

Round 701 :

A 701 játék körszámának beállítása 0 - 95 körig → ajánlott 25.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Ticket Valve :

Sorsolás beállítása.

Állítható 1 - 20 - ig.

Csak ticket kiadásnál számít.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round Five :

Az 501 Five játék körszámának beállítása 05 - korlátozás nélkül → ajánlott 20.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

TELJES TESZT :

Alaptesztnél a táblán nyomja meg egymás után a következő szimpla szegmenseket :

5 2 9 2
? → ? → ? → ?.

A gép egy zenei hanggal jelzi, hogy belépett a " teljes tesztbe ".

Ebben a tesztben a funkciók kiválasztása és beállítása ugyanúgy történik, mint az alap tesztben.

Funkciók :

Price Adjust : lásd a 6 old.

Round Cricket : lásd a 6 old

Lottery:

Szabadjáték beállítása:

00 - nincs szabadjáték

01 - van szabadjáték

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

Test Target - lásd a 7. old.

Test Leds - lásd a 7. old

Bonus ABS:

Állítható 01 - 05 - → kötelezően 01

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

Round Hi Score: lásd a 7. old.

Round 180: lásd a 7. old

Round 301: lásd a 7. old

Round 501: lásd a 7. old.

Round 701: lásd a 8. old.

Infrared:

A játékos érzékelő szenzor fajtájának beállítása. Az érzékelő a gép közepén található / két kis fúrat / ez váltja a pályákat a játék közben!

Ajánlott a világos póló használata, az érzékelő simább működése érdekében.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

- 00 - Manual / Meg kell nyomni a gombot a pálya átváltásához /
- 01 - NC - WALK / Az alapgépben ez található, ezért kérjük erre állítsa be ezt a menüt /.
- 02 - NO TIMER /A gép azonnal átvált a "Játékos" gomb megnyomására. /
- 03 - DUAL
- 04 - 5 sec
- 05 - 6 sec
- 06 - 7 sec 04 - től a 08 - as funkcióig az átváltási időt állíthatja másodpercen.
- 07 - 8 sec
- 08 - 9 sec

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

ATTRACT:

A játék befejezésekor a gép zenét játszik, amit Ön állíthat be !

- 00 - nincs zene
- 01 - USA zene → ajánlott
- 02 - európai zene

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Bust Limit :

Engedélyezzen-e "besokalást" a gép. Ha igen, akkor 5 "besokalás" után a gép befejezi a játékot.

00 - nem
 ↓
 ajánlott

01 - igen

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Type Target :

A gépben levő tábla típusának kiválasztása.

00 - 0° norm.	03 - 270° norm.	06 - 180° reverse
01 - 90° norm.	04 - 0° reverse	07 - 270° reverse
02 - 180° norm.	05 - 90° reverse	

A gépben a 02 target van szerelve, ezért kötelezően : → - 02 - 180° norm.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Play - OFF :

Egy játékban, ha több játékos ugyan olyan pontszámot ér el, de egyik sem győz, akkor a gép "rájátszást" rendez. Ekkor mindkét játékos egy - egy nyilat dob el és aki többet dob, azt hozza ki a gép győztesnek !

Rájátszás engedélyezése :

00 - nem
 ↓
 ajánlott

01 - igen

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Language :

Program nyelvezete :

01 - szerb	04 - német	07 - olasz
02 - angol	05 - szlovén	08 - cseh
03 - spanyol	06 - francia	09 - portugál
		10 - magyar

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Publicity :

Ha kívánja, akkor ebben az almenüben a Cricket kijelzőre egy 7 karakterből álló szöveget szerkeszthet.

1. Lépjen be a menübe a " Csapat " gombbal.
2. A " Bull " és a " Játék " gombokkal állítsa be az első karaktert. A " Játékos " gombbal lépjen a következő karakter helyére.
3. Ismét a kettes utasításnak megfelelően válassza ki a kívánt karaktert.
4. Memorizáláshoz nyomja meg ismét a " Csapat " gombot.

