

301/501

701/901

DOUBLE IN

HALVE

CRICKET

**301
PARCHESS**

**MASTER
OUT**

**CUT THROAT
CRI.**

SHANGHAI

PUB GAME



01 EQUAL

**BULL
MASTER**

HI-SCORE

LO-SCORE

DOUBLE OUT

**NO SCORE
CRI.**

TEAM

FIVES

EURO-DART

Elektronikus DART készülék

KÉZIKÖNYV

EURO-DART KFT. 1997.

JOGI NYILATKOZAT

Az EURO-DART KFT. írásos engedélye nélkül tilos a készülék bármelyik részegységét, vagy annak dokumentációját átadni harmadik fél részére. Tilos továbbá az EURO-DART KFT. hozzájárulása nélkül a kézikönyvet lemásolni, illetve azt továbbadni.

JÓTÁLLÁS

E jótállási jegy alapján a vásárlót a jótállási időn belül meghibásodott készülék díjmentes kijavítása, vagy ha ez nem lehetséges, kicserélése illeti meg, amennyiben a hiba eredete anyagminőségi, vagy gyártási eredetű. A jótállás időtartama 1+2 év.

Nem tekinthető jótállás szempontjából hibának, ha a meghibásodás rendeltetés ellenes használat, átalakítás, szakszerűtlen kezelés, megrongálódás, szándékos rongálás, helytelen tárolás, szállítás, elemi kár, vagy egyéb okból, a vásárlás után következik be.

A jótállási idő a vásárlás napján kezdődik. A jótállás csak akkor érvényes, ha a vásárló az igazoló szelvényt kitöltve a vásárlás után eljuttatja a gyártóhoz.

Gyártó: **EURO-DART KFT.**

Balatonfüred: Tel: (30)-400-504, (30)-570-190 * Fax: (87)-342-319

Debrecen: Tel: (30)-385-421 * Fax: (52)-328-055

Gyári szám: 751 176.....

Vásárlás kelte:.....

Forgalmazó:

Az Ön gépének PIN kódszáma:

EURO - DART

Gyári szám: 751176

PIN kódszám: 4648

TARTALOMJEGYZÉK

JÓTÁLLÁS	2
1. BEVEZETÉS.....	4
2. ÁLTALÁNOS ISMERTETÉS	4
3. MŰKÖDÉSI LEÍRÁS.....	9
4. JÁTÉKSZABÁLYOK.....	13
5. STATISZTIKA, KÖNYVELÉS.....	19
6. TESZT ÜZEMMÓD.....	21
7. SETUP ÜZEMMÓD.....	24
8. HIBAKERESÉS	39

1. BEVEZETÉS

Az EURO-DART egy elektronikusan vezérelt céldobó játék, amellyel a hagyományos dart játék szabályai szerint is, és új szabályok szerint is lehet játszani. A gép méretei megegyeznek a nemzetközileg elfogadott dart pálya méreteivel. A játékosok eredményét elektronikus kijelző jeleníti meg. A céltábla műanyagból készült, lyukacsos szerkezetű. Fémbetűtes, de műanyag hegyű, veszélytelen dárdákkal kell a táblára dobni.

2. ÁLTALÁNOS ISMERTETÉS

2.1. A gép méretei

2.1.1. A felállított gép magassága : 220 cm
szélessége: 61 cm
mélysége: 60.5 cm

2.1.2. Összehajtott gép magassága: 115 cm
szélessége: 61 cm
mélysége 95.5 cm

2.1.3. A gép tömege 80 kg.

2.2. Elektromos jellemzők:

2.2.1. A gép üzemi feszültsége: 220/230V, 50Hz
teljesítménye: 50 W

A gép üzemeltetése szabványos, védőföldeléssel ellátott aljzatról történjen.

FIGYELEM! A gépet szétszerelni, a belsejébe nyúlni csak feszültségmentes állapotban szabad !

2.3. Szállítás

Az EURO-DART-ot szállításához összehajtott állapotba kell hozni. Ehhez oldani kell az alsó- és felsőrész közötti csavarkötéseket, amelyet az alsórész műszerszekrényének belső, felső lapján találhatunk.

Ezután hajtjuk le a fejrészt az alsórész mögé. A rögzítést tépőzár biztosítja. Szállításakor lehetőleg rögzítsük a gépet a szállító járművön, s ügyeljünk a felületek sérülés-mentességére. (Szállításakor célszerű védőfóliával ellátni a készülék felületeit.) A készüléket mindig oldalára fektetve szállítsuk! Az előlapokra való fektetés sérüléseket okozhat a készülék szerkezeti elemeiben.

FIGYELEM! Ne hagyjunk fémtárgyakat rögzítetlenül a műszerszekrényben, mert ezek a vezérlő elektronikában zárlatot okozhatnak. Az ilyen jellegű hibákért a gyártómű felelősséget nem vállal.

2.4. Tárolás

Üzemen kívül helyezett gépet szállításhoz előkészített állapotban kell tárolni.

2.5. Üzembe helyezés

1. Kicsomagolás
2. Távolítsa el a készülék kulcsait tartalmazó műanyag zacskót az alsó- rész felső oldaláról.
3. A céltáblát tartalmazó felső fejrészt tépőzár rögzíti az alsórészhez. Ennek oldásához emelje meg a felsőrészt, majd hajtsa fel azt az alsórész tetejére.
4. Rögzítse az alsórészt a felsőrészhez a műszerdobozban található két darab csavar és alátétek segítségével.
5. Vegye ki a műszerszekrényből a gép hálózati kábelét, majd dugja be a gép hátfalán található dugaszoló aljzatba.
6. A készüléket billegés mentesen beállítani.
7. A padlózaton elhelyezni a dobásvonalat (start line) a készülék alsórészén található jelzéstől 2,37 m-re. Az erre a célra szolgáló start line- fólia szintén a műszerszekrényben található.
8. A hálózati vezetékét dugja be a hálózati csatlakozó aljzatba, s kapcsolja be a gépet.
9. A pénz bedobása után megkezdhető a játék.

BIZTONSÁG-TECHNIKAI MEGJEGYZÉSEK

- 1./ A készülék kinyitása előtt a hálózati csatlakozót minden esetben húzza ki!
- 2./ A készülék javítását csak elektromos szakember végezheti.
- 3./ Az EURO-DART készüléket csak 230V, 50Hz-es hálózati csatlakozóra lehet csatlakoztatni.
- 4./ A készüléket csak száraz helyiségben szabad felállítani.
- 5./ A DART-készülék alsó- és felsőrészét felállításkor mindig csavarokkal kell rögzíteni egymáshoz felbillenés ellen.
- 6./ A készüléket nem szabad úgy felállítani, hogy a dobótéren személyek keresztül mehessenek. Arra is ügyelni kell, hogy az eldobott nyilak senkit se találhassanak el.

2.6. Karbantartás

Az EURO-DART minimális karbantartásra szorul. Ezek be nem tartása viszont előidézhetheti a készülék hibás működését ill. a bevétel csökkenését.

Céltábla karbantartása: A játék során a nyilhegyek végei beletörhetnek a céltábla szegmenseibe, ill. a szegmensek mögé kerülhetnek, s ott a szegmens beszorulását okozhatják. Ennek elkerülése érdekében célszerű hetente átellenőrizni a szegmenseket, s eltávolítani a letört nyilhegyeket. Ehhez távolítsuk el a céltáblát körülvevő előlapot, majd a céltáblatartó lapot felső széleinél megfogva pattintsuk ki, s hajtsuk le. Ebben az állapotban könnyedén, s gyorsan el tudjuk távolítani a letört nyilhegyeket egy speciális nyilhegy-eltávolító szerszámmal.

A készülék tisztítása: Fontos a készülék esztétikumára való odafigyelés. Ennek elmulasztása kihat a játékkedv, ill. ebből adódóan a bevétel csökkenésére is (ki szeret egy koszos gépen játszani?!). A gép vázát, előlapjait nedves, majd száraz ruhával töröljük át. A csúszásgátló gumilap bordái közül porszívózzuk ki a szennyeződések, majd vizes ruhával mossuk le. Időnként portalanítsuk a készülék tetejét is.

FIGYELEM! Karcolást okozó súrolószer használata **TILOS**.

A szegmenseket, céltáblát vízbe mártani nem szabad.

Égők cseréje: Azonosítsa a hibás égőket (ebben segítséget nyújt a teszt-mód LHT-tesztje /light-test/).

a./Érmevizsgáló égői:

- Nyissa ki a kasszaajtót
- Húzza le az égőfoglatot az ajtóelemről.
- Cserélje ki a hibás égőt.

b./ Kezelőpult kapcsolóinak égői:

- Nyissa ki a kezelőpultot.
- Húzza le a kapcsoló hátuljáról a foglat-kapcsoló egységet.
- Cserélje ki az égőt.

c./ Céltábla alatti égők cseréje:

- Vegye le a céltáblát körülvevő előlapot.
- Távolítsa el az égőt az óramutató járásával ellentétes irányú csavarással
- Tegye be az új égőt.

d./ Kijelzők égői:

- Távolítsa el a kijelzőlap-rögzítő csavarokat.
- Vegye ki a kijelző egységet, húzza le az érintkezőit.
- Csavarozza le a panelt az előlapról.
- Távolítsa el a panelről a hibás égőt.
- Rögzítse az új égőt.
- Szerelje össze a kijelzőlapot.

2.7. A játékgép felépítése

Az EURO-DART két fő mechanikai egységből áll:

2.7.1. Alsórész

Ez tartalmazza a kasszát, az érmevizsgálókat, a kezelőpultot benne a játékválasztó kapcsolókkal, a központi vezérlőegységgel, a tápegységgel, a hálózati kapcsoló aljzattal és a hálózati kapcsolóval.

2.7.2. Felső rész (fejrész)

Ez tartalmazza a céltáblát a kontaktmátrix-szal, a felső és alsó kijelző egységeket, a céltábla megvilágítást, az infra érzékelőt, a piezo ütészékelőt, a hangszórót, a céltábla alatti lámpa egységet.

A gép felépítési egységei:

2.7.3. Céltábla a kontaktmátrix-szal

Ezek tartós, megbízható anyagokból vannak gyártva. Legfeljebb 18 cm hosszú és 18 g tömegű, műanyag hegyű dobónyilakat szabad használni.

2.7.4. A céltábla alatti lámpák

A céltábla alatt középen a bull's eye szimbólum látható. Ez a lámpa akkor villan fel, ha valamelyik játékos bullseye-t dobott. Ettől a lámpától balra látható a TILOS (piros)lámpa, ami azt jelzi, hogy nem lehet dobni, mert nincs érvényes nyila a játékosnak. A középső lámpától jobbra a SZABAD (zöld) lámpa látható, ami azt jelzi, hogy a játékosnak eldobható, érvényes nyilai vannak. A két szélen látható lámpák felvillanásai NO SCORE felirattal azt jelzik, hogy az utolsó dobás nem szerzett pontot.

2.7.5. Céltábla világítás

Egy 15W-os fénycső van a fejrészben, amely megvilágítja a céltábla tartományt.

2.7.6. A kijelzők felépítése

A gépen két kijelző található. A felső kijelző az 1.-4. játékosok számára készült, az alsó kijelző pedig az 5.-8. játékosok számára. A kijelzőkön középen sárga színű, háromjegyű kijelző látható. Ez a kijelző általában az aktuális játékos adott körön belül elért pontjait számolja, vagy pedig azt mutatja, hogy mit kell dobni a játékosnak. E kijelző alatt kisebb, kétszámjegyes kijelző látható, ezen az éppen futó kör sorszama jelenik meg. A játékos pontszám kijelzők piros színűek.

2.7.7. Kezelőpult

A kezelőpulton találhatóak a játékválasztó kapcsolók. Ezekkel választhatjuk ki a játszani kívánt játékfajtákat. Itt találjuk még a váltó kapcsolót is. Ezzel léptethetünk a következő játékosra, amennyiben nem kívánjuk az automatikus dobásváltás funkciót igénybe venni.

2.7.8. Központi vezérlőegység

Ez a panel a készülék "agya". Ezen található a piezo érzékelő érzékenységet állító-, ill. a hangerő szabályzást állító potenciométer.

2.7.9. Érmevizsgáló

Az EURO-DART két darab mechanikus érmevizsgálóval van szerelve. Ezek gyárilag be vannak állítva. Külön igény esetén elektronikus érmevizsgálóval is kérhető a készülék.

