

X DARTS®

MANUÁL



OBSAH

ZÁKLADNÍ INFORMACE.....	4
MONTÁŽ.....	5
INSPEKCE A ÚDRŽBA AUTOMATU.....	8
TLAČÍTKA.....	9
PŘESKOČENÍ KOLA.....	10
MINCOVNÍK (POUZE Euro).....	10
MIKROPŘEPÍNAČ (DIP SWITCH).....	11
1. MENU TESTU.....	11
a) Test terče.....	11
b) Test osvětlení.....	12
c) Test tlačítek.....	12
d) Test infra-čidla.....	12
e) Test otřesové čidlo (TUP).....	13
f) Test Kredit.....	13
2. NASTAVENÍ STŘEDU (BULL'S EYE).....	13
3. UPOUTÁVACÍ MELODIE.....	13
4. HLAVNÍ ÚČETNICTVÍ.....	14
5. VEDLEJŠÍ ÚČETNICTVÍ.....	14
6. EXTERNÍ PŘÍSTUP K VEDLEJŠÍMU ÚČETNICTVÍ.....	14
7. TOVÁRNÍ NASTAVENÍ (RESET).....	14
8. NASTAVENÍ.....	15
8.1. Cena za hru.....	15
8.2. Počet kol.....	16
a) High Score.....	16
b) Cricket.....	16
c) 301,501,701,901.....	16
8.3. Loterie.....	17
8.4. In 1 Pulse (mincovník).....	17
8.5. In 2 Pulse (natáčení klíčem).....	17
8.6. Credit In 1(mincovník).....	17
8.7. Credit In 2 (natáčení klíčem).....	18
8.8. Play off.....	18
8.9. Reklama.....	18
8.10. Free Games (hra zdarma).....	19
PRAVIDLA HER (uvedeno na přístroji).....	19
HRY A MOŽNOSTI NASTAVENÍ.....	20
ELEKTRICKÉ SCHÉMA.....	22
BLOKOVÉ SCHÉMA.....	23

Děkujeme Vám, že jste zvolili - ze značného počtu zábavních automatů nabízených na trhu – právě

X DARTS

Pro spolehlivé používání automatu **X DARTS** si přečtěte, prosím, pečlivě návod k obsluze.

Po přečtení uschovejte tento manuál tak, abyste jej v případě potřeby měli rychle po ruce.

Pro dodatečné dotazy je Vám k dispozici naše Hotline.

Volejte tel.: +420 577 102 644.

Návod k obsluze X DARTS

(Rev. CZ001)

Při sestavování těchto textů a obrázků jsme postupovali s největší pečlivostí, přesto nemůžeme zcela vyloučit, že se zde nevyskytnou chyby.

Výrobce ani distributor nemohou nést za chybné údaje a jejich následky ani právníckou, ani žádnou jinou odpovědnost.

Výrobce je vděčný za případné návrhy na zlepšení nebo upozornění na chyby.

Všechna práva, jakož i kopírování a ukládání na elektronických a jiných médiích, jsou vyhrazena. Program, manuály jakož i všechny součásti podléhají mezinárodním ustanovením Copyright ©.

©1996-2018 TAB průmyslová a zábavní elektronika s.r.o.

Bezručova 37, 763 02 Zlín

Tel: 577 102 644, info@tab.cz, www.tab.cz, www.xdarts.cz

Všechna práva vyhrazena!

ZÁKLADNÍ INFORMACE

X DARTS® jsou elektronické, zábavné, sportovní šipky s elektronickým výpočtem bodů a šipek, které umožňují hrát tradiční hry (301, kriket ...). Příklad má všechny moderní a nové hry, stejně jako další možnosti pro tyto hry.

Šipky jsou neškodná, atraktivní a především zábavná sportovní hra, rozšířená po celém světě. Šipky patří k nejstarším zábavním a sportovním hrám. První turnaj se hrál v roce 1927 s názvem "New of the World", na londýnském turnaji v roce 1948 hrálo více než 300 000 hráčů.

Hlavní rozmach elektronických šipek začal v polovině 80. let. Popularita elektronických šipek se neustále zvyšuje a převažuje nad tradičními šipkami.

Šipky XDARTS jsou navrženy tak, aby usnadnily hraní hry prostřednictvím světelných a zvukových efektů.

Klíčové vlastnosti, které X DARTS® mají a usnadňují jejich využití, jsou:

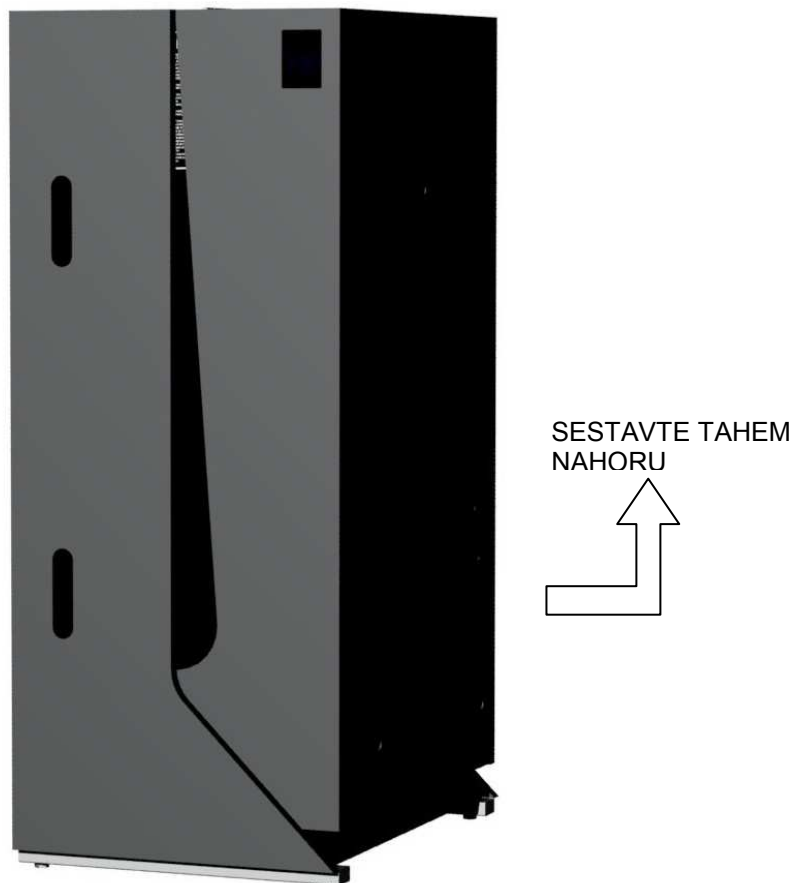
- Automatická změna hráče
- Automatické odebrání hodů mimo terč
- Světelná signalizace
- Zvuková signalizace a efekty
- Textové a zvukové efekty v různých jazycích
- Elektronické a mechanické počítadlo
- Jednoduchý (50) nebo dvojitý střed (25-50)
- Reklamní DEMO mód
- Kredit pomocí kreditovacího zámku nebo elektronického mincovníku
- Loterie (bonusové kredity)
- Stojanová nebo nástěnná verze
- 8 hráčů, 8 hra kriket
- Jednoduché testování a nastavení ceny a parametrů jednotlivých her
- FAIR PLAY nastavení - EQUAL (stejný počet kol pro všechny hráče) a PLAY OFF (hráči se stejným skóre hrají play off)
- Jednoduché "tovární nastavení"
- Atraktivní demo světelné a zvukové efekty
- Atraktivní melodie

X DARTS® jsou výsledkem dlouholetých zkušeností a inovačních technologií.

