

MERKUR DARTS

Kezelési útmutató

*1994-es modell
prog.sz: 4779-XX*

A Merkur Darts gép tesztelése

1. Általános információ

A Merkur Darts gép olyan teszt funkciókkal van ellátva, mely képessé teszi az üzemeltetőt (tulajdonost) az önálló ellenőrzésre minden tekintetben.

02. A tesztelés megkezdése

Ahhoz, hogy meg tudjuk kezdeni a gép tesztelését, alapállapotban kell lennie! A teszt gomb megnyomásával - mely a CPU kártyán vagy a kasszaházban található - beléphetünk teszt üzemmódba. Amennyiben ezt a gombot a tesztelés folyamán bármikor újra megnyomjuk, visszatérünk az alapállapothoz.

A belépés után közvetlen, a TEMP SCORE feliratú kijelzőn a gép automatikusan ellenőrzi a számokat 111-től 999-ig. Amint ezzel kész van, ugyanitt megjelenik az első teszt funkció jelzése - "CnA". Megkezdhetjük a tesztelést. A játékosváltó gomb segítségével választhatunk az alábbi lehetőségek közül (a számok a játékosváltó gomb megnyomásának számát jelölik):

- 00. bevételek, könyvelés
- 01. - 10. kijelzők, lámpák, ledek ellenőrzése
- 11. céltábla ellenőrzés
- 12. gomb/lámpa ellenőrzés
- 13. elhibázott nyilak érzékelése/automata játékosváltó ellenőrzése (amennyiben a funkció működik - dip switch állás)
- 14. dip switch állás ellenőrzése
- 15. programszám
- 16. érmevizsgáló ellenőrzés

A start/játékosváltás gomb villogással jelzi, hogy megnyomásával tesztmódot választhatunk.

3. A teszt funkciók működése

00 Könyvelés

Ebben a tesztmódban előhívható a könyvelés, megváltoztatható az érme/kredit beállítás és még számos, más funkció. Az első adatsor a mechanikus érmevizsgáló érme/kredit beállítására vonatkozik. Innen a SOLO gomb megnyomásával léphetünk tovább, a következő alteszt csoportokba:

- B - Elektronikus érmevizsgáló érme/kredit beállítása
- C - Számláló beállítás
- D - Játékarak beállítása
- E - Alternatív árak (Happy Hours)
- F - Aktuális bevétel
- G - Örökélet bevétel
- H - Játék népszerűség
- I - SOLO népszerűség
- J - A késleltetés beállítása
- K - Bonus kreditek
- L - Bemutató kreditek
- M - Szabadjátékon lejátszott kreditek száma
- N- Hi score körszám beállítás
- O - Dátum
- P - Óra
- R - automata Happy Hours idejének beállítása
- S - a gép sorszáma

**A gép egyszerre három könyvelést vezet,
melyeket a TEAM gomb segítségével nézhetünk végig!**

A alteszt funkció

Mechanikus érmevizsgáló érme/kredit beállítása

Ez az első teszt funkció, melyet közvetlenül a teszt módba való belépés után láthatunk a kijelzőkön. A TEMP SCORE felirat alatt "CnA" jelzés látszik, míg az 1. és 3. játékosok kijelzőjén négy darab számot mutat a gép. Az 1. játékos kijelzője a bal, a 3. játékosé pedig a jobb oldali érmevizsgálót jelenti. A kijelzőkön az első szám azt jelenti, hogy hány darab érmére, a második, hogy hány játékot (kreditet) adjon a gép. A maximális beállítás 9/99, ami azt jelenti, hogy 9 db érme bedobása után 99 játék lejátszására van lehetőség. Az értékek megváltoztatásához a céltábla szeleteit használjuk fel. A baloldali érmevizsgáló beállításához az egyes ill. a kettes mezők szimpla részeinek nyomogatása szükséges. Az egyes célszelet az érmeszámot, míg a kettes a kreditszámot növeli egy-egy értékkel. A jobb oldali érmevizsgálóhoz a 11-es és a 12-es mező használatos. Amennyiben a megadott célszeletek dupla részét nyomjuk meg az értékek egyesével fognak csökkenni. A tripla részekkel tízesével növelhetjük az értékeket.