2.7.10. Infra érzékelő

A gépet infra érzékelővel láttuk el, ami arra szolgál, hogy egy játékos dobásai után a következő játékosnak elég kiszedni a nyilakat a céltáblából, és már mehet is a dobóvonal mögé. Az érzékelő figyeli a játékos eltávolodását és automatikusan végrehajtja a játékos cserét.

2.7.11. Piezo érzékelő

A gép piezo érzékelővel rendelkezik, ami figyeli azokat a rezgéseket, amiket azok a nyilak okoznak, amelyek nem a céltáblát, hanem a gép házát találták el. Ezeket a gép hibás dobásnak értékeli.

2.7.12. Hangszóró

A gép hangeffektusait egy 3W-os, 8 ohmos hangszóró szolgáltatja.

2.7.13. Hálózati tápegység

Külön dobozban található a rövidzár-védelemmel ellátott tápegységet, amely biztosítja a DART-készülék tápfeszültségét

3. MŰKÖDÉSI LEÍRÁS

3.1. Bekapcsolás utáni események

3.1.1. Kódszám kérés

A gépet gyárilag kódszámmal láttuk el. Ez a szám független a gyári számtól és arra szolgál, hogy a gépet használhatatlanná tegye lopás esetén. Ha ez a funkció a SETUP üzemmódban engedélyezve van, akkor minden bekapcsolás után a kijelzőn megjelenik a PIN szó, és a gép várja a kódszámot. Amíg nincs meg a helyes kódszám, a gép ebben az állapotban marad, így pl. a gép ellopása után az új "tulajdonos" nem tudja használni. A kódszám begépeléséhez a céltábla egyszámjegyű mezőit kell használni úgy, mint egy zsebszámológépen. A helyesen beütött kódszám után hangjelzést hallunk, és a gép megkezdí a normál üzemelést.

FIGYELEM! Ha a kódszám kérés engedélyezve van, akkor a SETUP menübe is csak kódszám beadás után tudunk lépni, hogy letiltuk a későbbi kódszám kérést. Ezért a kódszám elvesztése a gép használatát lehetetlenné teszi a kódszám ismételt megszerzéséig.

A kódszám elvesztése, elfelejtése esetén a gyártó cégtől lehet újra megtudni a kódszámot. Ha a gépet ellopják, értesíteni kell a gyártó céget, és letiltani a gépet a gyári szám alapján. Ezután a gép kódszámát nem adjuk ki az esetleges érdeklődőknek. Ez a funkció csak akkor él, ha a SETUP-ban engedélyezve van !

3.1.2. Céltábla teszt, érmevizsgáló teszt

Bekapcsolás után a gép ellenőrzi, hogy nincsen e beragadt szegmens a céltáblán. Ha talál ilyet, akkor annak a számát kiírja, a TARGET ERROR üzenetet és hangjelzést ad. Ugyanígy ellenőrzi, hogy az érmevizsgáló egység nincs-e beragadva. Ha hibát észlel, akkor a COI SEL ERROR hibaüzenetet jeleníti meg. A gép a hibák elhárítása után normál üzemben működik tovább.

3.1.3. Bekapcsolás gombnyomással

1. Ha a bekapcsolás előtt közvetlenül megnyomjuk a <LÉPTETŐ> gombot és nyomva tartjuk a bekapcsolás ideje alatt, majd pedig elengedjük a bekapcsolás után egy-két másodperccel, akkor a teszt üzemmód fog elindulni. Ennek részletes ismertetése a későbbiekben lesz.

2. Ha a kapcsolósor jobbról számított második gombját tartjuk nyomva a bekapcsolás alatt, akkor a gépben esetlegesen maradt krediteket a gép elveszi, és kredit nélkül indítja az üzemelést, ami így értelemszerűen a demo fázissal kezdődik. A gépben maradt krediteket így esetenként el lehet venni. A SETUP üzemmódban egyébként be lehet állítani, hogy kikapcsolás után a gép mindig vegye el a megmaradt krediteket.

3. A SETUP módot a gépet felnyitva lehet elindítani. Ennek részletes leírását a Beépítés a SETUP üzemmódba pont tartalmazza.

3.1.4. Demo fázis

Ha a gép bekapcsolása után nincs kredit, akkor a gép a kijelzőit és a lámpáit villogtatja. A kapcsolókra nem reagál, de az érmevizsgálót figyel, és érme bedobáskor átvált a játékválasztás fázisba.

A gép akkor is demo fázisba kerül, ha egy befejezett játék után nem maradt több kredit.

3.1.5. Érmebedobás

A gépben lévő két érmevizsgáló teljesen egyenrangú. A feltüntetett értékű érmét bedobva a gép növeli a kreditek számát. A kulcsos kapcsolóval lehetőség van érme nélkül is kreditet adagolni a gép számára. A krediteket a gép természetesen nyilvántartja és eltárolja. A kreditek számlálóját megnézni és nullázni a SETUP üzemmódban lehetséges.

3.1.6. Játékválasztás fázis

Ebben a fázisban villognak a játékok gombjai, ezek közül bármelyiket lehet választani. Ha megnyomjuk valamelyiket, akkor a hozzá tartozó játék neve megjelenik a felső kijelzőn, a körszám kijelzőn pedig az, hogy hány körből áll a játék. A bal felső kijelző az egy játékosra szükséges kredit mennyiségét mutatja. Mindegyik gombhoz több játék is tartozik ezek között az adott gomb nyomogatásával lépkedhetünk.

Ha olyan játékot választottunk, amihez nehezítések is tartoznak, akkor azok a gombok is villogni kezdenek, és nehezítést is választhatunk. A nehezítést a gomb megnyomásával bekapcsolhatjuk, és a gomb újbóli megnyomásával kikapcsolhatjuk. Ha ki van választva a kívánt játék, akkor a <LÉPTETŐ> gombbal beállíthatjuk a játékosok számát. Csak annyi játékos enged a gép beállítani, amennyire elég a bedobott kredit.

Ha be van állítva a játékosok száma is, akkor a gombokat nem kell tovább nyomkodni, és néhány másodperc eltelte után a játék automatikusan elindul. A választott játékot és annak beállításait az első nyíl eldobásáig kredit veszteség nélkül lehet törölni. Bármelyik gomb megnyomása újra a játékválasztási fázis elejére viszi a gépet. Ha azonban a szabad jelzés után eldobtuk az első nyilat, a gép megkezdettnek tekinti a játékot, és az érte járó kreditet levonja.

Ha befejeztünk egy játékot, és még maradt kredit, akkor a győzelem hirdetés után a gép újra játékválasztó fázisba kerül.

3.1.7. Játékoscsere

Ha egy játékos mindhárom dárdáját eldobta, akkor a gép eloltja a kijelző a nyíl szimbólumokat, de a játékos pontszáma fölötti lámpa égve marad. A <LÉPTETŐ> gomb villogni kezd, jelezve ezzel a játékoscsere szükségességét. A következő játékosnak ki kell szednie a céltáblából a nyilakat, és visszamenni a dobóvonalhoz. Eközben a gép automatikusan végrehajtja a játékos cserét, és a következő játékos pontszáma fölötti lámpa villog egy ideig, majd pedig szabad jelzést (három nyilat) kap a játékos. A játékos csere a <LÉPTETŐ> gombbal is végrehajtható.

3.1.8. Játék törlés

Minden játék törölhető és a gép alapállapotba helyezhető abban a játékfázisban, amikor a játékosnak még van eldobható nyila. Ekkor a <LÉPTETŐ> gombot kell megnyomni és nyomva tartani addig, míg a gép hangjelzést nem ad. Ekkor elengedve a <LÉPTETŐ> gombot a gép alapállapotba kerül.

3.1.9. Nyílelvétel

Ha egy játékos már nem játszik, vagy valamilyen okból el kell venni a nyilait, akkor a <LÉPTETŐ> gombot kell megnyomni egy pillanatra, és a gép elveszi a nyilait egy hangjelzés kíséretében. Ezután a játékos csere fázis következik.

3.1.10. Győzelem fázis

A játékokat kétféleképpen lehet befejezni: vagy letelik a játék összes köre, és a gép megadott szabályok szerint kiválasztja a győztes(eke)t, vagy pedig valamelyik játékos még a körkorlát lejárta előtt teljesíti az azonnali győzelemhez szükséges feltételeket. Ha van győztes, a gép azonnal eredményt hirdet, és a győztes játékost vagy csapatot a pontszám kijelzőjének és a LED-jeinek villogtatásával zeneszó közepette ünnepli. A zenét a <LÉPTETŐ> gombbal tovább lehet léptetni, ha nem akarjuk végighallgatni.

A gépben 6+1 előre programozott zene, hangeffektus van.
A rendelkezésre álló készlet:

- 0 - Nincs zene, csak rövid hangeffektusok
- 1 - What shall we do with the drunken sailor
- 2 - Mozart - Turkish March
- 3 - Rocky melody
- 4 - My grandfather's clock
- 5 - Auld lang syne - english waltz
- 6 - Minden játék végén más zenét játszik (gyári beállítás)

A kívánt dallamot a SETUP üzemmódban lehet beállítani.

3.1.11. Sorsolás

A győzelmi zene után a gép sorsol egy számot. A számsorsolás meghatároz egy 1-21 közötti számot (jelképesen a mezők száma). Ha a kisorsolt szám megegyezik a játékban győztes játékos számával (TEAM, vagy több győztes esetén nagyobb esély !), akkor a játszott játéknak megfelelő számú kreditet (egy játékosra) ajándékba hozzáírja a gépben lévő kreditekhez (de nem számolják a számlálók). Ha egy győztes játékosal számolunk, akkor kb. 5% az esély a kredit visszanyerésére, de nyeres esetén valószínűleg a játékosok megpótolják a krediteket, és új játékot játszanak. Így növelhető a gép forgalma.

Ezt a szolgáltatást a SETUP módban lehet engedélyezni/letiltani.

3.1.12. Statisztika megjelenítése

Ezután jön a statisztika megjelenítés, amennyiben a SETUP-ban engedélyezve van. Ha nincs, akkor a sorsolás után a gép alapállapotba kerül. A győzelmi fázis egyes lépései között a <LÉPTETŐ> gombbal válthatunk, így nem kell kivárni az adott lépés végét. Ha nem nyúlunk a géphez, akkor kb. egy percenként a gép a következő lépésre váltja a gépet, végül pedig alapállapotba helyezi.

3.1.13. Céltábla riasztás

Ez a funkció arra szolgál, hogy a fizetés nélkül dobáló személyeket a gép szirénázással elriassza, vagy érme bedobásra serkentse őket. Ha nem akarunk szirénázást a játék szünetekben történő dobáláskor, akkor azt a SETUP üzemmódban tiltsuk le.

3.1.14. Hangeffektusok

A gép a működés során minden szituációban egy jellegzetes hangot, dallamot játszik. Pl. játékos váltás után, hibás dobáskor, tripla dobáskor, stb. E dallamok segítségével a gépnek szinte háttal álló játékos is tudja, hogy a gép éppen milyen működési fázisban van.

3.1.15. Kezdési sorrend meghatározása

Néhány játéknak olyan szabályai vannak, hogy a játékot kezdő, legelsőnek dobó játékosnak határozottan előnye van a többiekkel szemben. Ezekben az esetekben többféle lehetőség is kínálkozik a kezdési sorrend eldöntésére. Lehet több játékot játszani, és akkor mindenki kezd majd valamelyik játékban, de a kezdési sorrendet sorsolással is el lehet dönteni. Legtöbbször azonban a "bullra dobást" választják a játékosok, ami azt jelenti, hogy a játék megkezdése előtt mindenki feldob egy nyilat a céltáblára, és az a játékos kezd a dobásokat, akinek a legközelebb van a nyila a céltábla középpontjához. Határesetben meg lehet számolni a nyíl becsapódási pontja és a céltábla középpontja közötti lyukak számát, és természetesen a kisebb szám van közelebb a középponthez (bullhoz). Mivel az elektronikus dart készülékek a játék megkezdése előtti időben, hangjelzést adnak (szirénáznak) dobás esetén, így kellemetlen a bullra dobást elvégezni. Az EURO-DART készülék lehetőséget ad arra, hogy a játék megkezdése előtt bullra dobjanak a játékosok a kezdési sorrend eldöntéséhez. Ehhez meg kell nyomni a léptető gombot akkor, amikor az első pálya (játékos) három nyila megjelenik, és elméletileg már dobni is lehetne. Ha ekkor dob az első játékos, akkor a gép a dobást a játék megkezdésének értelmezi, és a dobást értékeli az aktuális játék szabályai szerint. De ha megnyomjuk a léptető gombot a három nyíl megjelenésekor, akkor a gép elindítja a bullra dobás folyamatát. Ekkor a kijelzőkről eltűnnek a kezdő pontszámok, és a gép lehetőséget ad a játékosok száma + 2 nyíl eldobására. A plusz két dobást azért adja a gép, hogy ha pl. öten játszanak, de csak három dárda van, akkor menet közben ki kell venni valamelyik dárdát a céltáblából (a helyét megjegyezni!), és ekkor az ütészékelő esetenként dobásnak veheti a dárda kiszedés műveletét.