MONTÁŽ XDARTS

Ochrana proti poškození šípek během přepravy je maximální. Balení bylo v průběhu let pečlivě zpracováno a testováno v praxi. Samotné šipky jsou chráněny složením (obr. 1) a pětivrstvou tvrdou lepenkou, z níž byla vyrobena krabice.

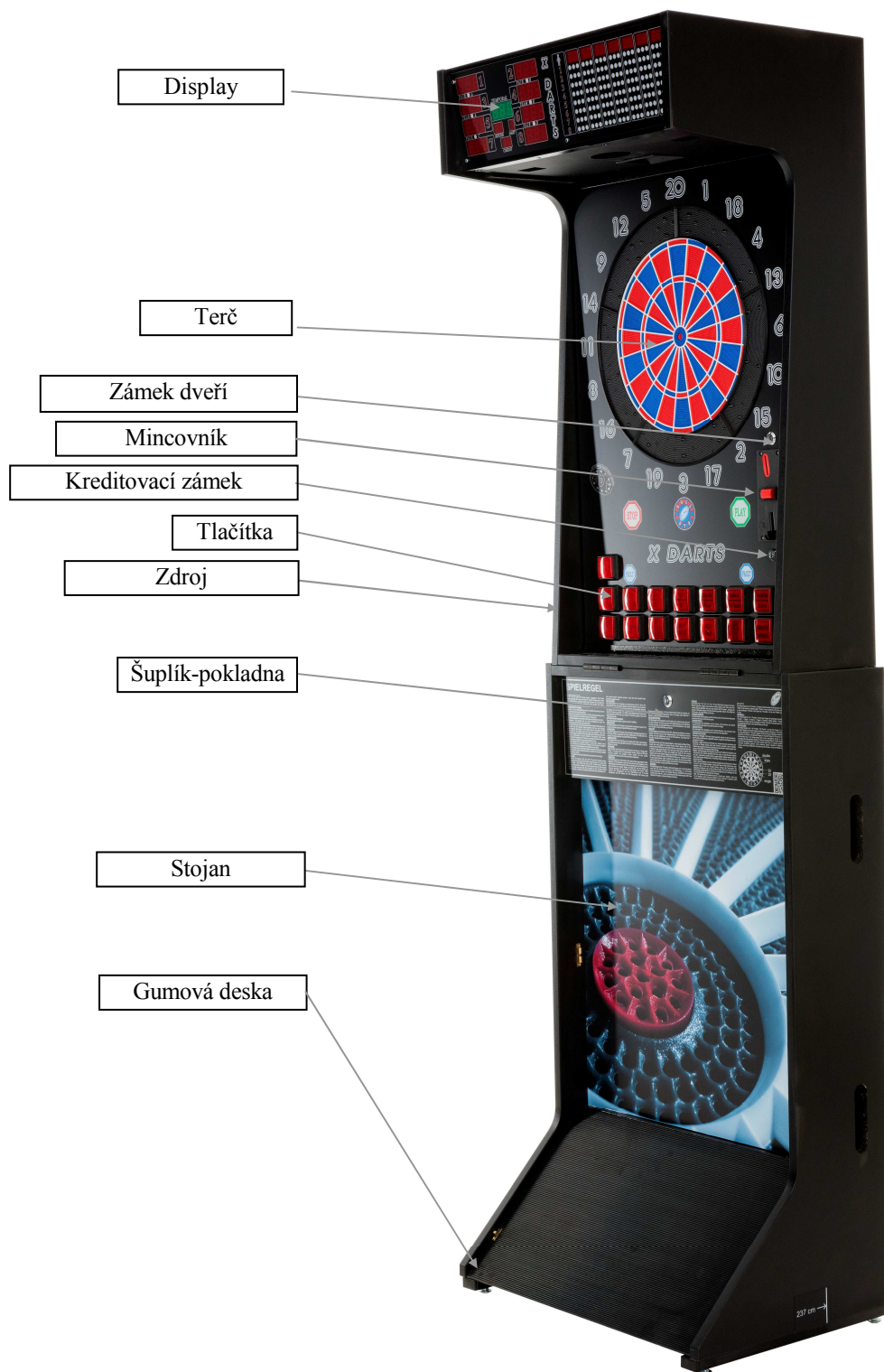
Obr. 1 XDARTS – připraveny k přepravě



Po vyjmutí z krabice zvedněte horní část a zajistěte ji dvěma pojistnými západkami. Na stojanu stačí zatlačit desku s gumou směrem dolů.

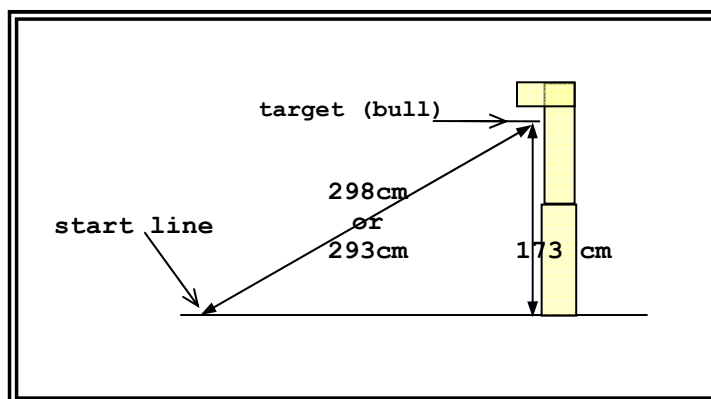
POZOR: V zásuvce je bezpečnostní šroub. Šroub musí být utažen mezi spodní a horní částí šípek!

