

E-CLAW 2.0

The most intelligent claw machine

Manuel d'utilisation et de maintenance



Type: E-Claw 2.0
Model: E-Claw 2.0 900 2-PL

June 2026 R01-2 | Software 1.6.9

+32 3 780 94 80

www.elaut.com

sales@elaut-group.com

Passtraat 223, 9100 Sint-Niklaas, Belgium





Veillez lire attentivement le contenu de ce manuel et vous assurer de bien le comprendre. Le non-respect de cette consigne peut entraîner des dommages matériels importants ou des blessures graves. Conservez ce manuel. Assurez-vous que tous les opérateurs du « E-Claw 2.0 » ont lu et compris le contenu de ce manuel.



Travaillez toujours en toute sécurité et respectez les procédures, la réglementation et les normes locales.

Copyright © Elaut NV 2026

Cette version linguistique du manuel est vérifiée par le fabricant. Elaut NV se réserve le droit de modifier les spécifications et/ou les pièces de rechange sans préavis.

Le contenu de ce manuel peut également être modifié sans préavis. Pour toute information concernant les réglages, l'entretien et les réparations qui ne sont pas prévus dans ce manuel, veuillez contacter le service technique d'Elaut NV. Elaut NV décline toute responsabilité pour les dommages et/ou problèmes résultant de l'utilisation de pièces de rechange non fournies par Elaut NV. Ce manuel a été rédigé avec le plus grand soin. Elaut NV décline toute responsabilité en cas d'erreurs dans ce manuel et/ou de conséquences résultant d'une interprétation erronée des instructions. Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, stockée dans des bases de données informatisées ni rendue publique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Elaut NV. Cela s'applique également aux dessins et schémas associés.

PREFACE

Merci d'avoir acheté une nouvelle machine « E-Claw 2.0 » équipée de la technologie NIC-E (Node InterConnect-ELAUT). Ce manuel est destiné à l'opérateur et à l'installateur. Il contient toutes les informations nécessaires pour configurer et utiliser votre machine. En outre, ce manuel comprend des instructions visant à prévenir tout accident pendant le fonctionnement de la machine.

Lisez attentivement ces informations afin de comprendre les différentes possibilités et utilisations de cette machine.

CONSERVATION DU MANUEL

Le manuel d'utilisation et d'entretien fait partie intégrante de votre produit. Conservez-le à proximité immédiate de la machine. Fournissez toujours un exemplaire du manuel aux opérateurs lorsqu'ils travaillent avec l'E-Claw 2.0.

LIMITES DU DOCUMENT

La version anglaise est la version originale. Cette version linguistique du manuel est vérifiée par le fabricant. Toutes les autres versions linguistiques sont des traductions de la version originale en anglais.

Elaut NV se réserve le droit de modifier à tout moment la construction et/ou la configuration de ses machines, sans aucune obligation de modifier les machines déjà fournies. Les données fournies dans ce manuel sont basées sur les informations les plus récentes. Ces données peuvent être modifiées ultérieurement sans notification préalable. Pour toute information concernant les réglages, l'entretien ou les réparations non décrits dans ce document, veuillez contacter le service Elaut à l'adresse support@elaut-group.com ou au +32 3 780 94 80.

Les informations contenues dans ce document se concentrent uniquement sur l'utilisation de la machine telle que prévue par le fabricant. Si la machine, ses composants ou les procédures sont utilisés d'une manière différente de celle décrite dans ce manuel, il convient d'obtenir une confirmation quant à l'exactitude et à l'adéquation de cette utilisation. Aucun droit ne peut être tiré de ce manuel ni de la documentation fournie avec la machine. Le fournisseur n'est lié par aucun autre accord que la confirmation de commande.

Ce manuel contient des informations utiles et importantes sur le bon fonctionnement de la machine. Nous avons pris toutes les mesures possibles pour rendre ce manuel aussi exact et complet que possible. Si vous constatez des erreurs ou omissions, veuillez en informer Elaut NV afin que nous puissions apporter les corrections nécessaires. Cela nous permettra d'améliorer notre documentation.

SYMBOLES UTILISES

Les conventions de marquage suivantes sont utilisées dans ce manuel pour attirer l'attention sur des sujets ou actions spécifiques :



Avertit d'une situation pouvant entraîner des blessures physiques graves et/ou causer des dommages matériels si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.



Avertit d'une situation pouvant entraîner des blessures physiques légères ou modérées et/ou causer des dommages matériels si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.



Fournit des informations complémentaires utiles pour effectuer une tâche ou éviter des problèmes.



Il s'agit du logo CE, qui indique que le produit satisfait aux exigences légales.



Le symbole ENEC est un complément au logo CE concernant les produits électroniques introduits sur le marché européen. Le symbole ENEC est certifié uniquement par un tiers, indépendamment du fabricant. Il indique que la machine et son emplacement sont sûrs au regard de la directive européenne correspondante.



Le symbole figurant sur le matériau, les accessoires ou l'emballage indique que cette machine ne peut pas être traitée comme un déchet ménager.

GARANTIE

Toutes les pièces électriques et mécaniques de la machine — lorsqu'elles sont utilisées dans des conditions normales de fonctionnement — sont couvertes par une garantie d'un an à compter de la date d'achat d'origine. Tout composant défectueux sera remplacé. Toutefois, notre responsabilité se limite exclusivement au remplacement du composant défectueux départ usine ; les frais d'expédition ne peuvent être imputés à Elaut NV. Aucun droit à indemnisation ou à remboursement ne peut être revendiqué.

RESPONSABILITE

Elaut NV ne peut être tenu responsable des dommages causés par le non-respect des instructions d'installation conformément à la législation en vigueur dans votre pays.

HISTORIQUE DES VERSIONS

Pendant toute la durée de vie de la machine E-Claw 2.0, des améliorations techniques et/ou d'ingénierie peuvent entraîner la nécessité de réviser ce manuel. Elaut NV décide alors s'il est nécessaire de publier une révision ou une nouvelle version de ce manuel. Le tableau suivant décrit les principales modifications pour chaque version du présent manuel.

Revision	Software	Date de dernière modification	Modifications
R01-0		Janvier 2026	Version initiale
R01-1	1.6.5	May 2026	Correction de bogue
R01-2	1.6.9	June 2026	Spart List exposé

COORDONNEES DU FABRICANT

Si vous avez besoin d'assistance ou si vous avez encore des questions après avoir lu ce manuel, nous vous invitons à contacter le service Elaut à l'adresse support@elaut-group.com ou au +32 3 780 94 80.

Pour les pièces détachées, veuillez contacter le service pièces de rechange d'Elaut à l'adresse spares@elaut-group.com ou au +32 3 780 94 80.

Nous apprécions tous les conseils, retours et suggestions de nos clients.

Veuillez contacter :

Elaut NV
Passtraat 223
9100 Sint-Niklaas
Belgique
T +32 3 780 94 80
info@elaut.be
www.elaut.com

MARQUES DEPOSEES

Toutes les marques mentionnées dans ce manuel sont des marques déposées d'Elaut NV.

TERMES

Machine	E-Claw 2.0
Installateur	Personne qualifiée pour installer la machine E-Claw 2.0.

Opérateur -
Utilisateur

Personne qualifiée pour configurer et/ou ajuster les paramètres du logiciel et assurer l'entretien de la machine de divertissement E-Claw 2.0.



TABLE OF

CONTENTS

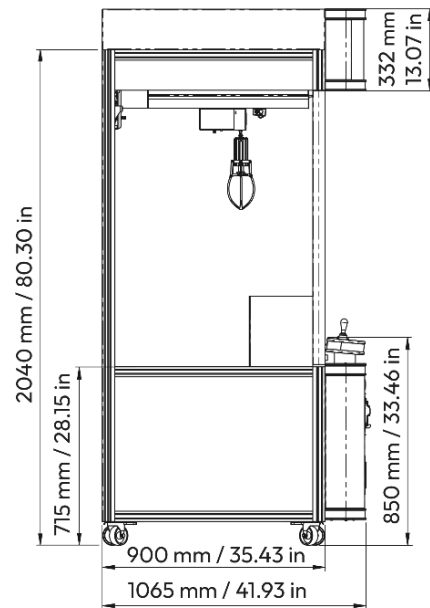
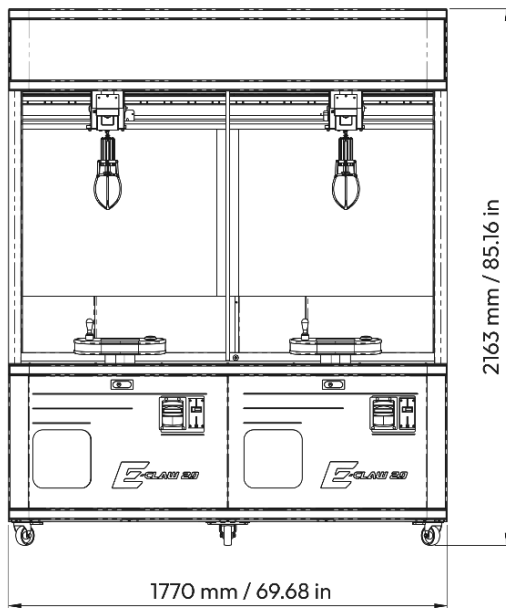
TABLE DES MATIERES

Préface	3
Conservation du manuel	3
Limites du document	3
Symboles utilisés	4
Garantie	4
Responsabilité.....	4
Historique des versions	5
Coordonnées du fabricant	5
Marques déposées	5
Termes	5
Aperçu technique	10
Sécurité	11
Pièces mobiles.....	11
Sécurité thermique et électrique	12
Description du jeu	12
INSTALLATION DE LA MACHINE E-CLAW 2.0	13
Déballage de la machine E-Claw 2.0	13
Remplissage de l'aire de jeu	15
Installation du lecteur de carte	15
CHOISISSEZ COMMENT VOUS SOUHAITEZ CONFIGURER VOTRE machine	16
Utiliser la machine sans synchronisation ni E-CLAUT	17
Synchroniser les vidéos et les leds à l'aide de câbles	19
Étape 1 : Connecter les câbles pour créer des machines synchronisées	19
Étape 2 : Mettre sous tension les machines E-Claw 2.0 pour les synchroniser.....	20
<i>Conflit lors de la synchronisation des machines – Le réseau existe déjà</i>	23
Connecter la machine à Internet pour utiliser E-CLAUT	24
Qu'est-ce qu'E-CLAUT et où trouver votre compte	24
Panneau de commandes Connecter et déconnecter la machine à E-CLAUT	25
<i>Connecter la machine E-Claw 2.0 à E-CLAUT (via le panneau de commandes).</i>	25
<i>Déconnecter la machine E-Claw 2.0 d'E-CLAUT (via le panneau de commandes)</i>	27
Application Web Connecter et déconnecter la machine à E-CLAUT.....	29
<i>Connecter la machine E-Claw 2.0 à E-CLAUT (via l'application Web)</i>	29
<i>Déconnecter la machine E-Claw 2.0 d'E-CLAUT (via l'application Web)</i>	30
Connecter la machine à E-CLAUT ultérieurement.....	32
Vérifier si votre machine a accès à Internet	34
RÉGLAGES DE LA MACHINE	35
Réglages de base	36
Apprendre le lot	37
Compteurs	39
Couleurs et vidéos	40
Vidéos de bannière.....	40
Réglages du thème	41
Réglages du son	43
Réglages du volume.....	43
Réglages d'attraction.....	43
Réglages avancés	44
Définition produit	44
Commandes manuelles.....	44

Réglages de crédits	45
Réglages monétaires.....	46
Réglages de la grue	48
Réglages de jeu	49
Réglages système.....	51
Réglages de service.....	53
Historique	54
Journaux	54
Nettoyage et entretien.....	55
Dépannage	56
Structure des codes d'erreur.....	56
Liste des codes d'erreur.....	56
Conseils pour résoudre les erreurs.....	60
Carte de câblage.....	61
Nomenclature	62
Pièces détachées exposées	64
Drawer left & right 2pl.....	64
Front cabinet	65
Unit bottom light bar 1770	65
Marquee under light bar 1770	66
Unit marquee 2-sp 900/ 3-sp 600	66
Marquee Top Light bar 1770	67
Unit middle light bar 1770	67
Inner plate 2-sp 900.....	68
Unit logo light.....	68
Unit control console Joystick.....	70
Unit control console pushbutton	70
Unit camera	71
Slide glass right	71
Slide glass left	72
Left or right side glass + decal ECL2	72

APERÇU TECHNIQUE

Caractéristiques	E-Claw 2.0
Tension secteur	100 - 240 V
Frequency	50 - 60 Hz
Rated current	1.7A @230VAC / 3.4A @115VAC
Overload protection	6.3 A(T)
Power consumption	330W (nom) / 450W (max)
Weight	430 kg / 950 lbs
Height (No display)	2040 mm / 80,31 inch
Height + display	2163 mm / 85,16 inch
Width	1770 mm / 69,68 inch
Depth	900 mm / 35.43 inch
Depth + unit	1065 mm / 41.93 inch



SECURITE



- La machine ne peut être installée que par des personnes qualifiées.
- L'installation de la machine doit être conforme aux normes actuellement applicables.
- Cette machine doit être placée sur une surface plane et de niveau.
- Cette machine ne peut pas être placée ni utilisée sans protection contre les intempéries telles que la pluie et autres précipitations, ni dans des lieux où une infiltration d'eau est probable.
- Coupez l'alimentation électrique avant de commencer toute installation ou tout entretien.
- N'ouvrez pas et ne démontez pas la machine. L'ouverture de la machine peut être dangereuse et annulera la garantie.
- Si elle est branchée, la machine ou ses composants sont alimentés par une alimentation de 100 à 245 V.
- Assurez-vous que le câble d'alimentation est correctement branché.
- Ne branchez ni ne débranchez aucun câble lorsque la machine est allumée.
- Ne branchez pas ce système sur une tension d'alimentation différente de celle indiquée sur l'étiquette de la machine.



- L'opérateur est responsable de la bonne installation et de la bonne utilisation de la machine. Une installation incorrecte peut entraîner des dommages au produit. La garantie sera annulée si la machine et/ou ses composants électroniques sont endommagés à la suite d'une installation incorrecte.

PIECES MOBILES



- Le **compartiment supérieur** de la machine peut être ouvert en déverrouillant la vitre frontale à clé. Vous pouvez utiliser ce compartiment pour accéder au portique et à la grue, ainsi que pour recharger les lots sur les aires de jeu. L'interrupteur d'alimentation se trouve également dans ce compartiment, au plafond.



- Le **compartiment inférieur** de la machine peut être ouvert en déverrouillant la porte avant à clé. Dans ce compartiment se trouvent le contrôleur, les cartes électroniques, les compteurs mécaniques, le système de gestion monétaire et un écran d'interface permettant de consulter la comptabilité et d'effectuer les réglages du jeu.
- L'alimentation électrique est intégrée dans le compartiment supérieur de la machine.



- Afin de réduire le risque d'inflammation, la température des composants est limitée à des niveaux sûrs. Les composants les plus chauds sont les fusibles réarmables utilisant des caractéristiques thermiques PTC. Leur température à l'état coupé est de 125 °C maximum.
- Le courant de fuite à la terre est inférieur à 2 mA.

DESCRIPTION DU JEU

L'E-Claw 2.0 est une machine à grue destinée à l'industrie du divertissement. L'objectif du joueur est de saisir un lot sur l'aire de jeu avec la grue et de le déposer dans la goulotte à prix. Les lots typiques sont des peluches et d'autres jouets.

Le joueur utilise un joystick ou des boutons pour diriger la grue directement au-dessus du lot souhaité. Après avoir positionné la grue comme voulu, le joueur appuie sur le bouton « Grab » / « Drop ». Cela déclenche une série d'actions au cours desquelles la grue descend automatiquement, tente de saisir et de maintenir le lot tout en se déplaçant vers la goulotte à prix, puis libère finalement le lot au-dessus de celle-ci.

Pour commencer une partie, le joueur doit insérer des pièces, des billets ou passer une carte de paiement. Le joueur reçoit alors des crédits, comme indiqué sur l'écran. Un crédit équivaut à une tentative.



Un système de paiement sans contact peut être installé. ELAUT peut fournir un câble permettant de connecter tout système de carte autorisant les paiements sans contact.



L'opérateur ne peut utiliser aucune option ou fonction qui serait contraire aux codes locaux ou à la législation en vigueur.

INSTALLATION DE LA MACHINE E-CLAW 2.0

DEBALLAGE DE LA MACHINE E-CLAW 2.0

Suivez les étapes ci-dessous pour déballer la machine en toute sécurité, installer le portique et la grue, et vérifier que tous les câbles sont correctement connectés.

Étape 1 : Déballage

Retirez le film, les sangles et les matériaux de protection.

Étape 2 : Connecter le portique

Assemblez et [connectez le portique conformément à la vidéo](#). Après l'installation, vérifiez que tous les connecteurs sont entièrement insérés et verrouillés.



Étape 3 : Fixer la grue

[Fixez la grue au portique conformément à la vidéo](#). Vérifiez que le câble est correctement connecté au portique.

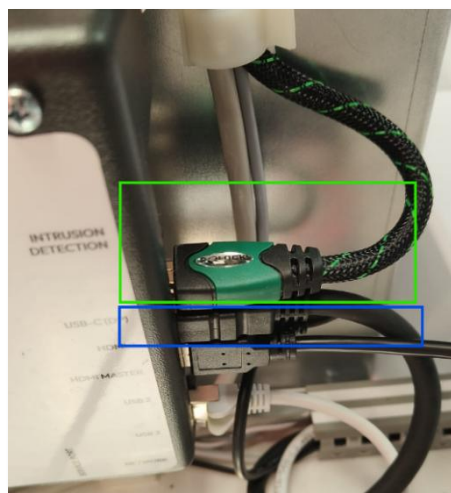


Étape 4 : Vérifier les câbles HDMI (pas d'image = HDMI mal connecté)

Ouvrez le tiroir et vérifiez si les câbles HDMI sont correctement connectés à la carte mère. Si un câble HDMI est desserré ou manquant, vous n'aurez pas d'entrée vidéo et verrez l'image d'erreur ci-dessous.



- Vert = écran dans le panneau de commandes
- Bleu = écran d'en-tête en haut
-





Étape 5 : Repérer l'interrupteur Marche/Arrêt

Repérez l'interrupteur Marche/Arrêt à l'intérieur du meuble (en haut à gauche dans le compartiment supérieur). Utilisez cet interrupteur pour mettre la machine sous tension lorsque nécessaire.

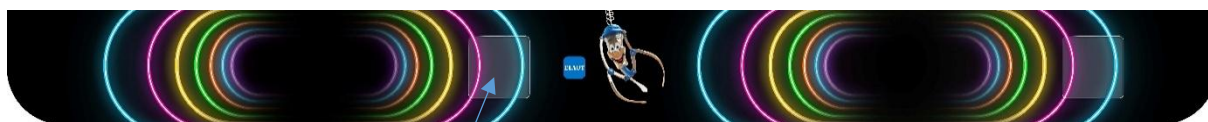
REPLISSAGE DE L'AIRE DE JEU

Remplissez l'aire de jeu avec les peluches ou lots de votre choix. Répartissez harmonieusement les articles sur l'aire de jeu pour un rendu attrayant et une prise optimale.