Ha mindenki dobott egy nyilat a táblára, és a játékosok megállapították a dobási sorrendet maguk között, akkor újra meg kell nyomni a léptető gombot, és a gép az első játékos három nyilat újra megadja, és kezdődhet a játék !

4. JÁTÉKSZABÁLYOK

4.1. Általános szabályok

A céltábla középpontja 1,73m magasan legyen a padlószinttől.

A céltáblától 2,37 m távolságra, a céltábla síkjával párhuzamosan kell elhelyezni azt a 0,9 m hosszúságú rajtvonalat, amely mögül a játékosok dobnak.

A rajtvonalat tilos átlépni. Ez esetben a dobás érvénytelen.

A játékosok három nyilat dobnak körönként. A szerzett pontokat a gép automatikusan rögzíti és megjeleníti. A körök végén a nyilakat el kell távolítani, és a következő játékos akkor kezdheti meg a dobásait, ha a SZABAD lámpa és a három nyíl szimbólum világít.

4.2. Az EURO-DART játékszabályai

4.2.1. HIGH SCORE

Ez a legegyszerűbb dart játék. A játékosok minden körben három dárdával dobnak, minden dobás pontot ér, ami eltalálja a céltáblát. A játék végén a legnagyobb pontszámot elért játékos nyer.

Egyéni játék, 1-8 játékos részére, kezdőknek ajánlott.

4.2.2. LOW SCORE

Ez a játék egy fokkal nehezebb. Itt ugyanis a minél kisebb pontszám elérése a cél. A játékosok itt is felváltva, három nyillal dobnak. A játék során nem lehet kisebb mezőre dobni, mint az aktuális kör száma. Pl. a 4. körben minimum a 4-es mezőre kell célozni. Ha mégis a 2. mezőt találjuk el, ezt a gép 20 büntetőponttal + a mező pontszámával (összesen 22 ponttal) bünteti. Azok a dobások, amelyek nem találják el a céltáblát, 50 büntetőpontot érnek. A játék végén az győz, akinek a legkevesebb pontja lesz. Természetesen a dupla és tripla dobások a többszörös értékkel szerepelnek.

A LOW SCORE egyéni játék, 1-8 játékos számára, kezdők és középhaladók részére ajánljuk.

4.2.3. '01 JÁTÉKOK

A hagyományos dart legnépszerűbb játéka, standard versenyjátékok. A gép négyféle változatát ismeri, a 301/501/701/901 játékokat. Ezek a számok a játékok kezdő pontszámát jelentik. Minden szerzett pont csökkenti a játékos pontszámát. A játékosoknak ezekről az induló pontszámokról kell minél hamarabb elérni a pontosan nulla pontszámot. Általános esetben aki először eléri a nullát, azonnal nyer. Van egy EQUAL opció is, ami lehetővé teszi, hogy egy kiment játékos ne nyerjen automatikusan, hanem a gép az ellenfeleinek is adjon ugyanannyi nyilat (és esélyt) a kimenésre. Ezután viszont jön az eredményhirdetés. Ha valaki a dobási során nagyobb pontszámot dob, mint amennyi a nulla eléréséhez szükséges, akkor a pontjainak száma visszaáll a kör elején meglévőre, és a játékos elveszti a maradék nyilait erre a körre. Ha valaki olyan közel áll a kimenéshez, hogy egy nyillal kimehetne, akkor a gép kijelzi ezt a mezőt, amelyiket eltalálva kimehet és megnyerheti a játékot. A játékokhoz kapcsolható opciókkal a "Nehezítések" fejezet foglalkozik.

A játék minden szintű játékos számára hasznos, egyéni- és csapatjátéokra is alkalmas.

4.2.4. SHANGHAI

Ebben a játékban a cél minden mező sorrendben történő eltalálása az 1. mezőtől kezdődően. A játékosok három dárdával felváltva dobálnak. Minden játékos számára a dobás előtt a gép kijelzi az éppen megdobandó mező számát. Amíg el nem találja a játékos a kívánt mezőt, addig arra a mezőre kell céloznia, akár egészen a játék végéig. Ha eltalálja, akkor a mező pontértékét kapja, és a következő sorszámú mezőt célozhatja. A dupla és tripla dobások a többszörös értékkel szerepelnek. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja lesz. Van egy lehetőség az azonnali nyeresre. Ha valamelyik játékos egy körön belül a három dárdájával a soron következő mezőit úgy találja el, hogy azok közül egy szimpla, egy dupla, és egy tripla dobás lesz (tetszőlege sorrendben), akkor azonnal nyer, a többiek pontszámától függetlenül. Ezt a mutatóványt hívják SHANGHAI-nak.

A shanghai egyéni játék, 1-8 játékos részére, haladó játékosoknak ajánljuk.

4.2.5. PUB GAME

A játék menete teljesen megegyezik a High score játékkal, azzal a különbséggel, hogy mindössze két körig tart a játék. A játékosok így fejenként összesen hat dárdát dobnak el a két kör alatt, és a legnagyobb pontszám nyer. Ennek a játéknak az a lényege, hogy 1 kredittel négy játékos játszhat, és gyorsan eldönthetik, hogy ki fizesse a társaság bizonyára nem csekély fogyasztását.

Minden szintű játékos részére ajánlott.

4.2.6. CRICKET

Ebben a játékban kapnak szerepet a kijelzőkön lévő piros és sárga LED-ek. A hét oszlop a 15-20 közötti számokat és a bullseye-t szimbolizálja. Ezeket a számokat háromszor kell eltalálni, hogy az adott számhoz tartozó mindhárom LED világitson. Ha valaki duplát dob, akkor kettő, ha triplát, akkor pedig mindhárom LED egyszerre gyullad ki. A cél az, hogy minden LED-et kigyújtsunk. Akinek ez először sikerül, az nyerhet, ha más feltételeknek is megfelel. Ha egy játékos valamelyik számból mind a három LED-et kigyújtotta, akkor úgy mondjuk, ő ezt a számot lezárta. Ezután ő már pontot szerezhet, ha egy általa lezárt számot talál el. Csapatjáték esetén egy csapat akkor zár le egy számot, ha mindkét játékos kigyújtotta a számhoz tartozó LED-eket. A játék változatai:

1. A cricket játékok legegyszerűbb változata a No Score Cricket, ami azt jelenti, hogy a játékosoknak a számokat csak annyiszor kell eltalálni, hogy minden LED kigyulladjon. A játék során pontszerzés nincs, az a játékos nyer, amelyik előbb ki tud menni. Ha a körkorlát szabványos a játéknak, akkor a legtöbb kigyújtott LED-del rendelkező játékos nyer, az egyes LED-ek pontértékétől függetlenül.

2. A következő a hagyományos Cricket játék, ahol egy szám lezárása után pontokat lehet szerezni. Pl. két 19-es LED már ég, dobunk egy tripla 19-est. Ekkor egyszer 19 a harmadik LED-et gyújtja ki, a maradék 38 pont pedig a kijelzőbe kerül. Figyelembe kell azonban venni, hogy az ellenfelek nem zárták-e le ugyanezt a számot. Ha ugyanis lezárták, akkor már nem lehet ezzel a számmal pontot szerezni. A SETUP módban be lehet állítani a pontszerzés módját. Ha egy állítjuk be, hogy egy ellenfél lezárása már gátolja a pontszerzésünket, akkor az ellenfél elég egyetlen ellenfélnek lezárnia ahhoz, hogy az a szám már ne szerezzen pontot. Ha a másik állítjuk be, hogy minden ellenfélnek le kell zárnia a számot, hogy már ne kaphassunk pontot, akkor ez egy könnyébséget jelent, mert amíg

egyvalaki van, aki még nem zárta le a számot, mindaddig pontokat gyűjthetünk a számmal. Ebben a változatban az győz aki elsőként kimegy, és emellett a legtöbb pontot gyűjti. Ha nem a legtöbb ponttal rendelkezik, az aki kimegy, akkor a gép még nem hirdeti ki győztesnek, de ha a későbbi körökben annyi pontot szerez, hogy az élre tör vele, akkor azonnal nyer. Viszont ha más eközben kimegy egy nagyobb pontszámmal, övé a győzelem. Körkorlát elérésekor a legnagyobb pontszám nyer.

3. CUT-THROAT CRICKET Ebben a változatban is van lehetőség pontszerzésre, de nem a saját részre. Ha egy játékos lezárta egy számot, és újra megdobja ezt a számot, akkor a pontszámot a gép minden olyan játékos pontszámához hozzáadja, aki még nem zárta le ezt a számot. A játék végén a legkisebb pontszám nyer. Körkorlát lejártakor a legkisebb pontszámon álló játékos nyer. Ez a játék nagyon izgalmas, fordulatos, mivel az ellenfeleket tervszerűen lehet pontokkal büntetni, felemelve ezzel pontszámukat a sajátunk fölé.

Mindhárom cricket játék játszható csapatban is. Csapatjáték esetén a gépet kétféleképpen lehet beállítani a SETUP módban. Az egyik beállítás szerint a csapat egyik tagjának elég kimenni ahhoz, hogy a csapat győzzön, a másik beállítás szerint viszont mindkét játékosnak ki kell menni a csapat cricket játék megnyeréséhez.

Haladó játékosoknak ajánljuk.

4.2.7. FIVES

Ebben a játékban a játékosnak úgy kell dobnia a nyilakat, hogy a három nyíl által elért összeg osztható legyen maradék nélkül öttel. Ha ez sikerül, akkor pontszámként a hányadost kapják. Ha viszont ez nem teljesül, a játékos ebben a körben nulla pontot kap. Ha valaki egy vagy több nyíllal nem dob érvényest, akkor a gép az aktuális kör számát levonja a pontszámából, tehát minél közelebb a játék vége, annál többet. Pl. három nyíllal elért 85 pont után a játékos 17 pontot kap. Erre egyrészt azért van szükség, hogy a játékosnak ne legyen érdeke két jól sikerült dobás után (pl. 60+40) a harmadik nyilat szándékosan félre dobni, hogy el ne rontsa az öttel oszthatóságot. Másrészt pedig így izgalmas a játék vége akkor is, ha valaki már-már elhúzott a többiektől, mert a véletlen hibázás sokba kerül. Ha pl. két nyíllal elér 60 pontot, és a harmadikat elvétí, akkor kapna 12 pontot, de ebből le kell vonni a futó kör számát, (legyen az 5. kör), így a játékos ebben a körben 7 pontot regisztrálhat.

Ha nem osztható öttel az összeg, és még hibás dobás is van, akkor a levonást a gép a játékos korábban megszerzett pontjaiból veszi el. A gép csak nulláig csökkenti a pontszámot ilyen esetben, negatív pontszám eredmény nem alakul ki. A játék végén az a játékos győz, akinek a legtöbb pontja van az utolsó kör után. A dupla és tripla dobások a mezőpontszám két- és háromszorosát érik.

A FIVES egyéni játék, 1-8 játékos játszhatja, közepes tudású játékosoknak ajánlott.

4.2.8. Halve

Ezt a játékot a profik számára alkottuk meg, akiknek nem remeg a kezük. A játék hét körből áll, tehát összesen 21 nyilat fog eldobni minden játékos. A játék kezdetén a gép a 20 mezőt és a bullseye-t véletlenszerűen sorba rendezi, és a játék során minden játékosnak pontosan ugyanabban a sorrendben fogja ezt a 21 mezőt dobásra felkínálni. Itt is mindenki három dárddával dob egy körben, de minden célpontra csak egyszer. Az éppen megdobandó mező száma a középső kijelzőn látható. A játékosok nulla pontról indulnak. Ha a játékos eltalálja a kívánt mezőt, akkor a mező pontszámát kapja (dupla és tripla többszörösen számít),

ha viszont nem találja el, a gép felezi az eddig megszerzett pontszámát. A gép felezéskor felfelé kerekít. Ha valakinek 1 pontra csökken az eredménye a felezések miatt, a gép már nem felezi tovább, ez a játékos 1 ponttal áll mindaddig, míg el nem találja valamelyik előírt mezőt.