B alteszt funkció

Elektronikus érmevizsgáló érme/kredit beállítása

A TEMP SCORE kijelzőn most "CnE" felirat látszik és mind a négy játékos kijelzőjén számok vannak. Ez abból adódik, hogy a MERKUR darts gépek négy csatornán fogadják az érmevizsgálóból érkező jeleket. Mindegyik játékos kijelzője egy-egy csatornát jelöl, így négyféle érmére lehet beprogramozni a gépet. Maga a beállítás ugyanúgy zajlik mint a mechanikus érmevizsgálóknál. Az alábbi táblázat összefoglalja, hogy mely célszeleteket kell használni:

1. csatorna: érme 1-es mező
kredit 11-es mező
2. csatorna: érme 2-es mező
kredit 12-es mező
3. csatorna: érme 3-as mező
kredit 13-es mező
4. csatorna: érme 4-es mező
kredit 14-es mező

C alteszt funkció

A számláló beállítása

Ennél a funkciónál a TEMP SCORE kijelzőn "Cnt" felirat olvasható. A lényeg a következő: A számláló egységeket számol, minden bedobott pénz egy egység. De mi van akkor, ha különböző értékű pénzre vannak beállítva az érmevizsgálók. Akkor kell ebben a funkcióban változtatni. Vegyünk egy példát: egy gépben van egy 10 Ft-osra és egy 20 Ft-osra kalibrált érmevizsgáló. Ebben az esetben egyforma pénzként (érmeként) kezelné a gép mindkettőt. Itt viszont beállíthatjuk úgy, hogy ha a 10 Ft-os az 1 egység akkor egy 20 Ft-ost két egységként fog számolni. A kijelzőkön lévő számok azt mutatják, hogy az adott helyen hány egységet számol a számláló.

A beállításához a következő célszeleteket használjuk:

P1.: bal oldali mechanikus érmevizsgáló	1-es mező
P2.: jobb oldali mechanikus érmevizsgáló	2-es mező
P3.: Elektromos érmevizsgáló, 1-es csatorna	3-as mező
P3.: Elektromos érmevizsgáló, 2-es csatorna	13-as mező
P4.: Elektromos érmevizsgáló, 3-as csatorna	4-es mező
P5.: Elektromos érmevizsgáló, 4-es csatorna	14-es mező

D, alteszt funkció

A játékarak beállítása

A "Cr" felirat olvasható a TEMP SCORE kijelzőn, jelezvén ezzel a lehetőséget, hogy átállítsuk a gépen levő játékok árait. Ezt nagyon egyszerű megtenni. Ki kell választani a változtatni kívánt játék gombját, ezután pedig az 1-es célszelet szimpla részével növelhetjük az értéket. Minden játék árát 1-9 kreditben állapíthatjuk meg.

E, alteszt funkció

Alternatív játékarak (Happy Hours)

Itt szintén játékarakat lehet meghatározni, mégpedig a Happy Hours árait. Lehetőség van a gépen arra, hogy meghatározott időnként eltérjenek az árak a megszokottól (általában a gyengébb forgalmú órákban olcsóbban lehet játszani). A beállítás módja teljesen azonos a D pontban leírtakkal. A funkció jelzése a TEMP SCORE kijelzőn: "HHI".

F, alteszt funkció

Napi bevétel számláló

Természetesen ez a legfontosabb funkció a gépen. Ide - a teszt módba való belépés után - a SOLO feliratú gomb ötszöri megnyomásával lehet eljutni, és ekkor a TEMP SCORE kijelzőjén a "Cr1" felirat olvasható. Az értékeket (kreditben) a játékosok kijelzőjén olvashatjuk le. Az egyes és a kettes pálya a bal oldali érmevizsgálót, míg a hármas és négyes pálya a jobb oldali érmevizsgáló napi bevételeit jelzi. A számláló lenullázható, mégpedig a következő módon. A gépnek alapállapotban kell lennie, kreditek nélkül. Ekkor a '01-es játékok gombját és a DOUBLE OUT gombot egyidejűleg benyomjuk és amíg nyomva tartjuk ezeket, megnyomjuk a teszt gombot.

G, alteszt funkció

Örökélet számláló

A TEMP SCORE kijelzőn az "LF1" felirat olvasható. Ez a számlálóállás azt mutatja, hogy a gép első üzembe helyezése óta hány kreditet játszottak rajta. Az állások végignézése ill. elhelyezkedésük megegyezik az F pontban leírtakkal. A lifetime számlálót - alapállapotban a MASTERS és teszt gombok megnyomásával lehet lenullázni. Ekkor azonban nem csak ez a funkció, hanem a napi bevétel számláló, a játék népszerűség és a SOLO népszerűség is nullára redukálódik.