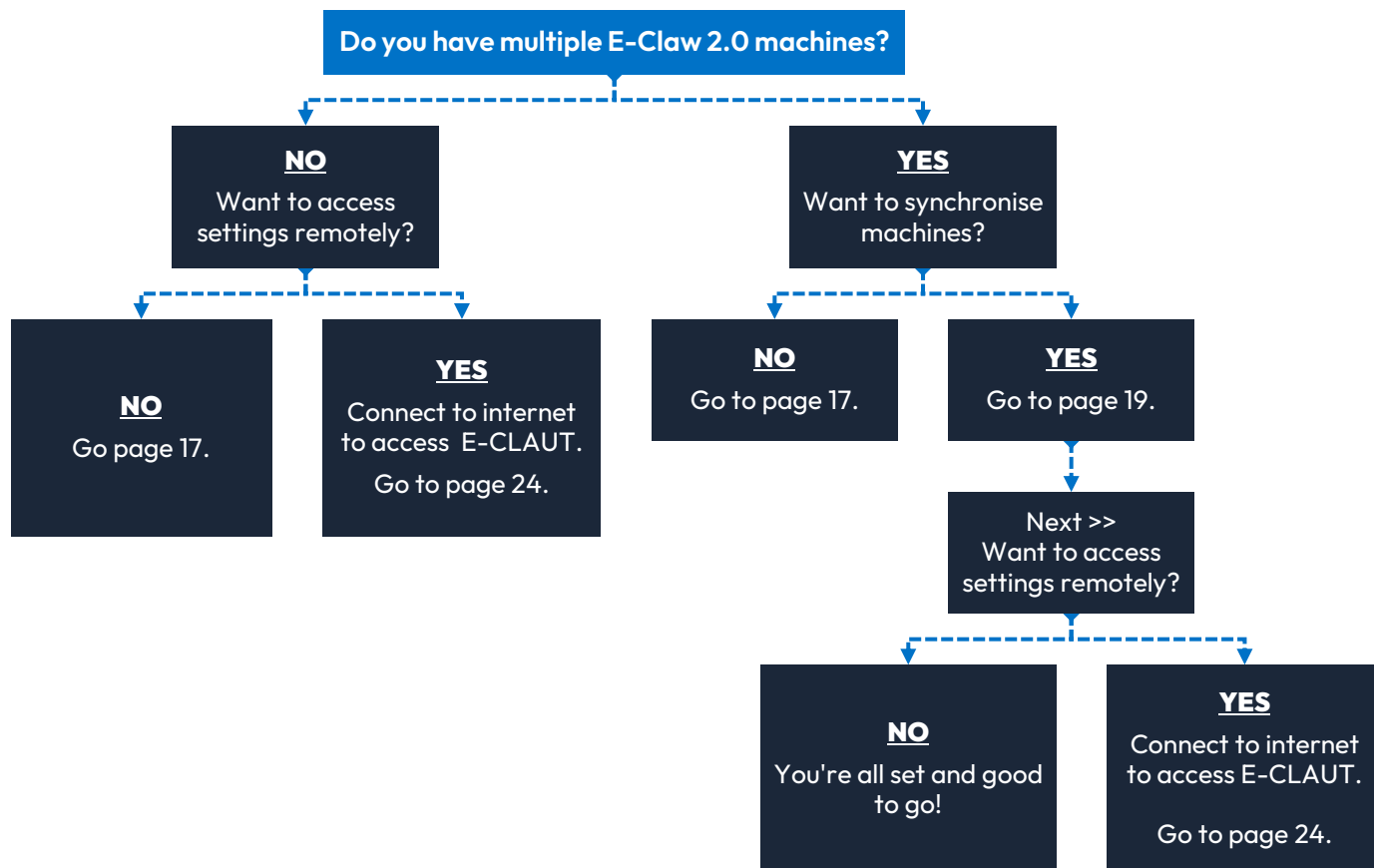


INSTALLATION DU LECTEUR DE CARTE

Montez le lecteur de carte sur le dessus du tiroir, à l'emplacement marqué indiqué ci-dessous.



CHOISISSEZ COMMENT VOUS SOUHAITEZ CONFIGURER VOTRE MACHINE



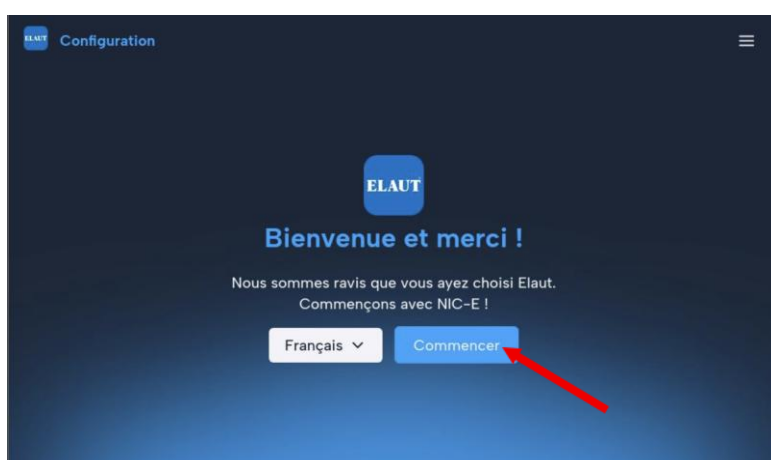
UTILISER LA MACHINE SANS SYNCHRONISATION NI E-CLAUT

ATTENTION !! Premier démarrage. Suivez ces étapes lorsque l'E-Claw 2.0 est livré directement depuis l'usine et n'a jamais été connecté à Internet auparavant.

Mettez la machine sous tension à l'aide de l'interrupteur situé en haut à gauche dans le meuble.

Ouvrez la porte du bac à prix pour activer l'écran de menu sur l'afficheur du panneau de commandes.

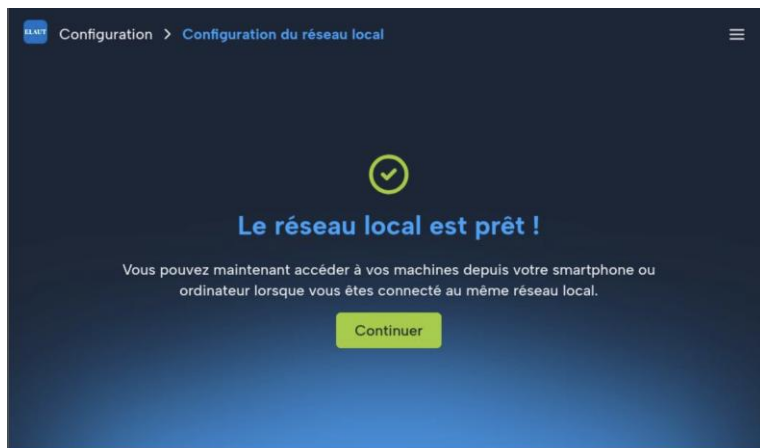
Cet écran d'accueil apparaîtra sur le panneau de commandes de votre machine. Sélectionnez la langue souhaitée puis « Commencer ».



Il vous sera demandé de configurer un réseau local de machines — dans ce cas, il ne s'agira que d'une seule machine. Cliquez sur « Continuer ».



L'écran indiquera qu'un réseau local existant a été trouvé. Cliquez sur « Ajouter au réseau existant » et tout sera prêt.



Votre machine est configurée.

Veillez maintenant passer à la page 29, où nous expliquons comment accéder aux réglages via l'afficheur du panneau de commandes pour modifier les paramètres localement, apprendre le lot et commencer l'exploitation.

SYNCHRONISER LES VIDEOS ET LES LEDS A L'AIDE DE CABLES

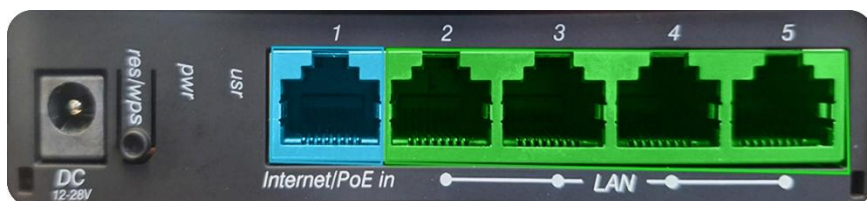
ÉTAPE 1 : CONNECTER LES CABLES POUR CREER DES MACHINES SYNCHRONISEES

REMARQUE : À l'heure actuelle, il est uniquement possible de connecter vos machines E-Claw 2.0 entre elles **à l'aide de câbles (LAN filaire)**. Nous **ne prenons pas encore en charge le LAN sans fil**. Cette fonctionnalité sera disponible ultérieurement.



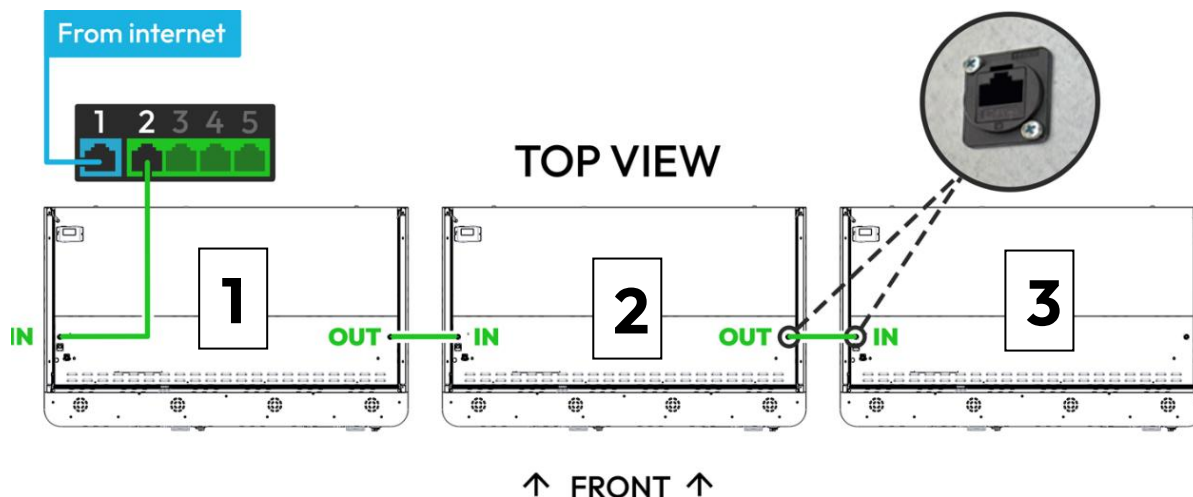
Placez le routeur maître (vendu séparément) sur le dessus de la machine E-Claw 2.0. Le routeur est équipé de cinq ports Ethernet, comme illustré ci-dessous :

- Le port 1 (marqué en bleu) est utilisé pour la connexion à Internet (nous l'expliquerons dans le chapitre suivant)
- Les ports 2 à 5 (marqués en vert) sont utilisés pour connecter les machines



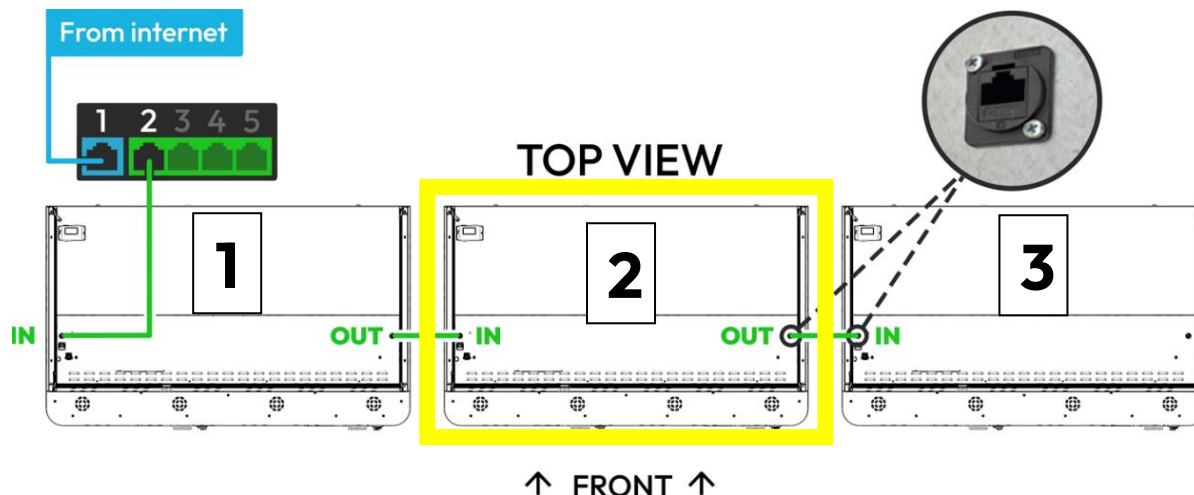
Relier votre première machine au routeur

Connectez le port 2 (LAN) à votre première machine E-Claw 2.0 à l'aide d'un câble Ethernet RJ45. Le câble doit aller du port 2 (LAN) au port Ethernet IN de votre machine.



Relier plusieurs machines si vous en avez plus d'une

Si vous avez plus d'une machine E-Claw 2.0, vous devrez connecter toutes les machines avec des câbles Ethernet (RJ45). Connectez un câble du **port Ethernet OUT** de la machine 1 au **port Ethernet IN** de la machine 2.



Poursuivez cette séquence de liaison des câbles pour autant de machines que nécessaire.

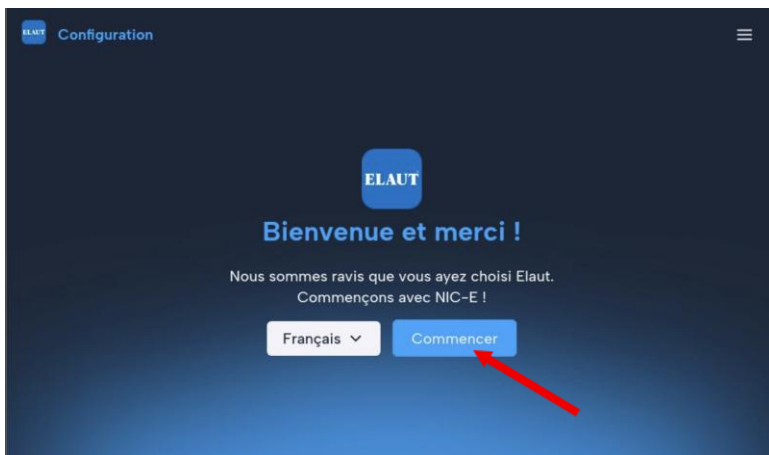
ÉTAPE 2 : METTRE SOUS TENSION LES MACHINES E-CLAW 2.0 POUR LES SYNCHRONISER

ATTENTION !! Premier démarrage. Suivez ces étapes lorsque l'E-Claw 2.0 est livré directement depuis l'usine et n'a jamais été connecté à Internet auparavant.

Mettez la machine sous tension à l'aide de l'interrupteur situé en haut à gauche dans le meuble.

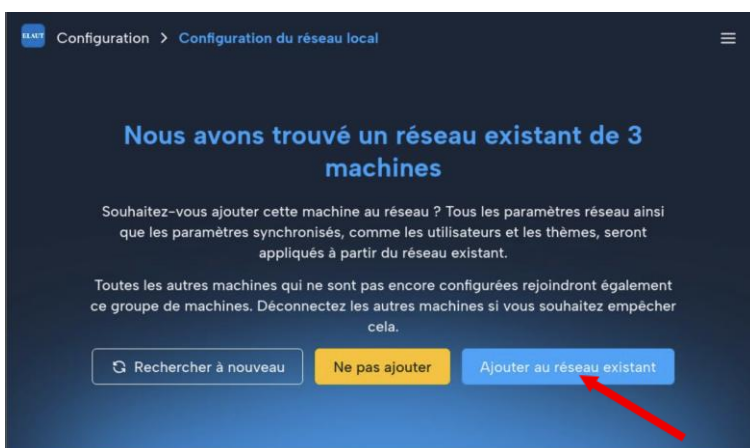
Ouvrez la porte du bac à prix pour activer l'écran de menu sur l'afficheur du panneau de commandes.

Cet écran d'accueil apparaîtra sur le panneau de commandes de votre machine. Sélectionnez la langue souhaitée puis « Commencer ».

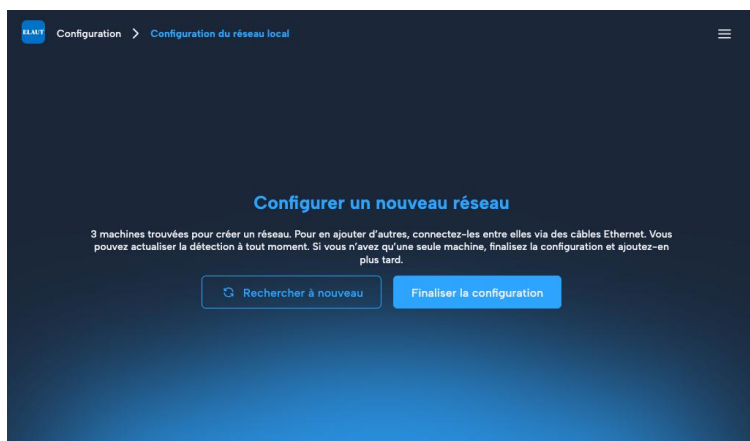


Il vous sera demandé de connecter vos machines E-Claw 2.0 entre elles afin qu'elles puissent fonctionner en synchronisation. Cliquez sur « Continuer ».

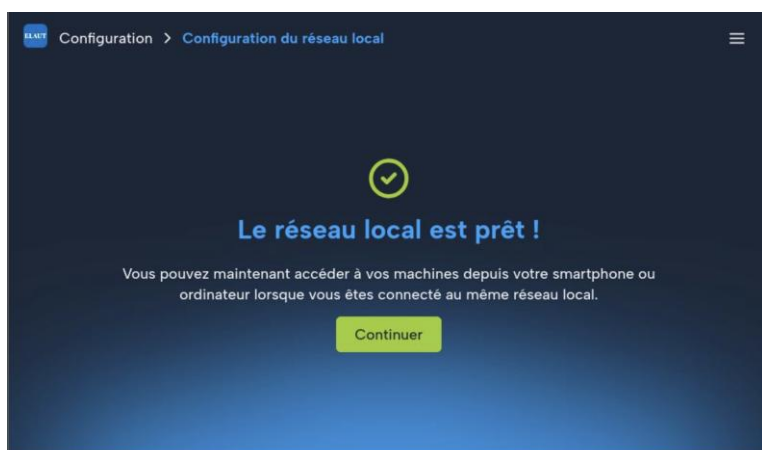
Si vous avez déjà d'autres machines sur votre site, il vous sera demandé d'ajouter les nouvelles machines E-Claw 2.0 identifiées à un réseau existant. Cliquez sur « A Ajouter au réseau existant ».



Si c'est la première fois que vous connectez vos machines entre elles, terminez simplement la configuration et vos machines E-Claw 2.0 seront prêtes à fonctionner.



Cliquez sur « Finaliser la configuration ».



Votre réseau de machines fonctionnant en synchronisation a maintenant été configuré avec succès.

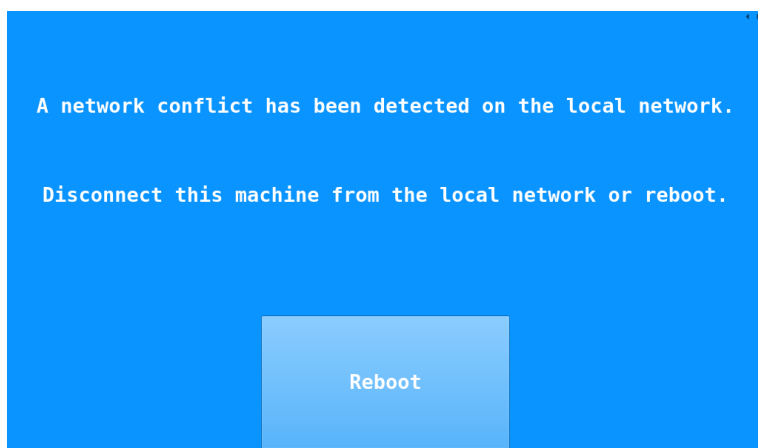
Si vous souhaitez modifier à distance le contenu, les animations et les réglages de votre machine, vous devez maintenant la connecter à Internet et à E-CLAUT. Veuillez lire le chapitre suivant, à la page 24, pour savoir comment procéder.

Si vous ne souhaitez pas le faire, veuillez passer à la page 29, où nous expliquons comment accéder aux réglages via l'afficheur du panneau de commandes pour modifier les paramètres localement, apprendre le lot et commencer l'exploitation.

CONFLIT LORS DE LA SYNCHRONISATION DES MACHINES – LE RESEAU EXISTE DEJA

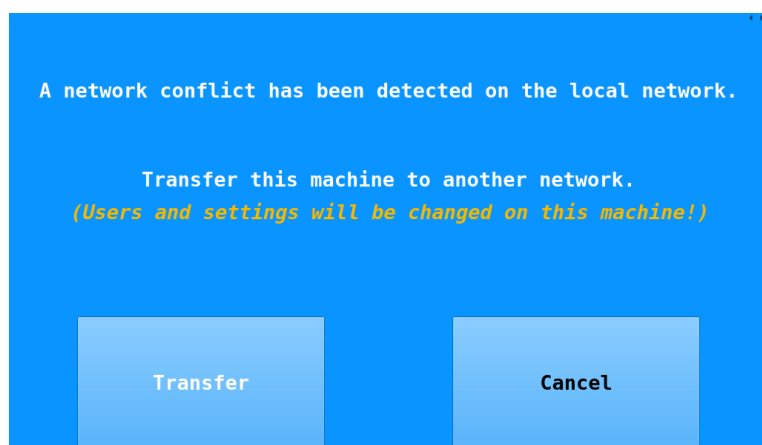
Lors de la liaison des machines entre elles, des erreurs de conflit peuvent se produire. Si cela arrive, consultez l’afficheur du panneau de commandes pour obtenir des instructions sur la manière de résoudre le problème.

Une machine qui n’a pas encore été configurée ne peut pas être mise en service ni voir ses conflits résolus tant que toutes les machines déjà configurées ne sont pas exemptes de conflits.



Une machine déjà configurée vous proposera de rejoindre le réseau de machines comportant le plus grand nombre de machines connectées. Veuillez noter qu’en acceptant cette option, les réglages actuels de la machine seront écrasés.

Si vous ne souhaitez pas continuer, déconnectez la machine du réseau des machines déjà reliées avant de poursuivre.