Sound Type :

Hangeffektusok típusát állíthatja be :

00 - Néhány hang szól	(csak a 20 - 19 - 18 - 17 tripla ad hangot)
01 - Minden hang szól	(bármilyen megdobott szegmens hangot ad)
02 - Közép európai	(digitális hangeffektusokat ad a gép !)

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

501 FIVE :

Van olyan gép, amelyiknél egy helyen van az 501 FIVE és a SUP 100 játék.
Ilyenkor lehet beállítani, hogy melyiket kéri!
Ezen a gépen a 02 a kötelező.

00 SUP 100 csak

02 Bothgames - kötelezően

01 501 FIVE csak

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

In 1 pulse :

Az 1-es osztályzón megvett kreditek hanyadikánál forduljon a mechanikus számláló.

01 - 09

01 → ajánlott, vagyis 1 kredit 1 számláló lépés!

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

In 2 pulse :

Ugyan az, mint az In 1 pulse, de itt a 2-es osztályozón vásárolt kreditet figyeli a gép.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

Return dart :

Beállíthatja, hogy az utolsó eldobott nyilat visszaadja-e a gép kérésre.

00 - nem → ajánlott

01 - igen

Ha igenre állítja, akkor játék közben a "Játék", illetve a "Játékos" gomb egyszerre történő benyomásával lehet az eldobott nyilat visszakérni.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

First dart :

Ugyan az, mint a Return dart, de itt az első eldobott nyilat lehet visszakérni !

00 - nem 01 - igen

↓
ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Delay Time :

Beállítható az érzékelő váltási ideje másodpercben .

00 - 0,5 sec 02 - 2 sec
01 - 1 sec 03 - 2,6 sec

↓
ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Type digit :

Játék közben a pontszám kijelzőn legyen - e nulla a pontszám előtt .

00 - Not Blanked (nincsen nulla)
01 - Blank (van nulla) → ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

End play :

Ha nem játszanak a gépen , akkor törölje - e a gép a benne levő játékot és kreditet :

00 - 30 perc között állítható 00 → ajánlott

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Classify :

Játék közben , ha Ön akarja, akkor a gép kiírja a játékosok helyezéseit minden kör végén.

00 - nem

00 - ajánlott

01 - igen

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Blink player :

Az aktuális pálya kijelzője villogjon - e játék közben.

00 - nem → 00 - ajánlott

01 - igen

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Average :

3 dobás középértékét számítja a gép, és ezeket kiírja a kijelzőre játék közben.

00 - nem írja ki → ajánlott

01 - kiírja

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round Winner :

Körönkénti első helyezett kiírja -e a gép.

00 - nem → ajánlott

01 - igen

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Game on LED :

Ebben a menüben Ön kérheti, hogy játék közben a Cricket kijelzőjén folyamatosan látható legyen az éppen játszandó játék megnevezése.

00 - nem

01 - igen → ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Board Speed :

A gépben található panel fajtája állítható be.

00 - 20 Mhz → kötelező

01 - 12 Mzh

A gyártó a gépet ezzel a panellel szereli !

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Alarm vol :

A tiltó hang beállítása :

00 - alacsony hangon tilt

01 - magas hangon tilt

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Lotto vol :

A szabadjáték hangjának beállítása.

00 - alacsony hangon sorsol

01 - magas hangon sorsol

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Throw on led :

Beállíthatja, hogy a gép kiírja-e a Cricket kijezőjére, hogy " Dobj ! " és " Húzd ki a dartot ! "

00 - nem írja ki → ajánlott

01 - kiírja

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Key on mett :

Ha van a gépbe kulcsos kapcsoló beszerelve, akkor e menü állításával a következőket állíthatja be :

00 - → ajánlott : A bedobott érmékre fordul a mech. számláló, de a kulcsos kapcsoló használatára nem

01 - A bedobott érmékre és a kulcsos kapcsoló használatára is fordul a mech. számláló.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

A kulcsos kapcsoló használata:

A kulcs segítségével fordítsa el a kulcsos kapcsolót, tartsa ebben a helyzetben, majd a "Szimpla Bull" gombbal egyesével, a "Játék" gombbal tízessével tud kreditet írni a gépbe.

Reset values:

Az összes beállított adat törlése!

Ebben az esetben a gép kér egy kódot, amit ha beüt, akkor az automata kiinduló állapotba reseteli magát!