H alteszt csoport

Játék népszerűség

A "PoP" felirat megjelenése után (TEMP SCORE kijelző) kezdhetjük az információgyűjtést. Ebben a csoportban a különböző játékok népszerűségét vizsgálhatjuk meg. A játéktípusok gombjait nyomogatva látjuk az értékeket a játékosok kijelzőjén.

I alteszt csoport

SOLO népszerűség

Teljesen megegyezik az előző funkcióval. Az apró különbség csak annyi, hogy itt a gép ellen játszott játékok népszerűségét vizsgálhatjuk.

J alteszt csoport

A játékosváltás késleltetésének beállítása

A TEMP SCORE kijelzőn "Set", az 1-es és 2-es játékosok kijelzőjén pedig a "dELAY" felirat olvasható, ha ide értünk. Az automata játékosváltó késleltetési idejét tudjuk beállítani, 2 - 8 mp-re. A gyári beállítás négy mp-re szól. Ezt az egyes célszelet szimpla részének megnyomásával tudjuk változtatni. Egy nyomásra két mp-et ugrik a kijelzőn lévő szám.

K alteszt csoport

A bonus sorsolás

TEMP SCORE kijelző: "bon" felirat. A gép minden egyes játék után véletlenszerűen kisorsol egy egyjegyű számot, amennyiben ez megegyezik bármelyik játékos végeredményével, akkor a gép szabadjátékot ad (ha több játékos végeredménye is stimmel, akkor több játékot ad). A TEAM gomb segítségével tudjuk ezt a funkciót kikapcsolni. Ezt a 4-es játékos kijelzőjén igazolja vissza a gép. A 2-es játékos kijelzőjén az addig megnyert bonus krediteket láthatjuk.

L alteszt csoport

Bemutató kredit

A TEMP SCORE kijelzőn "On", az 1., 2., játékos kijelzőjén "IdLe", és a 3., 4. játékos kijelzőjén pedig a "CRedit" felirat olvasható. Amennyiben be van kapcsolva ez a funkció, a gép - kb. 30 percenként (ha ez idő alatt nem játszanak rajta) - ad egy szabad kreditet, amelyet a kezelő a törlés gomb segítségével kitörölhet. A funkció ki- és bekapcsolása a TEAM gombbal történik.

M alteszt csoport

Szabadjátékok száma

Az 1-4. játékosok kijelzőjén az "In Freeplay" feliratot olvashatjuk, míg a 6. játékos kijelzőjén az addig szabadjátékon lejátszott játékok számát láthatjuk.

N alteszt csoport

Hi score - körszám beállítás

Az 1-4-es. játékos kijelzőjén "Hi - SCORE has" felirat, az 5. játékos kijelzőjén körök száma látható amit az egyes célszelet szimpla részének megnyomásával változtathatunk 7 és 10 között. A gyári, beállítás 7 kör.

O alteszt csoport

Dátum

Az aktuális dátumot mutatja a gép ebben a funkcióban. A beállítást a '01-es, a pub game és a shanghai gombokkal kezdhetjük meg. Ezekkel kijelöljük a beállítandó adatot és a double in, double out gombokkal változtathatunk az értékeken.

P alteszt csoport

Óra

A pontos idő beállítását a dátuméhoz hasonlóan tehetjük meg.

R alteszt csoport

Happy Hour

Ez a funkció a félárú játékok automata időkapcsolására szolgál. Tehát amennyiben beállítjuk ezt a módot pl.: 17.00-18.30 - ra, akkor a gép automatikusan be- ill. kikapcsolja a félárú beállítást. A gépen 7 fajta beállításra van lehetőség, még pedig a következő módon: a bekapcsolás időpontját a '01-es játékok és a pub game gombokkal, míg a kikapcsolását a shanghai és a hi score gombokkal változtathatjuk meg. Az különböző időpontokat a team gombbal változtathatjuk meg.

S alteszt csoport

Sorszám

Erre a funkcióra abban az esetben lehet szüksége, ha esetleg több gépe van. Ezzel a beállítható sorszámmal tudja azonosítani a gépeit.