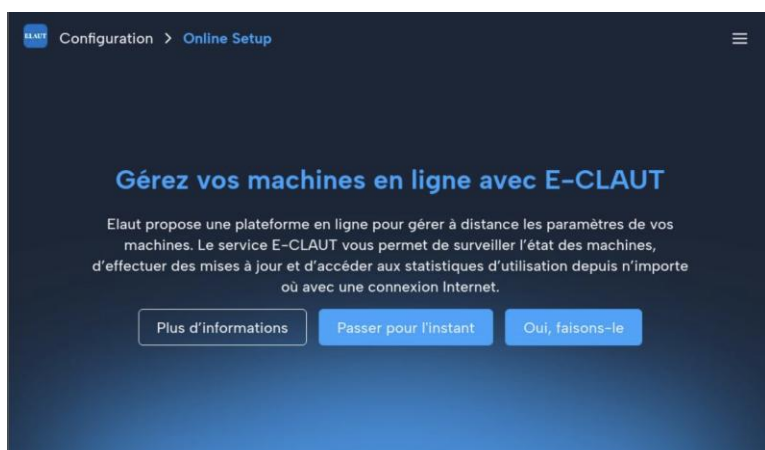
CONNECTER LA MACHINE A INTERNET POUR UTILISER E-CLAUT

QU'EST-CE QU'E-CLAUT ET OU TROUVER VOTRE COMPTE

E-CLAUT est un nouveau service en ligne et une plateforme de gestion qui ne peut être utilisé que pour les derniers jeux d'ELAUT, les E-Claw 2.0. Vous pouvez utiliser E-CLAUT pour :

- Obtenir une assistance à distance d'ELAUT ou de votre distributeur
- Surveiller vos jeux en ligne
- Être averti des dysfonctionnements de la machine
- Modifier facilement les réglages à distance
- Un meilleur support, moins d'arrêts et plus de revenus

Pour plus d'informations sur E-CLAUT, rendez-vous sur www.elaut.com/e-claut.



Si vous ne souhaitez pas utiliser ces services E-CLAUT, sélectionnez « Passer pour l'instant ». Vous pourrez revenir à tout moment à la configuration de la connexion E-CLAUT. Voir le chapitre « Connecter la machine à E-CLAUT ultérieurement » à la page 31.

Sélectionnez « Oui, faisons-le » pour gérer vos machines en ligne. Pour vous connecter à E-CLAUT, vous devez être inscrit. Vous devriez avoir reçu un e-mail d'inscription lors de l'achat de votre E-Claw 2.0.

Si vous ne retrouvez pas vos identifiants de connexion, contactez sales@elaut-group.com pour demander un nouveau lien d'inscription.

PANNEAU DE COMMANDES | CONNECTER ET DECONNECTER LA MACHINE A E-CLAUT

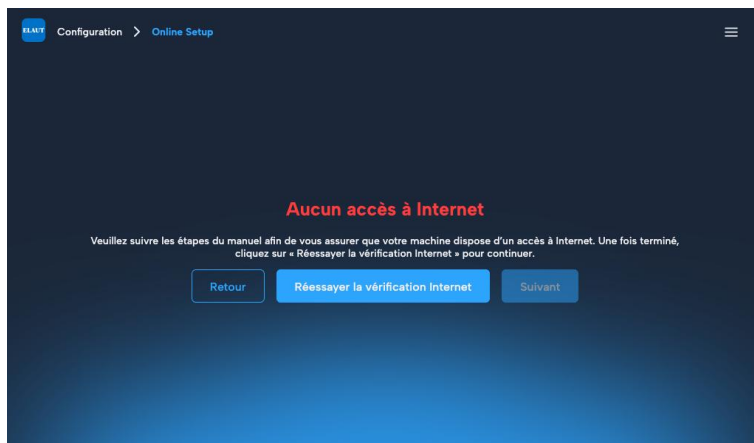
REMARQUE : À l'heure actuelle, il est uniquement possible de connecter vos machines E-Claw 2.0 à Internet **par câble (WAN filaire)**. Nous **ne prenons pas encore en charge le WAN sans fil**. Cette fonctionnalité sera disponible ultérieurement.

Pour lancer l'enregistrement en ligne de votre machine dans E-CLAUT, la machine doit disposer d'une connexion Internet active afin de communiquer avec les services E-CLAUT.

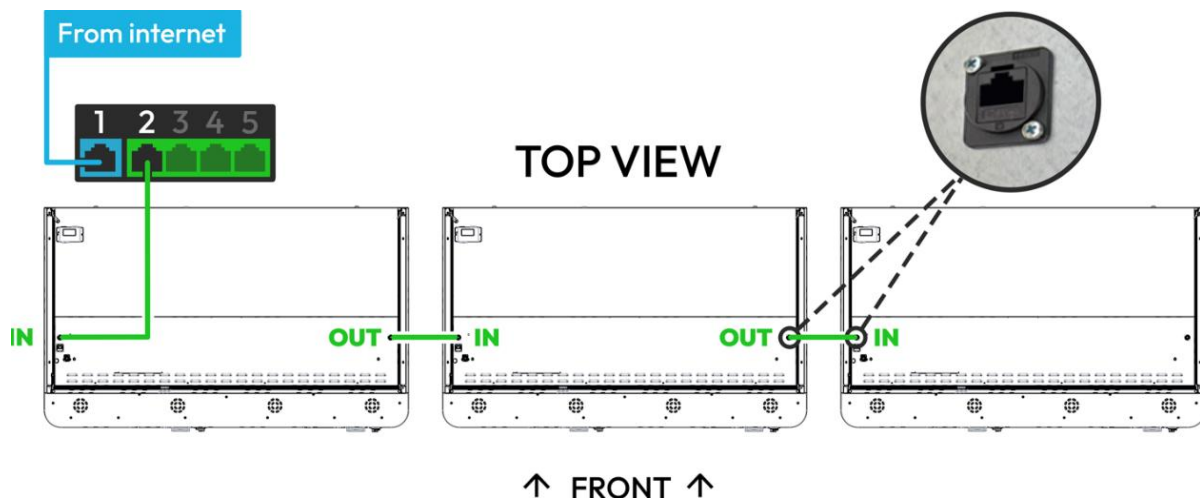
CONNECTER LA MACHINE E-CLAW 2.0 A E-CLAUT (VIA LE PANNEAU DE COMMANDES)

AUCUN ACCES INTERNET DETECTE

Si vous ne disposez pas d'une connexion Internet, l'écran ci-dessous apparaîtra. Installez le routeur et établissez une connexion Internet avant de continuer — voir les étapes ci-dessous.

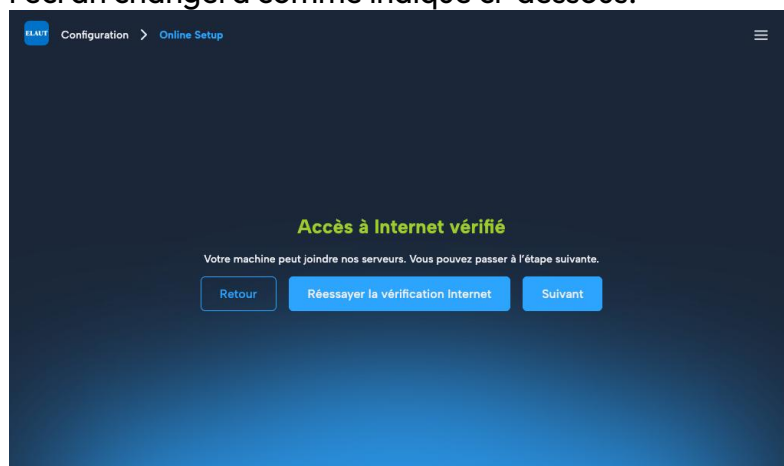


Connectez un câble Ethernet du port 1 (marqué en bleu sur le routeur) à votre propre modem Internet ou à votre source réseau.



Internet cable coming from the modem of your internet provider

Vérifiez votre configuration réseau puis cliquez sur le bouton « Réessayer la vérification internet » pour confirmer. Si la machine peut atteindre nos serveurs, l'écran changera comme indiqué ci-dessous.



Une fois la connexion Internet disponible, le processus d'installation passera automatiquement à l'étape suivante.

ACCES INTERNET DETECTE

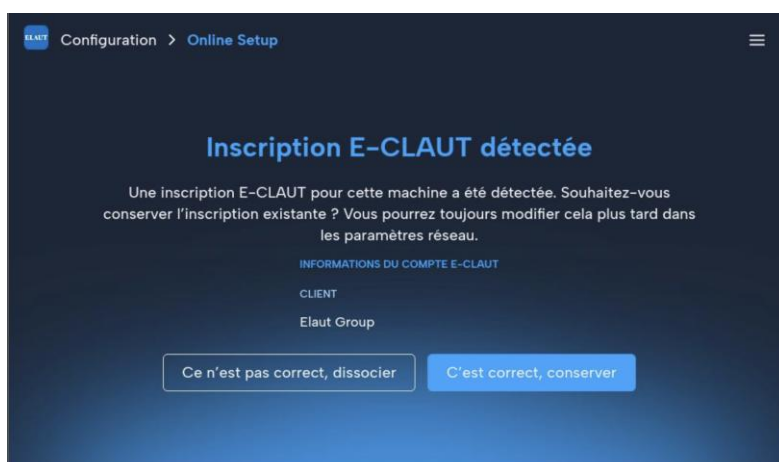
Prenez votre téléphone portable ou votre tablette et ouvrez l'application appareil photo pour scanner le code QR. Il vous sera demandé de saisir vos informations.

Notez que ce code n'est valable que 15 minutes ; générez-en un nouveau s'il a expiré.



CONFIRMER L'ENREGISTREMENT E-CLAUT SUR LE PANNEAU DE COMMANDES DE L'AIRE DE JEU GAUCHE

Une fois l'enregistrement réussi, la page se mettra à jour et l'enregistrement apparaîtra sur l'afficheur du panneau de commandes. Cela ne devrait prendre que quelques secondes.



Poursuivez votre enregistrement. Cliquez sur « C'est correct, conserver » et suivez les instructions à l'écran. Vous avez maintenant configuré l'aire de jeu gauche de votre machine E-Claw 2.0.

CONFIRMER L'ENREGISTREMENT E-CLAUT SUR LE PANNEAU DE COMMANDES DE L'AIRE DE JEU DROITE

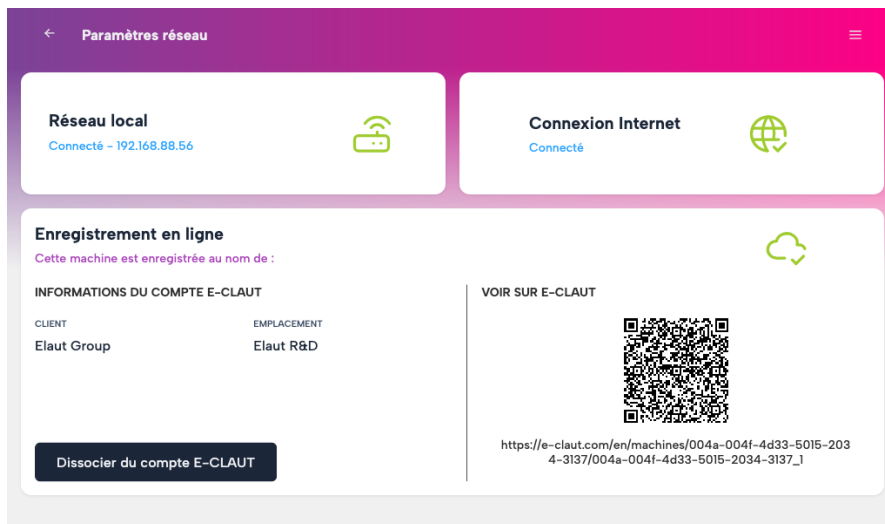
Poursuivez la configuration de l'aire de jeu droite et suivez les instructions affichées à l'écran.

Vous avez plus d'une machine ? Répétez les étapes précédentes pour toutes les machines afin de les démarrer et de les enregistrer également.

DECONNECTER LA MACHINE E-CLAW 2.0 D'E-CLAUT (VIA LE PANNEAU DE COMMANDES)

Accédez à Paramètres avancés > Paramètres réseau. Vérifiez que la machine dispose d'une connexion Internet active. Dans le cas contraire, vous pouvez également dissocier la machine dans l'application Web E-CLAUT. Nous l'expliquons dans le chapitre suivant.

Dans Paramètres réseau, vous pouvez afficher l'enregistrement E-CLAUT actuel, y compris le nom du client et l'emplacement. Si aucun enregistrement valide n'est affiché, aucune machine n'est enregistrée. Si une machine est enregistrée, vous pouvez la dissocier.



Pour supprimer l'enregistrement E-CLAUT du compte actuel, cliquez sur « Dissocier du compte E-CLAUT ».

Le fait de dissocier la machine ne supprimera pas vos statistiques. Ces statistiques resteront associées à votre compte et ne seront pas visibles pour le propriétaire suivant.

APPLICATION WEB | CONNECTER ET DECONNECTER LA MACHINE A E-CLAUT

Remarque : le chapitre suivant n'est pertinent que si vous n'avez pas de mobile à portée de main et souhaitez connecter ou déconnecter la machine E-Claw 2.0 via l'application Web www.e-claut.com sur votre ordinateur.

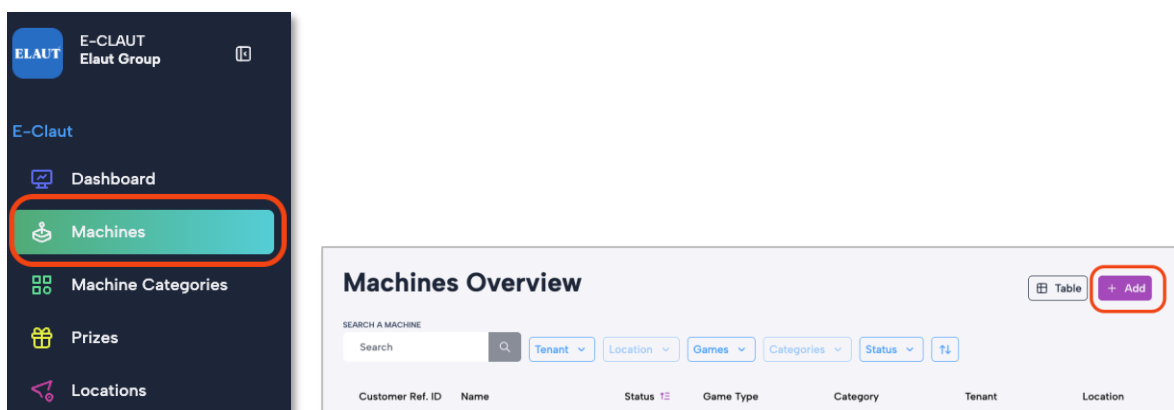
CONNECTER LA MACHINE E-CLAW 2.0 A E-CLAUT (VIA L'APPLICATION WEB)

Rendez-vous sur www.e-claut.com pour enregistrer votre machine via l'application Web E-CLAUT.

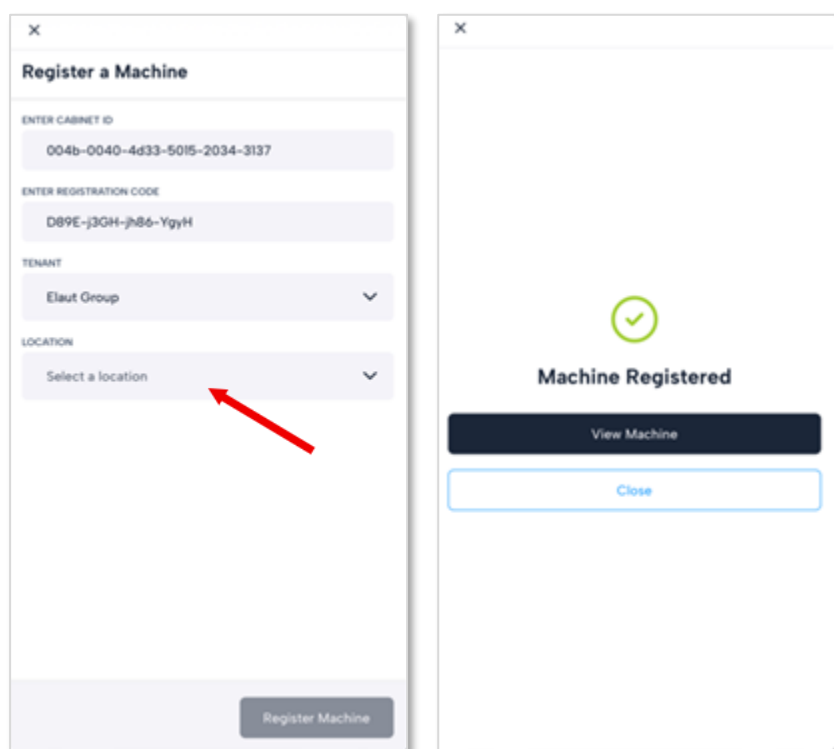


Vous devez être connecté au bon compte lié à votre machine E-Claw 2.0. Si votre adresse e-mail n'est pas valide, contactez sales@elaut-group.com pour demander vos identifiants, car votre compte n'est probablement pas encore correctement configuré.

Accédez à Machines > +Add en haut à droite, puis cliquez sur le bouton pour ajouter une nouvelle machine. Après avoir sélectionné cette option, il vous sera demandé de saisir le code.



Après avoir sélectionné cette option, il vous sera demandé de saisir le code. Vous pouvez saisir manuellement le code (XXXX-XXXX-XXXX-XXXX). Notez que ce code n'est valable que 15 minutes ; générez-en un nouveau s'il a expiré.



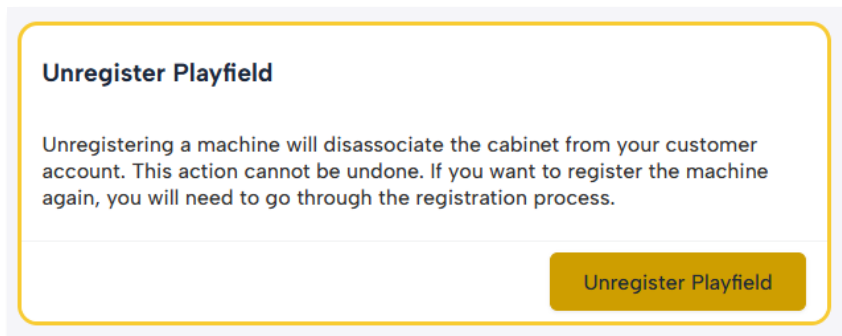
Vous devrez également enregistrer la machine sur un emplacement. Sélectionnez l'emplacement correct dans le menu déroulant.

Fermez cette fenêtre. La machine est maintenant connectée à votre compte.

DECONNECTER LA MACHINE E-CLAW 2.0 D'E-CLAUT (VIA L'APPLICATION WEB)

Vous pouvez également dissocier la machine de votre compte directement dans l'application Web E-CLAUT (www.e-claut.com). Cela est utile si vous n'avez plus accès à la machine ou si elle ne dispose plus d'une connexion Internet et que cette fonctionnalité ne fonctionne donc plus via le panneau de commandes.

Accédez à Machines > recherchez l'aire de jeu du meuble > cliquez sur l'onglet Info. Vous y trouverez l'option permettant de désenregistrer l'aire de jeu. Répétez l'opération pour l'aire de jeu droite.



Le fait de dissocier la machine ne supprimera pas vos statistiques. Ces statistiques resteront associées à votre compte et ne seront pas visibles pour le propriétaire suivant.

CONNECTER LA MACHINE A E-CLAUT ULTERIEUREMENT

Remarque : le chapitre suivant n'est pertinent que si vous avez sélectionné « Skip for now » pendant la configuration en ligne. Si vous souhaitez finalement relier votre machine à E-CLAUT, vous pouvez le faire manuellement via le menu de l'afficheur du panneau de commandes.

Ouvrez le tiroir et cliquez sur le bouton Menu sur l'afficheur.

Accédez à Paramètres avancés > Paramètres réseau.

Si un enregistrement actuel est affiché, vous devez d'abord le dissocier. Suivez les étapes du chapitre « Déconnecter la machine E-Claw 2.0 d'E-CLAUT (via le panneau de commandes / via l'application Web) » ci-dessus pour supprimer l'enregistrement existant.

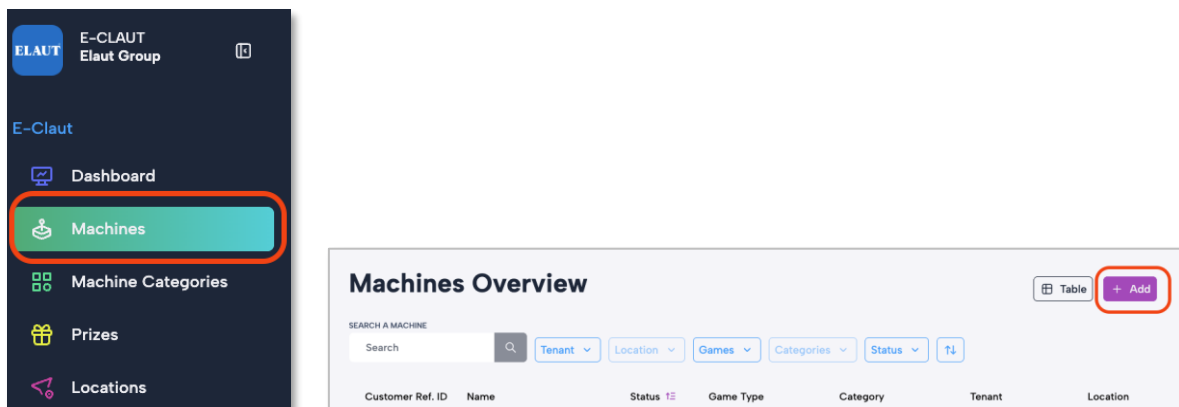
Pour démarrer un nouvel enregistrement, un code QR ainsi que les détails d'enregistrement de la machine s'afficheront. Scannez le code QR et suivez les étapes.