Vigyázat! Az összes beállított adat alaphelyzetbe áll.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával lép be és a kódot a táblán be kell ütni.

Kód: 13, 15, 4, 5

Eredeti beállítás \geq 8 eprom esetén.

PRICE ADJUST:

HI - SCORE	: 04	PARCHESSI	: 04
LO - SCORE	: 04	301 ALL	: 04
SUP - SCORE	: 04	180 ALL	: 02
SCRAM	: 04	501 ALL	: 06
SHANGHAI	: 04	701 ALL	: 08
ROULETTE	: 04	CRICKET	: 06
PUB	: 01	CUT THROAT	: 06
SUP. 100	: 04	501 FIVE	: 06
SOLO - HI - SCORE	: 04	CUT MASTER	: 06
SOLO 301	: 04	HI SCORE MASTERS	: 04
BASEBALL	: 04		

* PLAYER CHANGE 1...9.

CRICKET ROUND	: 20	END PLAY	: 00
TIME LIMIT	: 00	CLASSIFY	: 00
ACCEPTOR	: 04	BLIND PLAYER	: 00
CREDIT IN 1	: 02 *	AVERAGE	: 00
CREDIT IN 2	: 02 *	ROUND WINNER	: 00
LOTTERY	: 01	GAME ON LED	: 01
BONUS ABS	: 01	BOARD SPEED	: 00
ROUND HI-SCORE	: 07	ALARM VOL	: 00
ROUND 180	: 05	LOTTERY VOL	: 00
ROUND 301	: 10	TROW ON LED	: 00
ROUND 501	: 20	KEY ON MATT	: 00 01 ***
ROUND 701	: 25	INFO SPEED	: 02
INFRARED *	: 06	RESET BAR	: 01
ATTRACT	: 01	EQUAL ALL	: 00
BUST LIMIT	: 00	LAMP MODE	: 00
TYPE TARGET	: 02 - 47, 06*	SINGLE BULL	: 00
PLAY OFF	: 00	BACKLI MODE	: 00 01 ****
LANGUAGE	: 10	DISPLAY TYPE	: 00 - 01
PUBLICITY	: DARTS	LOTTER PERCENT	: 10
SOUND TYPE	: 00	TICKET GAME	: 00
501 FIVE	: 02	MAX TICKET	: 01
IN 1 PULSE	: 01	TICKET VALUE	: 04
IN 2 PULSE	: 01	LED RING	: 01
RETURN DART	: 00	SUPER DIFFICULT	: 00
FIRST DART	: 00	COIN BONIF	: 02
DELAY TIME	: 01	ROUND FIVE	: 20
TYPE DIGIT	: 01	TEAM CRICKET	: 01
		PARCHESSI MODE	: 01

* - Eredeti beállítás 20 Ft-os érmevizsgálóval 2 kreditet ad.

** - 50 Ft-os érmevizsgáló esetén állítani kell az adott értékre, 5 kreditet ad.

*** - Ha az eredeti beállítást átállítjuk 01-re, akkor a szervízzjátékra is lép a mechanikus számláló.

**** - Full extra esetén a 00 értéket átállítani 01-re.

Info Speed :

A tábla alatt található kijelzőn, (ha be van építve), beállíthatja a megjelenő adatok kiírásának sebességét:

01 - gyors

02 - közepes

03 - lassú

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

01 - világit, ha nincs benne kredit

00 - nem világit, ha nincs benne kredit → ajánlott

Ha nincs kredit a gépben, beállíthatja, hogy világitson-e a spot lámpa.

Lamp mode:

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

01 - igen

00 - nem → ajánlott

Ha ezt a menüt igenre állítja, akkor minden játékot egyenlő eséllyel / equal / játszat a gép.

Equal all:

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

01 - igen → ajánlott

00 - nem

Ebben a menüben azt tudja beállítani, hogy a gép engedélyezze-e ezt a fajta törést.

Trippla 1, Trippla 2, Trippla 3. Ekkor a gép automatikusan törli a játékokat.

következő szegmenscset :

Tartsa nyomva a "Játék" gombot, amíg el nem kezd világitani, majd sorban nyomja a

Játék közben ki lehet törölni az éppen játszandó játékokat a következő módon :

Reset bar:

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból!