Teszt funkciók

Most, hogy végeztünk az alteszt csoportokkal nézzük végig a különböző tesztmódokat (lásd. fent). Az első 10 teszt csoport a lámpák, LED-ek ellenőrzésére szolgál. Mind a tíznél felsoroljuk, hogy melyeknek kell kigyulladnia.

Teszt 01.

- 1-es szám az összes kijelzőn
- 1. játékos lámpája
- a zöld jelzés a céltábla alatt
- 1. játékos lámpája cricket
- 1. játékos LED-jei cricket
- 20-as lámpa, cricket

Teszt 02.

- 2-es szám az összes kijelzőn
- 2. játékos lámpája
- napocska a céltábla alatt
- 2. játékos lámpája cricket
- 2. játékos LED-jei cricket
- 19-es lámpa, cricket

Teszt 03.

- 3-as szám az összes kijelzőn
- 3. játékos lámpája
- tilos jelzés a céltábla alatt
- 3. játékos lámpája cricket
- 3. játékos LED-jei cricket
- 18-as lámpa, cricket

Teszt 04.

- 4-es szám az összes kijelzőn
- 4. játékos lámpája
- "INSERT COIN" jelzés (rajz) a céltábla alatt
- 4. játékos lámpája cricket
- 4. játékos LED-jei cricket
- 17-es lámpa, cricket

Teszt 05.

- 5-ös szám az összes kijelzőn
- első nyíl a TEMP SCORE kijelző alatt
- első oszlopok az összes cricket LED-ek közül
- 16-os lámpa, cricket

Teszt 06.

- 6-os szám az összes kijelzőn
- második nyíl
- második oszlopok az összes cricket LED-ek közül
- 15-ös lámpa, cricket

Teszt 07.

- 7-es szám az összes kijelzőn
- harmadik nyíl
- harmadik oszlopok az összes cricket LED-ek közül
- Bull felirat, cricket

Teszt 08.

- 8-as szám az összes kijelzőn
- az összes játék lámpa a kezelőlapon
- játékosváltó lámpa a kezelőlapon

Teszt 09.

- 9-es szám az összes kijelzőn
- az összes játékvariáció lámpa a kezelőlapon
- Solo lámpa

Teszt 10.

- 0 az összes kijelzőn

Teszt 11.- céltábla ellenőrzés

A TEMP SCORE kijelzőn 11-es szám, a 3., 4. játékos kijelzőjén "TARGET" felirat olvasható. Ha megnyomunk egy célszeletet az értéke a 2. játékos kijelzőjén meg fog jelenni. A célszelet megnyomásával egy időben hangjelzéssel veszi tudomásul a gép az információt.

Teszt 12.- gomb/lámpa ellenőrzés

A TEMP SCORE kijelzőn "BUTTON TEST" felirat látható. A gépen levő összes gomb, megnyomásakor felvillan és hangjelzést ad.

FONTOS!

A játékosváltó gomb a tesztmódon kívül is - minden egyes rányomáskor - felvillan és hangjelzést is ad.

Teszt 13.- elhibázott nyilak érzékelése/automata játékosváltó ellenőrzés

Ebben a teszt funkcióban a kijelzők a következőt mutatják: A temp score kijelző 13-at, az 1. játékos kijelzője " tap" feliratot, a 3. játékos kijelzője "A.P.C." feliratot, a 4. játékos kijelzője pedig a beállítástól függően -hi vagy -lo feliratot. Amennyiben ez a funkció ki van kapcsolva - dip switch állás - akkor a TEMP SCORE kijelzőn Nu felirat olvasható. Amennyiben a gép érzékeli a céltáblát eltévesztett nyilakat, úgy a '01-es játékok gombja ill. az 1. játékos lámpája felvillan. Az automata játékosváltó működését ugyanezen az elven a pub game gomb ill. a 2. játékos lámpája jelzi.

Megjegyzés: Az ultrahangos érzékelőt (automata játékosváltó) ki lehet kapcsolni arra az időre amíg a játékosok dobnak. Ekkor a mikrofon rendszer 100%-osan működik. A 4. játékos kijelzőjén a -hi felirat olvasható. Ha az ultrahangos érzékelő ON állásban - tehát bekapcsolva - van akkor a 4. játékos kijelzőjén -lo felirat látható. Ez azt jelenti, hogy a célt tévesztett nyilak érzékelője nem működik, ha az ultrahangos érzékelő útjában áll valami. Ez a funkció feljogosítja a játékosokat arra, hogy a dobási idő alatt belépjenek az érzékelő terébe és anélkül, hogy a mikrofon rendszer azt érzékelné megszüntessék az esetleges hibákat - pl. ha egy célszelet beragad. A TEAM gomb megnyomásával tudunk választani a két lehetőség közül.