Si aucun code QR ne s'affiche, vérifiez la connexion Internet. Consultez le chapitre suivant « Vérifier si votre machine a accès à Internet » pour savoir comment procéder.

Pas d'accès à un téléphone mobile ?

Rendez-vous sur E-CLAUT (www.e-claut.com). Accédez à la page d'aperçu des machines et cliquez sur le bouton + Add. Il vous sera demandé de saisir manuellement l'identifiant et le code.



Le code n'est valable que 15 minutes. Si vous recevez un message « expired », cliquez sur le bouton pour générer un nouveau code.

Avant de relier la machine, assurez-vous d'être connecté au bon compte.

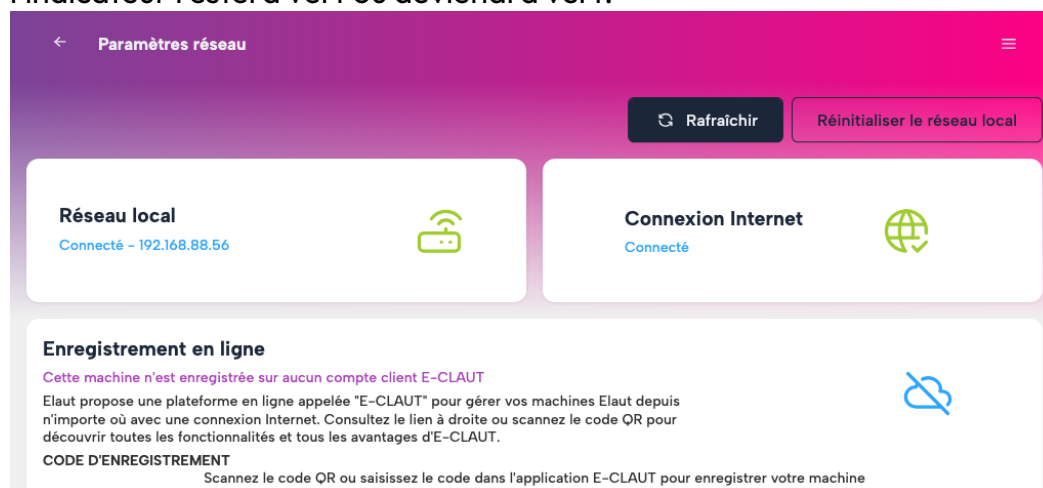
Une fois l'enregistrement réussi, la page se mettra à jour et l'enregistrement apparaîtra sur l'afficheur du panneau de commandes. Cela ne devrait prendre que quelques secondes.

VERIFIER SI VOTRE MACHINE A ACCES A INTERNET

Vous pouvez voir un message d'erreur lié à la connectivité Internet lorsque vous utilisez l'afficheur du panneau de commandes.

Pour vérifier si l'aire de jeu peut accéder aux services en ligne, accédez à Paramètres avancés > Paramètres réseau.

Cliquez sur « Rafraîchir » pour confirmer la connexion. Si la connexion est réussie, l'indicateur restera vert ou deviendra vert.



Si les indicateurs restent gris, soit nos serveurs sont temporairement indisponibles, soit votre configuration réseau est incorrecte.

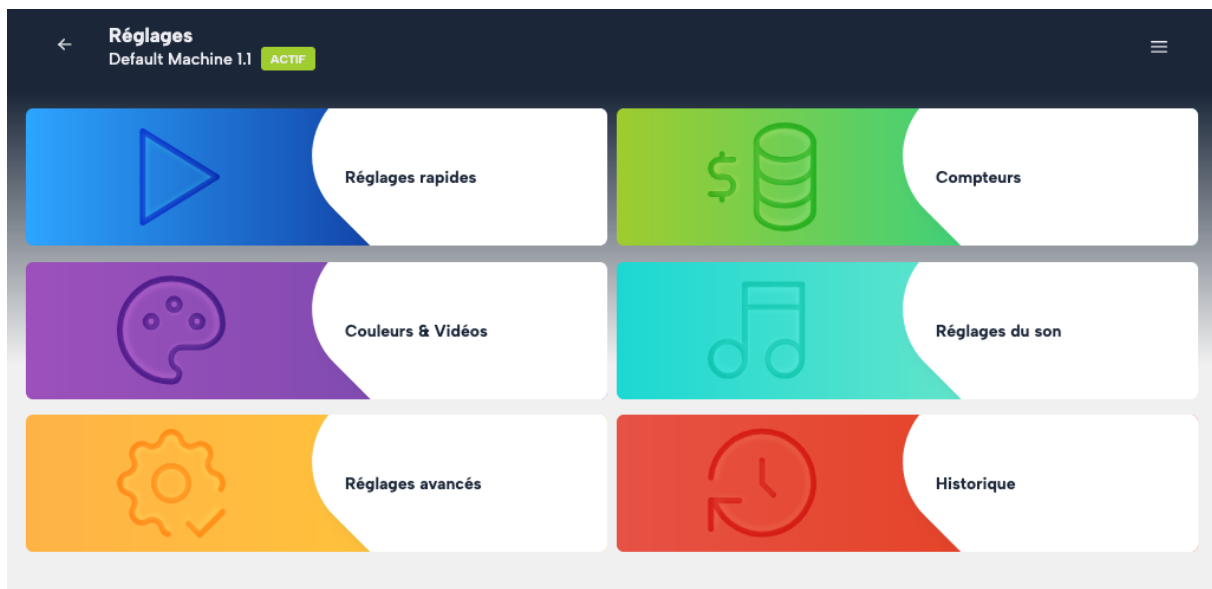
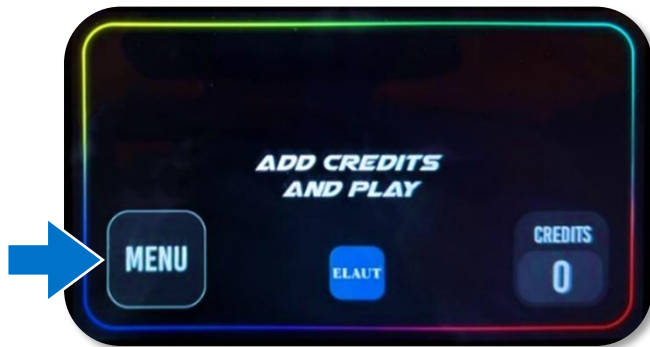
Pour vérifier si nos serveurs sont indisponibles, essayez de vous connecter à E-CLAUT (www.e-claut.com) sur un ordinateur ou un appareil mobile disposant d'une connexion Internet active. Si vous ne pouvez pas vous connecter, le problème vient très probablement de notre côté.

Si vous pouvez vous connecter avec succès, cela signifie que la machine n'a pas accès à Internet et que la configuration réseau doit être vérifiée.

RÉGLAGES DE LA MACHINE

Ouvrez le bac à prix à l'aide de la clé et faites-le légèrement glisser vers vous. Une icône contextuelle intitulée « Menu » apparaîtra sur l'afficheur du panneau de commandes. Si rien n'apparaît, appuyez sur l'interrupteur situé sur le côté droit du tiroir du bac à prix.

Appuyez sur le bouton « Menu » pour accéder aux principaux réglages.



REGLAGES DE BASE

← Réglages rapides
Default Machine 1.1 **ACTIF**

PRIX DE PARTIE 2,00

AWARDS PRIX	PRIX D'ACHAT	POURCENTAGE	PRIX VENTE ESTIMÉ	POIDS	FORCE PRENDRE
1	3	30 %	10	125 g / 4.41 oz	13 %

Apprendre le prix

DURÉE PRENDRE MOYENNE 75 %

Identifier Relance régulateur ? Jeu gratuit ?

Prix d'achat:

Le prix que vous souhaitez obtenir pour 1 crédit.

Hauteur moyenne de prise (%):

Définit jusqu'à quelle hauteur un lot est maintenu avec la puissance de prise avant de passer à la puissance de maintien. Ce réglage influence donc la hauteur à laquelle le lot est porté avant d'être relâché.

0 % = le lot n'est pas saisi

100 % = le lot est relâché lorsque la pince est à sa hauteur maximale

Lot:

Sélectionner le lot dans la base de données (EN COURS DE CONSTRUCTION)

Coût du produit:

Lot que vous avez payé pour la récompense

Taux de lot:

Le ratio attribué au joueur

Prix de sortie estimé:

Le montant calculé du coût de revient multiplié par le taux de lot

Apprendre le lot:

Appuyez sur le bouton pour apprendre le lot. Voir la page suivante pour les détails de la procédure d'apprentissage.

Identifier :

Sélectionnez l'aire de jeu sur laquelle vous souhaitez effectuer les réglages. Si plusieurs machines sont reliées, vous pouvez sélectionner la machine concernée.

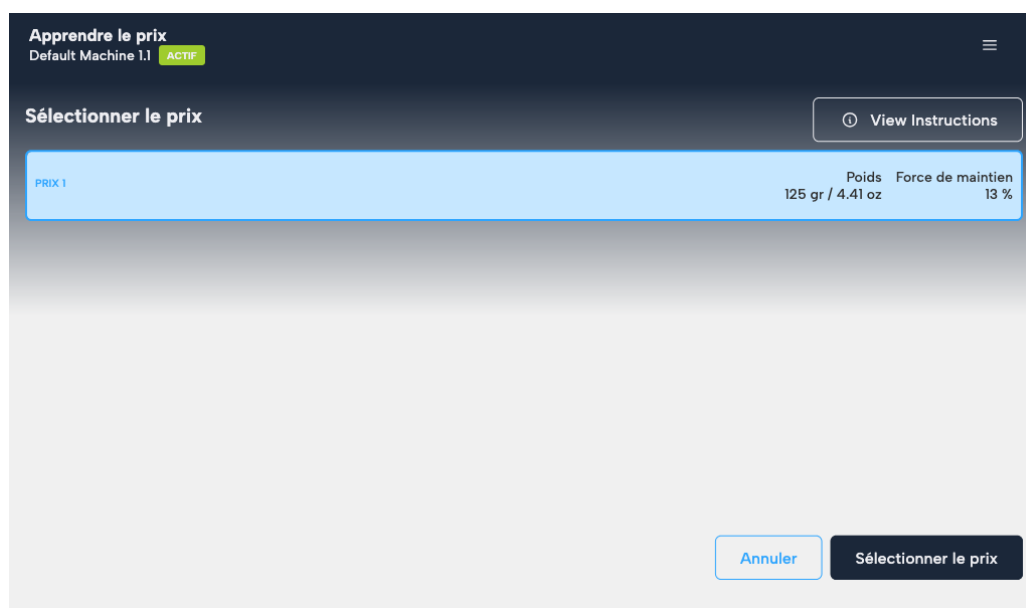
Relance régulateur :

Appuyez sur le bouton pour effacer les crédits en cours et le régulateur de gain ; cela redémarrera également le jeu depuis la position de départ.

Jeu gratuit :

Jouez plusieurs parties pour tester la configuration.

APPRENDRE LE LOT



Press "View Instructions"

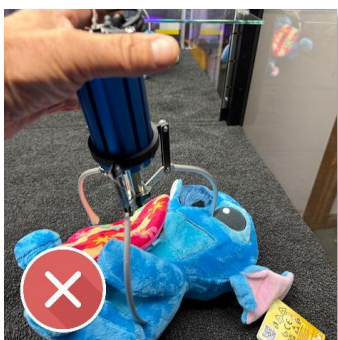


Press "Select Award"

Le processus d'apprentissage est simple et facile à suivre. Il est essentiel pour un fonctionnement optimal de la machine et garantit que la grue relâche correctement le lot.

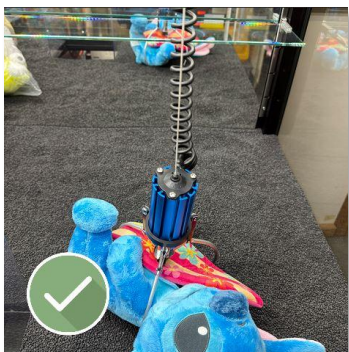
Étape 1 : Lot 1

Le portique se déplace vers l'aire de jeu et essaie de saisir la peluche. **Ne touchez pas la grue pendant le processus d'apprentissage !**

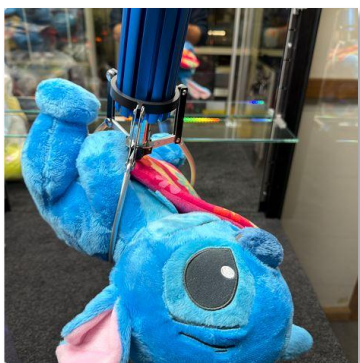


Étape 2 : Apprentissage du lot

La grue descendra pour saisir le lot. Placez le lot sous la grue afin qu'elle puisse le saisir correctement.



Laissez la grue automatique apprendre le lot. Veuillez patienter jusqu'à la fin du processus et ne pas intervenir.



La machine se positionne au centre de l'aire de jeu. Ne touchez pas la grue pendant l'apprentissage du lot. Suivez la procédure affichée à l'écran.

Étape 3 : Résultat de l'apprentissage



OU



Résultat :

Le lot a été appris avec succès : le processus est terminé.

Si le processus d'apprentissage n'aboutit pas, veuillez réessayer plusieurs fois. Si le lot ne peut toujours pas être correctement saisi, un autre type de pince doit être installé.

COMPTEURS

The screenshot shows a mobile application interface for 'Compteurs' (Meters) for 'Default Machine 1.1' which is 'ACTIF' (Active). The interface is divided into two main sections: 'Détails' and 'Prix 1'. Below these is an 'Actions' section with two buttons.

Détails

Compteur	Actuel	Total
Pièces	13	13
Bijets	0	0
Système de cartes	0	0
Carte bancaire	0	0
Lots de consolation	0	0

Prix 1

Compteur	Actuel	Total
Total reçu	13	13
Total sorti	0	0
Résultat	0	0
Nombre de jeux	13	13
Jeux depuis la dernière gagne	13	13

Actions

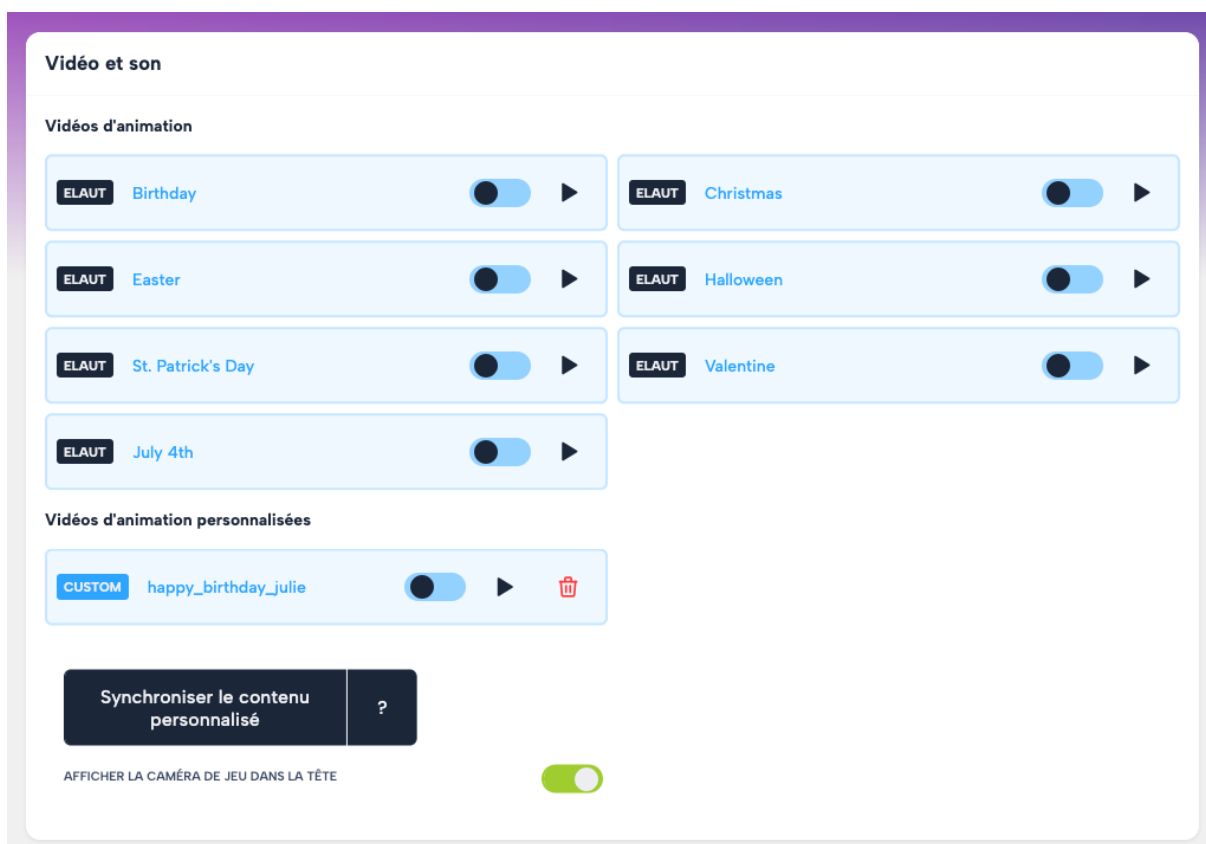
Effacer les compteurs actuels Effacer tous les compteurs

Effacer les compteurs actuels :

Toutes les valeurs de la colonne actuel seront remises à 0.

Effacer tous les compteurs :

Toutes les valeurs (totales et actuelles) seront remises à 0.



Vidéos d'animation :

Appuyez sur pour prévisualiser la vidéo sur l'écran supérieur.

Activez la vidéo en faisant glisser l'interrupteur sur marche ou arrêt. Sélectionnez plusieurs vidéos : elles seront lues en séquence.

Ajouter et supprimer du contenu personnalisé

Ajoutez ou supprimez vos propres vidéos personnalisées. Cela ne peut se faire que via E-CLAUT, et non directement sur l'afficheur du panneau de commandes. Notez que seules les vidéos personnalisées peuvent être supprimées.

Sélectionnez Parcourir et recherchez dans l'explorateur ou sur une clé USB votre fichier au format MP4 ou OGC, d'une taille maximale de 100 Mo. Faites glisser le fichier dans la zone bleue puis téléversez-le.

Synchroniser le contenu personnalisé

Sélectionnez cette option si vous souhaitez synchroniser et lire la vidéo sur toutes vos machines E-Claw 2.0 reliées entre elles.

Afficher la caméra de jeu dans la tête

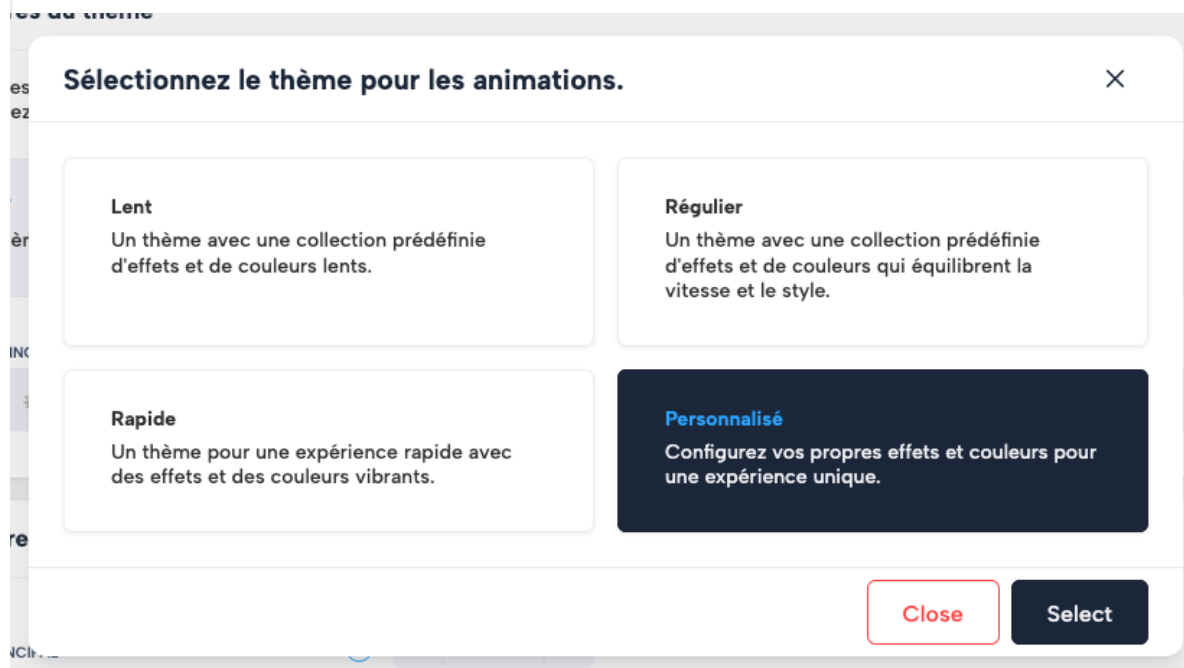
Sélectionnez cette option pour afficher le déroulement du jeu sur l'en-tête de la machine afin d'attirer les joueurs.