Obr. 2 XDarts připraveny k provozu



Správné postavení Xdarts

Šipky by měly být umístěny na místě, kde hráči nebudou ohrožovat personál nebo jiné osoby, které procházejí herní oblastí. Startovní linie by měla být umístěna ve vzdálenosti 298 cm nebo 293 cm (záleží na pravidlech turnaje) diagonálně od středu terče (vnitřní bull).



POZOR:

1. Nesnažte se šipky otevírat silou. Kontaktujte odborníka nebo kvalifikovanou osobu, je-li nutná oprava.
2. Na horní straně přístroje jsou umístěny otvory pro chlazení. Aby přístroj fungoval správně, nezakrývejte je.
3. Nezasouvejte kovové ani jiné předměty do otvorů pro ventilaci, mohlo by dojít ke zkratu a následnému požáru.
4. Šipky nesmí stát v blízkosti zdrojů tepla.
5. Neodkládejte na přístroj kávu, víno a jiné tekutiny. Pokud k tomu dojde k políť, musí přístroj zkontrolovat kvalifikovaná osoba.
6. Umístěte stroj tam, kde nebude vystaven dešti a nadměrné vlhkosti.

Napájení: 230V/50 Hz

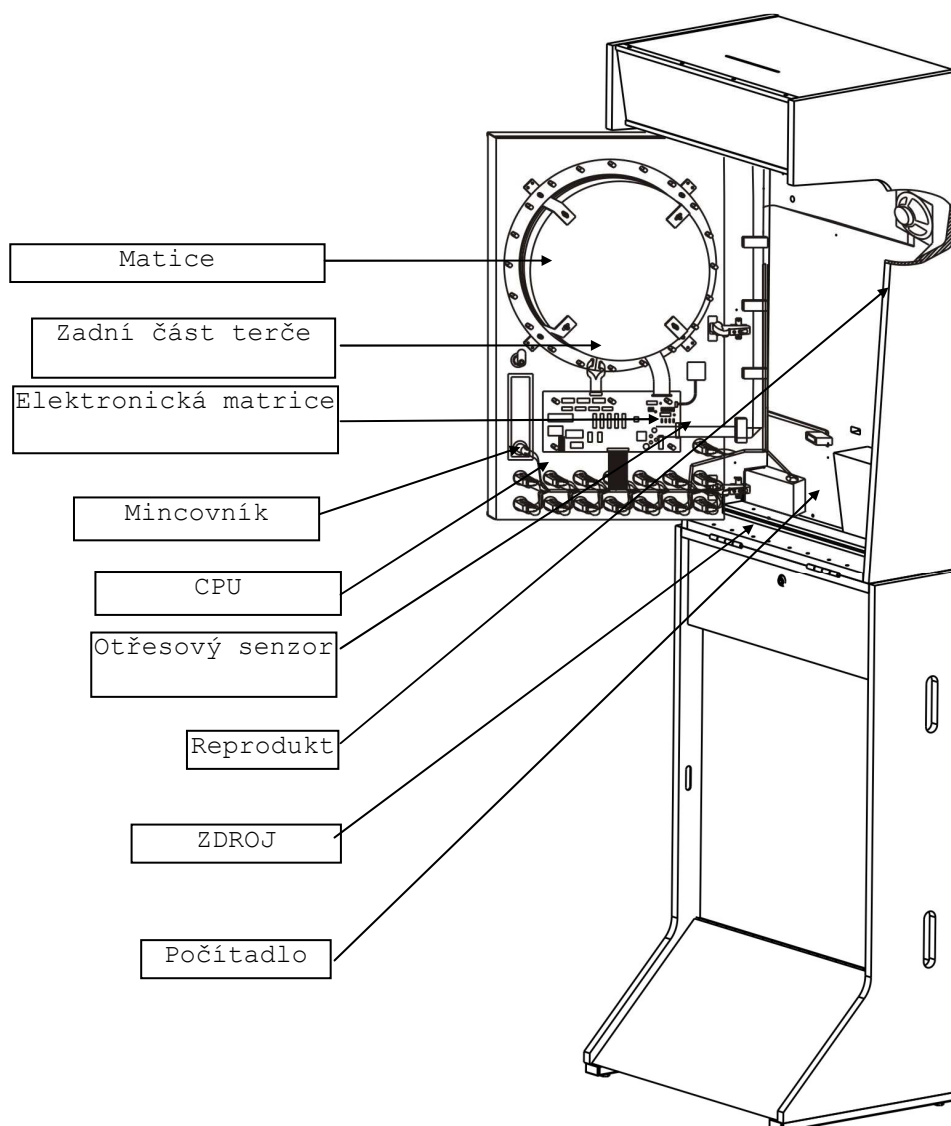
Maximální příkon – 100W

Síťový kabel najdete uvnitř zásuvky v boxu na mince. Když umístíte šipky, připojte napájecí kabel a přepněte spínač napájení do polohy ZAPNUTO. Uvnitř šipky není napětí životu nebezpečné, všechny elektronické části používají napětí 5V a 12V.

POZOR: všechny šipky X DARTS® jsou vyrobeny s el. zemněním; měli byste věnovat pozornost zdroji napájení - uzemnění.

Inspekce a údržba XDARTS

Obr. 3 vnitřní část



Na obr. 3 můžete vidět šipky zevnitř. Údržba a čištění terče a výměna elektronických součástí (CPU, displej a periferní jednotky) je velmi jednoduchá. Záměna kabelů je vyloučena, každý kabel má jinou koncovku a délku.

Údržba terče

Po několika tisíci hodech mohou zalomené hroty vyplnit segmenty terče. Proto je terč třeba vyčistit. Vyčnívající hroty vytáhněte kleštěmi, hroty které nelze vytáhnout, zatlačte dovnitř a po demontáži terče vyndejte.

