuert.



Wiederholen der Prozedur für die Kalibrierung der rechten Bahn.

Weitere wichtige Parameter können wie folgt eingestellt werden:



Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

Der linke Bildschirm zeigt an:

CAMERA SETTINGS V02.56/B//A/A/B/A/A/A	
qty of cameras : 1	
correction of pin width : 0	
deadwood measuring delay : 1.0s	
pin tolerance deadwood : 50mm	
distance of photocells : 0.3m	

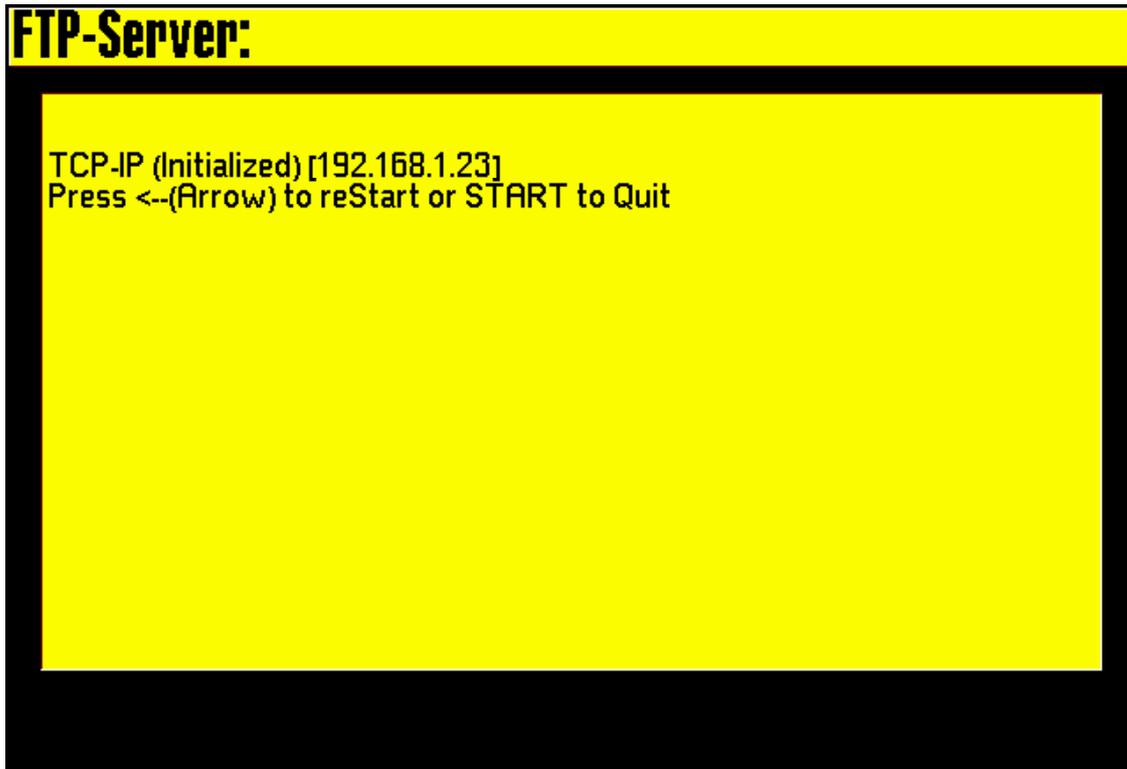
CAMERA SETTINGS (Einstellungen der Kameras)

Anzahl Cameras	: 1	1 = Standard, 4 bei Deadwood-Option
Pinbreite Korrektur	: 0	Von -15% bis +20%. Normalwert = 0
Deadwood Verzögerung	: 1.5 s	Messverzögerung nach dem Wurf
Pinübermass Daedwood	: 40 mm	Parameter gemäss Pinzustand
..Lichtschranken Distanz	: 0.3m	Eingeben wenn anders als 30 cm

Fortsetzen durch drücken der Taste	START und:	START und:	START	zum Verlassen des Testmodus.
------------------------------------	-------------------	-------------------	--------------	------------------------------

P) FTP-SERVER:

Das Menu FTP-Server ist nur ersichtlich, wenn der Treiber für die Netzwerkkarte erfolgreich geladen werden konnte.