REGLAGES DU THEME

Un thème est un ensemble d'animations et de vidéos qui s'appliquent à toutes les machines du même réseau. Vous pouvez sélectionner un thème dans la liste ci-dessous.

PERSONNALISÉ

Configurez vos propres effets et couleurs pour une expérience unique.



Sélectionnez pour ouvrir le menu contextuel. Vous pouvez choisir entre 4 options :

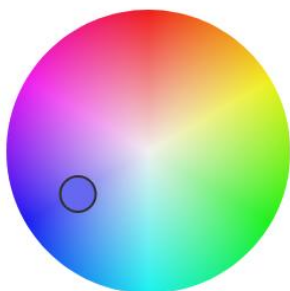
- Lent
- Normal
- Rapide
- Personnalisé

L'option Personnalisé vous permettra de modifier les couleurs selon votre combinaison préférée.

Remarque : les changements de couleurs ou de thèmes comportent un léger délai dû à la synchronisation. Attendez quelques minutes pour voir la modification.

Sélectionnez pour ouvrir le menu principal des couleurs ou le menu des couleurs secondaires.

Couleur principale



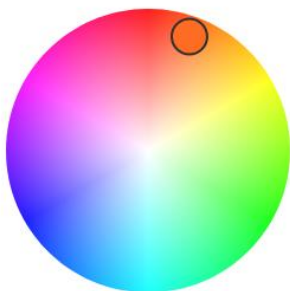
LUMINOSITÉ



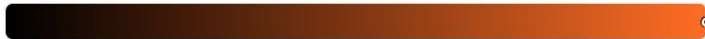
#6668F2

Fermer

Couleur secondaire



LUMINOSITÉ



#FF6C24

Fermer

Déplacez le cercle pour sélectionner la combinaison de couleurs souhaitée.

REGLAGES DU SON

REGLAGES DU VOLUME

Réglages de volume

The screenshot displays five volume settings, each with a slider and a numeric value in a box with minus and plus buttons:

- VOLUME PRINCIPAL: 23
- VOLUME DU JEU: 17
- VOLUME DE VICTOIRE: 52
- VOLUME D'ATTRACTION: 33
- VOLUME D'ERREUR: 49

Volume :

Sélectionnez une valeur de 0 (min) à 100 (max).

REGLAGES D'ATTRACTION

The screenshot shows the 'Réglages d'attraction' section with the following controls:

- ATTRACTION ACTIVÉE: A green toggle switch is turned on.
- INTERVALLE D'ATTRACTION (MIN): A slider set to the value 7.
- ATTRACTION AVEC MOUVEMENT: A green toggle switch is turned on.

Intervalle d'attraction :

Sélectionnez une valeur de 0 (min) à 100 (max).

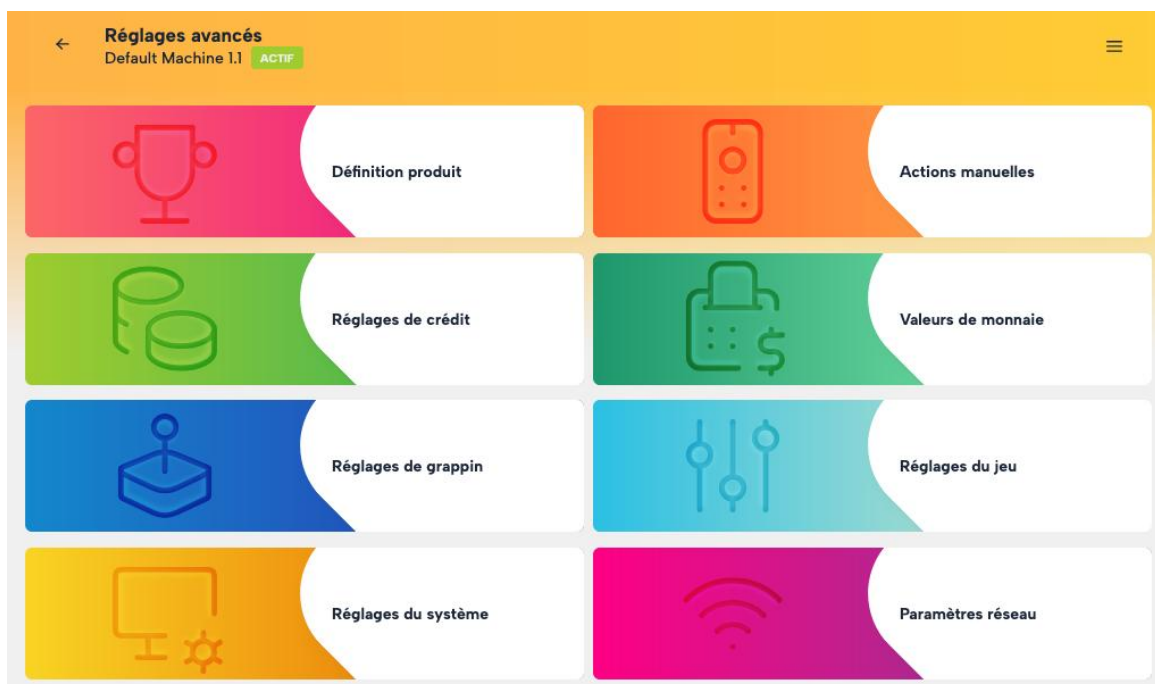
Attraction activée :

Activer ou désactiver la fonction d'attraction.

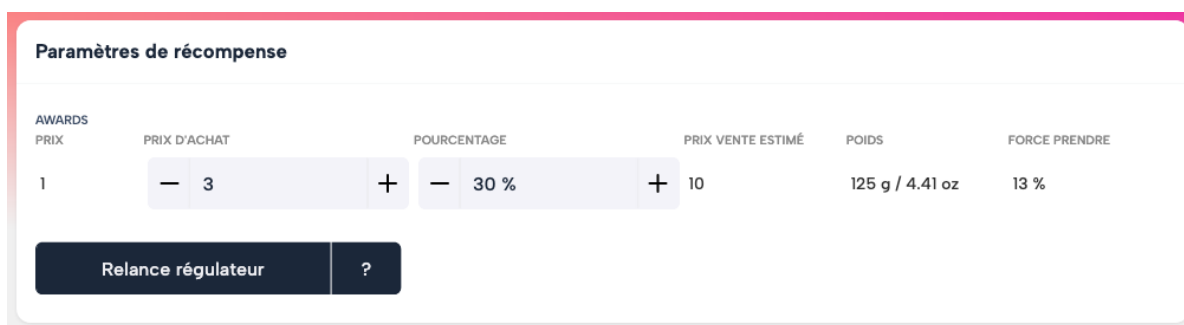
Attraction avec mouvement :

Activer ou désactiver le mouvement de la grue pendant le mode attraction.

REGLAGES AVANCES

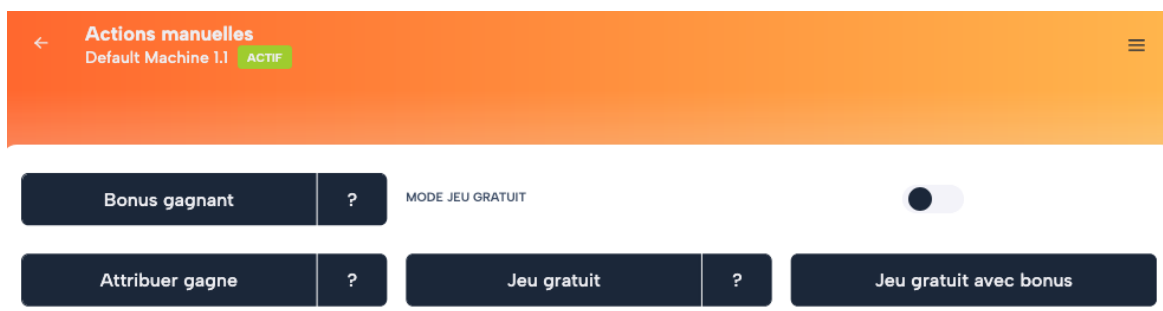


DEFINITION PRODUIT



Voir les informations dans les réglages de base.

COMMANDES MANUELLES



Bonus gagnant : Rend toutes les parties gratuites tant que le joueur n'a pas encore obtenu une chance équitable de gagner, jusqu'à ce qu'un gain se produise.

Attribuer gage : Attribue un gain, l'ajoute aux compteurs mécaniques et l'enregistre dans le journal comptable. À utiliser uniquement lorsque la pince est en position d'origine.

Jeu gratuit : Lance une partie gratuite. Celle-ci n'est pas ajoutée au journal comptable et ne comporte aucune chance de gain.

Jeu gratuit avec bonus :

Fait de la prochaine partie une partie gratuite dans laquelle le joueur bénéficie d'une chance équitable de gagner.

Mode jeu gratuit : Activez cette option pour permettre de jouer gratuitement.

REGLAGES DE CREDITS

← Réglages de crédit
Default Machine 1.1 ACTIF

PRIX DE PARTIE 2,00 LIMITE D'ARGENT 50

LIMITE DE CRÉDIT 100 AFFICHER LE TABLEAU DE CRÉDITS

NIVEAUX DE BONUS		PARTIES (INCL. BONUS)	
LEVEL	DEVISE		
1	0	0	
2	0	0	

Prix de la partie :

Prix d'un crédit.

Limite d'argent:

Montant maximal que le joueur peut insérer. Les appareils à pièces et à billets sont désactivés lorsque cette limite est atteinte et réactivés si le montant redevient inférieur à ce niveau.

Limite de crédit :

Nombre maximal de crédits qu'un joueur peut avoir. Lorsque cette limite est atteinte, tous les appareils à pièces et à billets sont désactivés jusqu'à ce que tous les crédits soient joués.

Afficher le tableau de crédits :

Activez cette option si vous souhaitez afficher les niveaux de crédits et de bonus sur l'écran.

Niveaux de bonus :

À utiliser lorsque vous souhaitez récompenser un joueur avec des crédits gratuits s'il insère plus d'un prix de partie à la fois.

Lorsque tous les niveaux sont réglés sur 0, aucun niveau de bonus n'est actif.

Exemple avec niveau de bonus actif :

Normal = 1 EUR inséré = 1 crédit = 1 partie

Niveau de bonus 1 : 5 EUR insérés = 6 crédits = 6 parties (normalement seulement 5 parties = 1 partie bonus gratuite supplémentaire)

Niveau de bonus 2 : 10 EUR insérés = 13 crédits = 13 parties (normalement seulement 10 parties = 3 parties bonus gratuites supplémentaires)
Ainsi, plus les joueurs insèrent d'argent avant de jouer, plus ils obtiennent de parties gratuites.

REGLAGES MONETAIRES

← Valeurs de monnaie
☰

Default Machine 1.1 ACTIF

DÉFAUTS ? **UNITÉ COMPTEUR** ?

UE ▼ 1 ▼

DEVISE

Euro ▼

COIN IN 1 CONNECTOR

INPUT CHANNEL	VALEUR	TYPE
Channel 1	0,2	Pièce
Channel 2	0,5	Pièce
Channel 3	1	Pièce
Channel 4	2	Pièce
Channel 5	0	Pièce
Channel 6	0	Pièce

COIN IN 2 CONNECTOR

INPUT CHANNEL	VALEUR	TYPE
Input 1	0	Pièce ▼
Input 2	0	Pièce ▼
Input 3	0	Pièce ▼
Input 4	0	Pièce ▼
Input 5	0	Pièce ▼
Input 6	0	Pièce ▼

CONNECTEUR BILLET/CARTE

INPUT CHANNEL	VALEUR	TYPE
Bill	5	Biljet
Card	1	Carte ▼

Valeurs par défaut :

Charge les réglages de devise par défaut pour la région sélectionnée dans le menu déroulant. Cela effacera tous les réglages définis par l'utilisateur. Veuillez procéder avec prudence.

Unité compteur :

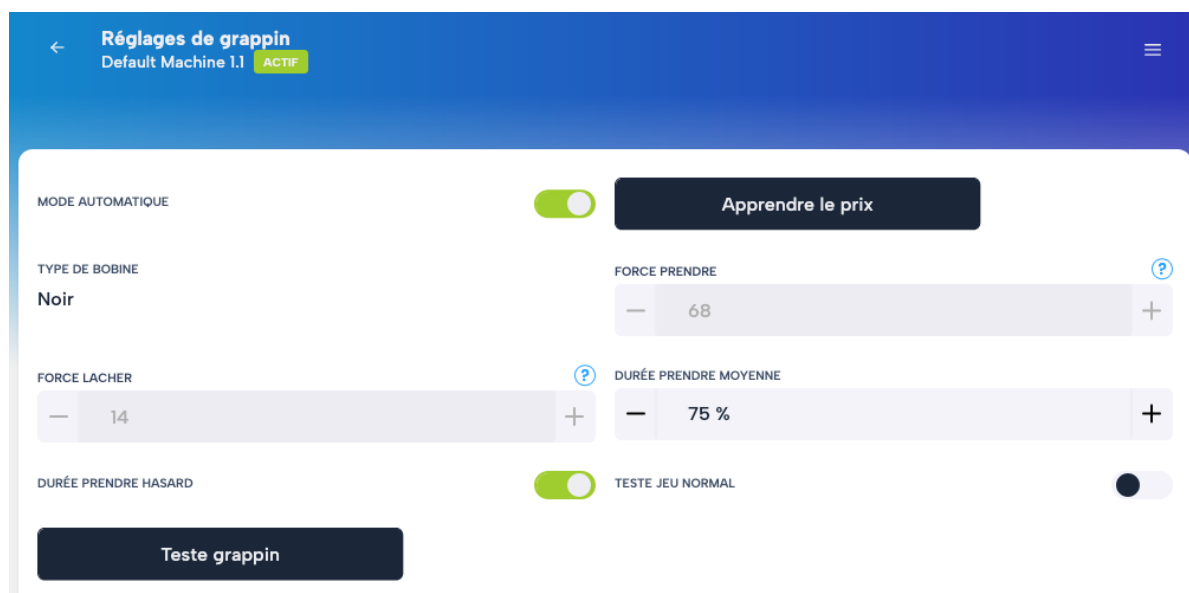
Sélectionnez un facteur dans le menu déroulant afin de mettre à l'échelle les comptages sur un compteur mécanique.

Devise :

Sélectionnez la devise souhaitée.

Type :

Sélectionnez un nom dans le menu déroulant pour l'associer au dépôt.



Mode automatique :

Sélectionnez si la puissance de prise et la puissance de maintien sont réglées manuellement ou automatiquement.

Type de bobine :

Reconnu automatiquement par le système après le redémarrage de la partie. Si la bobine a été remplacée, la procédure d'apprentissage du lot doit être relancée.

Apprendre le prix:

Lancez la procédure d'apprentissage pour les réglages de la grue lorsque la grue automatique est activée (voir Réglages de base pour plus d'informations).

Force prendre :

Niveau de puissance utilisé pour saisir le lot en peluche. Réglable de 1 à 100 en mode manuel, ou contrôlé automatiquement lorsque la pince automatique est activée.

Force lacher :

Niveau de puissance utilisé pour maintenir et relâcher le lot en peluche. Réglable de 1 à 100 en mode manuel, ou contrôlé automatiquement lorsque la pince automatique est activée.

Remarque : la puissance de prise DOIT toujours être supérieure à la puissance de maintien

Durée prendre moyenne (%):

Définit jusqu'à quelle hauteur le lot est soulevé avec la puissance de prise avant de passer à la puissance de maintien. Ce réglage détermine la hauteur à laquelle le lot est maintenu avant d'être relâché.

0 % = le lot n'est pas saisi

100 % = le lot est relâché lorsque la grue est à sa hauteur maximale

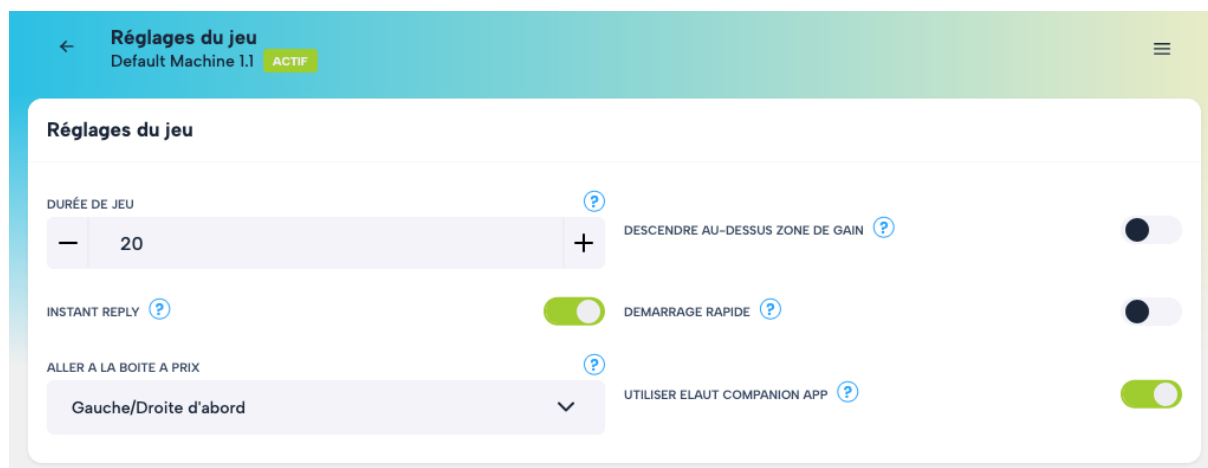
Durée prendre hasard :

Choisissez si la hauteur de relâchement varie aléatoirement entre 0 % et la hauteur moyenne de prise, ou si elle reste fixe selon la hauteur de prise définie.

Teste jeu normal:

Vous permet de jouer plusieurs parties gratuites afin d'ajuster finement et de tester les réglages de la pince.

REGLAGES DE JEU



Durée de jeu :

Durée maximale de la partie en secondes. Une fois le temps défini écoulé, la pince descendra automatiquement.

Sélectionnable de 10 (min) à 120 (max) secondes.

Descendre au-dessus zone de gain :

Activez ou désactivez la descente de la grue au-dessus de la zone de sortie avant le relâchement du lot.

Rejeu instantané :

Instant replay:

Permet au joueur de démarrer immédiatement une nouvelle partie après que la grue soit complètement descendue. Disponible uniquement lorsqu'il y a plus d'un crédit disponible.

Utiliser l'application compagnon ELAUT :

Permet aux joueurs de suivre leurs parties en ligne dans l'application compagnon ELAUT.



Gauche – Droite :

Définit la vitesse du mouvement latéral du portique.

Haut – Bas :

Définit la vitesse de montée et de descente de la pince.

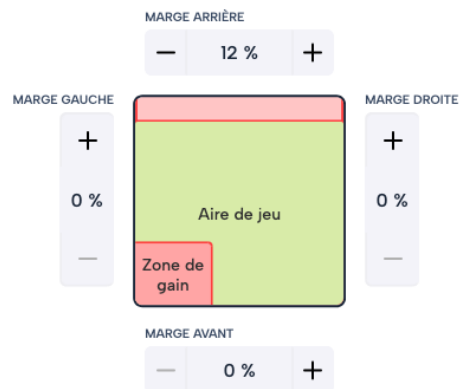
Avant – Arrière :

Définit la vitesse du mouvement avant et arrière du portique.

Retour :

Définit la vitesse de retour. Une vitesse de retour plus élevée augmente le risque de faire tomber le lot pendant le retour.

Marges aire de jeu



Utilisez les commandes + et – pour définir la zone de jeu.

Le vert indique que la grue peut saisir un jouet dans cette zone.

Le rouge indique que la zone ne peut pas être atteinte ou que la grue ne peut pas y être abaissée.

REGLAGES SYSTEME

← Réglages système
Default Machine 1.1 **ACTIF**

VERSION DU LOGICIEL
1.6.9

IMAGE VERSION
0.12.0.0

NOM DE LA MACHINE
Default Machine 1.1

ID D'ANIMATION DE LA MACHINE
- 1 +

ID DU AIRE DE JEU
- 1 +

DATE/HEURE
03/06/2026 14:45

FUSEAU HORAIRE
Europe/Brussels

FORMAT DE DATE
DD/MM/YYYY

FORMAT DE L'HEURE
24h

COMPTEUR DE REMPLACEMENT DE FICELLE
253

Effacer le compteur de remplacement de la ficelle.

Réinitialiser aux paramètres d'usine

AFFICHER LE BOUTON DE MENU

Redémarrer

Version du logiciel :

Indication de la version actuelle du logiciel. (Nécessaire pour toute assistance ultérieure par ELAUT)

Version de l'image :

Indication de l'image système actuelle (nécessaire pour toute assistance ultérieure par ELAUT).