Ez a játék nagyon izgalmas, mert nemcsak a mező eltalálása a cél, hanem a dupla, tripla mezőkkel minél magasabb pontszám elérése. Az izgalmakat csak fokozza, hogy a felezés miatt akár százpontos előny is eltűnhet. Pl. 190 ponttal áll az egyik játékos, és elhibázza a célt. A pontszáma 95-re feleződik, és az a játékos, aki eddig 90 ponttal volt lemaradva a maga 100 pontjával, most meg is előzte. A céltáblát el nem talált dobások is felezik a pontszámot. A játék végén a legnagyobb pontszám nyer.

A HALVE egyéni játék, 1-8 játékos játszhatja. Haladóknak ajánljuk.

4.2.9. BULLMASTER

Ez a játék a bullseye célzását fejleszti. A játék köreinek felében a játékos csak a bull-ra dobhat, más mezőért nem kap pontot. A játék második felében viszont minél nagyobb pontszámot kell elérnie a három nyíllal, mert a gép csak a 40 pont fölötti pontszámrészt írja a játékos pontjaihoz. Az első tíz körben a páratlan számú játékosok dobnak a bullra (ezt a kijelző melletti piros vonal és a kijelzőben megjelenő "BUL" felirat jelzi), a második tíz körben viszont a páros számú játékosok dobnak a bullra, és a páratlan számúak gyűjtik a pontokat. A körönkénti 40 pontos levonás kiegyenlítetté teszi a küzdelmet.

A BULLMASTER egyéni játék, 1-8 játékos játszhatja. A játékot középhaladó és profi játékosoknak ajánljuk.

4.2.10. 301 PARCHESS

Sokan kedvelik az olyan játékokat, ahol az elsődleges cél nem a saját előre haladásunk, hanem az ellenfél lenyomása, "szívátása". A 301 Parchess tökéletesen megfelel ennek az elvárásnak. A játékosok 0 pontról indulnak. Az győz, aki először éri el pontosan a 301 pontot. A meglepetés menet közben éri az embert, ha ugyanis valaki egy nyíl eldobása után ugyanannyi ponttal rendelkezik, mint valamelyik ellenfele, akkor az ellenfél pontszáma nullára csökken. Csapatjáték esetén a saját csapattársát nem nullázza le a játékos azonos pontszám esetén sem.

A játékot az teszi izgalmassá, hogy sok játékos esetén körbe-körbe járhat a nullázás. Egy lenullázott játékos hamar utolérheti a többieket, főleg, ha azok óvatosan kis pontszámokkal haladnak, vagy éppen egy nehezítés (pl. master out) miatt nem tudnak kimenni. Maga a játék gyakorlatilag megegyezik egy visszafelé játszott 301-es játékkal. Amennyiben nem tud senki kimenni, és letelik a körök száma, akkor a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A játékhoz választható opciók nehezítések megegyeznek a '01 játékokéval. Minden szintű játékos számára élvezetes, fordulatos játék.

4.3. Nehezítések - opciók

A gépben 10 alapjáték található. Ezek a következők:

High-score, Low-score, '01 játékok, Cricket, Shanghai, Pub game, 301 Parchess, Fives, Halve, Bullmaster. A '01 játékok négy fajtája valamint háromféle cricket változat 15-re növeli a

különböző játékok kínálatát. Több játék nehezítések egész sorával kombinálható, így a gép összesen száz fölötti játékváltozatot kínál.

Három alapjátékhoz lehet nehezítéseket választani: Ezek: '01 játékok, Cricket, 301 Parchess.

4.3.1. A nehezítések ismertetése

DOUBLE IN

A játékos csak dupla értékű szegmens megdobásával kezdheti a játékot. A bullseye belső része dupla értékű dobásnak számít, így érvényes ebben az opcióban.

DOUBLE OUT

A játékos az utolsó dobását (amivel kimegy) dupla értékű szegmensbe kell, hogy dobja. A dupla értékű pontszámmal kell elérnie a nulla pontszámot.

MASTER OUT

A játékosnak az utolsó dobását dupla vagy tripla értékű mezőre köteles dobni. Az így elért pontszámmal kell a nullát elérni.

TEAM

Ez az opció a csapatjáték beállítására szolgál. Mindig két játékos alkot egy csapatot. Az első csapat az 1.-3. játékosokból, a második a 2.-4. játékosokból, a harmadik az 5.-7. játékosokból, a negyedik pedig a 6.-8. játékosokból áll össze. TEAM esetén egy játékos akkor mehet ki, ha a csapattársának kevesebb pontja van, mint az ellenfél csapatok játékosainak együttesen. Ha valaki úgy menne ki, hogy a társának nincs kevesebb pontja, akkor ez a játékos fogott játékos lesz. és nem lesz győztesként meghirdetve. Ő ezután már csak arra vár, hogy a társa annyira csökkentse a pontjait, hogy a csapat nyerő pozícióba tudjon kerülni.

EQUAL

Ez az opció a dobási sorrend előnyeit szünteti meg. Általában ugyanis az előbb dobó játékos hamarabb ki is megy a játékból. Az EQUAL opció választása esetén azonban a gép egy játékos kimenésekor nem hirdet győztest, hanem ugyanennyi nyilat megad a többi játékosnak is, lehetőséget adva nekik a kimenésre. Ha valamelyik ellenfél is kimegy, akkor döntetlen az eredmény. Az is előfordulhat, hogy egy játékos valamelyik körben két nyíllal kimegy. A gép ezután már csak két nyilat ad az ellenfeleknek is. Ha valamelyik ellenfél azonban egy nyílból is ki tud menni, ő lesz a győztes.

4.4. Játék variációk

4.4.1. '01 játékok és a 301 Parchess részére

DOUBLE IN - DOUBLE OUT, MASTER OUT, TEAM, EQUAL

Ezek a nehezítések együtt is választhatók, kivéve a TEAM-EQUAL, valamint a DOUBLE MASTER OUT együttes használata.

Összesen 18 féle kombináció játszható a 301/501/701/901/301 Parchess játékokhoz, ez összesen 90 féle különböző variáció.

4.4.2. Cricket játék változatok

1. Cricket
2. No score cricket
3. Cut-throat cricket

Ezeket részletesen a Játékok ismertetésénél tanulmányozhatjuk.

A cricket játékokhoz választható a TEAM opció, így összesen 6 féle cricket játék változatot tud a gép játszani.

Végül van 7 játék, amihez nem választható nehezítés.

Az előbbiekből adódóan összesen 103 féle játék variáció állítható be a gépen, ami egyedülállóvá teszi az elektronikus dartok között.

1. Cricket	NEM	Cricket játék
2. No score cricket	IGER	Cricket játék, pontok nélkül
3. Cut-throat cricket	NEM	Cricket játék, csak a legmagasabb pontszámig
4. Cricket, csapat	NEM	Cricket játék, csapat
5. Cricket, csapat, nehezítés	NEM	Cricket játék, csapat, nehezítés
6. Cricket, csapat, nehezítés, csapat	NEM	Cricket játék, csapat, nehezítés, csapat
7. Cricket, csapat, nehezítés, csapat, csapat	NEM	Cricket játék, csapat, nehezítés, csapat, csapat

5. STATISZTIKA, KÖNYVELÉS

5.1. Könyvelési adatok

A gép a működése során könyveli azokat az adatokat, amelyekre a tulajdonosnak szüksége lehet a gép működésének ellenőrzésére, az esetleges bérbeadás alatti elszámoltatáshoz, és a gép kihasználtságának meghatározásához.

A dart gép a következő adatokat méri és tárolja az üzemelés során:

Számláló neve	Törölhető ?	Számlálás
01. Érmevizsgálón beadott érme számláló I.	NEM	Összes eddigi bedobott érme száma beállított érmebedobó csatornánként
02. Érmevizsgálón beadott érme számláló II.	IGEN	Utolsó törléstől beadott érmék száma beállított érmebedobó csatornánként
03. Kulccsal beadott kredit számláló I.	NEM	Összes eddigi kulccsal beadott kreditek száma
04. Kulccsal beadott kredit számláló II.	IGEN	Utolsó törléstől a kulccsal beadott kreditek száma
05. Játék számláló I.	NEM	Összes eddig játszott játék száma
06. Játék számláló II.	IGEN	Utolsó törlés óta játszott játékok száma
07. Szabadjáték számláló I.	NEM	Összes eddigi szabadjáték száma
08. Szabadjáték számláló II.	NEM	Összes eddigi szabadjáték kredit szükséglete
09. Üzemóra számláló	NEM	Összes eddigi üzemóra száma
10. Passzív üzemóra számláló	NEM	Az előző üzemórákból passzívan töltött órák
11. Játék népszerűség	NEM	Minden játékra külön külön számláló

A gép a dobások és a szerzett pontok alapján statisztikai számításokat képes végezni. Erre azoknak lehet szükségük, akik komolyan szeretnék eredményeiket, fejlődésüket nyomon követni. A statisztikai eredmények az ellenfelektől függetlenek, így mindenki egy rá jellemző mérőszámot érhet el, amit összehasonlítást tesz lehetővé egymással soha nem játszott játékosok között is. Ezek a számok nagyon hasznosak versenyzők számára, akik így elérendő szintet állíthatnak be maguknak, és folyamatosan nyomon követhetik saját fejlődésüket.

5.2. Statisztika

Az üzemelés során a játékosok által elért pontszámból különböző statisztikai kimutatásokat lehet készíteni a játékos szintjének, képzettségének objektív meghatározásához. Ezek közül a gép háromféle statisztikai mérőszámot számít ki:

5.2.1. Körátlag PPR - Points per Round

A játékos által gyűjtött pontszámot elosztja a megkezdett körök számával a gép, és a kapott számot kerekíti. Így meg lehet tudni, hogy a játékos átlagosan körönként mennyi pontot ért el.

5.2.2. Nyílátlag PPD - Points per Dart

A játékos által gyűjtött pontszámot elosztja az eldobott nyilak számával. Így meg lehet tudni, hogy átlagosan egy nyíllal hány pontot szerzett a játékos.

Megjegyzés: Statisztikai alapon számítva kb. 40 pont a körátlag és 13.5 pont nyílátlag, jön ki, ha a céltáblára "vakon" dobálunk.

5.2.3. Találati pontosság PER - Percent of Hits

Azokban a játékokban, ahol minden nyilat előre meghatározott mezőbe kell dobni, a dobás után egyértelműen eldönthető, hogy a dobás hasznos volt-e, vagy sem (nem szerzett pontot). A találati pontosság tehát a hasznos dobások százalékos aránya az összes eldobott nyíl számához képest. Ha minden nyíl pontot szerzett, akkor 100 % találati pontosság érhető el.

Megjegyzés: Nagy találati pontosságot elérni elég nehéz, de egy mindössze 40 %-os pontossági aránnyal is ki lehet menni a 21 körös cricket játékból a 14. körben.

A statisztika megjelenítését a SETUP üzemmódban lehet tiltani és engedélyezni.

Mindegyik mérőszámot csak abban a játékban lehet alkalmazni, amelyikben értelmezni lehet, ezért a gépbe gyárilag be vannak állítva a játékokhoz tartozó statisztikai elemek. Az alábbi táblázat mutatja, hogy melyik játék után milyen adatokat számít a gép: . . .

Az egyes játékokhoz tartozó statisztikák

Játék neve	Statisztikai számítás
HI SCORE	Körátlag, nyílátlag
LOW SCORE	Körátlag, nyílátlag
301	Körátlag, nyílátlag
501	Körátlag, nyílátlag
701	Körátlag, nyílátlag
901	Körátlag, nyílátlag
SHANGHAI	Találati pontosság [%]
PUB GAME	Körátlag, nyílátlag
CRICKET	Találati pontosság [%]
FIVES	Nincs
HALVE	Találati pontosság [%]
BULLMASTER	Nincs
301 PARCHESS	Nincs

Megjegyzés: A FIVES játék szabályaiból eredően minél nagyobb pontszámot kell elérni, de a harmadik nyíllal öttel oszthatóvá is kell tenni a pontszámot, így vegyesen jelentkezik a találati pontosság és a nagy körátlag igénye, ezért külön-külön számítani ezeket nincs értelme. A BULLMASTER esetén ugyanez a helyzet, mivel 10 körön át a bullra kell célozni, 10 körön át pedig minél nagyobb pontszámot kell elérni. A 301 Parchess játékban gyakori a pontszámok nullázása az ellenfelek által, így gyakran több kör alatt szereshető meg a szükséges pontszám a hagyományos 301-es játékhoz képest, ez pedig lerontja a körátlagot jól dobó játékosnál is. E három játéknál a gép nem számít statisztikát.