Ha Onnek szegmens világlítás is van a gépébe beszerelve, akkor ezt az opciót minden esetben kapcsolja ki és a "Led ring" opciót kapcsolja be.

"Led ring" opciót lásd később.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

01 - bekapcsolva → ajánlott

00 - kikapcsolva

Ha nincsen a gépben szegmens világlítás szerelve, akkor ezt minden esetben kapcsolja be ! Ekkor ugyanis a fekete mezőbe szerelt ledék világlítanak !

Backli mode:

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

02 - 50 - 50

01 - 25 - 25

00 - 25 - 50 → kötelezően

1. Nem világlít a gomb 25 - 50-re van állítva.
2. Folyamatosan világlít a gomb egyszerű megnyomásnál 25 - 25-re van állítva.
3. Folyamatosan világlít a gomb kétszeri megnyomásra 50 - 50-re van állítva.

Játék közbeni beállítás :

1. Villog a gomb 25 - 50-re van állítva
2. Folyamatosan világlít a gomb egyszerű megnyomásnál 25 - 25-re van állítva.
3. Folyamatosan világlít a gomb kétszeri megnyomásra 50 - 50-re van állítva.

Játék kezdés előtti beállítás :

A Bull ring / gyűrű / és a Bull's eye / Bull / értékének beállítása :

Single Bull:

Display type :

A gépben levő kijelző fajtája.

00 - → ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Loter persen :

Ebben a menüben beállíthatja, hogy a gép hány százalék bedobott érmére sorsoljon szabadjátékot.

1 %-tól - 50 %-ig

10 % → kötelezően

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Ticket game :

A gép jelenlegi felépítésében ez a funkció nem játszik szerepet !

Max ticket :

A gép jelenlegi felépítésében ez a funkció nem játszik szerepet !

Ticket valve :

A gép jelenlegi felépítésében ez a funkció nem játszik szerepet !

Led ring :

Ha van a gépben szegmens világítás beszerelve, akkor ezt minden esetben kapcsolja, de ekkor a "Backli mode" opciót állítsa 00-ra. Ekkor a fekete mezőbe szerelt ledok világítanak.

- 00 - kikapcsolva
- 01 - bekapcsolva

" SUPER DIFFICULT "

Ez az opció a super 100 játékra vonatkozik.

Ha „ easy ” - re állítja ezt az opciót, akkor ha két egymást követő körben is hibás találatokat ér el valamelyik játékos, akkor a gép azt a játékost kizárja a további játékból.

Ha „ hard ” -ra állítja, akkor a gép a hibás találatoktól függetlenül végig engedi a játékot az utolsó körig és csak ott hirdeti győztest.

- 00 - hard → ajánlott
- 01 - easy

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

" COIN X BON "

Ezt az opciót csak akkor vegye figyelembe, ha az Ön automatájában az „ acceptor ” opcióban a 02-es vagy a 03-as típusú érmevizsgáló van beállítva. Ekkor ebben az opcióban növelhető az érmebemenet értéke.

Állítható :

- 01
- 02

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round five :

Ebben az opcióban beállíthatja az „ 501 five ” játék körszámát :

Állítható :

00-tól 95 - körig

ajánlott → 20 kör

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Team Cricket :

Ebben az opcióban beállíthatjuk a csapat cricket fajtáját.

00

01 → ajánlott

A 00-nál mind a két csapattagnak be kell zárnia a mezőket.

A 01-nél csak az egyik csapattagnak kell bezárnia a mezőket a győzelemhez.

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Pachessi Mode :

A 301 Pachessi változata.

00

01 → ajánlott

Ebbe a funkcióba a "Csapat" gomb megnyomásával léphet be. A "Bull" és a "Játék" gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a "Csapat" gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

ELEKTRONIKUS KÖNYVELÉS

Ha Ön üzemelteti a gépet, akkor ez a könyvelés segít Önnek a kassza ürítésekor az elszámolásban.