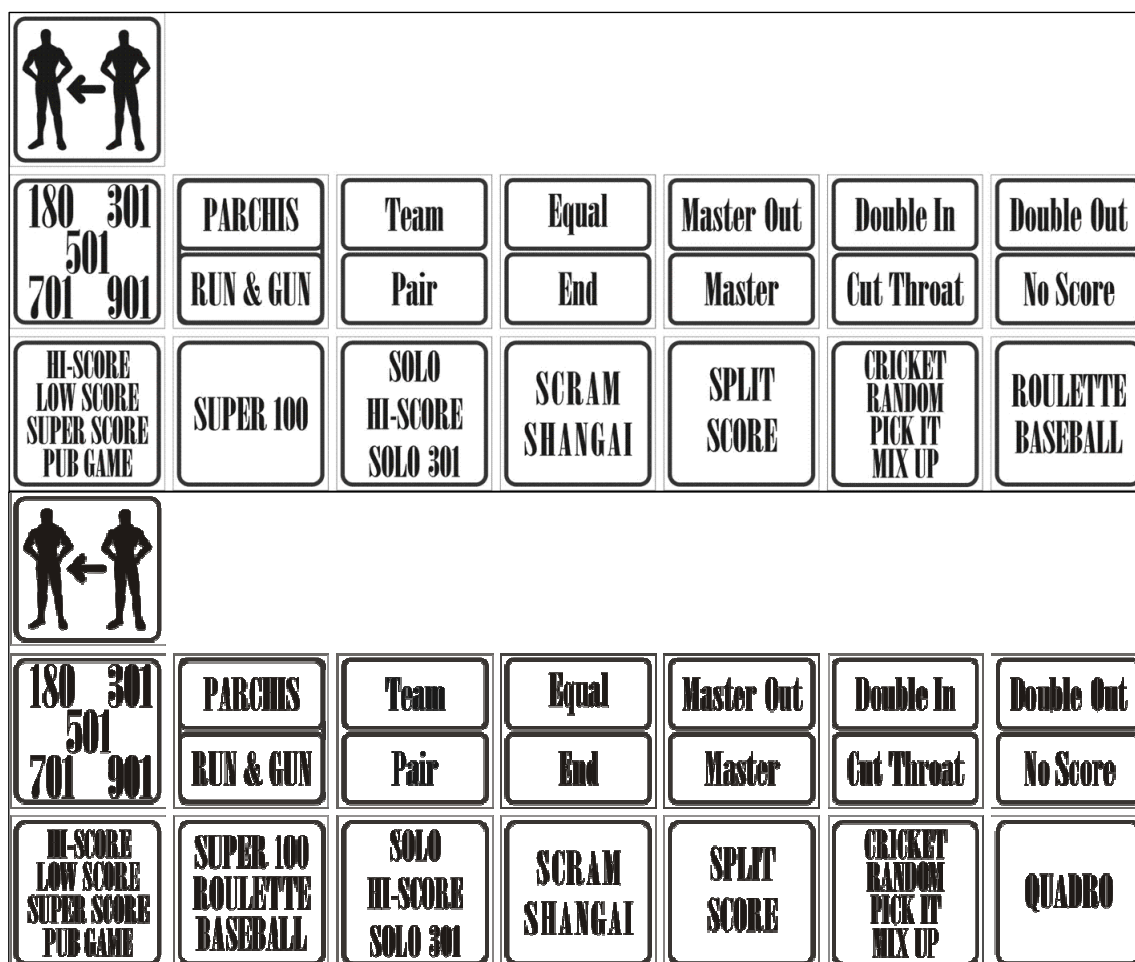
Varování: Neopatrné čištění terče může způsobit jeho nenávratné poškození. Prosím při čištění terče postupujte dle instrukcí.

Návod čištění terče:

1. Vypněte přístroj, otevřete horní část přístroje, odpojte elektronickou matici (Obr. 3);
2. Odmontujte 4 křídlové matice, vytáhněte terč;
3. Odmontujte 4 kulaté matice, sundejte dřevěnou základnu terče;
4. Opatrně vyjměte matici a ochranou gumu;
5. Odstraňte zalomené hroty a sestavte terč dle návodu v opačném pořadí;
6. Po každé montáži a demontáži je nutné zkontrolovat správnou funkci matrice v nabídce testu nebo při hře.

TLAČÍTKA

Obr 4. Přehled tlačítek



Na obr. 4 vidíme přehled tlačítek na dveřích šipek. Po vhození mince, začnou žárovky blikat. Některá tlačítka mají několik funkcí a při stisknutí tlačítka měníte různé hry, například: pokud chceme vybrat hru 501 (první tlačítko pod tlačítkem Hráči), musíme toto tlačítko stisknout třikrát, název hry je zobrazen na display. Poté, co si vybereme oblíbenou hru, můžeme zvolit možnosti této hry, dokud nebude hra spuštěna, ani žárovky nepřestanou blikat.

Přeskočení kola

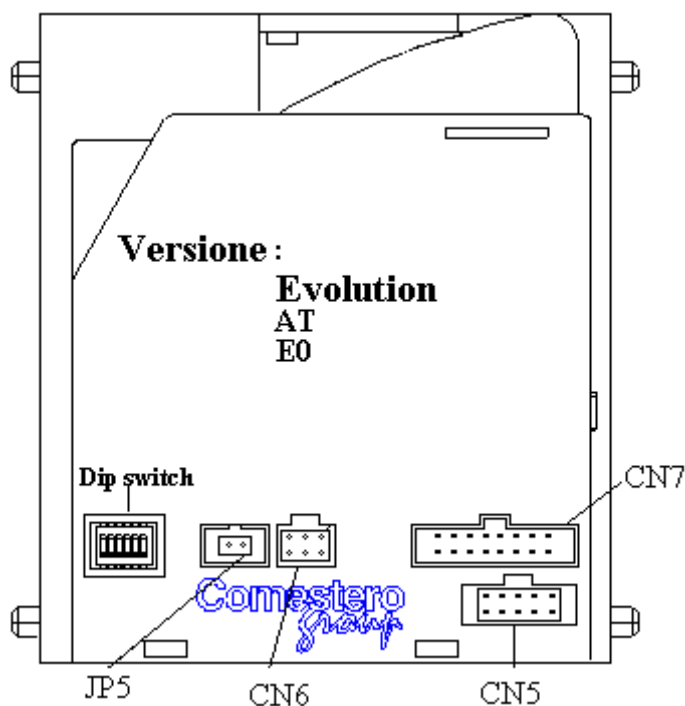
Pokud chce hráč vynechat kolo, musí zmáchnout tlačítko Hráč na 3 sekundy.

Mincovník

Nabízíme Comestero RM5 mincovník jako standardní mincovní mechanismus.

Elektronický akceptor mincí RM5 patří k nové generaci mincovníků. Má 12 kanálů, na kterých můžeme naprogramovat nejznámější mince nebo žetony.

Příklad nastavení ceny pomocí přepínače DIP-SWITCH **POUZE EURO**.



0 = Dip on OFF 1 = Dip on ON

1	2	3	4	5	6	CREDIT SETTING
0	0	0	0	0	0	= DIP OFF-internal programming will apply
1	0	0	0	0	0	= 1 x 0,25 = Credit price 0,25 €
0	1	0	0	0	0	= 2 x 0,25 = Credit price 0,50 €
1	1	0	0	0	0	= 3 x 0,25 = Credit price 0,75 €
0	0	1	0	0	0	= 4 x 0,25 = Credit price 1,00 €
1	0	1	0	0	0	= 5 x 0,25 = Credit price 1,25 €
0	1	1	0	0	0	= 6 x 0,25 = Credit price 1,50 €
1	1	1	0	0	0	= 7 x 0,25 = Credit price 1,75 €

Nastavení můžete měnit za pomoci DIP přepínače mincovníku.

