



Avirem

CONTROL YOUR FLIGHT

stickMover

Handbuch

V 1.0

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Installation	4
<i>Installation Apple Computer</i>	4
<i>Installation Windows Computer</i>	6
Anschluss des StickMovers an den Rechner	9
Erster Start der Software (Setup)	10
Erklärung der Programmteile	13
<i>Allgemeine Erklärung zu den AVIskills und deren Such- und Filterfunktionen</i>	13
Aufbau eines AVIskills	13
Die Suche nach dem Namen eines AVIskills:	14
Verwenden der Filterfunktion	15
<i>Videos</i>	16
Abspielen von AVIskills	16
Löschen eines AVIskills	17
<i>Shop</i>	18
Der Warenkorb	19
Gutscheine	19
Gutschein einlösen	20
<i>Profil</i>	20
Passwort ändern	22
Über Neuigkeiten der Software informieren	22
Videoqualität der AVIskills	23
StickMoves im Vollbildmodus anzeigen	23
<i>Einstellungen</i>	24
Suchen des StickMovers	24
Festlegen des Modes	25
Kalibrierung des StickMovers	26
Negieren des Pitch- / Gaswertes am StickMover	26
Trainingsprogramm festlegen	27
<i>EXPO-Werte</i>	28
<i>COM Port Auswahl</i>	28
<i>Update der Software</i>	28
Systemvoraussetzungen	30
Entsorgungshinweis	30
Trouble Shooting	31
<i>Passwort vergessen</i>	31
<i>Ich habe einen AVIskill gekauft aber bei den Videos kann ich ihn nicht abspielen.</i>	32

Vorwort

Wir freuen uns, dass du dich für einen StickMover entschieden hast – Danke! Du hast ein mächtiges Werkzeug erworben, um den 3D-Modellflug auf ganz neue, spielerische Art zu lernen.

Vielleicht hast du schon länger Kunstflug-Profis bewundert, die Figuren wie die Todesspirale scheinbar mühelos bewältigen. Mit dem StickMover kannst du solche Kunststücke auch bald beherrschen, vom einfachen Looping bis hin zu komplexen 3D-Tricks.

Auf den ersten Blick sieht der StickMover aus wie eine Fernbedienung. Doch anstatt ein Fluggerät zu steuern, führt er dich Schritt für Schritt durch eine Figur. Während du den Flug auf dem Bildschirm verfolgst, spüren deine Finger durch den StickMover die richtigen Bewegungen. Durch Zuschauen, Fühlen und Wiederholen lernst du intuitiv die richtigen Moves.

In diesem Handbuch erklären wir dir alle wichtigen Funktionen des StickMovers ausführlich. Die Qualität jedes einzelnen Geräts haben wir gründlich getestet. Solltest du dennoch Fragen oder Schwierigkeiten haben, kontaktiere uns bitte über die Homepage. Wir freuen uns über Feedback und wollen jede Anregung in die weitere Entwicklung einfließen lassen.

Jetzt aber: Viel Spaß beim Erkunden deines StickMovers und viel Freude beim Fliegen!

sportliche Grüße

Dein AVIrem-Team

Installation

Auf den folgenden Seiten erfährst Du, wie die Software des StickMovers installiert wird und was du dabei beachten solltest.

Los geht es mit dem Download der Software. Das Installationsfile für die AVIsoft findest du unter:

<https://www.avirem.de/support/>

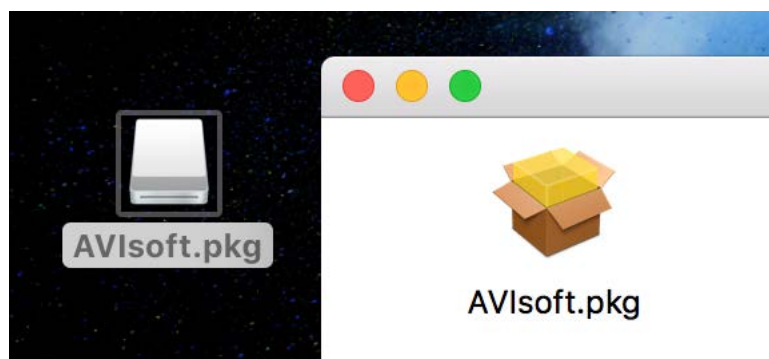
Bitte wähle dort das von dir verwendete Betriebssystem aus:

Download AVIsoft



Nachdem der Download auf deinen Rechner beendet ist, starte bitte die Installation, indem du die heruntergeladene Datei doppelt mit der Maus klickst.

Installation Apple Computer

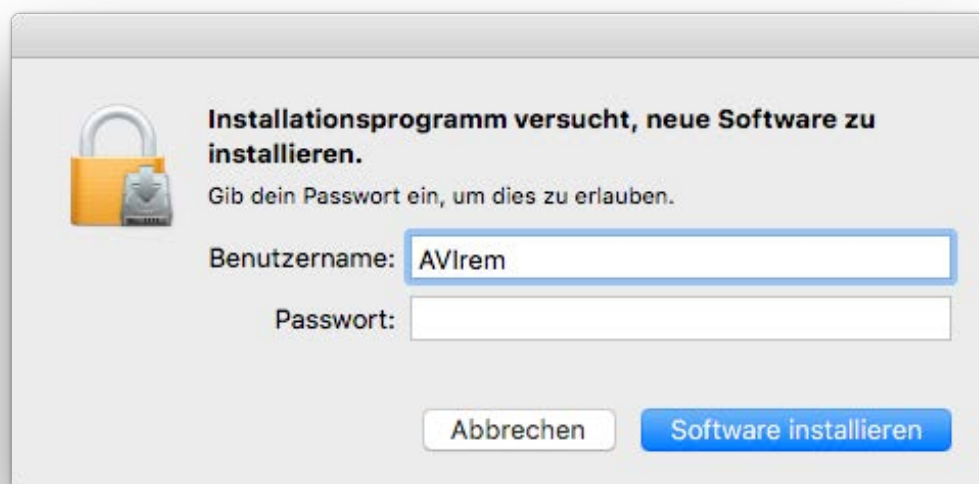


Nun startet der Assistent für die Installation.

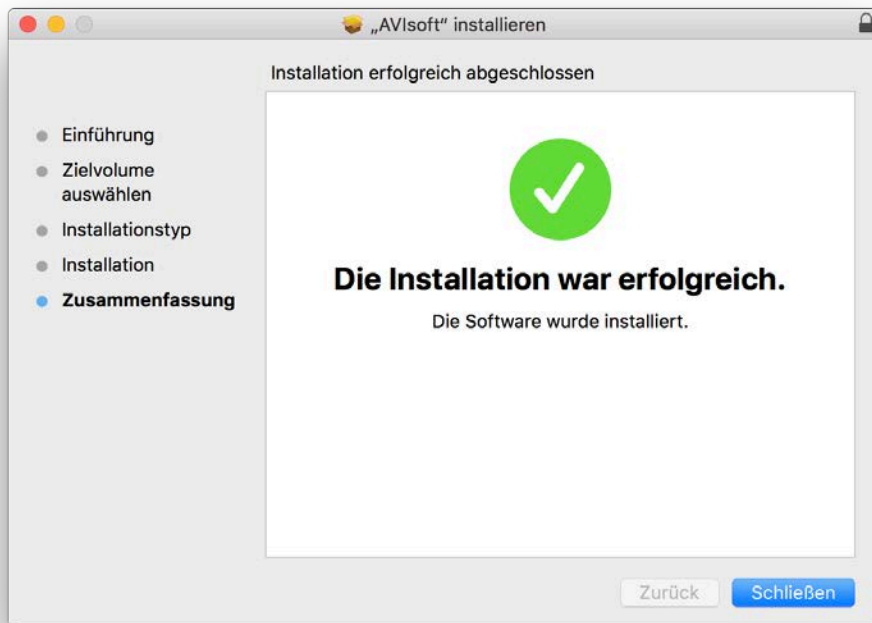


Klicke zunächst auf „Fortfahren“

Damit die Software auf deinen Rechner installiert werden kann, musst du den Vorgang bestätigen, indem du dein Passwort eingibst. Dieser Dialog stammt von Apple und das eingegebene Passwort wird nicht gespeichert.