Lépjön be a "TESZT" gombbal a kistesztbe és nyomja meg a következő szimpla szegmenseket :

1 - 2 - 3 - 4 ,

ezzel belép az elektronikus kiskönyvelésbe.

Itt leolvashatja az egyes és a kettős érmevizsgálón bedobott érmék összegét.

Az egyes és a kettes pályakijelzők összeolvasásával az érmevizsgálókon megvásárolt kreditek számát olvashatjuk le

A hármas és a négyes pálya összeolvasásával a HAPPY HOUR alatt megvett kreditek számának felét olvashatjuk le.

Figyelem ! - Ez a könyvelés minden egyes leolvasás után törli a benne rögzített adatokat.

A teljes gépi könyvelés : lépjen be a " TEST " gombbal a tesztbe, nyomja be a 6 - 7 - 8 - 9 szimpla szegmensket. Ekkor az alábbi könyvelési adatok jelennek meg a pályakijelzőkön.

Az egyes és kettes pályakijelző összeolvasásával az egyes vagy a kettes garatba összesen megvett kreditek számát olvashatjuk.

A hármas és négyes pályakijelzők összeolvasásával ellenőrizheti a HAPPY HOUR alatt megvett összes kredit felét.

Az ötös és hatos pályakijelzők összeolvasásával leolvashatja az elektronikus kiskönyvelés aktuális első sorát.

A hetes és nyolcas pályakijelzők összeolvasásával leolvashatja az elektronikus kiskönyvelés aktuális második sorát.

Mechanikus számláló

A gépben található még egy mechanikus számláló is, amelyről szintén leolvasható a megvett kreditek száma.

Kulcsos kapcsoló használata (Szervizjáték)

A kasszaajtón bal oldalon található egy kulcsos kapcsoló, ennek segítségével lehet érmebedobás nélkül kreditet írni a gépbe.

Folyamata :

1. Helyezze be a kulcsot a kulcsos kapcsolóba , majd fordítsa el és tartsa így.
2. A " Szimpla Bull " nyomógommbal egycsével, a " Játék " nyomógommbal tízcsével írhat kreditet a gépbe.

A beírt krediteket az elektronikus könyvelés nem rögzíti, de a mechanikus számláló igen. (KEY ON MATT beállítási adat 01-en).

HAPPY HOUR

Ugyanazért az érméért dupla kreditet ad.

Beállítás HAPPY HOUR-ra : A kasszaajtón található kulcsos kapcsolót elfordítjuk és az alsó opciógombot elfordítjuk. A felső kijelzőn kiírja : HAPPY HOUR (értsd bekapcsolva), mégegyszer megnyomjuk az opció gombot a HAPPY HOUR kiírás eltűnik (értsd kikapcsolva.).

Az info display kulcson keresztüli programozása

A kasszaajtón található kulcsos kapcsolót elfordítjuk és megnyomjuk a felső opciógombot.

1. Karaktert a felső és középső opció gombokkal választhat, a karakter helyét a „ Szimpla Bull ” és a „ Játék ” gombokkal állíthatja be.
2. Ha memorizálni akarja az Ön által beállított szöveget, akkor a „ Csapat ” gombbal teheti ezt meg.
3. Az info displayen 128 karakternyi szöveg jeleníthető meg reklám céljából.

INFO DISPLAY PROGRAMOZÁSA

1. Lépjön be a tesztbe (teszt gombbal).
2. Lépjön be a nagy tesztbe az ? → ? → ? → ? kóddal.
3. Keresse ki a publicity funkciót a „ Single Bull ” és a „ Játék ” gombokkal. Lépjön be a „ Csapat ” gombbal. Nyomja meg egyszerre a felső és alsó opció gombokat. Ekkor belépett az info display programozásába. / Ezt az info displayen egy villogó karakter jelzi /.
4. Karaktert a felső és középső opció gombokkal választhat, a karakter helyét a „ Szimpla Bull ” és a „ Játék ” gombokkal állíthatja be.
5. Ha memorizálni akarja az Ön által beállított szöveget, akkor a „ Csapat ” gombbal teheti ezt meg.
6. Az info displayen 128 karakternyi szöveg jeleníthető meg reklám céljából.