6. TESZT ÜZEMMÓD

A teszt üzemmód nagyon fontos szolgáltatása egy ilyen sokoldalú berendezésnek, amiben sok ki- és bemeneti eszköz, érintkező, kapcsoló, nyomógomb, lámpa, stb. található. A teszt üzemmód 11 különböző lépésre van osztva, hogy az egyes egységeket külön-külön is vizsgálni tudjuk. Az üzemmód a következő tesztelési fázisokat hajtja végre:

6.1. A teszt üzemmód lépései

SOU	SOUND TEST	Hangeffekt teszt
SPE	SPEAK TEST	Beszédhang teszt
INF	INFRA SENSOR TEST	Infra érzékelő teszt
SEN	PIEZO SENSOR TEST	Piezo ütészérezékelő teszt
TAR	TARGET TEST	Céltábla teszt
LHT	LIGHT TEST	Izzólámpa teszt
BUT	BUTTON TEST	Kapcsoló teszt
COI	COIN SELECTOR TEST	Érmevizsgáló teszt
DSP	DISPLAY TEST	Kjelző teszt
PRG	PROGRAM TEST	Memória teszt
BYE	CHANGE TO PLAY MODE	Átlépés játék módba

6.2. Belépés teszt üzemmódba

A teszt üzemmód háromféleképpen indítható el:

1 A gép bekapcsolása előtt nyomjuk meg a <LÉPTETŐ> gombot, és tartjuk nyomva a bekapcsolás utáni másodpercekig. Ekkor elengedve a <LÉPTETŐ> gombot, a teszt üzemmód indul el. Ezalól kivételt jelent az az eset, ha a kódszám kérés engedélyezve van. Ilyenkor ugyanis a gép bekapcsolás után egy kódszámot kér. Ennek begépelése alatt, és egy kis ideig még utána is tartjuk nyomva a <LÉPTETŐ> gombot a teszt üzemmód aktivizálásához.

2. A központi egység alsó részén található négy kis nyomógomb közül nyomjuk meg a TEST feliratút (balról a harmadik). Ezzel már be is léptünk a test üzemmódba.

3. A teszt üzemmód elindítható a SETUP üzemmódból is. Ha SETUP módban vagyunk, akkor el kell menni a 31. menüpontra (TEST MODE), oda belépni, majd pedig a paraméter **YES**-re állítása után a <LÉPTETŐ> gombot megnyomni. Ekkor a gép átlép a teszt üzemmódba. A teszt üzemmódból viszont nem lehet a SETUP módba lépni. Ennek a következő az oka: A teszt módot bárki elindíthatja a gép felnyitása nélkül, erre szükség is lehet a mindennapi használat során. SETUP módot aktivizálni viszont csak a gép felnyitása után lehet, mivel ott fontos beállításokat lehet megváltoztatni (pl. számláló törlés). Ezért lényeges, hogy SETUP módot csak az arra jogosult személyek érhék el.

6.3. A tesztek működtetése

A teszt üzemmód a felsorolt 11 teszt fázisra oszlik. Minden fázisban a gép különböző egységeit tesztelhetjük. A teszt üzemmódba történt belépés után az első fázis (SOUND TEST) már el is indul. A teszt során bármikor tovább lehet lépni a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával a következő teszt fázisra. A továbblépést pittyenő hang és a kijelzőn megjelenő, következő fázis neve mutatja. A tesztmódból kilépni csak játék módba lehet, de a tesztelés után természetesen a gép ki- és bekapcsolása is megoldás. A tesztelés során csak a <LÉPTETŐ> gombot kell használni, kivéve a DSP és a BYE fázist, ahol a DISPLAY-n az összes kijelző és világító led dióda kigyújtását vezérlő ill. BYE-nál a kilépést végrehajtó segédgomb működik. (ezt a jobbszélső gomb kivilágítása is jelzi ezekben a fázisokban)

6.3.1. Teszt módok részletes leírása

SOU SOUND TEST Hangeffekt teszt

A gép különböző hangeffektusokat szólaltat meg. Eközben lehetőség van a hangerő megfelelő beállítására, ill. csend esetén a hangszóró vagy az erősítő hibájának felismerésére.

SPE SPEAK TEST Beszédhang teszt

A gép különböző beszédhangokat szólaltat meg. Csend esetén valószínűleg a hang IC, U23 (a hangerő-szabályozó potenciométer mellett található) hibásodott meg, feltéve ha az előző tesztben hallottunk hangeffekteket. Ennek esetleges cseréjét szakember végezze.

INF INFRA SENSOR TEST Infra érzékelő teszt

Ebben a fázisban csak az infra érzékelő működik. A Bullseye szimbólum világít, ha az érzékelő lát valamit, és elalszik, ha nem érzékel semmit. Eközben a fővilágítás működik. Ez a fázis az infra érzékelő pontos beállítására és ellenőrzésére szolgál. Az infra érzékelőt a dobozán lévő nyíláson át lehet állítani kis csavarhúzóval. A finom beállítás miatt szakemberek végezzék!

SEN PIEZO SENSOR TEST Piezo ütészérezékelő teszt

Ebben a fázisban csak az ütészérezékelő működik. Próba dobásokkal ellenőrizni lehet az ütészérezékelő beállítását. Szakemberek az érzékenység finomállítását a központi egységen lévő hosszúkás trimerrel végezhetik.

TAR TARGET TEST Céltábla teszt

Ebben a fázisban csak a céltábla működik. A próbadobások alatt a kijelzőn látható a dobott mező száma, és a mező azonosítója (szimpla dobásnál semmi, duplánál d betű, triplánál t-betű.)

LHT LIGHT TEST Izzólámpa teszt

Ebben a fázisban a gép izzólámpáinak tesztjét végezhetjük el. Ez fontos teszt, mivel a leggyakoribb meghibásodása a gépnek az izzók esetleges kiégése lehet. A teszt során minden lámpa egyesével felgyullad, aztán a végén mindegyik egyszerre. Ha valamelyik izzó egyszer sem világít, akkor annak meghibásodására következtethetünk.

BUT BUTTON TEST Kapcsoló teszt

Ebben a fázisban a kapcsolók tesztjét végezhetjük el. Ha megnyomunk egy kapcsolót, akkor az a kapcsoló világítani fog, ameddig nyomjuk. Így minden kapcsolót ellenőrizhetünk, kivéve a <LÉPTETŐ> gombot, ami a következő fázisra léptet.

COI COIN SELECTOR TEST Érmvizsgáló teszt

Ebben a fázisban az érmvizsgálót és a kulcsos kapcsolót tesztelhetjük. Az alsó kijelzőn kis vonalak jelennek meg. Mechanikus érmvizsgáló esetén a baloldaliba érmét bedobva kiiródik az érmvizsgáló csatornájának száma <Ch1> és a vonalka ugrik egyet egy hang kíséretében. A jobboldali érmvizsgálóba dobva az érmét <Ch2> iródik ki. Ha bekulcsolunk krediteket, akkor <Fed> felirat jelenik meg egy előzőektől eltérő magasságú hang kíséretében. A teszt során beadott krediteket a gép nem könyveli.

Elektronikus érmvizsgálóval szerelt változatnál a beállításnak megfelelő érmék bedobásakor az aktív érmeosztó neve iródik ki <Ch1-Ch12>-ig. Minden más az előzőek szerint zajlik.

DSP DISPLAY TEST Kijelző teszt

Ebben a fázisban a két kijelző LED-jeit és kijelzőit vizsgálhatjuk. A kijelzőkön folyamatosan a különböző számjegyek jelennek meg, a LED-ek pedig egymás után villannak fel. Ha a <LÉPTETŐ> gomb alatt világító nyomógombot megnyomjuk az összes kijelző és LED egyszerre kigyullad. A teszt során minden LED és kijelző szegmens vezérlést kap, így ha valamelyik sötét marad, akkor hiba lépett fel valamelyik kijelzőn.

PRG PROGRAM TEST Memória teszt

Ebben a fázisban a gép a saját írható memóriáját teszteli RAM teszt. A kijelzőn ezalatt egy növekvő szám mutatja a tesztelt memória blokkok számát. 64 blokkra osztottuk a memóriát. Ennek elérése után a teszt kezdődik előlről, és addig tart, ameddig a <LÉPTETŐ> gombbal a következő fázisra nem lépünk.

BYE CHANGE TO PLAY MODE Átlépés játék módba

Ebben a fázisban léphetünk ki a teszt módból, át a játék módba. Ha a BYE (Good Bye) szó jelenik meg a kijelzőn, akkor a kapcsolósor jobbszélső gombját kell megnyomni ahhoz, hogy kilépjünk a teszt módból, át a játék módba. Ezt a lehetőséget rövid hagjelzés, valamint a jobbszélső gomb világítása is jelzi. Ha nem akarunk még kilépni, hanem előlről kezdeni a teszt fázisokat, akkor egyszerűen a <LÉPTETŐ> gombbal tovább kell lépni a következő (legelső) fázisra.

7. SETUP ÜZEMMÓD

A SETUP (ejtsd szetáp) üzemmód ad lehetőséget arra, hogy megváltoztassuk a gép paramétereinek beállítását. Ehhez intelligens módon, a nyomógombokkal nyújt segítséget az üzemmód, az alább felsorolt menüpontok formájában:

01 - LOA	LOAD FACTORY SETTINGS	Gyári beállítások betöltése
02 - SER	SERIAL NUMBER	Gyári szám megjelenítés
03 - IDE	IDENTIFIER	Üzemeltető által adott azonosító szám
04 - PIN	PIN CODE	Bekapcsoláskor kódszám kérés
05 - INF	INFRA SENSOR MODE	Infra érzékelő üzemmód
06 - DEL	DELAY	Időkésleltetés játékos váltás között
07 - SIR	SIREN	Játékszünetben dobáskor szirénázás
08 - SON	SONG NUMBER	Győzelmi zene sorszáma
09 - SPE	SPEAK ENABLE	Beszédhang engedélyezés
10 - CHA	CHAMPION SHIP	Verseny üzemmód
11 - COU	COIN COUNTER	Érme számlálók, összes és napi
12 - FED	FED CREDIT	Kulccsal beadott kredit számlálók
13 - GAC	GAME COUNTER	Játék számlálók
14 - FRC	FREE GAME COUNTER	Szabad játék számlálók
15 - CLR	CLEARING THE COUNTERS	Törölhető számlálók törlése
16 - C-C	COIN PER CREDIT	Egy kredithez mennyi érmebedobás kell
17 - RET	CREDIT RETAIN	Kredit megőrzés kikapcsolás után
18 - DRA	DRAWING AFTER PLAYING	Sorsolás játék után
19 - BON	BONUS CREDIT	Ajándék kredit minden X kredit után
20 - HOU	HOURS COUNTER	Üzemóra számlálók
21 - STA	STATISTICS ENABLE	Statisztika megjelenítés engedélyezés
22 - POP	GAME POPULARITY	Játék népszerűség számláló
23 - ROU	ROUNDS FOR GAMES	A játékok körszámának beállítása
24 - CDP	CREDIT FOR GAMES	A játékokhoz szükséges kredit
25 - BUL	BULL SPLITTING FOR GAMES	A bullseye megosztása a játékokban
26 - CRC	CRICKET CLOSE MODE	Cricket játék szám lezárás módja
27 - TCR	TEAM CRICKET WIN MODE	Team cricket győzelem módja
28 - OPR	OPTION ROUNDS	'01 nehezítéskor plusz körök
29 - BEG	BEGIN ORDER	Bullra dobás a kezdési sorrendhez
30 - NOD	NO DARTS	"Nincs több nyíl" figyelmeztető hang
31 - TES	CHANGE TO TEST MODE	Átlépés tesz üzemmódba
32 - BYE	CHANGE TO PLAY MODE	Átlépés játék üzemmódba

7.1. Belépés a SETUP üzemmódba.

Az üzemmódot csak azok érhetik el, akik kulccsal rendelkeznek a gép középső ajtajának felnyitásához. Tehát akinek ehhez kulcsa van, az gyakorlatilag bármit el tud állítani a gépen. Belépni ebbe az üzemmódba csak egyféleképpen lehet: A központi egység alsó részén található négy kis nyomógomb közül meg kell nyomni a **SETUP** feliratút. Ezután a SETUP mód a 01-es menüponttal (LOAD) be is jelentkezik.