Nachdem die Daten übertragen worden sind ist die Installation abgeschlossen.

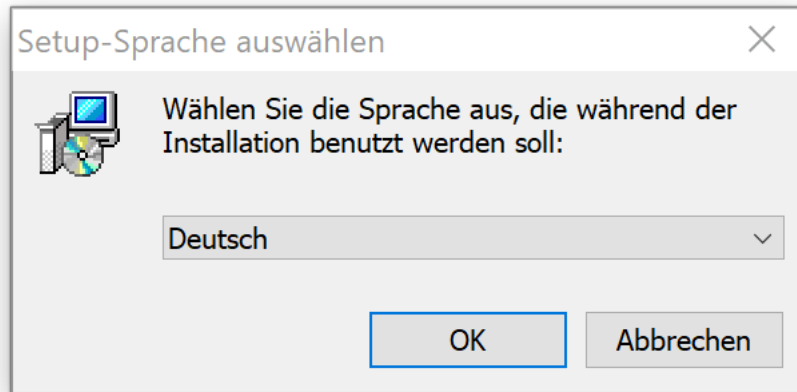


Bitte lies im Kapitel „Anschluss des StickMovers an den Rechner“ weiter.

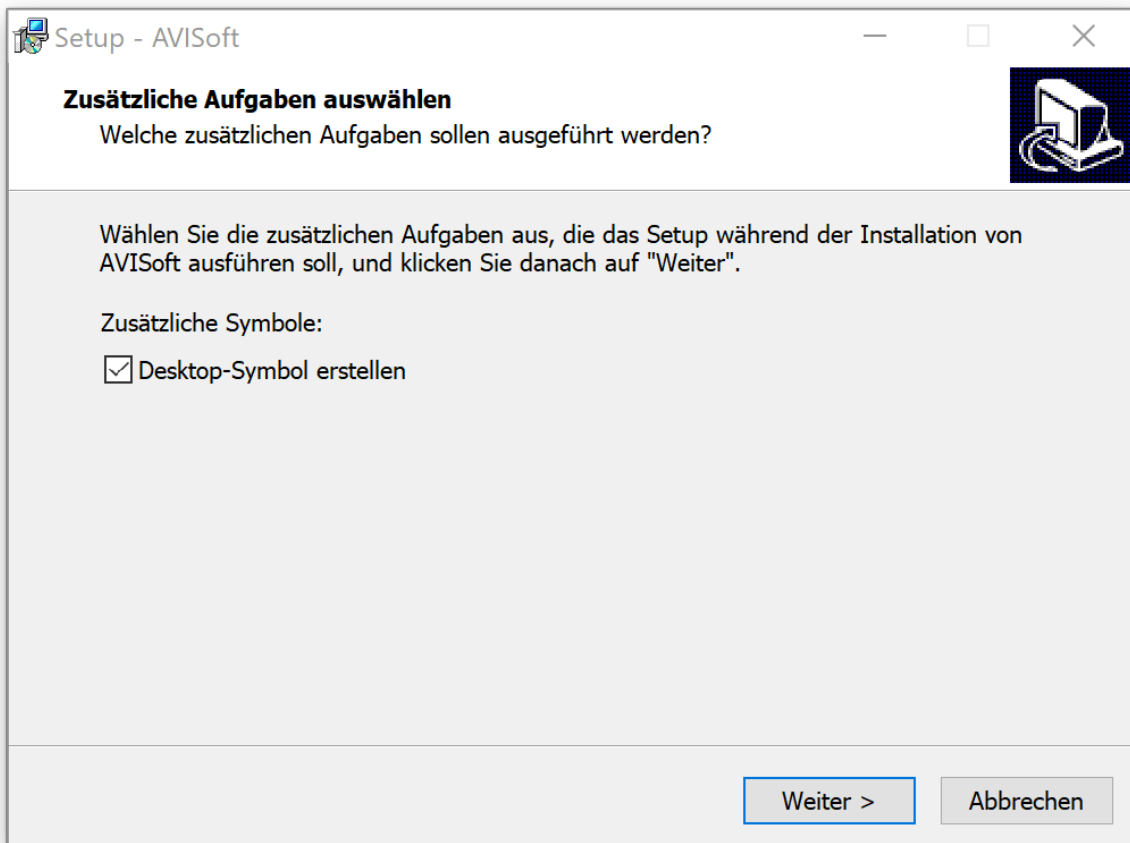
Installation Windows Computer



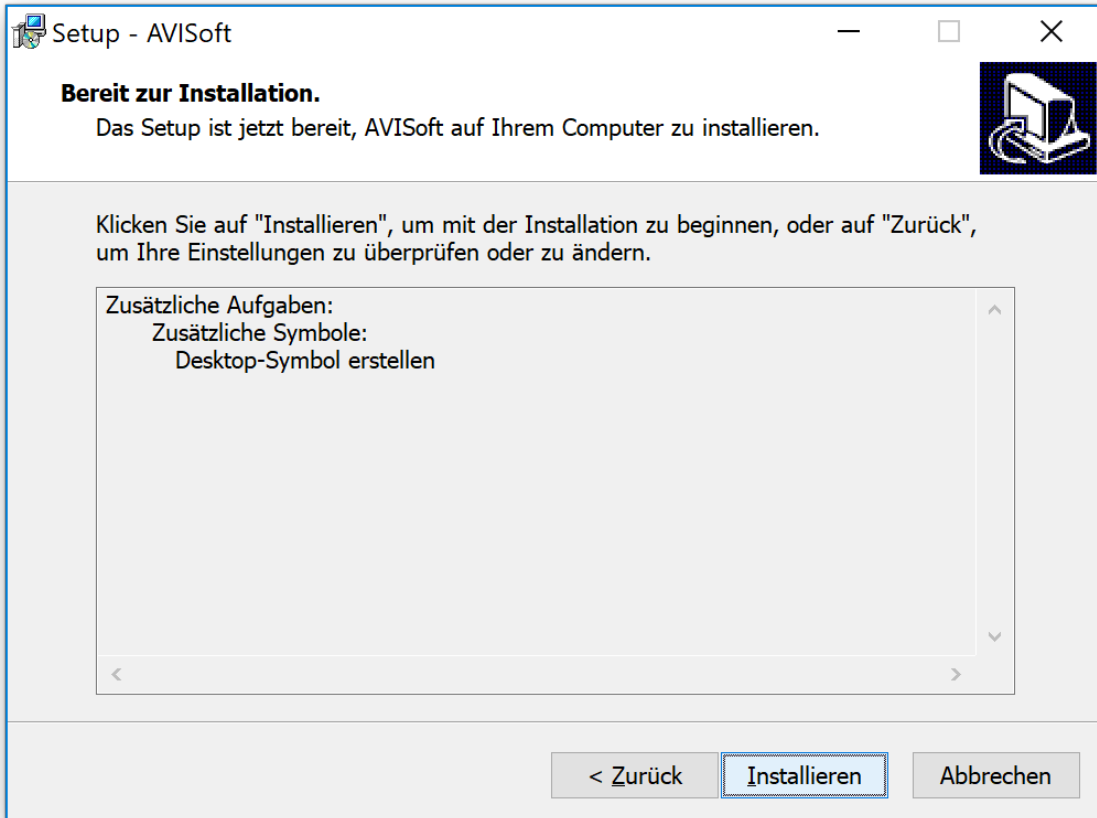
Zunächst muss der Installation zugestimmt werden.