A játék félbeszakítása

A „ Játékos „ gombot nyomva tartani, miután elkezd villogni a céltáblán a tripla 1-es., 2-es és 3-as szegmenst megnyomni. (Reset bar beállítási adat 01)

Másik módja :

A programpanelen levő tesztkepcsoló lekapcsolásával egyidejűleg a középső opció gomb lenyomásával történik.

A gépben levő kreditek kinullázása

A programpanelen levő tesztkepcsoló lekapcsolásával és egyidejűleg a felső gomb lenyomásával történik.

Egyszere különböző játékok jáétszása

Ez csak pontfogyasztó (180 - 701) játékoknál lehetséges.

Minden játékos beállítja azt a játékot, amit az első pályán levő játékos akar játszani, mikor a következő játékosra kerül a sor, az azt a játékot állítja be, amit szeretne játszani.

Pl. . 1- es pálya	180 Double in
2- es pálya	301 sima
3- as pálya	301 Double out
4- es pálya	701 Master out stb.

GÉPTESZT MÓDSZEREK

1. Tesztben beállítani a gyári adatokat és gépi funkciókat.
2. Az osztályozók helyes működésének ellenőrzése (20 Ft.-os bedobással)
 - szakáll leellenőrzése, akad-e ?
 - 20 Ft -os, 50 Ft-os
 - számláló tesztelése
3. Test leds menüben az összes led világításának ellenőrzése.
4. Játékos váltó szenzor helyes működésének ellenőrzése. (7 mp-re állítani !)
5. Nyomógombok mögötti izzók működésének ellenőrzése.
6. Legalább 30 perces feszültség alatti működés kipróbálása.
7. Matricák (Bull matrica, Bull beállítása matrica, játékarak matrica)

felragasztásának ellenőrzése.

8. Cél tábla leellenőrzése : szegmensek, hátlap (deformáció), mátrix csatlakozó , csatlakozók.
9. Fénycső armatura leellenőrzése (folyamatosan világít-e ?).
10. Felszereltség : gépkönyv, csavarok, stb. ...
 - tépőzár
 - rögzítők
 - buborék csomagolás
11. Beépített panelek mechanikai és elektromos ellenőrzése.
 - Bull line (1,73) beállítása
 - Játékárak, körszám, gépi adatok beállítása
 - Hangerő ellenőrzés
 - Téves találat ellenőrzése
 - Esztétikai ellenőrzés

JÁTÉK KÖZBENI LEGGYAKORIBB RENDELLENESSÉGEK
A MODERN DARTS-NÁL

RENDELLENESSÉGEK	ELHÁRJTÁSA
<p>1. Infra érzékelő nem vált át ; hamar vált át ; későn vált át ; nem működik</p>	<p>1. Ellenőrizze, hogy játék közben helyes dart kivételnél valóban érzékeli-e az infra a játékost.</p> <p>2. Nézze meg a teljes testben, hogy megfelelően legyen beállítva a játékos érzékelő fajtája.</p> <p>3. Ha túl hamar vagy túl későn vált a dart kivétel után az infra, akkor szintén a testben az infrared opciónál beállíthatja az átváltási időt másodpercben.</p>

<p>2. Ha beszorult szegmens miatt nem lehet játszani, vagy nem pontosan érzékeli a gép a megdobott szegmenst.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrizze a szegmensek épségét kívülről a táblán. 2. Állítsa a tesztben be a teszt target opciót és ellenőrizze a szegmensek épségét. 3. Takarítsa ki a táblát a betört hegyektől. 4. Hívja a szerelőt.
<p>3. Valamelyik nyomógomb nem működik vagy nem a funkciójának megfelelően működnek.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrizze, hogy az Ön által hibásnak vélt gomb valóban nem funkcionál. 2. Nyissa ki a gép ajtaját és hátul ellenőrizze, hogy a hibás nyomógomb: <ul style="list-style-type: none"> - a helyén van -e - a rajta levő kapcsolások megfelelően csatlakoznak össze 3. Hívja a szerelőt
<p>4. A gép nem ad kreditet a bedobott érmére.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrizze, hogy a mech. Osztályozóba nincs-e beszorulva érme. 2. Ellenőrizze, hogy a tesztben a „ Credit in 1 ” és „ Credit in 2 ” opció megfelelően van-e beállítva. 3. Kasszaajtó nyitás után ellenőrizze az érmegaratonál a mikrokapcsoló szakállát. 4. Hívja a szerelőt.