7.2. A SETUP üzemmód kezelése

Ebben az üzemmódban kiemelt szerepe van a <LÉPTETŐ> gombnak. A <LÉPTETŐ> gomb szolgál az egyes menüpontokba történő belépésre, valamint kilépésre, az adatok mentésével egyidejűleg. A SETUP üzemmód adatmentése automatikus, tehát bármelyik fázisból kilépve az ott történt változtatásokat a gép már meg is jegyezte, akár ki is lehet kapcsolni a gépet. Ezért fontos, hogy egy menüpontból kilépve a helyesen beállított paraméter maradjon benne. A kapcsolósor jobbszélső gombja a SETUP üzemmódban <FEL> gombként szolgál, a mellette balra lévő pedig <LE> gombként. Ezeknek az értelmét az adja, hogy a <FEL> gombbal növelhetjük, a <LE> gombbal pedig csökkenthetjük a paraméterek értékét. A jobbról harmadik kapcsolónak csak néha van szerepe, amikor az adott menüpontban minden játékra kiterjedő beállításokat lehet tenni. Ez a gomb lesz a <JÁTÉKSOROLÓ> gomb.

A SETUP üzemmód elindítása után az alsó kijelző középső mezőjében az aktuális fázis száma látható. A jobb alsó sarokban pedig a fázis neve (illetve arra utaló szó). Ekkor a <FEL> és <LE> nyilakkal szabadon lépkedhetünk körbe-körbe a SETUP fázisok között. Ha elértük a kívánt fázist, akkor a <LÉPTETŐ> gombbal beléphetünk az adott menüpontba. Ekkor a jobb alsó sarokból a fázis neve egy sorral feljebb ugrik, és a jobb alsó sarokban megjelenik a menüponthoz tartozó paraméter. Némelyik menüpontban a jobb felső sarokban a játékok nevei szerepelnek, ekkor a fázis neve az alsó kijelző bal felső sarkában jelennek meg. A paramétereket az alább ismertetendő módon lehet változtatni. Általános szabály, hogy a paramétert a <FEL> gombbal lehet növelni, míg a <LE> gomb hatására a paraméter visszaáll a minimum értékre. A változtatásokat menteni és egyúttal kilépni egy menüpontból a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával lehet. Olyan menüpontok esetén, ahol több játék beállítását is lehet változtatni, először a <JÁTÉKSOROLÓ> gombbal meg kell keresni a kívánt játékot (ha túlfutottunk rajta, akkor körbe-körbe), majd pedig a <FEL> és <LE> gombokkal a paramétert be kell állítani. Ezután a <JÁTÉKSOROLÓ> gombbal egyszerűen tovább kell lépni a következő játékra, a legvégén pedig a <LÉPTETŐ> gombbal kilépni a menüpontból.

A játékok paramétereinek gyári beállításai

Játék neve	Körszám tartomány	Gyári beállítás	Kredit 1 játékosra	Bullseye megosztás
HI SCORE	5-21	7	1	megosztott
LOW SCORE	5-21	7	1	megosztott
301	5-21	12	1	megosztott
501	15-35	20	2	megosztott
701	15-35	25	2	megosztott
901	20-45	30	2	megosztott
SHANGHAI	7	7	1	megosztott
PUB GAME	2	2	1	megosztott
CRICKET	15-35	21	2	megosztott
FIVES	5-21	9	1	megosztott
HALVE	7	7	1	megosztott
BULLMASTER	20	20	2	megosztott
301 PARCHESS	5-21	12	1	megosztott

A SETUP változóinak gyári beállításai

		Tartomány	Gyári beállítás
01	Gyári beállítások betöltése	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
02	Gyári szám megjelenítés	Csak olvasható	
03	Üzemeltető által adott azonosító szám	0 - 99	0
04	Bekapcsoláskor kódszám kérés	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
05	Infra érzékelő üzemmód	0 - 2	1
06	Időkésleltetés játékos váltás között	2 - 8	4
07	Játékszünetben dobáskor szirénázás	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>YES</u>
08	Győzelmi zene sorszáma	0 - 6	3
09	Beszédhang engedélyezés	0 - 3	1
10	Verseny üzemmódba való állítás	0 - 2	0
11	Érme számlálók, összes és napi	Csak olvasható	
12	Kulcsolt kredit számlálók	Csak olvasható	
13	Játék számlálók	Csak olvasható	
14	Szabad játék számlálók	Csak olvasható	
15	Törölhető számlálók törlése	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
16	Egy kredithez mennyi érmebedobás kell	0 - 9	Ld. melléklet
17	Kredit megőrzés kikapcsolás után	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>YES</u>
18	Sorsolás játék után	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>YES</u>
19	Ajándék kredit minden X kredit után	0 - 99	50
20	Üzémóra számlálók	Csak olvasható	
21	Statisztika megjelenítés engedélyezés	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
22	Játék népszerűség számláló	Csak olvasható	
23	A játékok körszámának beállítása	Ld. melléklet	Ld. melléklet
24	A játékokhoz szükséges kredit	Ld. melléklet	Ld. melléklet
25	A bullseye megosztása a játékokban	Ld. melléklet	Ld. melléklet
26	Cricket játék szám lezárás módja	ONE-ALL	ALL
27	Team cricket győzelem módja	ONE-ALL	ONE
28	'01 játékoknál nehezítéskor plusz körök	0-6	2
29	Kezdési sorrend eldöntéséhez feldobás	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>YES</u>
30	"Nincs több nyíl" figyelmeztető hang	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
31	Atlépés teszt üzemmódba	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>
32	Atlépés játék üzemmódba	<u>YES</u> - <u>NO</u>	<u>NO</u>

7.3. A SETUP menüpontok részletes leírása

01 - LOA LOAD FACTORY SETTINGS

Gyári beállítások betöltése

Ez a funkció a gép gyári beállításait tölti be. Erre akkor lehet szükség, ha a sok állítgatás miatt a beállítások áttekinthetetlenek, vagy esetleges adatsérülés esetén. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik a **NO** felirat. A <FEL> gombbal ezt át kell váltani **YES**-re, majd újra megnyomni a <LÉPTETŐ> gombot. Ennek hatására a gép a gyári adatokat betölti, a töltés sikerességét hangjelzéssel nyugtázza. Ha közben meggondoljuk magunkat, a menüpontban a <LE> gombbal vissza kell állítani a **NO** feliratot, és a <LÉPTETŐ> gombbal kilépni a menüpontból. Ekkor a gyári adatok nem töltődnek be. Ezzel a módszerrel elkerülhető a nemkívánatos véletlenszerű betöltés.

02 - SER SERIAL NUMBER

Gyári szám megjelenítés

Ez a menüpont a gép gyári számát jeleníti meg. A gyári szám megadása szükséges a bekapcsolási kódszám újbóli igényléséhez, amennyiben az elveszett. A gyártó cég a gyári szám alapján megadja a kódszámot.

03 - IDE IDENTIFIER

Üzemeltető által adott azonosító szám

Ebben a menüpontban a tulajdonos vagy üzemeltető saját, kétjegyű üzemeltetői számot állíthat be a gépen, így több géppel rendelkező üzemeltető is egyszerűen különbséget tud tenni a gépei között. Ha a gépről feljegyzést készítünk, (bevétel, ütemóra, stb.) akkor elég ezzel a számmal azonosítani a gépet. A beállításhoz nyomjuk meg a <LÉPTETŐ> gombot. Megjelenik az azonosító, de még nem lehet megváltoztatni. A változtatáshoz újra meg kell nyomni a <LÉPTETŐ> gombot. Ezután a <FEL> gombbal növelhetjük a számot, vagy a <LE> gombbal visszaállíthatjuk nullára. A beállított szám tárolásához újra meg kell nyomni a <LÉPTETŐ> gombot.

FIGYELEM! A megváltoztatott szám a menüpontból történő kilépéskor tárolódik, ezért a szám változtatását gondosan végezzük !

04 - PIN PIN CODE

Bekapcsoláskor kódszám kérés

Ez a menüpont engedélyezi vagy tiltja a kódszám kérést a gép bekapcsolásakor. Ha tiltva van, akkor a gép bekapcsolás után normál üzemmódba kerül. Ha engedélyezve van, a kijelzőn megjelenik a PIN szó, és a gép várakozik addig, míg a céltáblán be nem ütjük a gép kódszámát.

05 - INF INFRA SENSOR MODE

Infra érzékelő üzemmód

Ez a menüpont az infra érzékelő üzemmódját határozza meg. Az üzemmódok:

0 - Infra érzékelő kikapcsolva.

Ebben a módban az infra érzékelőt nem használja a gép (akár le is szerelhetjük), a játékosok közötti váltást a <LÉPTETŐ> gombbal kell elvégezni.

1 - Infra érzékelés csak váltáskor

Ebben az esetben az infra érzékelő csak játékos váltáskor működik, és a váltást a dárdák kiszedése után automatikusan elvégzi, ha a játékos eltávolodott a géptől.

2 - Infra érzékelés dobás közben is

Ebben a módban dobás közben is működik az érzékelő, és ha dobás közben játékost érzékel, akkor a dobás értékelése mellett szirénázó hangot is ad, jelezve, hogy túl közletről dobtak (illetve kézzel nyomták be a "dobást")

A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás száma. A <FEL> gombbal növelni lehet a számot a maximumig, a <LE> gombbal pedig újra a minimumra állíthatjuk. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást.

06 - DEL DELAY

Időkésleltetés játékos váltás között

Ebben a menüpontban a játékos csere várakozási idejét állíthatjuk be. Ez az idő akkor ideális, ha addig tart, amíg a céltáblából kiszedett nyilakkal a játékos a dobóvonal mögé ér, és a

gép felé fordul. Ez az idő a gépben 2 és 8 másodperc között állítható, és akkor kezdődik, amikor a játékos kért az érzékelő zónájából. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás ideje. A <FEL> gombbal növelni lehet a számot a maximumig, a <LE> gombbal pedig újra a minimumra állíthatjuk. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást.

07 - SIR SIREN

Játékszünetben dobáskor szirénázás

Ebben a menüpontban engedélyezhetjük, hogy játékszünetben történő dobások esetén a gép szirénázzon. Erre a pénzbedobás nélkül játszani akaró személyek ellen lehet szükség. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás (YES/NO). A <FEL> gombbal YES állapotba tehetjük, a <LE> gombbal NO állapotba. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást. (A YES jelenti a szirénázás engedélyezését)

08 - SON SONG NUMBER

Győzelmi zene sorszáma

Ebben a menüpontban a győzelem hirdetés alatti hangeffektust, zenét választhatjuk meg 0 és 6 között. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás száma. A <FEL> gombbal növelni lehet a számot a maximumig, a <LE> gombbal pedig újra a minimumra állíthatjuk. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást.

- 0 - Nincs zene, csak rövid hangeffektusok
- 1 - What shall we do with the drunken sailor
- 2 - Mozart - Turkish March
- 3 - Rocky melody
- 4 - My grandfather's clock
- 5 - Auld lang syne - english waltz
- 6 - Minden játék végén más zenét játszik (gyári beállítás)

09 - SPE SPEAK ENABLE

Beszédhang engedélyezés

Ebben a menüpontban engedélyezhetjük, hogy az egyes eseményeket beszédhang effektusok is kísérjék. A gép az előre tárolt beszéd effektusokat automatikusan rendeli hozzá a különböző eseményekhez. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi

beállítás (0-3). A <FEL> gombbal növelhetjük, a <LE> gombbal 0 állapotba tehetjük a számot. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást. A beállítások jelentése:

- 0 - Beszédhangok tiltása
- 1 - Minden beszédhang engedélyezve
- 2 - Dobás közben nincs beszéd, de játék választáskor van
- 3 - Dobás közben és játék választáskor sincs beszéd

Az 1-2-3 beállításoknál hiba esetén, érmebedobáskor, statisztikánál, érmehiánynál, bonus kreditek ajándékozásakor vannak beszéd effektusok a felsoroltakon kívül.