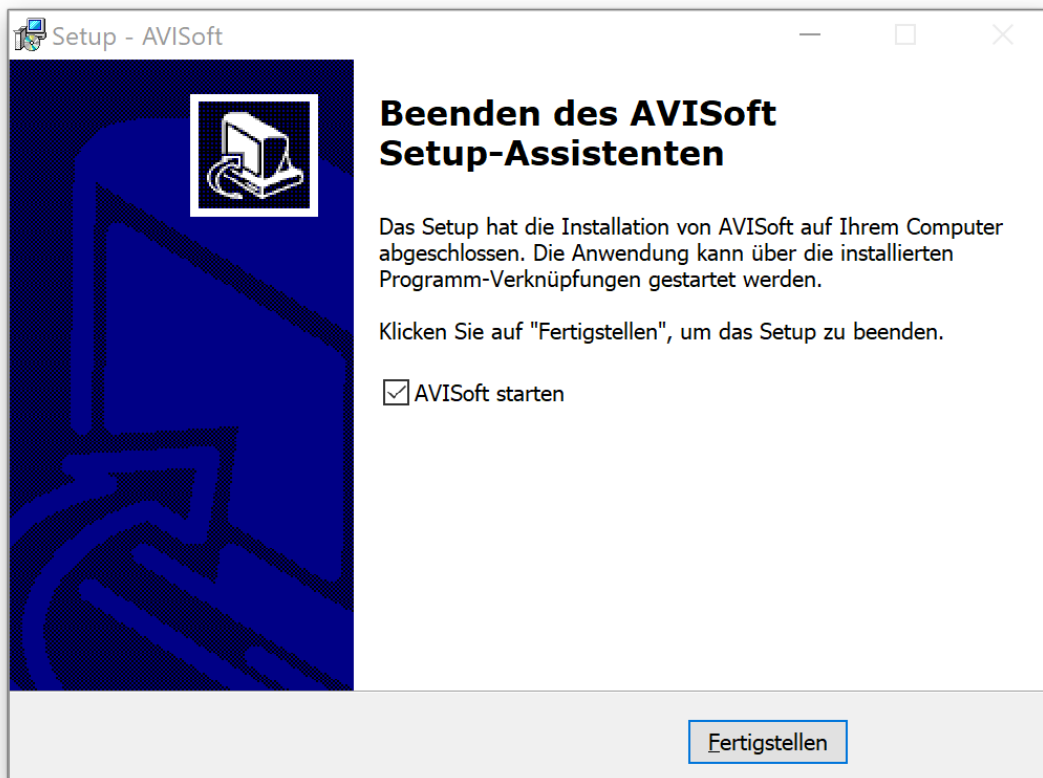
Danach kann die Sprache für die Installation ausgewählt werden.



Wird eine Verlinkung der Software auf den Desktop gewünscht, kann Sie hier eingestellt werden.



Über „Weiter“ wird die Installation gestartet.



Die Installation ist beendet.

Anschluss des StickMovers an den Rechner

Um den StickMover mit deinem Computer betreiben zu können, muss dein Rechner zunächst mit dem mitgelieferten USB Kabel verbunden werden. Bitte stecke dazu das schmale rechteckige Ende des USB Kabels an einen freien USB Eingang deines Rechners. Das andere Ende wird mit dem StickMover verbunden.



Computer

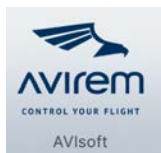
StickMover

Damit die Stellmotoren des StickMovers mit ausreichend Strom versorgt werden können, benötigt der StickMover noch eine externe Stromversorgung. Diese erfolgt über das mitgelieferte Netzteil. Bitte stecke zuerst den 5mm Holstecker in den StickMover und danach das Netzteil in die Steckdose.

Erster Start der Software (Setup)

Beim ersten Start der Software wird dein StickMover auf dich registriert. Der Vorgang ist mit wenigen Klicks abgeschlossen.

Starte das AVIssoft Programm über das folgende Symbol in deinem Programmeordner



Es erscheint der folgende Dialog:



Klicke hier auf „Registrierung starten“ und du gelangst zum nächsten Dialog



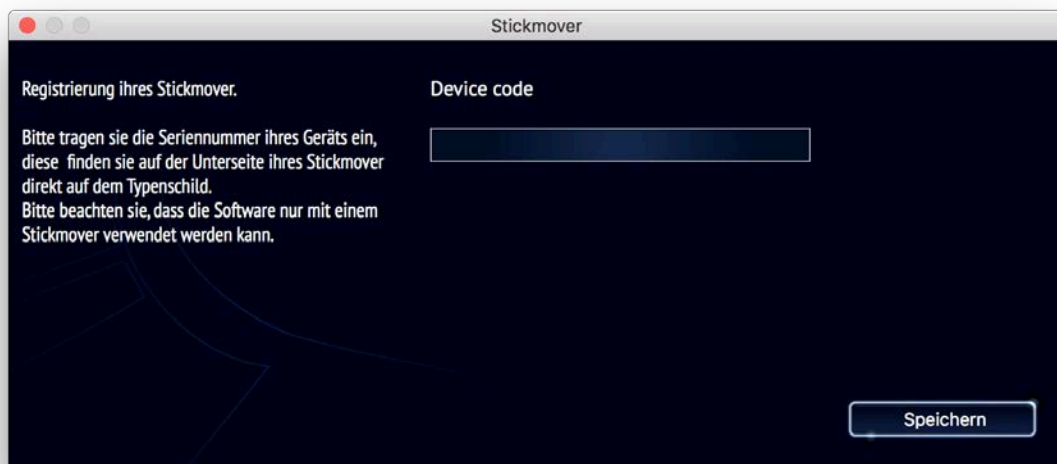
Trage hier deine Mailadresse, sowie eine von dir gewählter Benutzername ein. Das Kennwort kann von dir frei gewählt werden.

Solltest du deine Zugangsdaten vergessen haben, können wir dir über die von dir hinterlegte Mailadresse dein Passwort zusenden.

Im nächsten Schritt musst du die ID deines StickMovers eingeben. Diese findest du auf der Unterseite des StickMovers, sie sieht wie folgt aus:



Trage die ID im folgenden Dialog ein:



Danach ist die Installation des AVIsoft Programms abgeschlossen. Die Software wird automatisch beendet und steht nun für die Benutzung bereit.

Sobald du die Software erneut startest, erscheint der Dialog zur Anmeldung. Trage hier den von dir festgelegte Benutzernamen und das Passwort ein.



The image shows a login dialog box with a dark blue background and white text. The title bar at the top reads "Anmeldung". On the left side, under the heading "Anmeldung", there is a message: "bitte melde dich mit deinem Benutzernamen und deinem Passwort an." Below this, it says: "Solltest du noch keine Zugangsdaten haben, kannst du diese unter „Jetzt Registrieren“ jetzt anlegen." On the right side, there are two input fields. The first is labeled "Benutzername" and the second is labeled "Kennwort". Below the password field are two buttons: "Kennwort vergessen" and "Registrierung starten". At the bottom right corner, there is a button labeled "Anmelden".

Erklärung der Programmteile

Auf den folgenden Seiten findest du eine Beschreibung der einzelnen Programmteile des AVIs oft Programms. Jedes Kapitel steht dabei für einen Programmteil.

Allgemeine Erklärung zu den AVIs kills und deren Such- und Filterfunktionen

Als AVIs kills werden die Trainingseinheiten bezeichnet, die die für das Training mit dem StickMover zur Verfügung stehen. Die hier dargestellten Informationen gelten sowohl für die Seite „Videos“ als auch für die Seite „Shop“.