Mikrospínače

V levém dolním rohu desky CPU je umístěno 8 mikrospínačů. Používají se pro vstup do různých nabídek (test, nastavení parametrů ...). Mají dvě polohy, ON nebo OFF. V poloze ON je mikrospínač aktivován a v poloze OFF je deaktivován. Chcete-li zadat jednu z následujících nabídek, musíte stroj vypnout a zapnout.

Pozice mikropsínače:

- No 1. Testovací nabídka
- No 2. Bull's Eye hodnota
- No 3. Upoutávací melodie
- No 4. Hlavní (bezpečnostní) účetnictví
- No 5. Sekundární (zákaznické) účetnictví
- No 6. Vnější pohled na sekundární (zákaznické) účetnictví
- No 7. Nastavení z výroby
- No 8. Nastavení

1. Testovací nabídka

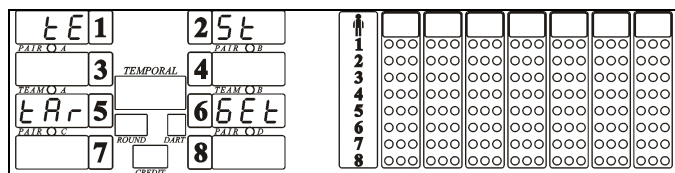
V testovací nabídce můžeme otestovat funkčnost zařízení, periferních jednotek a jednotlivých segmentů. Když aktivujeme testovací nabídku (mikrospínač č. 1 v poloze ON, vypnutí a zapnutí přístroje), na displeji se objeví "test target" a začnou blikat tlačítka "Hráči", "Hi score", "Scram" a "Double Out". S těmito tlačítky se můžete pohybovat v nabídkách. Tlačítko Double Out je pro otevření nebo zavření dílčích menu. Tlačítko Hi Score je pro pohyb vpřed a tlačítko Scram pro pohyb zpět skrz nabídky. V některých podnabídkách se používá tlačítko Players.

V testovací nabídce je 6 podnabídek:

- a) test terče
- b) test osvětlení
- c) test tlačítek
- d) test infra-čidlo
- e) test otřesové čidlo
- f) test kreditů

a) test terče

Fig. 1

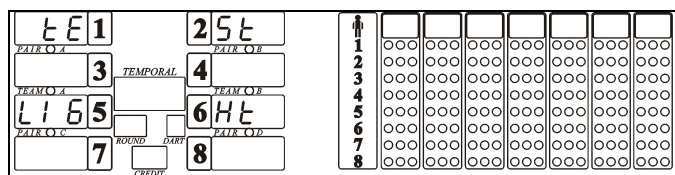


Když aktivujeme nabídku Test (mikrospínač č. 1 v poloze ON, vypnutí a zapnutí přístroje) na displeji se objeví "test terče". Pro vstup do testovacího režimu musíme stisknout tlačítko Double Out. V tomto podmenu testujeme funkčnost spojení mezi terčovými segmenty a terčovými membránovými

přepínači. Když stiskneme některé segmenty terče na displeji, šipky čísla 1, 2 a 3 naznačují, že se jedná o jeden, dvojitý nebo trojnásobný segment, zatímco přesný počet segmentů vidíme na "kulatém" displeji. Po dokončení terčového testu se z tohoto podmenu dostaneme stiskem tlačítka Double Out.

b) test světla

Fig. 2



S tlačítkem Hi Score se pohybujeme dopředu. Když se na displeji objeví "test osvětlení", stiskneme tlačítko Double Out pro vstup do této podnabídky. V tomto podmenu můžeme otestovat všechna světla a LED (světelné diody) na šípkách. Tlačítkem Players pohybujeme různými zkušebními režimy. Pomocí

tlačítek Hi Score (dopředu) a Scram (zpět) můžeme testovat světla nebo LED diody.

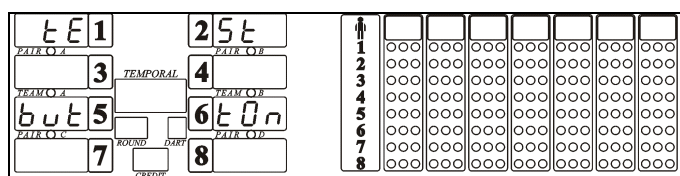
Různé způsoby testování jsou následující:

- Test světelných diod okolo terče, jeden po druhém
- Testování zobrazení vertikální čáry
- Testování segmentů zobrazení
- Testování určitých segmentů
- Test všech světla (kromě tlačítek)
- Testování osvětlení tlačítek

Po dokončení testování světla se stisknutím tlačítka Double Out dostaneme z tohoto podmenu.

c) test tlačítek

Fig. 3

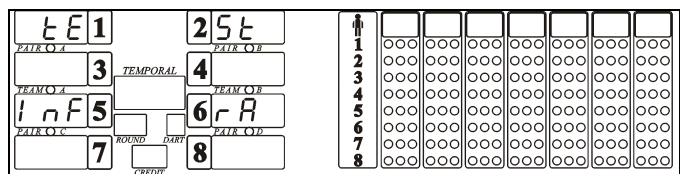


S tlačítkem Hi Score se pohybujeme dopředu. Když se na displeji objeví "test tlačítek", stiskneme tlačítko Double Out pro vstup do této podnabídky a všechny tlačítka začnou blikat. Když stiskneme libovolné tlačítko, kromě tlačítka Players/Hráči, se tlačítka se zastaví a na

displeji se objeví název tlačítka. Pomocí tlačítka Players/Hráči se z tohoto podmenu dostaneme.

d) test infra

Fig. 4

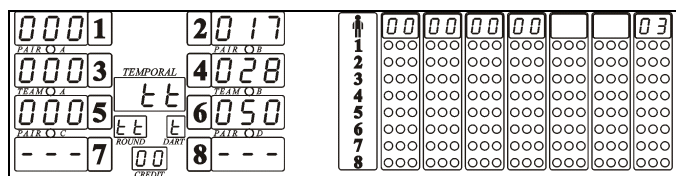


S tlačítkem Hi Score se pohybujeme dopředu. Když se na displeji zobrazí "test infra", stiskneme tlačítko Double Out pro vstup do této podnabídky. Budeme slyšet krátký zvuk a na dveřích se rozsvítí kontrolka „Fault“, když přesuneme ruku přes terčovou oblast, pokud IR snímač

funguje správně. Pokud se vyskytne zvuk nepřetržitě, infračervené čidlo nefunguje správně a můžete snížit citlivost snímače pohybem potenciometru ve směru hodinových ručiček. Pokud neslyšíte žádný zvuk, IR snímač nepracuje správně a musíte zvýšit citlivost snímače pohybem potenciometru proti směru hodinových ručiček. Pomocí tlačítka Double Out se z tohoto podmenu dostaneme.