10 - CHA CHAMPION SHIP

Verseny üzemmódba való átlépés

Ez a menüpont háromféle beállítással rendelkezik 0-2-ig. A 00 jelű beállításnál a játékok az aktuálisan beállított körkorlátok szerint érnek véget valamint az aktuálisan beállított hangeffektusok hallhatóak. Ez a gyári beállítás. A 01 jelű beállítás esetén a játékok az aktuálisan beállított körkorlátok szerint érnek véget (úgy mint a 00 beállításnál), viszont rövidebb hangeffektusok lesznek hallhatóak a gyári beállításhoz képest: A 02 jelű beállításban a 01-es játékoknál nincs körkorlátozás. Akkor ér véget a játék, amíg valaki el nem éri a győzelemhez szükséges pontszámot rövidebb. Itt is egyszerűbb hangeffektusokat hallhatunk.

FRE FREE PLAY

Átlépés kredit nélküli játékba

Itt említendő meg a **FRE FREE PLAY** üzemmód. Ebben az üzemmódban kredit nélküli játékot állíthatunk be, pl. versenyzők számára edzéshez, vagy a barátoknak, családtagoknak, stb. A szabad játék beállításban a bedobott kredit mennyiségtől függetlenül tetszőleges számú és kredit igényű játékot engedélyez. A szabadjáték állapotot biztonsági okokból a gép nem tárolja, így kikapcsolás, majd bekapcsolás után már nem lesz szabad játék állapotban. Ennek következtében a gép véletlenül nem hagyható szabadjáték állapotban, és megkíméljük magunkat az esetleges veszteségektől. A kredit nélkül játszott játékok számát és az ehhez elméletileg szükséges kreditek számát viszont számolja a gép, így nyomon követhető, hogy kit, mennyi kredittel "ajándékoztunk" meg. A menüpontba a következő módon léphetünk be. A központi egység alsó részén található kis nyomógombok közül nyomjuk meg a **FREE** feliratút. Az alsó kijelzőn megjelenik a **FRE** felirat s ezzel be is jelentkezett a szabad játék üzemmód.

11 - COU COIN COUNTER

Érme számlálók, összes és napi

Ebben a menüpontban nézhetjük meg az érme számlálókat, beállított aktív érmebedobó csatornánként. A felső kijelzőn jelenik meg az összes eddig bedobott érme az LFT - Lifetime szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn a törölhető érme számláló látható, ezt a CLE-Clearable szó mutatja. A törlést ebben a menüpontban nem lehet elvégezni. A törölhető számlálót érdemes a kassza ürítésekor nullázni, így legközelebb a számláló az üzemeltető következő bevételeit mutatja, kreditben számítva. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, és a <LÉPTETŐ> gomb újbóli megnyomásával kilépni. Az érme számlálók aktív érmebedobó csatornánként jelennek meg. Az egyes érmebedobók közötti átváltást a <LÉPTETŐ> gomb alatti világító gomb megnyomásával lehet elvégezni.

1. Mechanikus érmevizsgálóval szerelt változatnál a menüpontba lépve **Ch1** felirat jelenik meg a kijelzők bal felső sarkában. Ez jelenti a bal oldali érmevizsgálót. A felső kijelzőn az összes eddigi < a baloldali érmevizsgálón keresztül > bedobott érme számát láthatjuk LFT - Lifetime szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn az utolsó törlés óta < a baloldali érmevizsgálón keresztül > bedobott érmék számát láthatjuk CLE-Clearable szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel.

Megnyomva a <LÉPTETŐ> gomb alatti világító gombot **Ch2** felirat jelenik meg a kijelzők bal felső sarkában. Ez jelenti a jobb oldali érmevizsgálót. A felső kijelzőn az összes eddigi < a jobboldali érmevizsgálón keresztül > bedobott érme számát láthatjuk LFT - Lifetime szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn az utolsó törlés óta < a jobboldali érmevizsgálón keresztül > bedobott érmék számát láthatjuk CLE-Clearable szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel.

2. Elektronikus érmevizsgálóval szerelt változatnál a menüpontba lépve **Ch1** felirat jelenik meg a kijelzők bal felső sarkában. Ez jelenti az 1-es csatornán lévő érme számlálót. A felső kijelzőn az összes eddigi < az 1-es csatornán keresztül > bedobott érme számát láthatjuk LFT - Lifetime szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn az utolsó törlés óta < az 1-es csatornán keresztül > bedobott érmék számát láthatjuk CLE-Clearable szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel.

Megnyomva a <LÉPTETŐ> gomb alatti világító gombot **Ch2** felirat jelenik meg a kijelzők bal felső sarkában. Ez jelenti a 2-es csatornán lévő érme számlálót. A felső kijelzőn az összes eddigi < a 2-es csatornán keresztül > bedobott érme számát láthatjuk LFT - Lifetime szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn az utolsó törlés óta < a 2-es csatornán keresztül > bedobott érmék számát láthatjuk CLE-Clearable szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel.

Tovább nyomva a <LÉPTETŐ> gomb alatti világító gombot elméletileg a **Ch1-; Ch2-ön** át **Ch12-ig** lépkedhetünk a különböző érmék szerinti csatornákon. Természetesen csak annyi csatorna jelenik meg amennyi gyárilag engedélyezve van. Ahány csatorna engedélyezve van, annyi fajta érmevel működtethető a gép.

A **COI TEST** jó segítséget nyújt az egyes érmékhez tartozó érme csatornák beazonosításához. Bedobva az egyes érmeiket kiíródik, hogy az melyik csatornán található. Ezt célszerű megjegyezni.

12 - FED FED CREDIT

Kulccsal beadott kreditek száma

Ebben a menüpontban a kulccsal beadott kreditek számát láthatjuk. A menüpontba lépve **FED** felirat jelenik meg a kijelzők bal felső sarkában. A felső kijelzőn az összes eddigi kulccsal beadott kreditek számát láthatjuk **LFT - Lifetime** szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn az utolsó törlés óta kulccsal beadott kreditek számát láthatjuk **CLE-Clearable** szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. A menüpontba a **<LÉPTETŐ>** gombbal lehet belépni, és a **<LÉPTETŐ>** gomb újbóli megnyomásával kilépni.

Az előző menüpontban lévő számlálók szerinti érme mennyiségnek a kasszában kell lennie, (ha nulláztak az előző ürítéskor). A 12-es FED menüpont alapján pedig a kulccsal rendelkező személyt lehet elszámoltatni. Tehát a gép ürítésénél az érme számlálók szerinti érmemennyiség és a kulccsal beadott kreditek szerinti összeg képezi együttesen az elszámolás alapját.

13 - GAC GAME COUNTER

Játék számlálók

Ebben a menüpontban lehet megnézni a játék számlálókat. A felső kijelzőn jelenik meg az összes eddig lejátszott játékok száma a **PLD - Played** szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. Az alsó kijelzőn a törölhető játék számláló látható, ezt a **CLE-Clearable** szó mutatja. A törlést ebben a menüpontban nem lehet elvégezni. A törölhető számlálót érdemes a kassa ürítésekor nullázni, így a legközelebbi ürítéskor megtudhatjuk, hány játékot játszottak az előző alkalomtól kezdve. A menüpontba a **<LÉPTETŐ>** gombbal lehet belépni, és a **<LÉPTETŐ>** gomb újbóli megnyomásával kilépni.

14 - FRC FREE GAME COUNTER

Szabad játék számlálók

Ebben a menüpontban lehet megnézni a szabad-játék számlálókat. A felső kijelzőn az eddigi szabad-játékokhoz elméletileg szükséges kredit mennyiség látható, ezt a **CRE-Credit** szó mutatja. Az alsó kijelzőn jelenik meg az összes eddig lejátszott szabad-játékok száma a **PLD - Played** szó alatt, hatszámjegyű kijelzéssel. A törlést ebben a menüpontban nem lehet elvégezni. Ez a számláló nem törölhető, ezért ha szükséges a szabadon játszott játék és kredit számának ismerete, a szabadjáték állapotba kapcsolás előtt a számlálók állásait írjuk fel. A menüpontba a **<LÉPTETŐ>** gombbal lehet belépni, és a **<LÉPTETŐ>** gomb újbóli megnyomásával kilépni.

15 - CLR CLEARING THE COUNTERS

Törölhető számlálók törlése

Ebben a menüpontban végezhetjük el a törölhető számlálók tényleges törlését. Egyidejűleg törlődik minden törölhető számláló. Ezek a következők:

1. *Törölhető érme számlálók*
2. *Törölhető kredit számlálók*
3. *Törölhető játék számláló*

A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik a **NO** alapbeállítás. (hogy véletlenül ne töröljünk A <FEL> gombbal **YES** állapotba tehetjük a törlési állapotot. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal törölhetjük a számlálókat. A törlést hangjelzés kíséri, és egyidejűleg a menüpontból is kilépünk.

16- C-C COIN PER CREDIT

Egy bedobott érme mennyi kreditet ér

Ebben a menüpontban állíthatjuk be az érme - kredit arányt érmevizsgálónként (**Ch1-Ch2**), ill. elektronikus érmevizsgálónál érme csatornánként (**Ch1-Ch12**). A kulcsos kapcsolóra ez nem vonatkozik, ott mindig egyszerre egy kreditet kulcsolunk be. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Belépve jobb oldalon megjelenik a **Ch1** felirat s ez alatt az ehhez a csatornához tartozó érme-kredit arány. A jobb oldali szám jelenti a kreditek számát, a bal oldali az ehhez szükséges érmék számát. Ha meg akarjuk változtatni, akkor a jobbszélső gombbal a kreditek számát növelhetjük, jobbról a második gombbal pedig az érmék számát. Mindkét szám a 9-et elérve 0-ra kapcsol, és a kör megy előlről. Beállításakor a 0 tizedes jelent, tehát pl. a 0-9 beállítás azt jelenti, hogy 10 érme ad 9 kreditet. A két jobbszélső gombbal tehát tetszőleges érme-kredit arány beállítható. Ha a következő érme csatorna egységet is át akarjuk állítani, akkor jobbról a harmadik gombot kell megnyomni (világít). Ekkor a megjelenik a következő érme csatorna felirata (pl. **Ch2**) s eddigi beállítása. A változtatás ugyancsak a két jobbszélső gombbal végezhető, hasonlóan az előbb leírtakhoz. Mentésre nincs szükség, a gép automatikusan elvégzi akkor is, ha a léptető gombbal kilépünk a menüpontból.

Pl. 3-5 arány azt jelenti, hogy 3 érme bedobásakor 5 kreditet ad meg a gép. 9-7 esetén pedig azt, hogy 9 érme ad 7 kreditet. Mivel az érmeszám és a kreditszám is 1-10 között állítható, így 100 különböző beállítása lehetséges egy érmevizsgálónak. Ezek között nyilván lesznek azonosak, pl. a 3-3, az 1-1, és a 7-7 arány is egy érme bedobására egy kreditet ad. Ugyanígy a 2-4 és a 4-8 beállítás is azonos arányt jelent. Az azonos arányszámok közül érdemes a legegyszerűbbet használni (pl. 1-1), de egyébként a gépnek teljesen mindegy. Mivel az egyes csatornák függetlenül állítható, lehetséges, hogy pl. a **Ch1** oldali egység egy érmére egy kreditet adjon, míg a **Ch2** oldali egység 5 érmére 6 kreditet.

A szoftverbe épített elektronikus számlálók külön kezelik az érmecsatornákat, így elszámoláskor egységenként ellenőrizhető a bedobott érmék száma. A bármikor megváltoztatható érme-kredit arány miatt nincs állandó összefüggés az érmék és a kreditek száma között, ezért az elszámolást az érmék száma alapján kell végrehajtani.

A beállított érme-kredit arány alapján a gép érme bedobásakor mindig megadja azt a lehetséges kredit mennyiséget, amennyi az arány alapján maximálisan megadható. Pl. 3-2 arány esetén az első érme nem ad kreditet, a második ad egyet, és a harmadik is ad egyet. Vagy 2-3 aránynál az első érme két kreditet ad, a második érme pedig a harmadik kreditet. Szélső értékek: 10 érme ad 1 kreditet (aprópénz esetén), vagy 1 érme ad 10 kreditet (nagy címletű érme esetén).