Aufbau eines AVIs kills

Jeder AVIs kill enthält am unteren Rand Symbole, die dir dabei helfen den AVIs kill schnell zu bewerten. Ein AVIs kill wird im Programm wie folgt dargestellt:

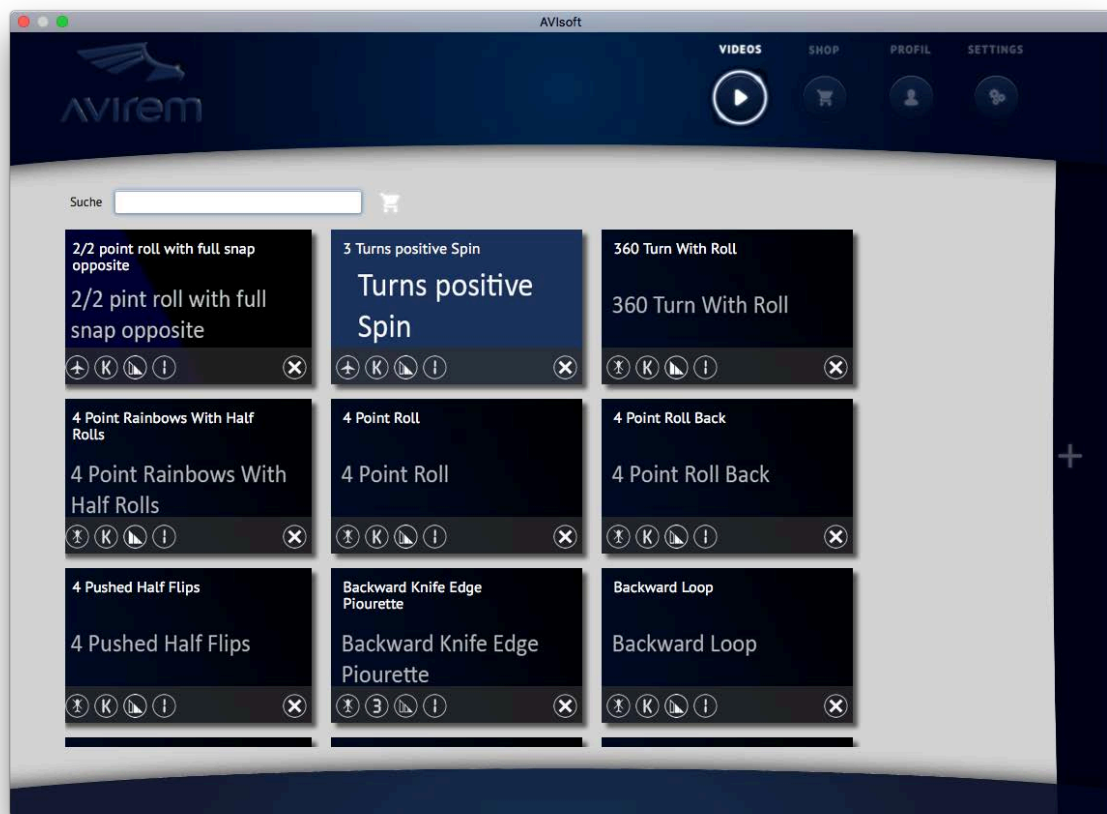


Die Legende der Symbole von links nach rechts ist wie folgt:

- Symbol für Flächenmodell / Helikopter
- Symbol für Kunstflug / 3D
- Schwierigkeitsgrad des AVIs kills
- Symbol für Einzelsequenz oder Choreographie

Fährt man mit der Maus über eine AVIs kill, erhält man eine kleine Vorschau der Trainingseinheit und kann sich so ein Bild von der Figur machen.

Mehrere AVIskills werden in einem Grid dargestellt:



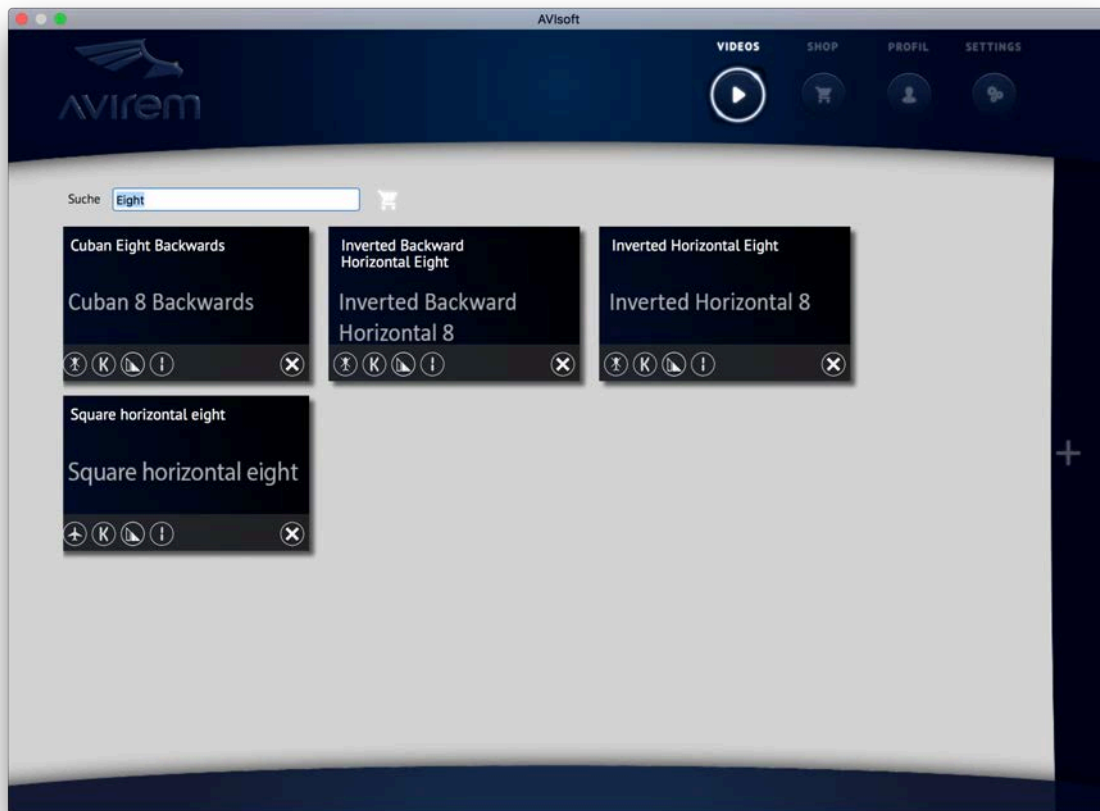
Damit du schnell navigieren bzw. den passenden AVIskill finden kannst, stehen dir unterschiedliche Möglichkeiten zur Auswahl.

Die Suche nach dem Namen eines AVIskills:

Suche

Trage einfach in der Suche den von dir gewünschten Namen oder auch nur einen Teil des Namens ein und drücke die ENTER Taste. Danach werden dir alle AVIskills angezeigt, die deinem Suchkriterium entsprechen.

Hier das Ergebnis für die Suche „Eight“



Um wieder alle AVISkills zu sehen, einfach den Text in der Suche entfernen und erneut ENTER drücken.

Verwenden der Filterfunktion

Auf der rechten Seite des Programms sieht man ein „+“ Symbol. Drückt man es, fährt die erweiterte Suche aus.



Durch Anklicken der einzelnen Symbole/Bezeichnungen werden Filter aktiviert. Alle hell erleuchteten Einträge sind dabei für den Filtervorgang aktiv.

Im linksstehenden Beispiel werden alle AVISkills angezeigt, die die folgenden Kriterien erfüllen:

- Helikopter
- Kunstflug
- Einzelsequenz

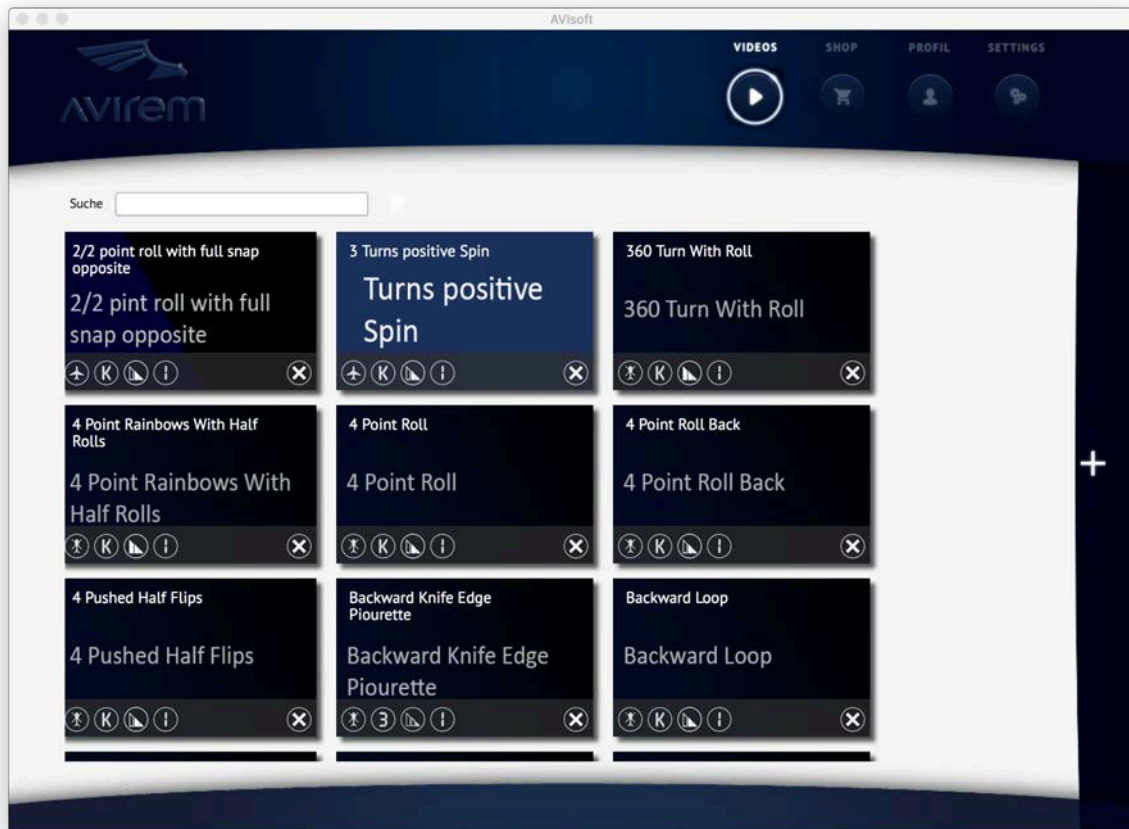
Der Filter reagiert unmittelbar auf alle Änderungen und das Ergebnis der Suche wird sofort auf der linken Seite dargestellt. Die Filtereinträge können beliebig kombiniert werden.

Durch drücken des „X“ wird der Filter ausgeblendet, jedoch bleiben die Filtereinstellungen noch erhalten.

Sind alle Eintragungen des Filters deaktiviert (dunkel) werden alle AVISkills angezeigt.

Videos

In diesem Programmteil findest du alle von dir erworbenen AVIskills. Solltest du noch keine AVIskills erworben haben, kannst du im Kapitel „Shop“ den Ablauf nachlesen.



Abspielen von AVIskills

Sobald du mit der Maus auf einem AVIskill verweilst, wird dir eine Vorschau des AVIskills angezeigt. So hast du – sollte dir der Name der Figur unbekannt sein – eine Vorstellung davon, was dich bei dieser Trainingseinheit erwartet.

Durch das Anklicken eines AVIskills gelangst du zur Vorbereitung für die Wiedergabe des AVIskills auf dem StickMover. Diese öffnet sich im unteren Bereich des Programms.



Zunächst siehst du hier noch mal eine etwas größere Vorschau der Trainingseinheit.

Auf der rechten Seite kannst du deine Trainingssequenz (Anzahl Wiederholungen und Geschwindigkeit) einstellen. Diese können direkt aus einer Vorlage geladen werden und/oder frei von dir geändert werden.

Sobald du alle Einstellungen für dein Training vorgenommen hast, kannst du durch Klicken des Schalters „abspielen“ in den Vollbildmodus wechseln. Der AVIskill wird nun mit den von dir eingestellten Parametern abgespielt und auf dem StickMover ausgegeben.

Löschen eines AVIskills

Solltest du einen AVIskill nicht mehr benötigen, kannst du ihn über das „X“ am rechten unteren Rand „löschen“.



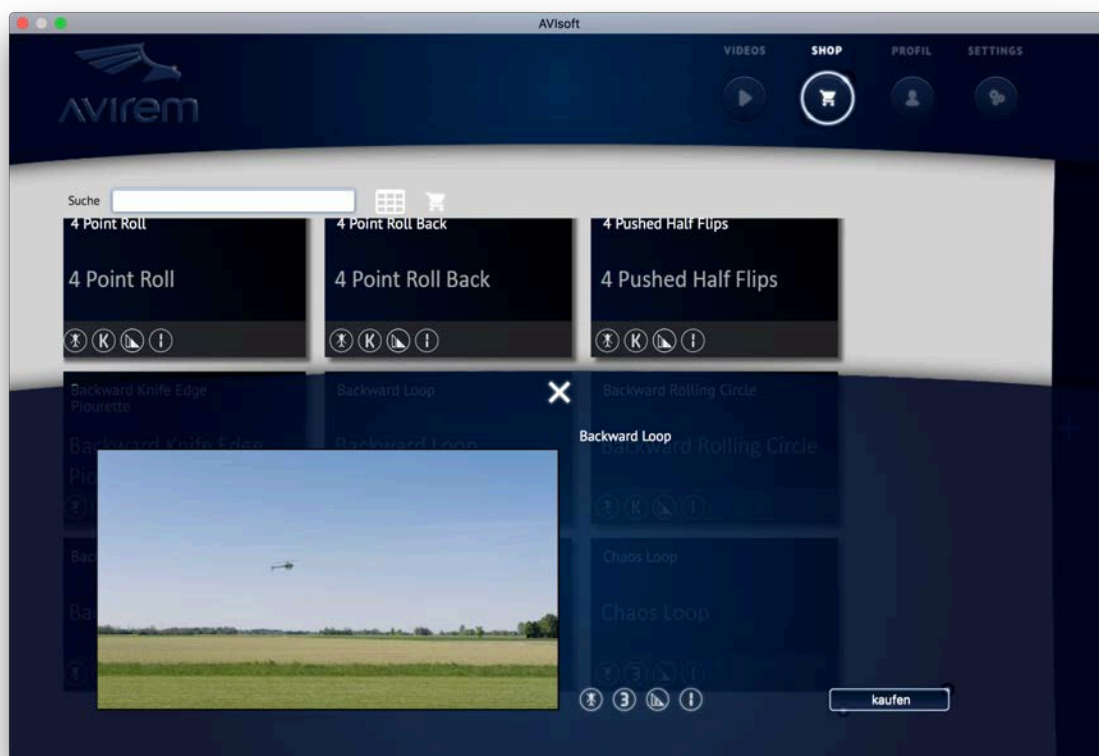
Er wird danach nicht mehr in den Videos sondern im Shop angezeigt. Er kann jedoch im Shop jederzeit wieder geladen werden, ohne dass du erneut dafür zahlen musst. So kannst die Übersicht deiner Videos sauber halten und Figuren die du schon gelernt hast einfach „löschen“.

Shop

Hier findest du alle verfügbaren AVIskills, die du mit dem StickMover trainieren kannst. Die Anzahl der AVIskills wird stetig wachsen! Schau einfach öfters mal in den Shop, er wird sich automatisch anpassen und dir neue AVIskills zeigen.

Wie du schnell den von dir gewünschten AVIskill finden kannst, wird im Kapitel: „Allgemeine Erklärung zu den AVIskills und deren Such- und Filterfunktionen“ dieses Handbuchs erklärt. Solltest du diese Infos noch nicht gelesen haben, empfehlen wir dir dies nachzuholen.

Such dir zunächst den AVIskill aus, den du gerne trainieren möchtest. Klicke mit der Maus auf den AVIskill, danach erscheint das folgende Bild:



Hier siehst du eine Vorschau der Trainingseinheit, die dich erwartet. Wenn du den AVIskill kaufen möchtest, drücke auf den Button „kaufen“. Danach wirst du gefragt, ob du deinen Einkauf fortsetzen oder zur Kasse möchtest.



Sobald du einen Artikel im Warenkorb hast kannst du auch jederzeit zur Kasse, indem du das Symbol für den „Einkaufswagen“ rechts neben der Suche drückst.