4. HLAVNÍ (BEZPEČNOSTNÍ) ÚČETNICTVÍ

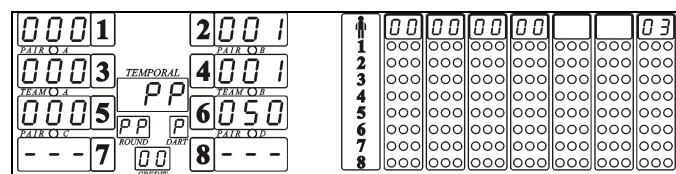
Fig. 7



(hráči 1 a 2) je počet kreditů pro kreditní klíč, na druhém řádku (hráči 3 a 4) je počet kreditů pro vhadzovač a na třetím řádku (hráči 5 a 6) je počet kreditů při volných hrách pokud byla tato možnost aktivní. Když skončíme s vedením účetnictví, dostaneme mikrospínač č.4 do polohy OFF.

5. SEKUNDÁRNÍ (ZÁKAZNICKÉ) ÚČETNICTVÍ

Fig. 8



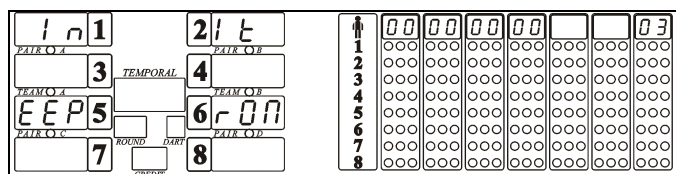
Roulette-Baseball na 5 sekund. Sekundární účetní systém můžete vidět i při vypnutí stroje, stisknutím tlačítka EQUAL a zapnutí stroje. Musíte stisknout tlačítko EQUAL po celou dobu. Pokud to uděláte správně, zobrazí se počet kreditů, ale když uvolníte tlačítko EQUAL, účetnictví zmizí. Nemůžete vymazat účetní systém zvenčí. Pouze zevnitř s přepínačem č.5 a stisknutím tlačítka Roulette-Baseball můžete vymazat účetnictví, což znamená, že uživatel musí mít hlavní klíč od stroje a být dobře informován o tom, aby vymazal účetnictví. Když skončíte s vedením účetnictví, dostanete mikrospínač č. 5 do polohy OFF.

6. EXTERNÍ PŘÍSTUP K VEDLEJŠÍMU ÚČETNICTVÍ

Pokud přepnete spínač do polohy ON, zabráníte vnějšímu zobrazení sekundárního (zákaznického) účetnictví. V takovém případě není možné vidět sekundární účetnictví se zadržovacím tlačítkem EQUAL a zapnutím stroje.

7. TOVÁRNÍ NASTAVENÍ (reset, inicializace)

Fig. 9



Pokud je mikrospínač č. 4 v poloze ON (vypni a zapni šipky), na displeji se zobrazí hlavní (bezpečnostní) účetnictví, které nelze vymazat. Zobrazuje počet odehraných kreditů. Jedná se o systém dvojího účetnictví pro kreditní klíč, vhadzovač a hry zdarma. V prvním řádku

Pokud je mikrospínač č. 5 v poloze ON (vypni a zapni šipky), na displeji se zobrazí sekundární (zákaznické) účetnictví. Sekundární nebo zákaznický účetní systém je stejný jako hlavní účetní systém, ale může být vymazán a resetován na nulu (0) stisknutím tlačítka

Pokud je mikrospínač č. 7 v poloze ON (vypni a zapni šipky), zobrazí se na displeji "init EEPROM", kde můžete obnovit výchozí (tovární) nastavení stisknutím tlačítka Roulette přibližně na 5 sekund. Výchozí nastavení můžete vidět na následujících stránkách v Tabulce 1 a Tabulce 2. Při inicializaci

paměti se vymaže sekundární účetní systém a všechny dočasné kredity a hry. Hlavní účetní systém by však nebyl vymazán a proto je důležité, aby vlastník stroje používal hlavní účetní systém pro hlavní kontrolu. Když dokončíte nebo nechcete provést inicializaci, prostě přepněte přepínač microswitch č. 7 do polohy OFF.

8. NASTAVENÍ

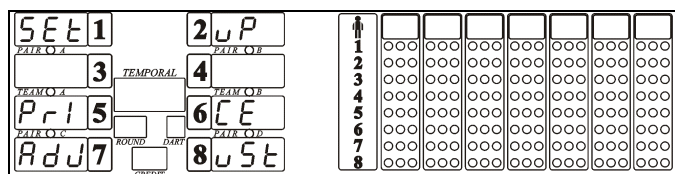
V rámci tohoto menu můžeme nastavit různé hodnoty spojené s cenou nebo délkou her, loterií apod. Když aktivujeme menu Nastavení (mikrospínač číslo 8 v poloze ON, vypnout a zapnout šipky) na displeji se zobrazí "set up" a "price adjust" a tlačítka Hráči, Hi Score, Scram a Double Out začnou blikat. S těmito tlačítky se můžete pohybovat v nabídkách. Tlačítko Double Out je pro otevření nebo zavření dílčího menu. Tlačítko Hi Score je pro pohyb vpřed a tlačítko Scram pro pohyb zpět skrz menu. Tlačítko Hráč se používá v některých podnabídkách.

Tabulka 1 - výrobní nebo standardně definované parametry (viz. odstavec 7)

1.	NASTAVENÍ CENY ZA HRU	Viz. tabulka
2.	NASTAVENÍ POČTU KOL -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701,solo,roul., ...	07 20 01
3.	LOTERIE	01
4.	IN 1 PULSE	01
5.	IN 2 PULSE	01
6.	CREDIT IN 1	01
7.	CREDIT IN 2	01
8.	PLAY OFF	01
9.	REKLAMA	T A B
10.	FREE GAMES (HRA ZDARMA)	00

8.1. NASTAVENÍ CENY ZA HRU

Fig. 10



První nastavení je Nastavení cen. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do této podnabídky, kde můžeme změnit cenu her. Pomocí tlačítka Hráči měníme různé hry s možnostmi a tlačítka Hi score a Scram zvyšujeme / snižujeme cenu her. Když

nastavíme požadované hodnoty pomocí tlačítka Double Out, dostaneme se ven a potvrdíme novou úpravu.