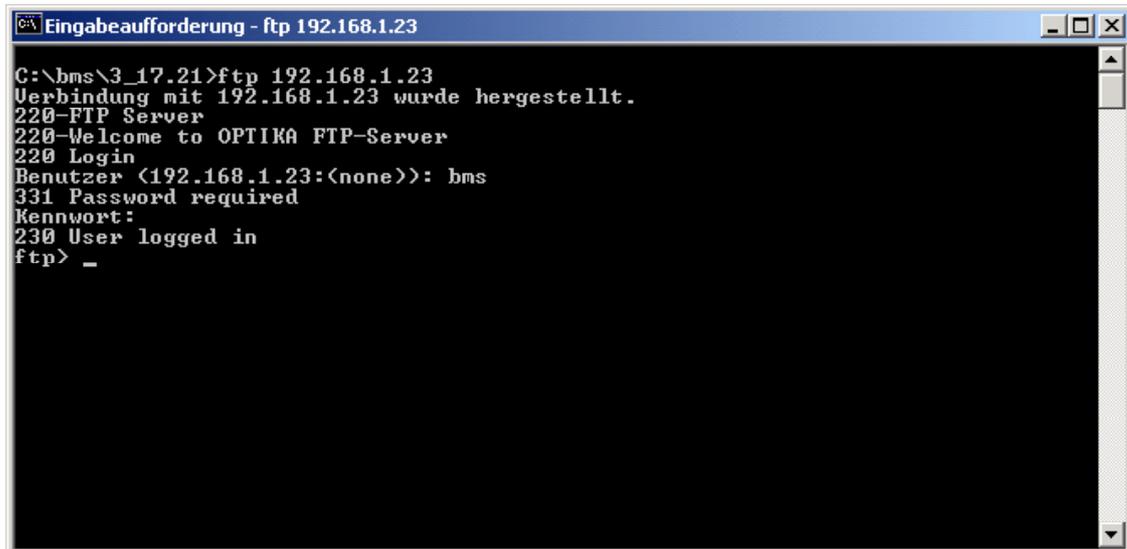


Der FTP-Server ist initialisiert und wartet auf der IP-Adresse, welche in der Programmierung der Bahneinstellungen definiert worden ist, z.B. 192.168.1.23 auf einen FTP-Client. Dies kann z.B. InternetExplorer sein. Im InternetExplorer die Adresse: <ftp://bms:bms@192.168.1.23> eingeben, dabei ist *bms* das Login und das Passwort.

Bedienungshanduch für das Auswertungssystem Optika

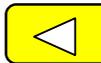


Oder aber in einem MS-DOS Fenster:

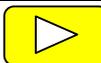


Q) SPIELSPEICHER:

Sämtliche Spiele, fertig oder nicht fertig, werden automatisch im Spielspeicher der Reihe nach gespeichert und können nachträglich aufgerufen und sogar, falls unfertig, reaktiviert werden. Der Spielspeicher der Bahn Links kann mit dem Tastenblock LINKS, derjenige der Bahn Rechts mit dem Tastenblock RECHTS aufgerufen werden:

		Spielspeicher aufrufen. Arbeitet nur wenn beide Schirme sich im Grundzustand (Waitscreen)			
		Spiele im Spielspeicher der Reihe nach aufrufen. Jedes Spiel ist am unteren Bildschirmrand numeriert.			
	Drücken um den Spielspeicher zu verlassen.				

SPIEL AUS DEM SPIELSPEICHER REAKTIVIEREN:

		Spielspeicher aufrufen. Arbeitet nur wenn beide Schirme sich im Grundzustand (Waitscreen)			
		Gewünschtes Spiel suchen	Fixieren durch drücken von:		
Reaktivieren des Spieles durch drücken von:					

WICHTIGER HINWEIS:

- Vor jeglicher Manipulation ist die Netzspannung abzuschalten!
- Vor dem Ausstecken von Kabeln ist deren Lage genau zu merken und/oder zu markieren.

07. 08. 2008MA
OPTIKD.DOC

BMS Bowling Marketing Service AG, Höhenweg 12, CH-8834 Schindellegi
Phone: ++41 43 888 21 00, Fax ++41 43 888 21 09, E-mail: bms@bmsbowling.com, Internet: www.bmsbowling.ch
MWSt. 221 769, ZaZ: 8586-0

optikd.doc
Version 1.0