17 - RET CREDIT RETAIN

Kredit megőrzés kikapcsolás után

Ebben a menüpontban a gépben lévő kreditek megőrzését lehet előírni kikapcsolás után is. Ha ez a beállítás **NO** állapotban van, akkor a gép minden kikapcsoláskor törli az esetleg benne maradt, el nem játszott krediteket. (De a számlálókhoz már bedobáskor hozzáadta, így el kell vele számolni !) A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás (**YES/NO**). A <FEL> gombbal **YES** állapotba tehetjük, a <LE> gombbal **NO** állapotba. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást. (**AYES** jelenti a kreditek megőrzését). Megjegyezzük, hogy a gépben maradt kreditek törlésére más mód is kínálkozik, lásd az 3.1.3. pontban.

18 - DRA DRAWING AFTER PLAYING

Sorsolás játék után

Ebben a menüpontban lehet engedélyezni a játék utáni szám-sorsolást. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás (**YES/NO**). A <FEL> gombbal **YES** állapotba tehetjük, a <LE> gombbal **NO** állapotba. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást. (**AYES** jelenti a sorsolás engedélyezését).

19 BON BONUS CREDIT

Ajándék kredit minden X kredit után

Ebben a menüpontban lehet engedélyezni ajándék kreditek osztását. A gép figyeli a bedobott krediteket, és minden beállított X-ik kredit után egy ajándék kreditet ad. Ezután a belső számlálás újra kezdődik. A belső számlálás bekapcsoláskor előlről kezdődik. Ha a számot 0-ra állítjuk, ez azt jelenti, hogy nem lesz soha ajándék kredit. A szám maximum 99-re állítható (ritkábban észre sem vennék, hogy mi történt). Pl. 25-ös beállítással minden 25-ik bedobott kredit után egy ajándék kredit lesz, ami 4%-os A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás száma. A <FEL> gombbal növelni lehet a számot a maximumig, a <LE> gombbal pedig újra a minimumra állíthatjuk. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást.

20 - HOU HOURS COUNTER

Üzemóra számlálók

Ebben a menüpontban a gép üzemóra számlálóinak állását nézhetjük meg. A felső kijelzőben az eddigi összes üzemóra száma látható (HOU - jelzés), az alsó kijelzőben pedig az ebből passzívan töltött órákat (PAS -jelzés). A két szám különbsége adja az eddigi tiszta játékidőt. Ezek a számlálók nem törölhetők. Az üzemóra számlálás hasznos lehet annak megállapítására, hogy mennyire hatékonyan üzemel a gép, a bekapcsolt állapot mennyi részében folyik rajta tényleges játék. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Ekkor megjelennek a számlálók. Kilépni szintén a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával lehet.

21 - STA STATISTICS ENABLE

Statisztika megjelenítés engedélyezés

Ebben a menüpontban engedélyezhetjük, hogy a játék végén a gép statisztikai számításokat jelenítsen meg a játékosok dobásai alapján. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal léphetünk be. Megjelenik az eddigi beállítás (YES/NO). A <FEL> gombbal YES állapotba tehetjük, a <LE> gombbal NO állapotba. Ezután a <LÉPTETŐ> gombbal kiléphetünk és tárolhatjuk az új beállítást. (AYES jelenti a statisztika megjelenítést). Megjegyezzük, hogy az egyes játékokhoz tartozó statisztikákat külön táblázat tartalmazza.

22 - POP GAME POPULARITY

Játék népszerűség számláló

Ebben a menüpontban az egyes játékok népszerűségét lehet megnézni. Minden játék saját számlálóval rendelkezik, ami az adott játék elindítása után automatikusan növekszik. Ezek a számlálók nem törölhetők. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni. Ekkor megjelenik az első játék (Hi-score), és a játék számlálója. Látható, hogy mennyi Hi-score játékot játszottak eddig. A <JÁTÉKSOROLÓ> gomb (kapcsolósor) nyomkodásával lehet a játékok közt lépkedni, mindegyik megjeleníteni a saját számlálóját. A kilépést a <LÉPTETŐ> gombbal lehet végrehajtani.

23 - ROU ROUNDS FOR GAMES

A játékok körszámának beállítása

Ebben a menüpontban minden játékhoz külön-külön be lehet állítani, hogy hány körből álljon a játék. Az állítást gyárilag megadott, tág határok között lehet állítani. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, a <JÁTÉKSOROLÓ> gombbal a kívánt játékig

elmenni, és ott a Fel- <LE> gombokkal beállítani a kívánt körszámot. Az újonnan beállított körszámok kilépéskor automatikusan tárolódnak.

24 - CDP CREDIT FOR GAMES

A játékokhoz szükséges kredit

Ebben a menüpontban minden játékhoz külön-külön be lehet állítani, hogy mennyi kredit szükséges egy játékoshoz. Az állítást gyárilag megadott, tág határok között lehet állítani. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, a <JÁTÉKSOROLÓ> gombbal a kívánt játékig elmenni, és ott a Fel- <LE> gombokkal beállítani a kívánt kreditszámot. Az újonnan beállított kredit értékek kilépéskor automatikusan tárolódnak.

25 - BUL BULL SPLITTING FOR GAMES

A bullseye megosztása a játékokban

Ebben a menüpontban minden játékhoz külön-külön be lehet állítani, hogy osztott, vagy teljes bullseye célmezőt akarunk használni. Az állítást három érték közötti lépéssel lehet végrehajtani. Az SPL jelzés az osztott (SPLIT) bullseye működést jelenti, vagyis a külső gyűrű 25, a belső 50 pontot ér. A "25" beállítás azt jelenti, hogy a bullseye teljes területe 25 pontot ér, és szimpla dobásnak számít (ez nehezítés). Az "50" beállítás pedig azt jelenti, hogy a teljes bullseye 50 pontot ér, és dupla dobásnak számít. (könnyítés). A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, a <JÁTÉKSOROLÓ> gombbal a kívánt játékig elmenni, és ott a Fel- <LE> nyilakkal elérni a kívánt beállítást. Az újonnan beállított bull osztottságot kilépéskor automatikusan tárolja a gép.

26 - CRC CRICKET CLOSE MODE

Cricket játék szám lezárás módja

Ebben a menüpontban a cricket játék egyik belső beállítását lehet megváltoztatni. Egy számot lezártnak tekintünk, ha valamely játékosnak a számhoz tartozó mindhárom led-je ég (csapatnál mindkét játékosnak le kell zárni, hogy a csapat is lezártnak számítson). Ha egy játékos lezárt egy számot, akkor annak a számnak az újbóli megdobásával pontokat szerezhet (játékfajtatól függően magának, vagy az ellenfélnek), kivéve ha más is lezárta ezt a számot. A lehetséges beállítások:

ONE - elég egy játékosnak lezárni ahhoz, hogy más ne szerezhessen pontot ezzel a számmal

ALL - amíg nem zárta le mindenki a számot, bármelyik játékos pontot gyűjthet a számmal.

A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, majd pedig a <FEL> és <LE> gombokkal beállítani a kívánt állapotot (ONE/ALL). Kilépni a <LÉPTETŐ> gombbal lehet.

27 - TCR TEAM CRICKET WIN MODE

Team cricket győzelem módja

Hasonlóan cricket játék paramétert állíthatunk ebben a menüpontban. Csapatjátéknál kérdés, hogy egy csapat akkor is győz, ha az egyik játékos kimegy (általában igen), vagy pedig mindkét játékosnak ki kell menni ahhoz, hogy győzzön a csapat.

ONE - elég egy játékosnak kimenni ahhoz, hogy győzzön a csapat

ALL - mindkét játékosnak ki kell menni ahhoz, hogy győzzön a csapat.

A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni, majd pedig a <FEL> és <LE> gombokkal beállítani a kívánt állapotot (ONE/ALL). Kilépni a <LÉPTETŐ> gombbal lehet.

28 - OPR OPTION ROUNDS

'01 nehezítéskor plusz körök

Ebben a menüpontban lehet beállítani, hogy a játék alapértelmezésben vett körszámához mennyi plusz kört adjon a gép, ha egy '01-es játékban bármilyen nehezítést kiválasztanak. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni. Megjelenik az eddig beállított plusz körszám. Ezt a számot a lehetséges határok között lehet mozgatni, majd pedig a kilépéssel tárolni.

29 - BEG BEGINNING ORDER

Kezdési sorrend eldöntése

Ebben a menüpontban lehet engedélyezni, vagy tiltani a játék kezdete előtti bullra dobást abból a célból, hogy eldöntsük, ki kezdje a játékot. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni. Alaphelyzetben a YES jelzés jelenik meg, tehát alaphelyzetben adott a lehetőség. Ha ki akarjuk kapcsolni ezt a lehetőséget, akkor a <FEL> gombbal NO-ra kell állítani a beállítást, és a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával érvényesíteni.

30 - NOD NO DARTS

Nyílelfogyás hangjelzése

Ebben a menüpontban lehet beállítani azt a szolgáltatást, hogy a gép egy külön hangjelzéssel adja a játékos tudtára a harmadik dobás után, hogy nincs több nyila. Amennyiben nem igényeljük ezt a szolgáltatást, akkor a menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lépünk be, és az eddigi beállítást állítsuk át NO jelzésre. Ha viszont kérjük ezt a lehetőséget, akkor a <FEL> gombbal YES-re kell állítani a beállítást, és a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával érvényesíteni.

31 - TES CHANGE TO TEST MODE

Átlépés teszt üzemmódba

Ebben a menüpontban lehet átlépni a teszt üzemmódba. A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni. Alaphelyzetben a NO jelzés jelenik meg, hogy véletlenül ne lépünk át. Ha át akarunk lépni a teszt üzemmódba, a <FEL> gombbal YES-re kell állítani a beállítást, és a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával érvényesíteni. A gép hangjelzés kíséretében átlép a teszt üzemmódba.

32 - BYE CHANGE TO PLAY MODE

Átlépés játék üzemmódba

Ebben a menüpontban lehet átlépni a játék üzemmódba. (nem szabad-játék !) A menüpontba a <LÉPTETŐ> gombbal lehet belépni. Alaphelyzetben a NO jelzés jelenik meg, hogy véletlenül ne lépünk át. Ha át akarunk lépni a játék üzemmódba, a <FEL> gombbal YES-re kell állítani a beállítást, és a <LÉPTETŐ> gomb megnyomásával érvényesíteni. A gép hangjelzés kíséretében átlép a játék üzemmódba, és a kreditek mennyiségétől függően elindul vagy a demo fázis, vagy a játék választási fázis.

8. HIBAKERESÉS

A készülék rendelkezik egy hibakereső és felismerő elektronikus rendszerrel. Az elektronika felismeri a hiba jellegét, azon belül a hibás elemet is azonosítja, s ezt a középső kijelző egységeken megjeleníti.

Ezenkívül a rendelkezésünkre áll a hibakereséshez a teszt üzemmód is, amelynek altesztjei minden elektronikus egység, kijelző- és kezelőelem működését külön-külön ellenőrzi (lásd. TESZT ÜZEMMÓD).

8.1. Hibaüzenetek

8.1.1. ERR-TAR (ERROR=hiba, TARGET=céltábla)

- **Hiba jellege:** Beszorult egy céltábla szegmens. Az alsó, középső kijelzőn megjelenő szám jelzi a hibás szegmens számát.
- **Hiba oka:** Valami (pl. letört nyílhegy) beszorult a szegmens mellé, vagy alá.
- **Hiba elhárítása:** Távolítsuk el a beszorulást okozó tárgyat.

8.1.2. ERR-BUT (ERROR=hiba, BUTTON=kapcsoló)

Hiba jellege: Beszorult egy kapcsoló a kezelőpulton. A beszorult kapcsoló lámpája ekkor villog.

- **Hiba oka:** A kapcsoló hátulján lévő egység kibillent a helyéről, esetleg valami beszorult a kapcsoló közé.

Hiba elhárítása: Igazítsuk a helyére a kibillent kapcsoló egységet, ill. távolítsuk el a beszorulást okozó tárgyat.

8.1.3. ERR-COI (ERROR=hiba, COIN SELECTOR= érmevizsgáló)

MECHANIKUS ÉRMEVIZSGÁLÓNÁL:

- **Hiba jellege:** Beszorult az érmevizsgáló valamelyik mikrokapcsolója.
- **Hiba oka:** A mikrokapcsoló kimozdult a helyéről, esetleg beszorult egy érme, vagy valami összezárja a mikrokapcsoló érintkezőjét.
- **Hiba elhárítása:** Igazítsuk meg a mikrokapcsolót, távolítsuk el a beszorult érmét, ill. szüntessük meg a zárlatot.