V Tabulce 2 máme výchozí nebo tovární hodnoty cen za hru.

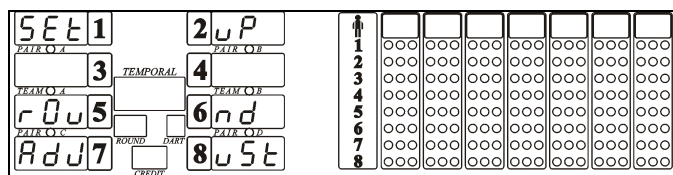
Tabulka 2

HIGH SCORE	1	901	4
LOW SCORE	1	901 IN	4
SUPER SCORE	1	901 OUT	4
SCRAM	2	901 IN OUT	4
SHANGAI	1	901 MASTER	4
ROULETTE	1	180 RUN & GUN	c 1/2
PUB	c 1/2	301 RUN & GUN	1
SUPER 100	1	501 RUN & GUN	2
SOLO HI-SCORE	1	701 RUN & GUN	3
SOLO 301	1	901 RUN & GUN	4

BASEBALL	1	CRICKET	2
301	1	CRICKET RANDOM	2
301 DOUBLE IN	1	CRICKET PICK IT	2
301 DOUBLE OUT	1	CRICKET MIX UP	2
301 DOUBLE IN OUT	1	CRICKET CUT THROATH	2
301 MASTER	1	CRICKET RANDOM CUT THROATH	2
180	c 1/2	CRICKET PICK IT CUT THROATH	2
180 DOUBLE IN	c 1/2	CRICKET MIX UP CUT THROATH	2
180 DOUBLE OUT	c 1/2	CRICKET MASTER	2
180 DOUBLE IN OUT	c 1/2	CRICKET RANDOM MASTER	2
180 MASTER	c 1/2	CRICKET PICK IT MASTER	2
501	2	CRICKET MIX UP MASTER	2
501 DOUBLE IN	2	CRICKET NO SCORE	2
501 DOUBLE OUT	2	CRICKET RANDOM NO SCORE	2
501 DOUBLE IN OUT	2	CRICKET PICK IT NO SCORE	2
501 MASTER	2	CRICKET MIX UP NO SCORE	2
701	3	SPLIT SCORE	1
701 DOUBLE IN	3	301 PARCHIS	1
701 DOUBLE OUT	3		
701 DOUBLE IN OUT	3		
701 MASTER	3		

8.2. NASTAVENÍ POČTU KOL

Fig. 11



Další nabídka nastavení je Nastavení počtu kol. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde můžeme pro některé hry změnit počet kol. S tlačítkem Hráči měníme hry a pomocí tlačítek Hi score a Scram zvyšujeme / snižujeme počet kol pro hry.

Máme 3 podnabídky:

a) Hi Score - od 7 do 10 kol

b) Cricket - 00 znamená neomezený počet kol, všechny ostatní jako na temp display

c) 301, 501, 701 – můžete změnit 8 různých přednastavených továrních parametrů, dle tabulky níže. 00 znamená neomezený počet kol pro všechny hry. 01 je standardní a znamená 5 kol pro 180, 10 kol pro 301, 15 kol pro 501, 20 kol pro 701, 25 kol pro 901 a 10 kol pro 301 Parch ...

Param.\HRY	180	301	501	701	901	301 Parch
00	Neomezený počet kol pro všechny hry					
01	5	10	15	20	25	10
02	5	10	20	20	25	10
03	5	10	20	25	30	10
04	5	15	20	25	35	15
05	5	5	10	15	20	10
06	5	10	20	30	40	10
07	5	10	15	25	30	10
08	5	15	20	30	35	15

Pokud máte zvláštní potřeby, které nejsou v této tabulce, neváhejte nás kontaktovat. Když nastavíme požadované hodnoty pomocí tlačítka Double Out, dostaneme se zpět a potvrdíme nové nastavení.

8.3. LOTERIE

Fig. 122

SEt1	2UP	1	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	1	000	000	000	000	000	000	000
3	4	2	000	000	000	000	000	000	000
TEMPORAL	TEMPORAL	3	000	000	000	000	000	000	000
LOT5	6Er4	4	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	5	000	000	000	000	000	000	000
7	8	6	000	000	000	000	000	000	000
ROUND	PAIR O/E	7	000	000	000	000	000	000	000
CREDIT	CREDIT	8	000	000	000	000	000	000	000

Dalším nastavením je loterie. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde pomocí tlačítka Hi score a Scram aktivujeme (01) nebo deaktivujeme (00) loterii. Pokud je loterie aktivní, získávají hráči bezplatný kredit po každé hře, dokud loterie nezmizí na

časovém zobrazení. Hráč dostane tolik kreditu jako hra, kterou hrál, např. pokud by hrál 301, obdrží 1 kredit a pokud by hrál 701, obdrží 3 kredity. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

8.4. IN 1 PULSE - mincovník

Fig. 133

SEt1	2UP	1	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	1	000	000	000	000	000	000	000
3	4	2	000	000	000	000	000	000	000
TEMPORAL	TEMPORAL	3	000	000	000	000	000	000	000
In5	6!	4	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	5	000	000	000	000	000	000	000
PUL7	85E	6	000	000	000	000	000	000	000
ROUND	PAIR O/E	7	000	000	000	000	000	000	000
CREDIT	CREDIT	8	000	000	000	000	000	000	000

Další nabídka je nastavení kreditů pro mincovník. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde definujeme, kolik mincí (impulzů) je zapotřebí pro otočení počítadla o 1. Pomocí tlačítek Hi score a Scram zvyšujeme / snižujeme počet mincí za 1

pulz. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

8.5. IN 2 PULSE – natáčení klíčem

Fig. 14

SEt1	2UP	1	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	1	000	000	000	000	000	000	000
3	4	2	000	000	000	000	000	000	000
TEMPORAL	TEMPORAL	3	000	000	000	000	000	000	000
In5	62	4	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	5	000	000	000	000	000	000	000
PUL7	85E	6	000	000	000	000	000	000	000
ROUND	PAIR O/E	7	000	000	000	000	000	000	000
CREDIT	CREDIT	8	000	000	000	000	000	000	000

Další nabídka je nastavení kreditů při použití natáčecího klíče. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde definujeme, kolik impulzů (otočení) je zapotřebí pro otočení počítadla o 1 za použití klíče. Pomocí tlačítek Hi score a Scram

zvyšujeme / snižujeme počet mincí za 1 kredit. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