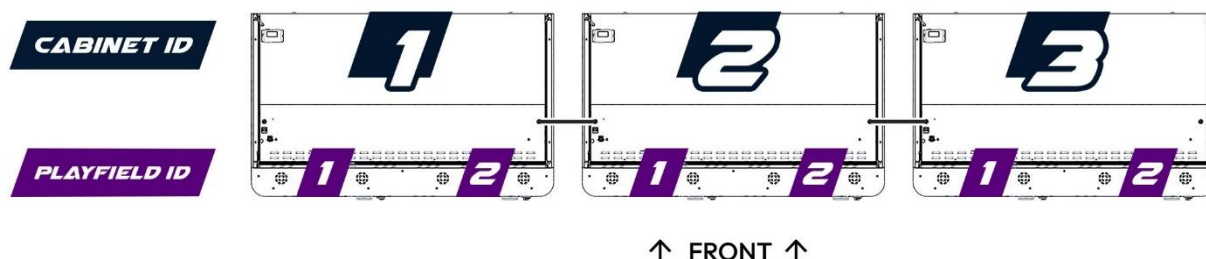
Nom de la machine :

Saisissez un nom personnalisé pour l'aire de jeu sélectionnée (modifiable).

ID d'animation de la machine :

Ce champ est essentiel pour synchroniser les animations lumineuses RGB et les vidéos sur l'écran LED d'en-tête. Lorsque plusieurs meubles sont alignés, attribuez les ID des meubles dans l'ordre, en commençant par 1 et en continuant de gauche à droite.

Par exemple, dans la configuration illustrée ci-dessous, l'ID du meuble pour chaque aire de jeu sera :



ID de l'aire de jeu :

Utilisez ce réglage pour garantir que les demandes effectuées dans le menu des réglages sont appliquées à la bonne aire de jeu. Pour une E-Claw 2.0 2-PL, réglez l'aire de jeu gauche sur 1 et l'aire de jeu droite sur 2 (voir l'exemple dans l'image ci-dessus).

Date / Heure :

Définies par le système.

Format de date :

Modifiez le format de date à l'aide du menu déroulant.

Format de l'heure :

Modifiez le format de l'heure à l'aide du menu déroulant.

Compteur de remplacement du câble :

Nombre de fois que le portique est descendu. Cela peut servir d'indication pour remplacer le câble.

Effacer le compteur de remplacement de la ficelle :

Réinitialise le compteur à 0 lorsqu'un nouveau câble est installé.

Réinitialiser aux paramètres d'usine :

Efface tous les réglages de votre machine, y compris les compteurs et les utilisateurs.

Afficher le bouton Menu :

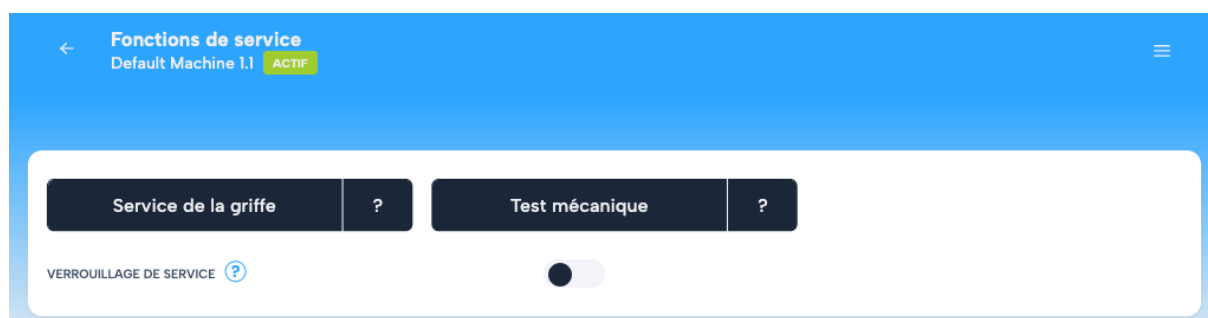
Show menu button:

Affiche le bouton Menu sur l'écran du panneau de commandes. Si vous désactivez cette option, vous pouvez accéder au menu en actionnant l'interrupteur situé sur le côté droit du tiroir.

Redémarrer :

Si vous sélectionnez cette option, l'écran du panneau de commandes redémarrera après 10 secondes.

REGLAGES DE SERVICE



Verrouillage service :

Activez ou désactivez le verrouillage service. Lorsqu'il est activé, la machine n'accepte aucune modification dans les réglages.

Service de la griffe :

Place la grue dans une position accessible pour l'entretien.

Test mécanique :

Lance un test mécanique pour vérifier les mouvements du portique et de la grue.

The screenshot shows the 'Historique' (History) page for 'Default Machine 1.1', which is 'ACTIF'. The 'Journaux' (Logs) section displays a list of events, each with a 'WARN' status, a timestamp, and a description. A dropdown menu for 'Niveau de journal' (Log level) is open, showing three options: 'Info', 'Avertissement' (Warning), and 'Erreur' (Error), all of which are checked. The 'Effacer' (Clear) button is also visible.

Statut	Date et heure	Description
WARN	03/06/2026 09:20	Porte ouverte
WARN	03/06/2026 09:19	Différence dans les animations personnalisés synchroniser)
WARN	03/06/2026 09:00	Porte ouverte
WARN	03/06/2026 09:00	Différence dans les animations personnalisés synchroniser)
WARN	03/06/2026 06:44	Porte ouverte
WARN	03/06/2026 06:42	Porte ouverte
WARN	03/06/2026 06:41	Porte ouverte
WARN	03/06/2026 06:41	Différence dans les animations personnalisées détectée sur le réseau (Veuillez synchroniser)

Niveau de journal :

Sélectionnez le niveau souhaité dans le menu déroulant.

Cliquez **en dehors du menu déroulant** pour confirmer votre sélection.

Cliquez sur **Effacer** pour supprimer le filtre.

Si aucun niveau n'est sélectionné, le journal affichera tous les niveaux.



- **Coupez l'alimentation électrique avant de commencer toute opération d'entretien.**
- **Le démontage de la machine peut être dangereux et annulera la garantie.**

Utilisez toujours un chiffon sec ou légèrement humide pour le nettoyage. N'utilisez jamais d'eau ni de matériau mouillé sur les composants électroniques. Cela pourrait endommager les pièces ou provoquer une infiltration d'eau, susceptible d'entraîner un dysfonctionnement ou des situations dangereuses.

!! Important pour toutes les pièces en acrylique (PMMA), les pièces en plastique (profils latéraux) et les pièces en Lexan (couverts d'aire de jeu) !!

Pour éviter d'endommager la surface, ne la nettoyez PAS avec de l'alcool, du diluant, du liquide pour vitres ni tout autre solvant corrosif.

Meilleure méthode de nettoyage : un chiffon doux humidifié avec de l'eau propre.

Si un nettoyage extérieur plus intensif est nécessaire, nous recommandons le produit suivant : White Spirit (essence minérale).

STRUCTURE DES CODES D'ERREUR

Les erreurs sont affichées au format (code d'erreur).(données d'événement), par exemple 100.260. Le code d'erreur identifie le type d'erreur, tandis que les données d'événement indiquent le circuit imprimé, le câble, le composant ou toute autre pièce concernée.

LISTE DES CODES D'ERREUR

Code	Signification	Action recommandée
1	Serial Port Not Found	Vérifiez que tous les câbles USB/série internes sont correctement branchés. Redémarrez la machine. Contactez un technicien de maintenance si le problème persiste.
4	No Game Bus Devices Found	Aucun périphérique matériel n'a été détecté sur le bus de jeu interne au démarrage. Cela peut être causé par un câblage endommagé provoquant un court-circuit ou par une carte endommagée. Veuillez vérifier tous les câblages et toutes les cartes. Si le problème persiste : <ul style="list-style-type: none"> • redémarrez le système • lancez la vérification matérielle dans l'interface du jeu • déconnectez autant de cartes que possible puis reconnectez-les une par une afin d'identifier le problème
5	Mainboard Setup Error	La carte de commande principale n'a pas pu s'initialiser correctement. Redémarrez la machine. Si l'erreur se reproduit, contactez un technicien de maintenance.
11	UID Missing	La carte UID dans le meuble est absente. Il s'agit d'une petite carte intégrée dans le châssis métallique du meuble et toujours connectée à la première aire de jeu. Si une autre aire de jeu que l'aire de jeu 1 affiche cette erreur, il peut y avoir un problème avec la liaison de connexion entre deux aires de jeu.
12	Playfield Not Registered	Le contrôleur n'a pas pu être enregistré dans E-CLAUT. Veuillez vérifier les connexions réseau dans le menu réseau et réessayer.
20	Image Version Error	Le logiciel actuellement installé n'est pas compatible avec le système d'exploitation. Veuillez contacter l'assistance pour une mise à jour logicielle.
40	Network Conflict	Vérifiez la configuration réseau. Assurez-vous que chaque machine possède une adresse IP unique. L'avertissement disparaît automatiquement une fois le problème résolu.

49	Power Failure	Vérifiez l'alimentation électrique et les connexions des câbles. Inspectez tout signe de problème électrique.
50	NvRam Corrupt	Cela se produit généralement après une mise à jour logicielle et indique que la mémoire sera réinitialisée et que les valeurs par défaut seront chargées. Il est important de vérifier et de corriger tous les réglages. Il faudra également réapprendre le lot.
51	NvRam Cleared	Cela indique que la mémoire a été effacée avec succès.
52 – 54	NvRam Errors	Il existe un problème avec la mémoire embarquée. Contactez un technicien de maintenance pour obtenir de l'aide.
81	General Failure	Il existe un problème avec une carte qui ne peut pas être identifiée. Pour résoudre ce problème, essayez la même méthode que celle décrite dans l'erreur 4.
100– 106	PCB Communication Error	Chaque erreur de communication affichera le code d'erreur, suivi de l'identifiant de la carte. Lors de la prise de contact avec l'assistance, il est important de mentionner le code d'erreur complet. Vérifiez que le câblage vers la carte est correct et que la carte possède une LED de battement clignotante et/ou des LED de communication clignotantes. Essayez de redémarrer la machine afin de déclencher éventuellement une mise à jour du firmware, ou remplacez la carte si elle ne fonctionne pas.
107	Device UID Error	La carte UID ne répond pas correctement. Essayez de redémarrer entièrement la machine ou contactez un technicien de maintenance.
109	UID Warning	Il s'agit de la même erreur que l'erreur 11, mais elle ne sera affichée qu'en avertissement. Vous pouvez continuer à jouer, mais vous risquez de rencontrer des problèmes lors de la connexion de la machine à E-CLAUT.
120 – 130	Firmware Error	Une erreur s'est produite lors de l'installation du firmware. Redémarrez la machine et laissez-la réessayer la mise à jour. Si cela ne suffit pas, essayez de mettre la machine à jour vers la dernière version logicielle. Contactez l'assistance si la carte ne répond toujours pas.
250	Battery Failure	La batterie doit être remplacée.
251	Battery Warning	La batterie est faible mais fonctionne encore. Essayez de la remplacer dès que possible.
252	Little Brother Firmware Error	Il existe une erreur dans l'une des puces de la carte principale. Essayez de mettre à jour vers la dernière version logicielle.
300	Motor Stalled	Vérifiez qu'aucune obstruction physique ne bloque le mouvement. Inspectez le moteur et la courroie/chaîne d'entraînement.
301 – 311	Motor Error	Il y a un problème avec le moteur ou la carte moteur. Vérifiez toute obstruction ou tout câblage endommagé.

400	Dispenser Error	Vérifiez si des tickets/cartes sont bloqués dans le distributeur. Rechargez-le s'il est vide.
401	Dispenser Timeout	Le distributeur est vide. Veuillez le recharger et recommencer.
402	Dispenser Sensor Error	Inspectez le distributeur pour vérifier l'absence d'obstruction autour du capteur.
403	Dispenser Count Overflow	Le distributeur a délivré plus d'articles que demandé. Inspectez le distributeur et vérifiez si des ressorts ou un mécanisme peuvent être resserrés.
404	Dispenser Wrong Pulse Width	L'article distribué est plus court ou plus long que prévu. Veuillez insérer les articles corrects et redémarrer le distributeur.
500	Counter Not Connected	Vérifiez le câblage et la connexion du compteur. L'un des compteurs mécaniques n'est pas correctement connecté à la machine.
501	Counter Overcurrent	L'un des compteurs mécaniques se bloque mécaniquement et nécessite plus de courant que la normale pour fonctionner. Le compteur ou son câblage doit peut-être être remplacé.
502	Counter Voltage Error	Contactez un technicien de maintenance pour inspecter l'alimentation électrique.
503	Counter Reset Remaining	Le compteur doit encore compter plus de 5000 impulsions et sera ensuite réinitialisé.
600	Door Opened	Il s'agit d'un avertissement indiquant que le tiroir est ouvert. Cet avertissement disparaît automatiquement lorsque le tiroir est refermé.
601	Door Closed	Le tiroir était ouvert et vient d'être refermé.
700	Bill Acceptor Error	Vérifiez si des billets sont coincés ou si des objets étrangers se trouvent dans l'accepteur de billets. Nettoyez le chemin d'alimentation.
800	Prize Box Sensor Blocked	Quelque chose bloque le capteur de la boîte à prix. Vérifiez la goulotte à prix et la zone de livraison pour voir si un lot ou un objet étranger est coincé. Retirez l'obstruction. Cette erreur disparaît automatiquement.
801	Prize Box Tampered	Il y a un problème avec le matériel de la boîte à prix. Veuillez vérifier ou remplacer les capteurs de la boîte à prix.
900	Custom Animation Content Mismatch	Vérifiez que toutes les aires de jeu ont les mêmes fichiers d'animation personnalisés chargés. Synchronisez le contenu si nécessaire. Le message disparaît automatiquement une fois le problème résolu.
901	Fixed Animation Content Mismatch	Cela indique qu'il existe une différence dans les animations de base entre différentes aires de jeu ou machines. Veuillez vérifier que toutes les machines connectées utilisent la même version logicielle et mettez-les à jour si nécessaire.

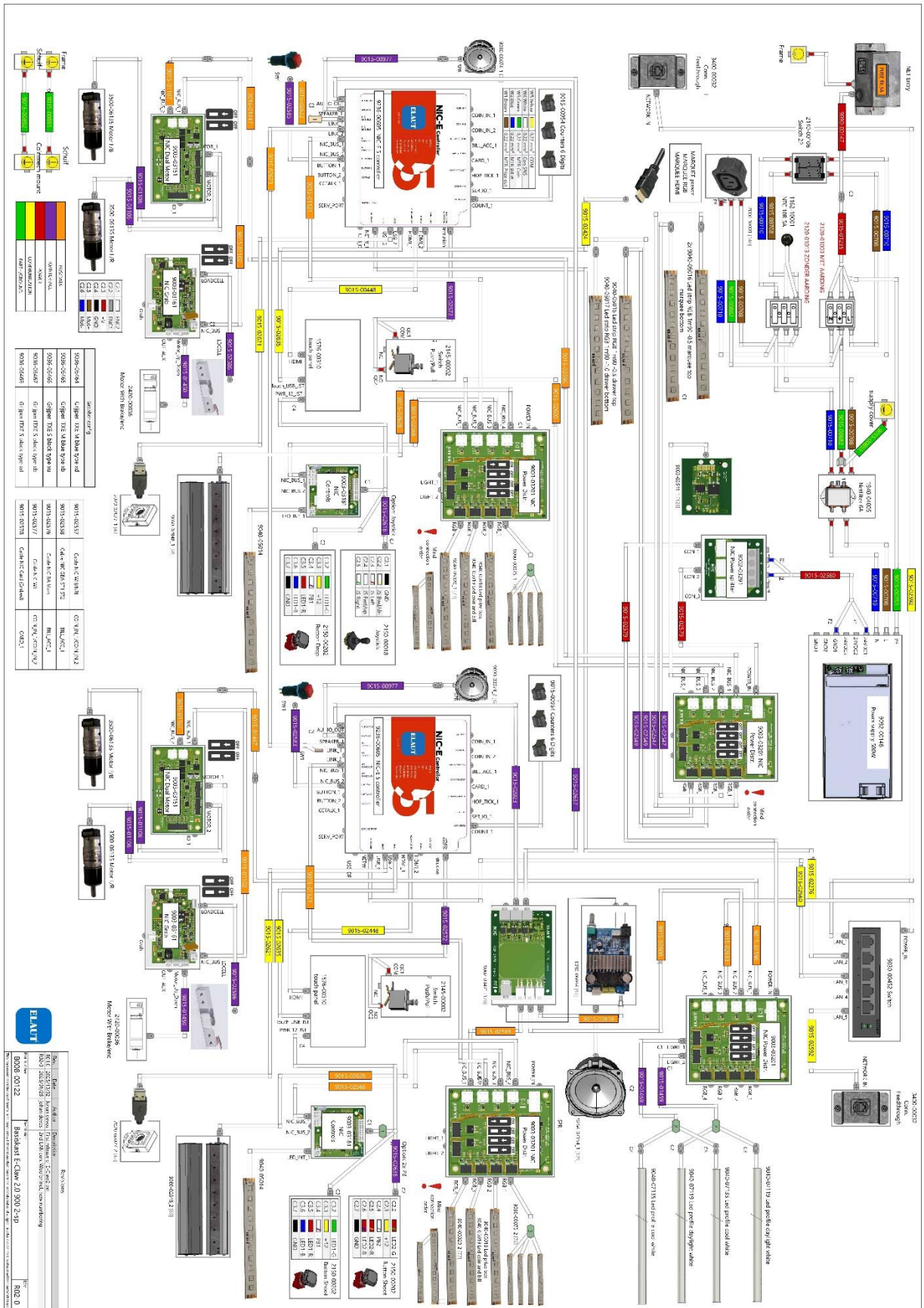
1200	Claw Load Cell Error	Il y a un problème avec la cellule de pesée de la grue. Vérifiez que rien n'obstrue la partie inférieure du portique et que la cellule de pesée n'est bloquée nulle part.
1201	Claw Lock Error	La grue ne peut pas être verrouillée en position haute. Veuillez vérifier si le système de freinage fonctionne encore. Remplacez le moteur ou le système de freinage pour résoudre ce problème.
1202	Claw Not Attached	Vérifiez que la grue est fixée et que la bobine fonctionne. Il se peut que la bobine soit endommagée et doive être remplacée.
1203	Claw Idle Weight Not Stable	La grue n'est pas positionnée de manière stable et ne peut pas détecter un poids constant. Vérifiez la stabilité du meuble ou assurez-vous que le capteur de poids n'est ni endommagé ni bloqué.
1204	Claw Coil Not Recognized	La grue installée n'est pas reconnue comme une grue valide. Il peut y avoir un problème avec la bobine. Veuillez vérifier ou remplacer la bobine.
1205	Claw Weight Cell Not Stable	Voir 1203.
1206	Claw Minimum Force Too High	Contactez un technicien de maintenance pour calibrer ou inspecter les réglages de force de la grue.
2000	IR Slave Not Connected	Vérifiez le câblage et les connecteurs du capteur de la boîte à prix. L'unité principale de détection du lot ne peut pas se connecter à la sous-unité. La cause possible est un câblage endommagé.
3001	No Prize Learned	Aucun lot n'a été appris. Apprenez un lot et définissez correctement son prix d'achat et son prix de vente dans le menu.
3002	Unexpected Prize	Il y a eu plus de détections de lots que permis au cours d'une seule partie. Ce comportement n'est pas normal pendant le jeu et est déclenché comme une erreur.
3003	Award Table Incomplete	La table de paiement ne correspond pas au lot appris. Veuillez mettre à jour la table des lots dans le menu.
3010	Award Mismatch Error	Davantage de lots ont été gagnés que la normale. Cette erreur s'affiche après 2 avertissements indiquant qu'il y a un problème avec le lot appris ou avec les réglages d'achat et de vente dans le menu. Veuillez vérifier tous les réglages corrects et essayer d'apprendre à nouveau le lot.
3011	Award Warning 1+	
3012	Award Warning 2+	
3020	Award Mismatch Error	Il n'y a pas assez de lots par rapport au nombre de parties jouées sur la machine. Cette erreur apparaît après 2 avertissements. Il y a probablement un problème avec le lot appris. Apprenez à nouveau le lot ou corrigez les réglages pour résoudre ce problème.
3021	Award Warning 1-	
3022	Award Warning 2-	

Les erreurs sont souvent dues à des fils desserrés ou mal connectés, à des connecteurs cassés...

Cela se manifestera souvent par une erreur de communication ou de moteur. Pour dépanner, identifiez le circuit imprimé concerné (voir les données d'événement et l'adresse de base dans la section précédente), puis vérifiez ou remplacez le câble correspondant.

Problème	Solutions possibles
Sensor blocked	Assurez-vous que le connecteur « SERIAL + IO » est correctement branché. Remplacez la détection infrarouge de la boîte à prix ou son câble.
Counters not connected	Assurez-vous que le connecteur « COUNTERS » est correctement branché. Remplacez les compteurs mécaniques.
No screen	Assurez-vous que le câble HDMI est correctement branché sur le connecteur supérieur étiqueté « HDMI OUT ». Remplacez l'écran ou le câble HDMI.
No LED lights	Assurez-vous que toutes les bandes LED sont correctement connectées sur le circuit imprimé NIC_POWER_DISTRIBUTION. Remplacez la bande LED.
No Sound	Assurez-vous que le connecteur « SPEAKER » est correctement branché. Remplacez le haut-parleur.
No joystick input	Assurez-vous que le câble reliant le joystick et NIC_CONTROLS est correctement branché.
No button input	Assurez-vous que le câble reliant le bouton et NIC_CONTROLS est correctement branché.
Claw not attached	Assurez-vous que le câble spiralé de la grue est correctement branché au portique.
Error 100: Communication Error	Vérifiez de quel circuit imprimé il s'agit et contrôlez s'il est alimenté, si des voyants clignotent et, dans le cas contraire, assurez-vous que les câbles sont correctement connectés.