Der Warenkorb

Hier sieht du alle von dir für den Kauf ausgewählten AVIskills.



Durch drücken des „x“ links neben dem AVIskill, kann ein AVIskill aus dem Warenkorb gelöscht werden.

Nachdem du den Warenkorb kontrolliert hast, kannst du die AVIskills über den Schalter „jetzt kaufen“ erwerben.

Die AVIskills werden jetzt geladen und stehen nach dem Download im Bereich „Videos“ zur Verfügung. Bitte beachte, dass der Download etwas Zeit in Anspruch nehmen kann!

Gutscheine

Der Kauf von AVIskills wird über Gutscheine geregelt.

Zusammen mit dem StickMover erhältst du einen Gutschein über AVIskills. Im Programm siehst du eine Übersicht der von dir bereits eingelösten Gutescheine inklusive deren aktuellem Restguthaben.



Eingelöste Gutscheine	Wert
TaTa	0
100	57

Im oben angezeigten Beispiel ist der Gutschein „TaTa“ bereits aufgebraucht. Der Gutschein „100“ hat noch ein Restguthaben von 57 AVIskills.

Gutschein einlösen

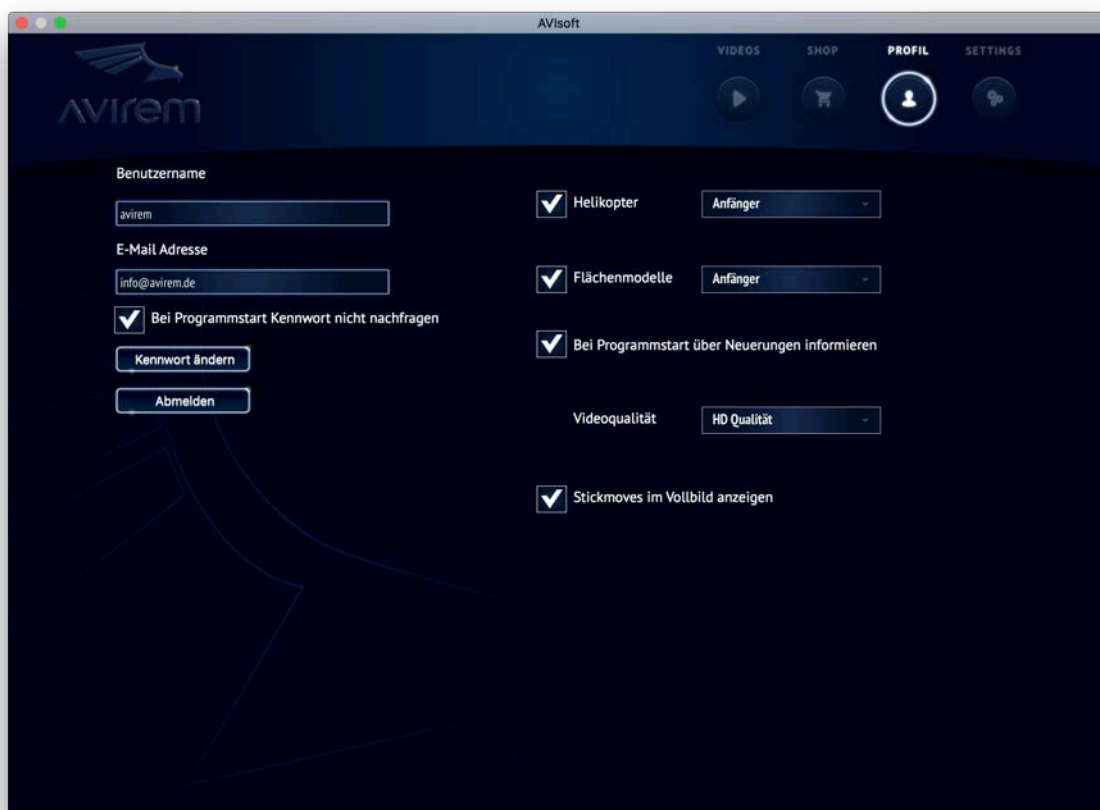
Über die Funktion „Neuen Gutschein einlösen“ erhältst du den folgenden Dialog:



Trage hier deine Gutschein Code ein. Nach einem Klick auf „OK“ wird der Gutschein geprüft und der Wert des Gutscheins wird deinem Benutzerkonto gutgeschrieben. Danach ist der Gutschein in deiner Historie „Eingelöste Gutscheine“ sichtbar.

Profil

Hier kannst du Informationen hinterlegen, die dir den Start des Programms vereinfachen und dich über Neuigkeiten der Software informieren können.



Auf der linken Seite findest du deine Login – Daten.

Benutzername
avirem

E-Mail Adresse
info@avirem.de

Bei Programmstart Kennwort nicht nachfragen

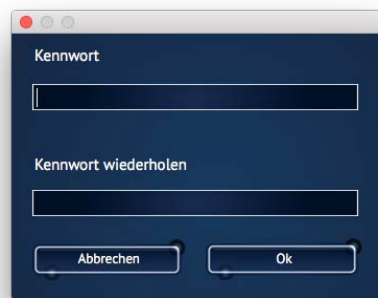
Kennwort ändern

Abmelden

Über die Auswahlbox „Bei Programmstart Kennwort nicht erfragen“, kannst du verhindern, dass das Passwort bei jedem Start eingeben werden muss, so kannst du die Software schneller und komfortabler starten.

Passwort ändern

Über den folgenden Dialog kannst du dein Passwort ändern:



Achtung: Das Passwort wird erst gespeichert, wenn beide Kennwörter übereinstimmen!

Über die Schaltfläche „Abmelden“ wird das Programm beendet und du musst beim nächsten Programmstart dein Passwort eingeben.

Über Neuigkeiten der Software informieren

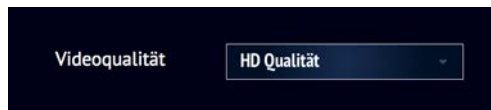
Auf der rechten Seite kannst du deine Interessen und deine Stufe hinterlegen.



In Verbindung mit der Funktion „Beim Programmstart über Neuerungen informieren“ kann dich das Programm darüber informieren, wenn z.B. neue AVIskills für deine Stufe vorhanden sind.

Die Eingabe dieser Daten ist nicht zwingend notwendig. AVIssoft kann auch ohne sie ausgeführt werden.

Videoqualität der AVIskills



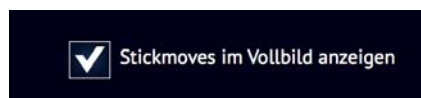
Mit dieser Einstellung entscheidest du, ob die AVIskills in einer HD-Auflösung oder einer SD-Auflösung geladen werden sollen.

Die Formate verhalten sich dabei wie folgt:

	HD – Qualität	SD – Qualität
Qualität des Videos	Höher	geringer
Benötigter Speicherplatz	Höher	geringer

Achtung: Wenn du diese Einstellung änderst, werden alle bereits geladenen Video in der neu definierten Auflösung erneut geladen.