Teszt 14.- DIP SWITCH állás ellenőrzése

A TEMP SCORE kijelzőn dip felirat olvasható. A kapcsoló állását függőleges vonalak teszik láthatóvá. Az egyes kapcsolótábla az 1., 2. játékos, míg a kettes tábla a 3., 4. játékos kijelzőjéről olvasható le. Ha a függőleges vonal a kijelző felső részén helyezkedik el, akkor a kapcsoló ON állásban van. Értelemszerűen az alsó pozíció OFF állást jelöl. A DIP SWITCH állás csatolva, külön lapon.

Teszt 15.- Programszám kijelző

Ebben a funkcióban a gép arról értesít, hogy milyen program van benne. A TEMP SCORE kijelzőn a pro felirat, az 1. játékos kijelzőjén a programváltozat száma, a 2. játékos kijelzőjén az ellenőrzési szint száma, a 3., 4. játékos kijelzőjén pedig maga a programszám látható.

Teszt 16.- érmevizsgáló ellenőrzés

Ebben a módban ellenőrizhetjük az érmevizsgálókat anélkül, hogy kreditet raknánk bele, ezzel megváltoztatva a számláló állását. Amennyiben az érmevizsgáló működik (elfogadja a bedobott érmét) a gép hangjelzést ad és kiírja annak számát.

FACTORY DIP SWITCH SETTINGS PROGRAM 4978-01

DIP SWITCH #1

CRICKET - NORMAL GAME

NO STATS DISPLAYED IN WIN MODE

MISSED DART DETECTOR/
AUTOMATIC PLAYER CHANGE INACTIVE

SOLID BULLSEYE IN ALL CRICKET
GAMES

SOLID CRICKET BULLSEYE 25 POINTS

SOLID BULLSEYE ALL GAMES BUT
CRICKET

SOLID BULLSEYE NOT VALID FOR '01
DOUBLE IN/DOUBLE OUT

TARGET ALARM OFF

OFF ON

	OFF	ON	
1	•		INCREASE CRICKET COST BY 1 CREDIT, ADD 10 ROUNDS
2		•	STATS DISPLAYED IN WIN MODE
3		•	MISSED DART DETECTOR/ AUTOMATIC PLAYER CHANGE ACTIVE
4		•	SPLIT BULLSEYE IN ALL CRICKET GAMES
5	•		SOLID CRICKET BULLSEYE 50 POINTS
6		•	SPLIT BULLSEYE ALL GAMES BUT CRICKET
7		•	SOLID BULLSEYE VALID FOR '01 DOUBLE IN/DOUBLE OUT
8		•	TARGET ALARM OFF

DIP SWITCH #2

SET FOR FIXED OVERHEAD DISPLAY

BONUS MATCH FEATURE DISABLED

IDLE MODE PROMOTIONAL CREDIT
(FREE PLAY) DISABLED

TEAM GAME COSTS ARE DEFAULTED

SOLO CHALLENGER® NO EXTRA
CREDIT

FROZEN PLAYER GOING OUT -
OPPOSING TEAM WINS (NDA RULES)

TEAM CRICKET - EITHER PLAYER
CLOSES TO WIN

OFF ON

	OFF	ON	
1		•	SET FOR VARIABLE OVERHEAD DISPLAY
2			
3		•	BONUS MATCH FEATURE ENABLED
4		•	IDLE MODE PROMOTIONAL CREDIT (FREE PLAY) ENABLED
5		•	TEAM 301 AND 501 GAMES COST 1 CREDIT PER PLAYER
6	•		SOLO CHALLENGER® ADDS 1 CREDIT
7		•	FROZEN PLAYER GOING OUT - TEAM BUSTS, PLAYER LOSES 1 TURN (EUROPEAN RULES)
8		•	TEAM CRICKET - BOTH PLAYERS CLOSE TO WIN

Fekétv +5V

Zöld ⊥

Zöld ⊥

Sárga } +12
Fekete }