CARTE DE CABLAGE



NOMENCLATURE

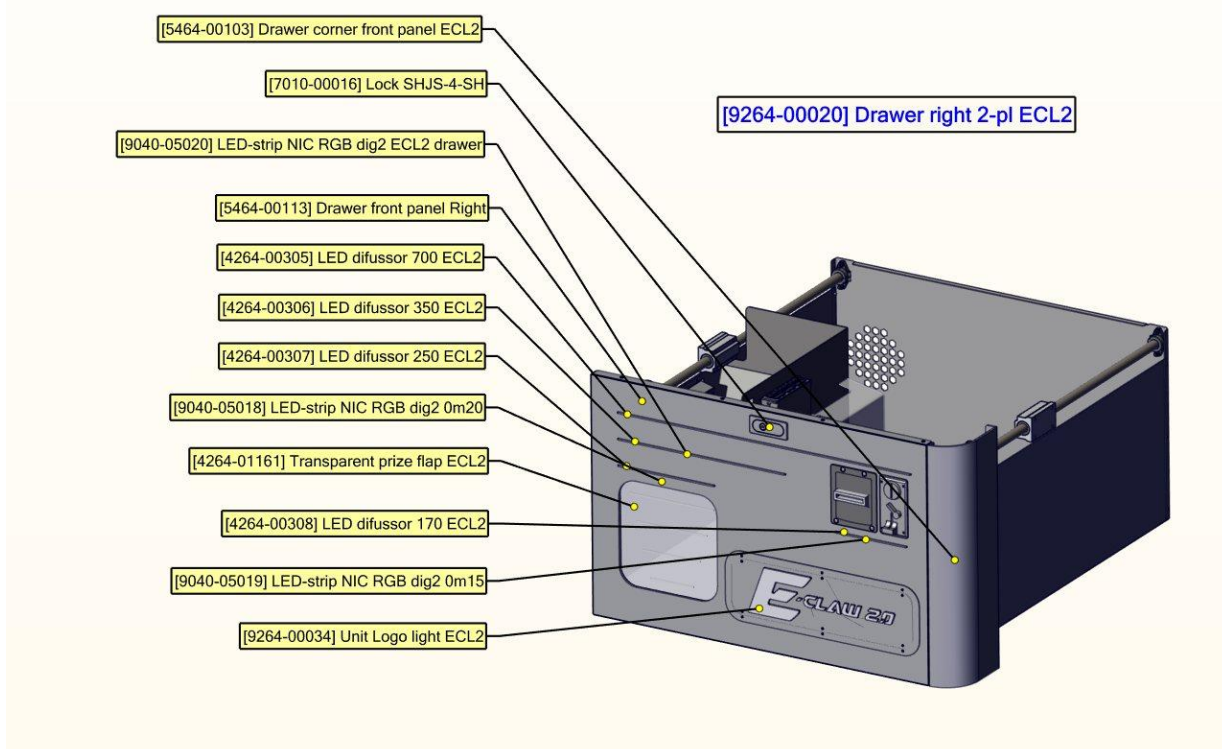
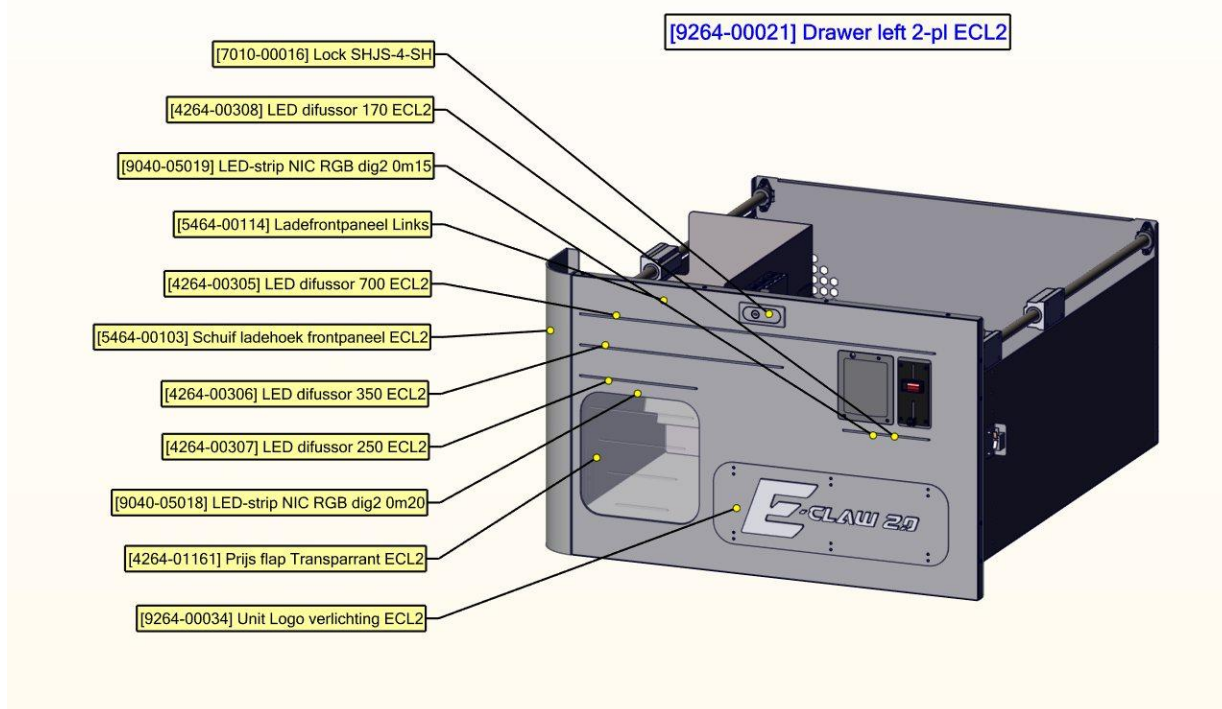
Type	System
Référence	9980-08032
Fabricant	Elaut
Description	Basic E-Claw 2.0 900 2-sp
Référence interne	9980-08032
Révision	R02-0

IPN	#	Sous-ensemble	Description
1090-06034-DEV	1	Cab	Amplifier 100W Mono
9002-03471-DEV	1	Cab	PCB NIC-E Bass
9015-00977	2	Cab	Cable speaker 6m00
9015-01447	2	Cab	Wiring ITX cabinet gantry track 900
9015-02276	1	Cab	Cable netw 2x8 shield 5m Blue
9015-02424	1	Cab	Cable HDMI A-M A-M 5m
9015-02549	2	Cab	wiring NIC RGB dig ext 3.5m
9015-02560	1	Cab	Cable netw 2x8 shield 7m50
9015-02596	2	Cab	Cables bus HP twisted 2.5m EXT
9015-02599	1	Cab	Cable bus HP twisted 2.5m
9015-02600	2	Cab	Cable bus HP twisted 5m
9015-02621	2	Cab	Cable USB2.0 A-M A-F 5m00
9015-02623	1	Cab	Wiring NIC link-bus 4m50
9015-02639	1	Cab	Cable bus HP PWR only 0m15
1576-00310	2	Contr	Monitor touch ECL2
2150-00018	2	Contr	joystick ITX
2150-00021	2	Contr	Pushbutton Halo 45mm
9003-03181	2	Contr	PCB NIC controls
9015-02448	2	Contr	Cable HDMI A m - A M 90° 2m
9015-02566	2	Contr	Cable bus HP twisted 1m60
9015-02618	1	Contr	Wiring controls joystick pb pwr NIC
9015-02635	2	Contr	Cable USB AM - 4p con 1m
9015-02638	1	Contr	Wiring controls 2x pb pwr NIC
2145-00002	2	Drawer	Switch pull/push
9015-01121	2	Drawer	Wiring ITX power bus 0m25
9015-02023	1	Drawer	Cable audio jack 3.5 M-M 2m00
9015-02572	2	Drawer	Wiring doorsw NIC
9015-02583	2	Drawer	Cable drukknop uFit
9015-02622	1	Drawer	Wiring NIC link-bus stub
9015-02628	2	Drawer	Wiring bus HP to LP 0m80
9015-02637	1	Drawer	Cable audio jack 3.5 M-M 3m00
9040-05014	2	Drawer	Led-strip NIC RGB dig2 0m40
9040-05018	2	Drawer	Led-strip NIC RGB dig2 0m20
9040-05019	2	Drawer	Led-strip NIC RGB dig2 0m15
9040-05020	2	Drawer	Led-strip NIC RGB dig2 EC2 drawer
9060-02848	2	Drawer	IR detection NIC long
9090-00075	2	Drawer	Led-strip NIC RGB dig2 EC2 logo

9236-00605	2	Drawer	Unit NIC-E 5 controller
9003-03461	1	Frame	Unit NIC uID P&T
2020-02027-DEV	2	Gantry	Camera mini UVC w lens
2420-00036	2	Gantry	Motor 24VDC 36mm met rem + enc
3500-06135	4	Gantry	Motor g30.1 24VDC geboord
9003-03151	2	Gantry	PCB NIC dual motor
9003-03161	2	Gantry	PCB NIC Grab
9015-01102	2	Gantry	Cable ITX gantry Z Standard
9015-01106	4	Gantry	Wiring ITX motor g30 y 6p
9015-01107	2	Gantry	Wiring ITX gantry supply in
9015-01450	2	Gantry	Cable motor PG36 +enc +brake
9015-02586	2	Gantry	Wiring load cell 10 kg
1151-04100	1	Head	NTC 10R 3A
1740-00009	2	Head	Conn network entry
1940-04005	1	Head	Netfilter 6A faston
2000-10001	1	Head	Net outlet IEC
2120-01003	1	Head	Screwless connection clamp 3p
2120-01013	1	Head	Screwless connection block wh E 3p
2140-00106	1	Head	Switch 2p arrow 16A-250V
9002-03291	1	Head	PCB NIC Power Splitter
9003-03201	4	Head	PCB NIC Power distribution
9015-00708	5	Head	Wiring 1x0.75 1x faston brown 0m25
9015-00710	5	Head	Wiring 1x0.75 1x faston blue 0m25
9015-00753	1	Head	Wiring 1x0.75mm ² earth 0m40
9015-00882	2	Head	Wiring 1x0.75 earth 1x faston 0m25
9015-00892	1	Head	Wiring earth 0.75mm ² ext 0m25
9015-00893	1	Head	Wiring earth 0.75mm ² ext 0m45
9015-00895	1	Head	Wiring earth 0.75mm ² ext 1m00
9015-00954	2	Head	Counter 12VDC 6 digits
9015-01235	1	Head	Cable device mains
9015-01459	2	Head	Wiring wh LED spl 2way NIC 0m60
9015-02547	2	Head	Wiring NIC RGB dig ext 0m80
9015-02579	2	Head	Wiring minifit 8p M-M
9015-02580	1	Head	Wiring blk/or 2,5 160mm
9015-02592	2	Head	Cable netw angled 1m
9015-02633	1	Head	Wiring power to 5d5 jack NIC 0m50
9030-00452	1	Head	Switch 5p netw.
9040-07119	2	Head	LED-profiel dayl wh 1m60 w connector
9040-07135-DEV	2	Head	LED-profiel cool wh 1m60 w connector
9090-00147-DEV	1	Head	Unit Net entry no switch
9092-00148	1	Head	Power supply 500w 24V
9264-07154	1	Head	Unit box woofer 15cm
9090-00074	2	Marq	Unit speaker 100mm 8 Ohm +wiring
9040-05016	3	Marq/Cab	Led-strip NIC RGB dig2 1m90 0.6
9040-05017	1	Marq/Cab	Led-strip NIC RGB dig2 1m90 1.0