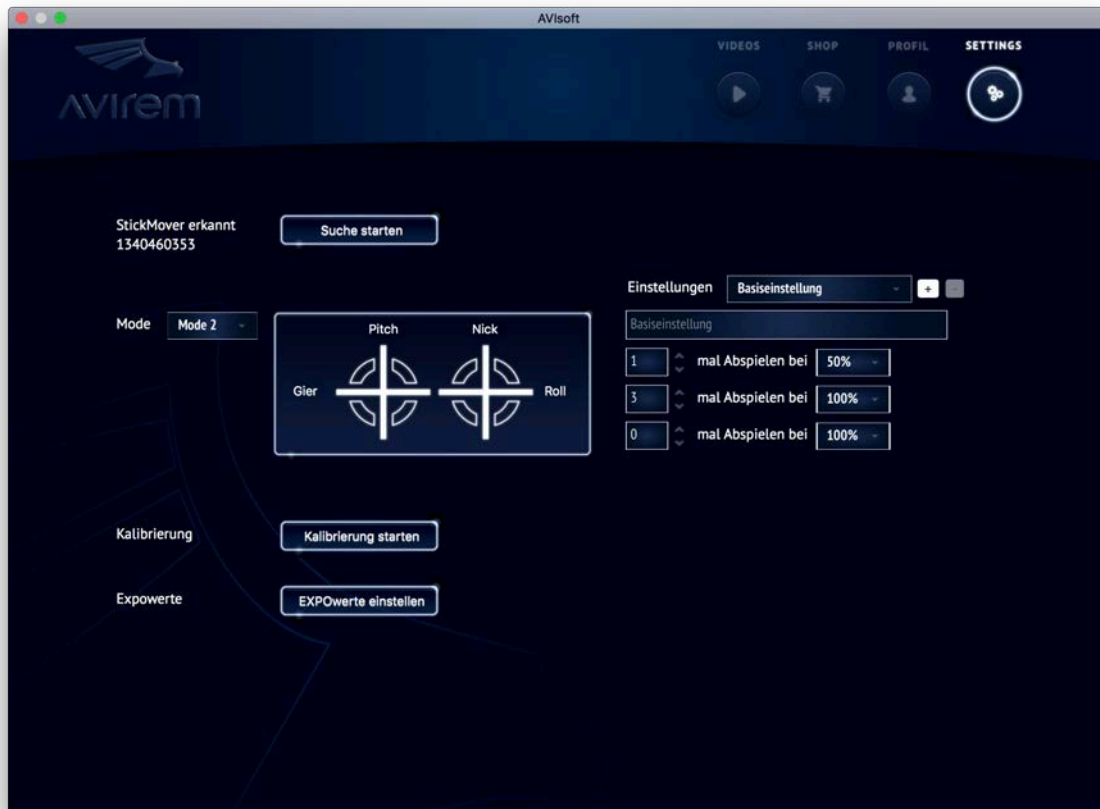
StickMoves im Vollbildmodus anzeigen



Wir diese Option gewählt, so werden während des Trainings die Bewegungen des StickMovers auch auf dem Bildschirm in der linken unteren Ecke dargestellt.

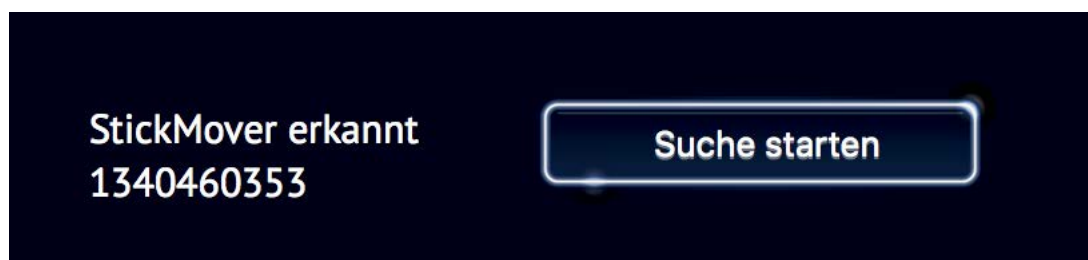
Einstellungen

Auf dieser Seite kannst du festlegen, wie du den Ausschlag deiner Steuerstifte bei den StickMoves fühlen möchtest.

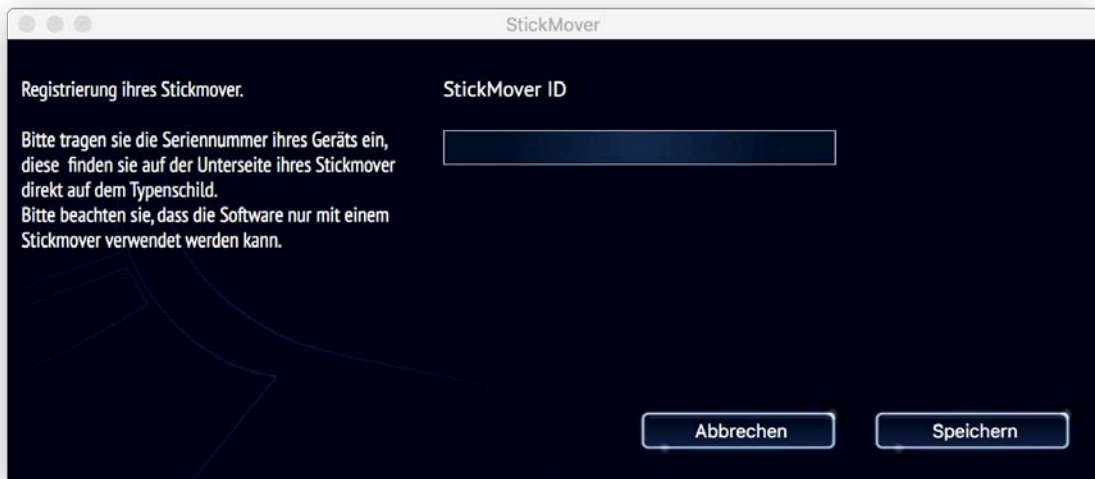


Suchen des StickMovers

Sollte dein StickMover nicht mehr von der Software erkannt werden, besteht die Möglichkeit diesen neu suchen zu lassen, bzw. die ID des StickMovers neu einzugeben.

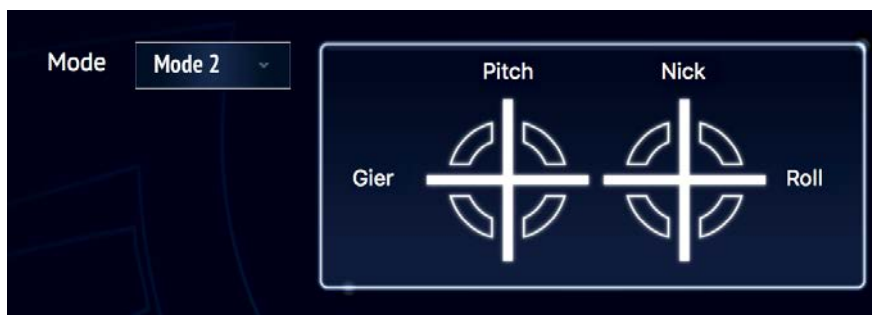


Ist schon ein StickMover gefunden / angemeldet worden, wird die ID des StickMovers links angezeigt. Klickt man „Suche starten“, erscheint folgender Dialog der analog zur Beschreibung beim Setup zu bedienen ist.



Festlegen des Modes

Der StickMover unterstützt die Modes 1, 2, 3 und 4



Über die Auswahlbox kann der zu verwendete Mode festgelegt werden. Zur Kontrolle wird die Einstellung auf der rechten Seite dargestellt. Nach Änderung des Modes werden die Daten zur Steuerung des StickMovers neu vom Server geladen.

Achtung:

Der Mode kann nur geändert werden, wenn eine aktive Verbindung zum Internet besteht! Ist keine Verbindung vorhanden, funktioniert die Auswahl für den Mode nicht!

Kalibrierung des StickMovers

Die Kalibrierung des StickMovers dient dazu, die Laufrichtung der Servos zu bestimmen. Zu diesem Zweck wird ein Knüppel am StickMover in eine bestimmte Richtung bewegt. Auf dem Computer muss man über eine Checkbox angeben, wohin sich der Knüppel bewegt hat.



In dem hier dargestellten Beispiel hat sich das Seitenruder / Heck nach rechts bewegt. Nach Anklicken von „weiter“ nimmt der StickMover die nächste Position ein, die auch wieder entsprechend angegeben wird. Dieser Vorgang muss 4 mal wiederholt werden (bis alle 4 Stellmotoren durchlaufen sind).

Negieren des Pitch- / Gaswertes am StickMover

Tipp:

Fliegt man z.B. mit negiertem Pitch / Gas, kann man hier bei der Kalibrierung des Pitch- / Gas-Weges einfach die falsche (gegenüberliegende) Position angeben und somit den Weg negieren.