8.6. CREDIT IN 1

Fig. 15

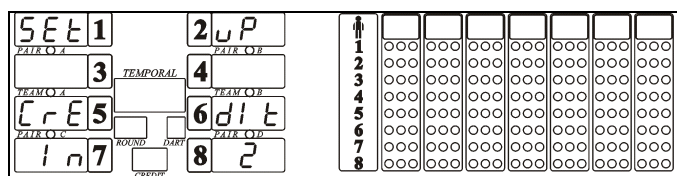
SEt1	2UP	1	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	1	000	000	000	000	000	000	000
3	4	2	000	000	000	000	000	000	000
TEMPORAL	TEMPORAL	3	000	000	000	000	000	000	000
CrE5	6dit	4	000	000	000	000	000	000	000
PAIR O/E	PAIR O/E	5	000	000	000	000	000	000	000
In7	8!	6	000	000	000	000	000	000	000
ROUND	PAIR O/E	7	000	000	000	000	000	000	000
CREDIT	CREDIT	8	000	000	000	000	000	000	000

Další nabídka Nastavení je Credit in 1. Stiskem tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde definujeme, kolik kreditů můžeme získat za jeden impuls z mincovníku. Pomocí tlačítek Hi score a Scram zvyšujeme / snižujeme počet kreditů za 1 impuls.

Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

8.7. CREDIT IN 2

Fig. 16

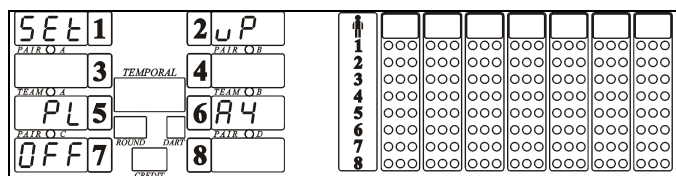


hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

Další nabídka Nastavení je Credit in 2. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde definujeme, kolik kreditů můžeme získat za jeden impuls z natáčecího klíče. Pomocí tlačítek Hi score a Scram zvyšujeme / snižujeme počet kreditů za 1 impuls. Když nastavíme požadované

8.8. PLAY OFF

Fig. 17

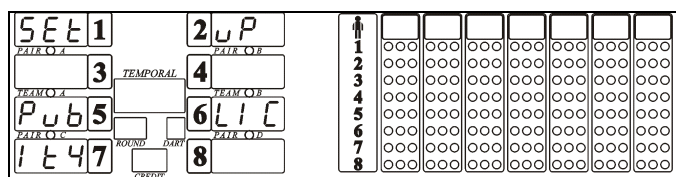


se stejným skóre přecházejí na hru Play off, kde mají pouze jednu šipku a hráč s vyšším skóre je vítěz nebo na se umístí na lepší pozici. Pouze pokud je aktivována jiná možnost fair play - Equal, v situaci, kdy 2 hráči dokončili hru ve stejném kole, přístroj vypočítá, kolik šipek hráči použili na dokončení hry a vítěz je hráč, který použil méně šipek. V takovém případě hráči nepůjdou do hry Play off. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

Další nabídka Nastavení je férová hra nazývaná Play off. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde pomocí tlačítka Hi score a Scram aktivujeme (01) nebo deaktivujeme (00) tuto volbu. Pokud je tato volba aktivována, na konci hry hráči

8.9. REKLAMA

Fig. 18

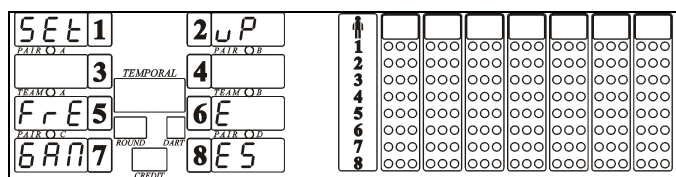


reklama klubů, hospod nebo společností, která si pronajala šipky. Pomocí tlačítka Hráči měníme 7 znaků a tlačítka Hi score a Scram změníme jednotlivé písmena. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

Další nabídka Nastavení je Reklama. Stisknutím tlačítka Double Out se dostanete do tohoto menu a stisknutím tlačítka Hráči zobrazíte písmena na kriketových diodách, ve výchozím nastavení je T A B. Reklama je možnost, kterou lze vidět v demo režimu. Je to

8.10. HRA ZDARMA

Fig. 19



Poslední možností v Nastavení je hra zdarma. Stisknutím tlačítka Double Out se dostaneme do tohoto menu, kde pomocí tlačítka Hi score a Scram aktivujeme (01) nebo deaktivujeme (00) tuto volbu. Pokud je tato volba aktivní, šipky budou vždy přidávat 50 kreditů

zdarma, pokud kredity půjdou pod 40 kreditů, hráči mohou stále hrát zdarma. Tuto možnost jsme udělali pro turnaje, promo akce nebo domácí použití. Když nastavíme požadované hodnoty, pomocí tlačítka Double Out se dostaneme zpět a potvrdíme nové nastavení.

K uložení nastavení a opuštění testovacího režimu přepneme mikrospínač č. 8 do polohy vypnuto.

PRAVIDLA HER

Uvedeno na šipkovém automatu.

Hra	Možnosti
180 301 501 701 901	DOUBLE IN DOUBLE OUT MASTER OUT EQUAL END TEAM PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE IN/END DOUBLE IN/TEAM DOUBLE IN/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE IN/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/EQUAL/PAIR DOUBLE IN/END/TEAM DOUBLE IN/END/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE OUT/END DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/END/TEAM DOUBLE OUT/END/PAIR MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/END MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/PAIR MASTER OUT/EQUAL/TEAM MASTER OUT/EQUAL/PAIR MASTER OUT/END/TEAM MASTER OUT/END/PAIR EQUAL/TEAM EQUAL/PAIR END/TEAM END/PAIR RUN & GUN
301	PARCHIS/ PARCHIS/EQUAL PARCHIS/END PARCHIS/TEAM PARCHIS/PAIR PARCHIS/EQUAL/TEAM PARCHIS/EQUAL/PAIR PARCHIS/END/TEAM PARCHIS/END/PAIR
HI SCORE	-
LOW SCORE	-
SUPER SCORE	-
PUB GAME	-
SUPER 100	-

SOLO HI SCORE	-
SOLO 301	-
SCRAM	-
SHANGHAI	-
CRICKET STANDARD CRICKET RANDOM CRICKET PICK IT CRICKET MIX UP	CUT THROAT NO SCORE MASTER TEAM PAIR CUT THROAT/TEAM NO SCORE/TEAM MASTER/TEAM CUT THROAT/PAIR NO SCORE/PAIR MASTER/PAIR
ROULETTE	-
BASEBALL	-