MODERN DARTS - BEÁLLÍTÁSOK

A tesztbe való belépéshez nyissa ki a gép ajtaját (amin a tábla található), majd a panel jobb alsó sarkán található fekete kapcsolót (TESZT gomb) állítsa alsó helyzetbe.

Ekkor belépett az alap tesztbe.

Az alaptesztbe csak akkor léphet be, ha nincs a gép játékban. Ennek a kitörléséhez használja a középső " Opció " nyomógombot a " Teszt " gombbal egyidejűleg.

Alapteszt :

Ebben a tesztben az alapvető funkciókat állíthatja be. A " Bull " és a " Játék " gombokkal választhatja ki a kívánt funkciókat. Az állításához a " Csapat " gomb megnyomásával férhet hozzá. A beállítható funkciók nevét a gép a játékosok pontkijelzőjén tünteti fel.

Példa : Nyomja meg a " Bull " vagy " Játék " gombokat, amíg a pálya kijelzőn meg nem jelenik a " Round Cricket " felirat.
Nyomja meg a " Csapat " gombot egyszer, majd a " Bull ", " Játék " gombok ismételt nyomásával állítsa be a Cricket játék kör számát. Memorizálásához nyomja meg a " Csapat " gombot. Ekkor automatikusan visszalép az alaptesztbe.

Price Adjust:

A gépben található összes játék árának beállítása. Ebbe a menübe a " Csapat " gombbal léphetünk be, a " Játékos " gombbal állíthatjuk a játékokat, a " Bull " és a " Játék " gombokkal határozhatjuk meg az árat és ismét a " Csapat " gombbal memorizálhatunk és léphetünk ki a menüből.

Round Cricket :

A Cricket játék körszámának beállítása 5 - korlátozás nélkül → kötelezően 20

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Test Target :

A céltábla ellenőrzése - lépjen be a menübe a " Csapat " gombbal, majd a szegmensek megnyomásával ellenőrizze ezek épségét, a megnyomott szegmenseket az automata a körszám kijelzőn jelzi vissza.

Test Leds :

A kijelzők, leddek, nyomógombok, lámpák ellenőrzése. A menübe lépés után a " Játékos " gombbal választhatja az ellenőrizni kívánt lámpákat, amit a " Bull " és a " Játék " gombokkal ellenőrizhet.

Round Hi Score :

A High Score játék körszámának beállítása. Állítható 7 - 10 körig → ajánlott a 7.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round 180 :

A 180 játék körszámának beállítása 5 - korlátozás nélkül → ajánlott 5.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round 301 :

A 301 játék körszámának beállítása 5 - korlátozás nélkül → ajánlott 10.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Round 501 :

Az 501 játék körszámának beállítása 5 - korlátozás nélkül → ajánlott 20.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Time Limit :

A három dárt eldobására adott idő :

Állítható : 00 - 60 percig
00 - → ajánlott / korlátozás nélkül /

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

ACCEPTOR : Osztályozó fajtájának kiválasztása

01 - Elec / Key 03 - Mech. 05 - Not used

02 - Paralell 04 - Mech / Key 06 - Uci mode

A gépet a gyártó a 04 érmevizsgálóval gyártja.

04 - Mech / Key kötelező

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Credit in 1 :

Mennyi legyen 1 bedobott (kredit) érme értéke az 1-es érmevizsgálónál.
Ha 1 érme 1 kredit, akkor 1 bedobott érménél a gép a kijelzőn 1 kreditet tüntet fel.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Credit in 2 :

Mennyi legyen 1 bedobott (kredit) érme értéke a 2-es érmevizsgálónál.

Ebbe a funkcióba a " Csapat " gomb megnyomásával léphet be. A " Bull " és a " Játék " gombok segítségével választhatja ki a kívánt beállítást, majd ismét a " Csapat " gomb megnyomásával memorizálhat és léphet ki a funkcióból !

Bonus AI : nem használt