Beispiel:

Bei der Kalibrierung bewegt sich der Pitch Knüppel am StickMover nach oben. Am Computer wählt man jetzt aber nicht die obere sondern die untere CheckBox aus, somit wurde der Weg umgekehrt. Möchte man diese Funktion rückgängig machen, kann die Kalibrierung einfach erneut gestartet werden.

Trainingsprogramm festlegen



Die AVIskills werden in einem Trainingsprogramm abgespielt. Du kannst dabei frei definieren wie oft, und bei welcher Geschwindigkeit die AVIskills abgespielt werden sollen.

Dafür stehen dir drei Phasen zur Verfügung. Für jede Phase kannst du die Anzahl der Wiederholungen (erster Eintrag) und die Geschwindigkeit hinterlegen.

In dem oben dargestellten Beispiel wird der Trainingsflug 1 mal bei 50 % der Geschwindigkeit abgespielt und danach 3 mal bei 100 % der Geschwindigkeit abgespielt.

Das Trainingsvideo wird also insgesamt 4 mal abgespielt.

Es steht dir frei, eigene Trainingsprogramme zu erstellen. Über „+“ neben dem Titel der Einstellung kannst du neue Trainingsprogramme erstellen und über „-“ kannst du das ausgewählte Programm löschen. Der Name des Trainings kann frei gewählt werden. Er wird sofort bei der Eingabe automatisch gespeichert, eine Funktion „speichern“ ist nicht notwendig.

Die von dir gespeicherten Trainingseinheiten werden dir beim Abspielen der AVIskills in den Videos zur Auswahl angezeigt, so kannst du schnell zwischen verschiedenen Trainingseinheiten wechseln.

EXPO-Werte



Die EXO-Werte haben einen Wertebereich von -100 bis + 100

+100 = maximalen Verstärkung
- 100 = maximale Verminderung

Die Einstellungen wirken sich dabei exponentiell auf die Werte aus. Da die Ausschläge bei manchen Figuren recht klein sind, empfehlen wir zunächst einen EXPO-Werte von +50 einzustellen. Diesen haben wir auch das Vorgabe in der Software hinterlegt.

COM Port Auswahl

Sollten der StickMover nicht eindeutig vom Programm erkannt werden. Bekommt man bei den Einstellungen eine „COM Port Auswahl“ angezeigt.

Im Geräte-Manager von Windows kann nachgesehen werden, welche COM Port Nummer dem StickMover zugewiesen wurde. Dazu einfach den Geräte-Manager starten und den StickMover anschließen. In dem COM und LPT Einstellungen wird der StickMover als neues Gerät mit der COM Port Nummer angezeigt.

Nun kann man die AVISoft starten und dort den entsprechenden COM Port auswählen.

Die Auswahl des COM Ports erscheint nur, wenn der COM Port nicht eindeutig erkannt wurde!

Update der Software

Die Software prüft bei jedem Start ob eine neue Software vorhanden ist. Falls dies der Fall ist, wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Wir möchten darum bitten, immer die

aktuellste Version der AVIsoft zu verwenden. Alle Einstellungen der Software gehen bei einem Update nicht verloren und müssen nicht neu eingegeben bzw. eingestellt werden!

Systemvoraussetzungen

Kompatible Betriebssysteme

Apple Mac OSX (Intel, 10.10 und höher), Windows 7 / 8 / 10

Minimale Systemvoraussetzung

Hauptprozessor: 1.83GHz

Systemspeicher: 3 GB RAM

2 GB Speicherplatz auf der Festplatte (HDD oder SSD)

Grafikprozessor mit 3D Unterstützung und 256 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzung

Hauptprozessor: 2.3GHz

Systemspeicher: 4 GB RAM

mehr als 2 GB Speicherplatz auf der Festplatte (HDD oder SSD)

Grafikprozessor mit 3D Unterstützung und 512 MB RAM

Empfohlene Systemvoraussetzung für Full HD Bildausgabe

Hauptprozessor: 2.3GHz

Systemspeicher: 8 GB RAM

mehr als 2 GB Speicherplatz auf der Festplatte (HDD oder SSD)

Grafikprozessor mit 3D Unterstützung und 2048 MB RAM

Entsorgungshinweis

Das Elektronikgerätegesetz (ElektroG) setzt in Deutschland die WEEE-Richtlinie der europäischen Union zum Umgang mit Elektronikschrott um.

Jeder Verbraucher ist gesetzlich dazu verpflichtet, Elektro-Altgeräte an einem lokalen Recycling- oder Wertstoffhof abzugeben.

Alternativ können Sie auch einen nicht mehr benötigten oder defekten SickMover an uns zurück senden.

Die Adresse lautet:

AVIrem GmbH

Richard Wagner Str. 3

76684 Östringen

Trouble Shooting

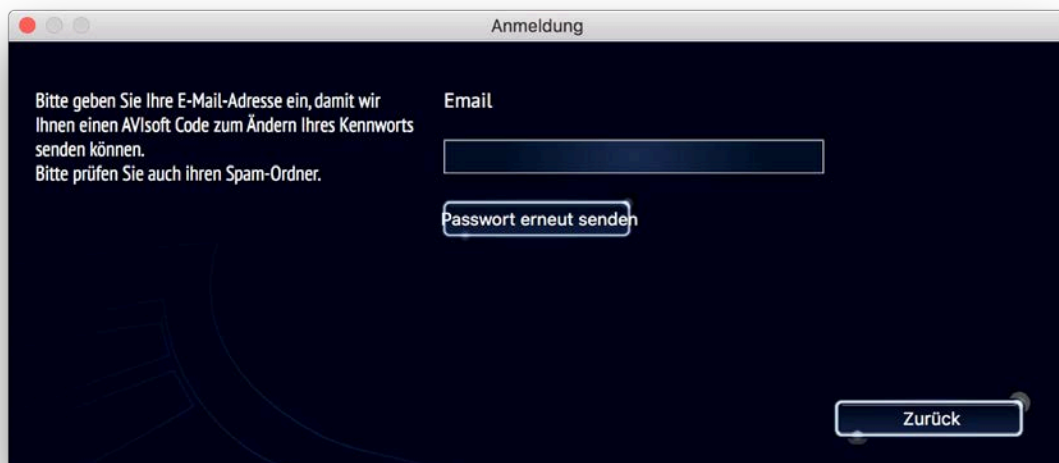
Passwort vergessen

Solltest du die Software neu installieren und dein Passwort vergessen haben, kannst du es dir per Mail zusenden lassen.



The screenshot shows a dark-themed login window titled "Anmeldung". On the left, there is instructional text: "Anmeldung", "bitte melde dich mit deinem Benutzernamen und deinem Passwort an.", and "Solltest du noch keine Zugangsdaten haben, kannst du diese unter „Jetzt Registrieren“ jetzt anlegen.". On the right, there are two input fields: "Benutzername" and "Kennwort". Below these fields are three buttons: "Kennwort vergessen" (highlighted with a white border), "Registrierung starten", and "Anmelden".

Wähle dazu einfach im beim ersten Start die Option „Kennwort vergessen“ aus. Es erscheint der folgende Dialog, in dem du deine Mailadresse eingeben kannst:



The screenshot shows a dark-themed dialog window titled "Anmeldung" for password reset. On the left, the text reads: "Bitte geben Sie Ihre E-Mail-Adresse ein, damit wir Ihnen einen AV!soft Code zum Ändern Ihres Kennworts senden können." and "Bitte prüfen Sie auch ihren Spam-Ordner.". On the right, there is an "Email" input field and a "Passwort erneut senden" button (highlighted with a white border). A "Zurück" button is located at the bottom right.

Danach wird dir dein Passwort per Mail zugestellt.

Ich habe einen AVIskill gekauft aber bei den Videos kann ich ihn nicht abspielen. In diesem Fall ist der AVIskill noch nicht vollständig geladen. Überprüfe deine Internetverbindung und gedulde dich noch etwas. Klicke später noch einmal auf den geladenen AVIskill.