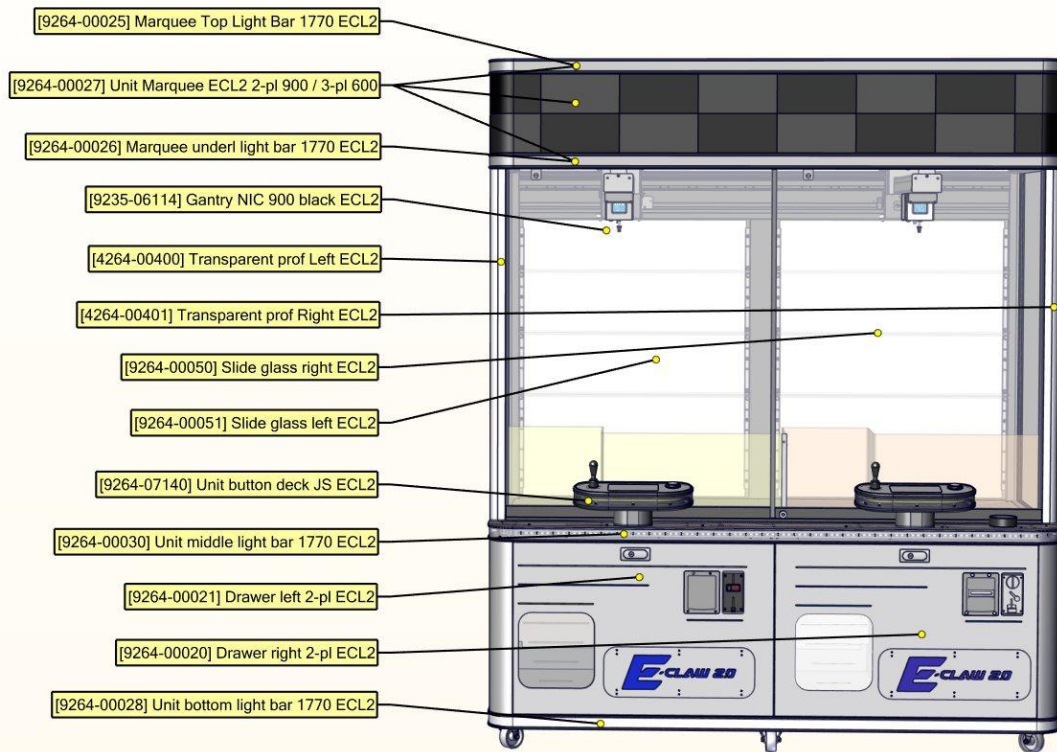
PIECES DETACHEES EXPLOSEES

DRAWER LEFT & RIGHT 2PL



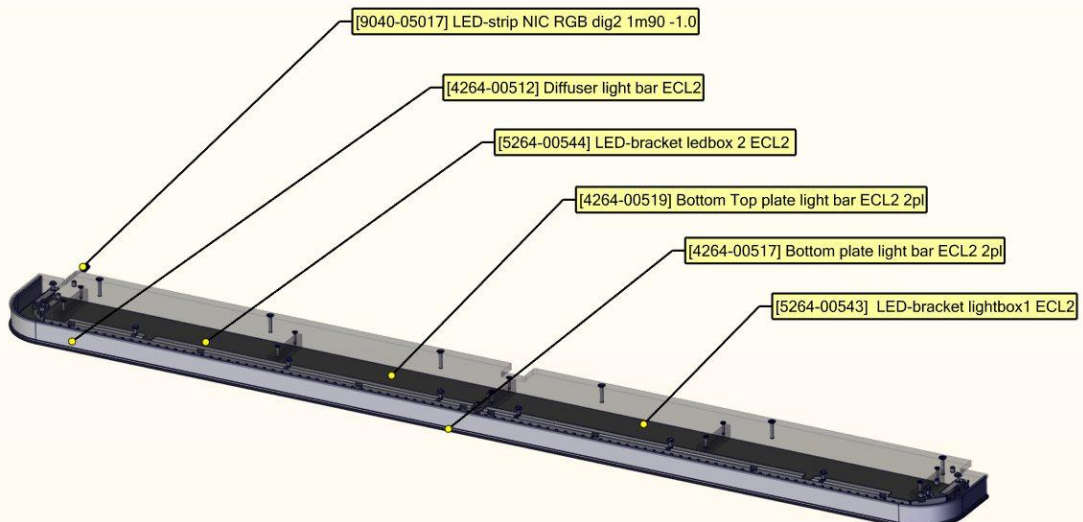
FRONT CABINET

[F008-00122] E-Claw 2.0 900 2-pl



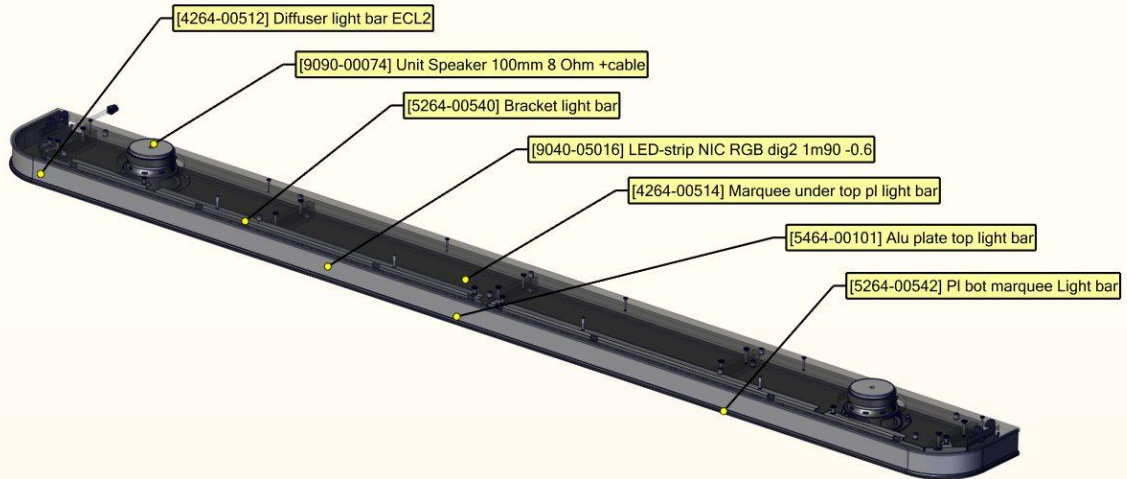
UNIT BOTTOM LIGHT BAR 1770

[9264-00028] Unit bottom light bar 1770 ECL2



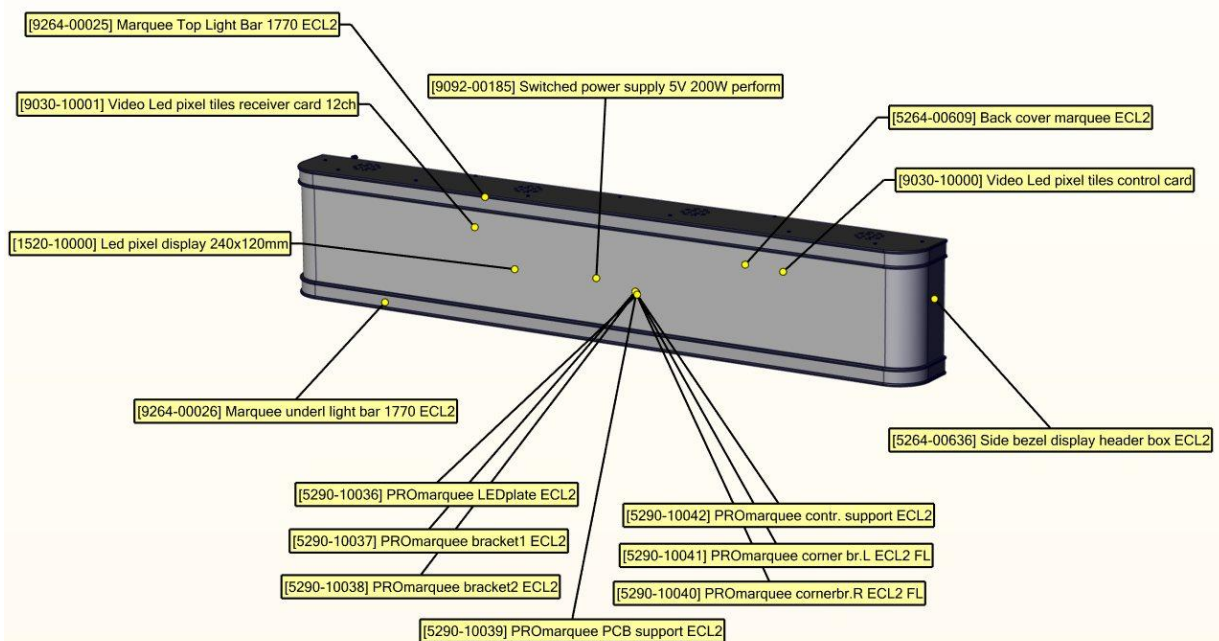
MARQUEE UNDER LIGHT BAR 1770

[9264-00026] Marquee under light bar 1770 ECL2



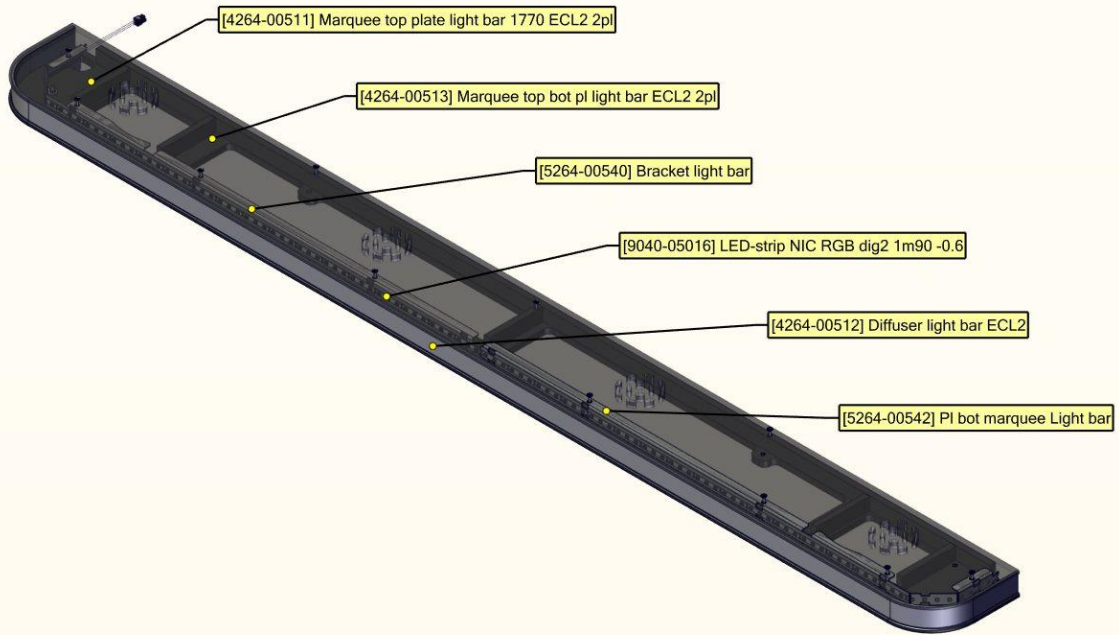
UNIT MARQUEE 2-SP 900/ 3-SP 600

[9264-00027] Unit Marquee ECL2 2-sp 900 / 3-sp 600



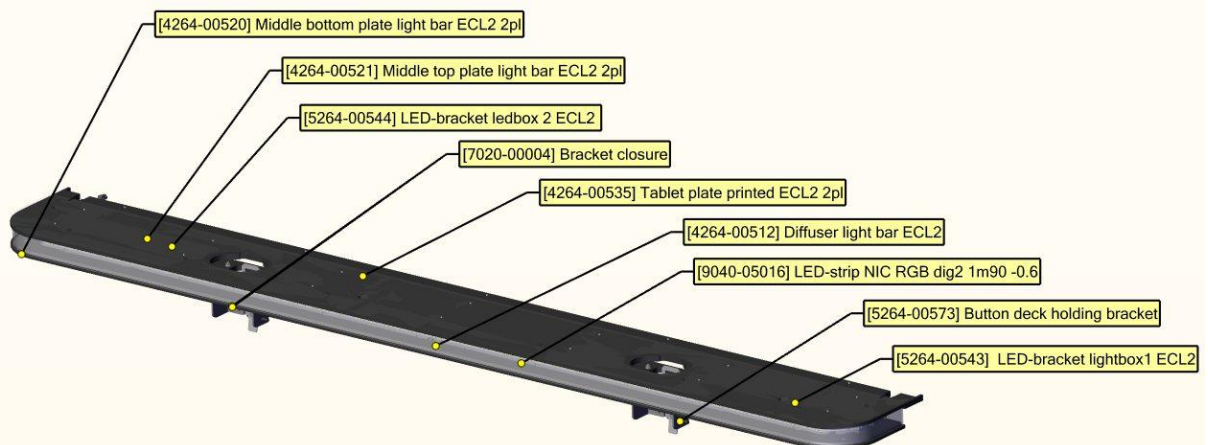
MARQUEE TOP LIGHT BAR 1770

[9264-00025] Marquee Top Light Bar 1770 ECL2



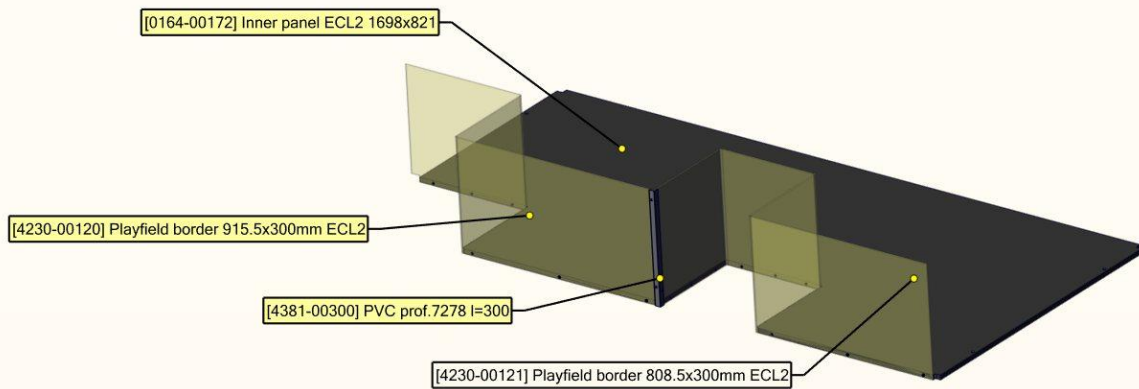
UNIT MIDDLE LIGHT BAR 1770

[9264-00030] Unit middle light bar 1770 ECL2



INNER PLATE 2-SP 900

[9223-01070] Inner plate ECL2 2sp 900



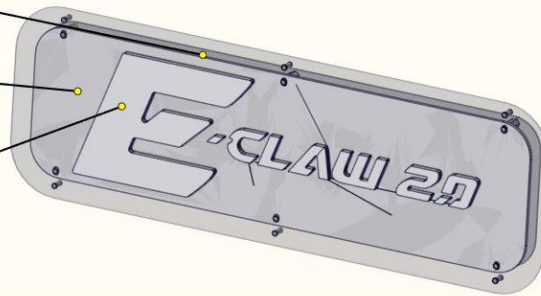
UNIT LOGO LIGHT

[9264-00034] Unit Logo light ECL2

[9015-02546] Wiring NIC RGB dig conn 0m60

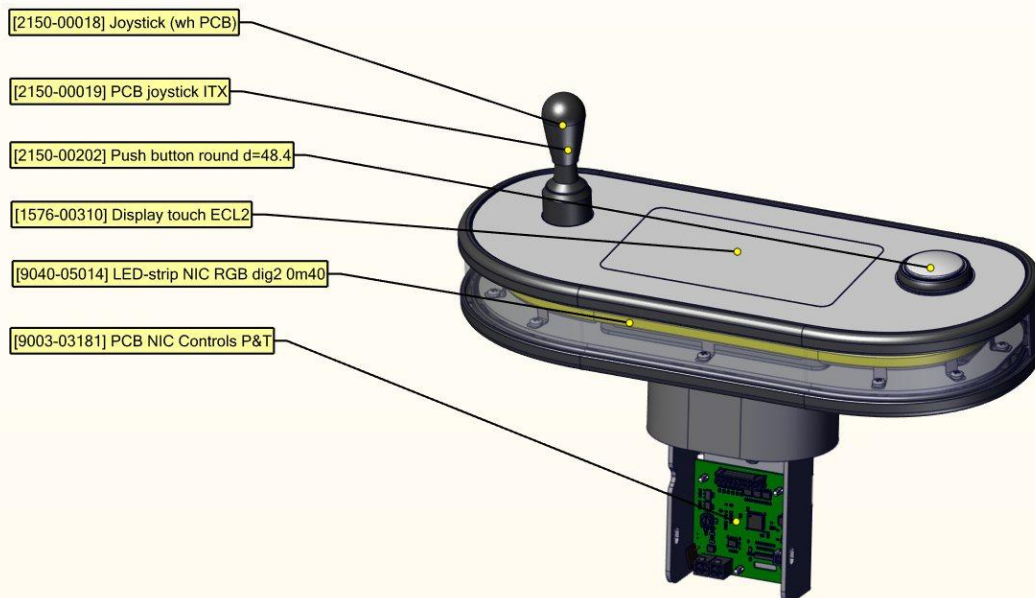
[5264-00606] Logo plate drawer ECL2

[4264-01155] Logo diffuser ECL2



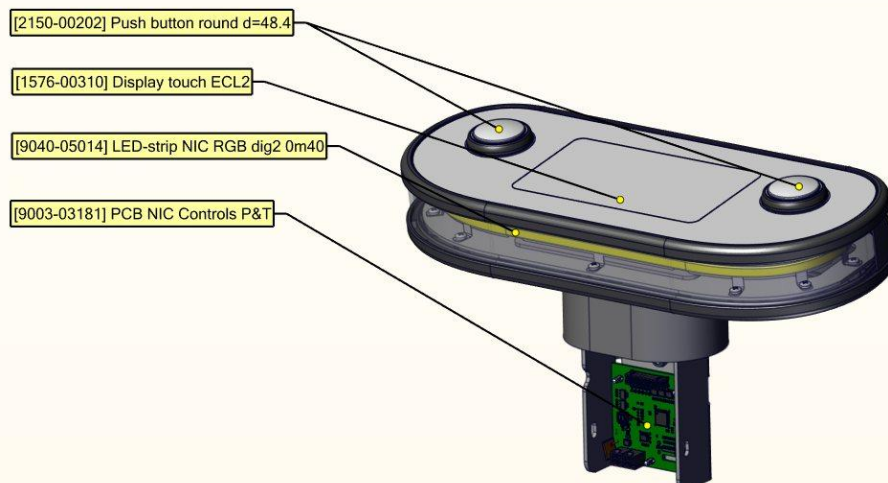
UNIT CONTROL CONSOLE JOYSTICK

[9264-07140] Unit bediening console JS ECL2

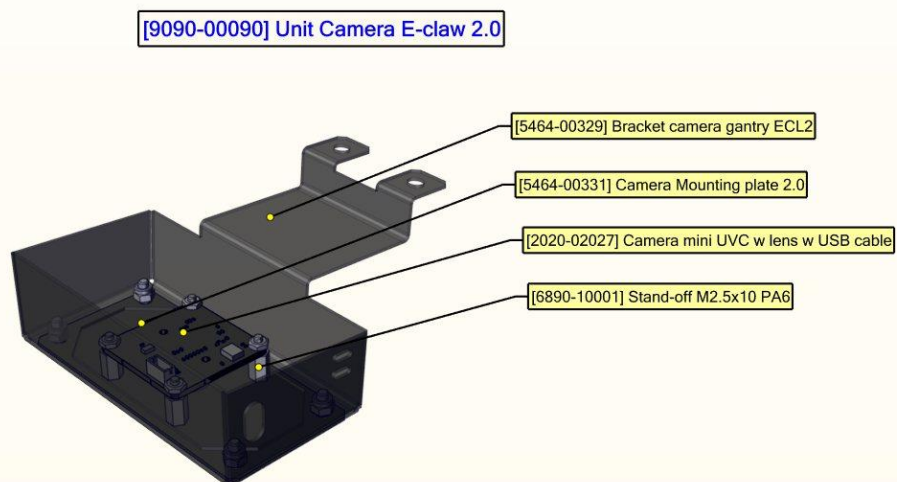


UNIT CONTROL CONSOLE PUSHBUTTON

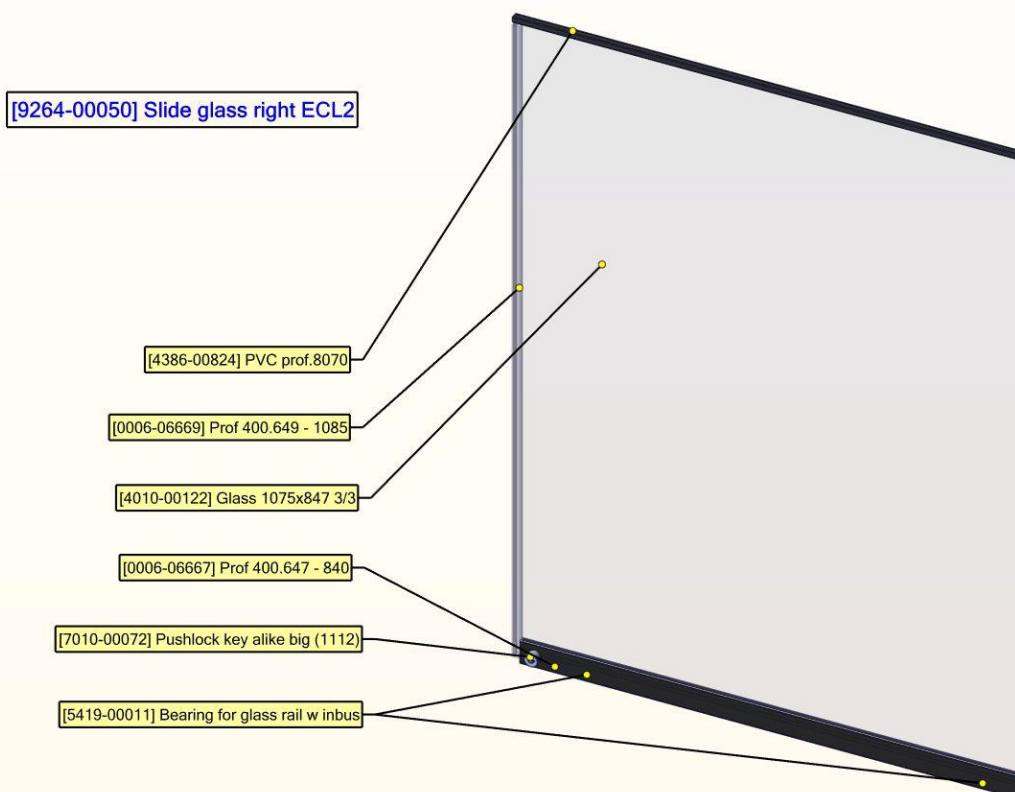
[9234-10001] Unit button deck 2pb ECL2



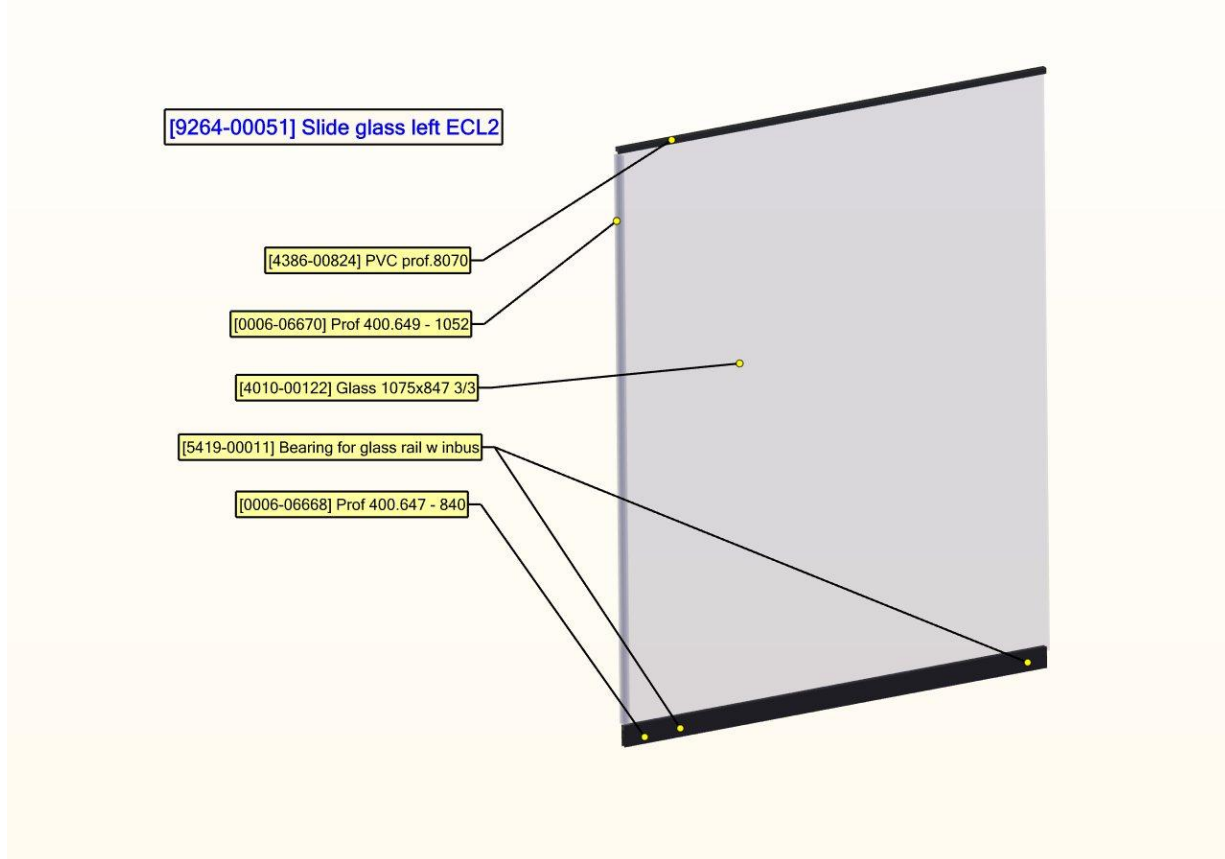
UNIT CAMERA



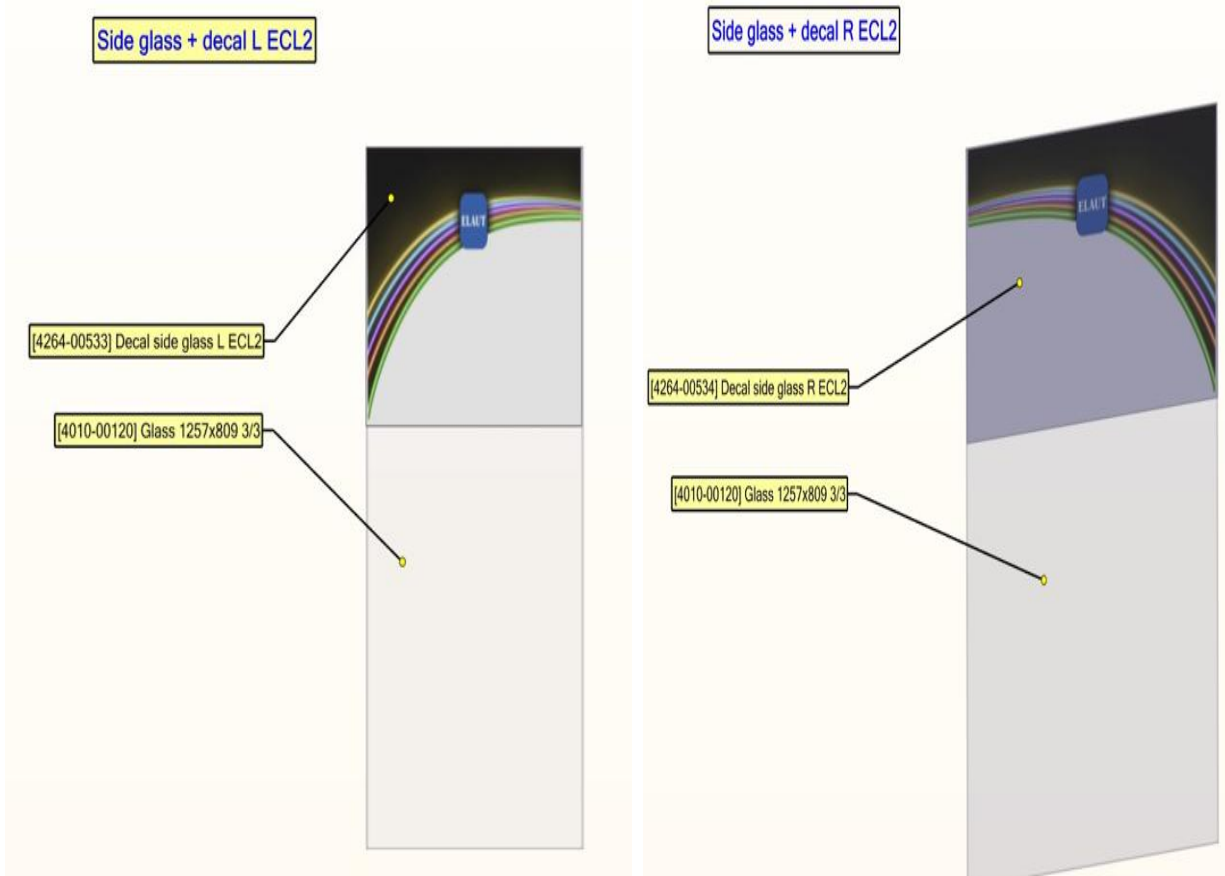
SLIDE GLASS RIGHT



SLIDE GLASS LEFT



LEFT OR RIGHT SIDE GLASS + DECAL ECL2



SCAN QR CODE



TO VISIT OUR
WEBSITE



+32 3 780 94 80
sales@elaut-group.com



www.elaut.com
Passtraat 223, 9100 Sint-Niklaas, Belgium