

OBSLUŽNÝ MANUÁL

KIMEXDARTS



ŠIPKOVÝ AUTOMAT

ÚVOD

KIMEXDARTS má následující funkce a možnosti:

- **snadná přeprava**
 - zadní kolečka
 - pístové zatahování
 - přesné nastavení výšky
 - **tichost chodu přístroje**
 - zdroj je uschován ve vnitru přístroje, větrání postranními průduchy
 - **kvalitní otřesové čidla**
 - prozkoušeno provozem
 - citlivost možno nastavit potenciometrem bez vstupu do menu nastavení
 - **ovládání hlasitosti pozvolné** (ne skokové)
 - **veškeré základní hry a variace her:**
 - 180,301,501,701
 - Hi-Score, Low-Score, Super-Score, Pub Game
 - Parchis
 - Super 100, Rouleta, Baseball
 - Solo: Hi-Score, 301
 - EQUAL
 - Scram, Shanghai
 - Split Score
 - Cricket
- Automatická změna hráče
- Automatický záznam nepřesných hodů

- Světelná signalizace
- Zvuková signalizace
- Nápis a hlasová komunikace v několika jazycích
- Snadno čitelný elektronický i mechanický počítač
- Jeden střed (bull) (2×50) nebo dvojitý (25-50)
- Zobrazování reklamy na displeji
- Vkládání kreditu klíčem, mincemi nebo různými typy žetonů
- Volné kredity
- Verze stojící
- 8 hráčů, 8x Cricket display
- Jednoduchá obsluha, snadná změna parametrů i ceny hry
- EQUAL-FAIR PLAY (stejné počítání bodů pro všechny) a PLAY OFF (dohrávka pro hráče se stejným počtem bodů)
- Snadný návrat do standardního (klasického) nastavení parametrů hry
- Atraktivní melodie

KIMEXDARTS je výsledkem mnoholetých zkušeností a vylepšování. Proto patří mezi nejlepší automaty tohoto typu produkované ve světě. Gratulujeme k výběru a děkujeme za prokázanou důvěru.

INSTALACE PŘÍSTROJE

Přístroj by měl být postaven na místě, kde hráče nebudou rušit lidé procházející přes pole hry. Startovní čára musí být umístěna ve vzdálenosti 244 cm od přístroje (ve většině zemí), v některých zemích 237 cm, a v USA 8 feet tj. 240 cm.

UPOZORNĚNÍ:

1. Žádáme neotvírat přístroj silou. Automat nemá části, které může opravovat nekvalifikovaná osoba, v případě poruchy vždy volat nejbližší servis.
2. Otvory na horní, boční i dolní části pláště slouží k větrání a chlazení přístroje. Aby automat správně fungoval, nesmí se tyto otvory zavírat.
3. Žádné kovové či jiné předměty se nesmí dostat přes otvory dovnitř přístroje. Mohly by se dostat do kontaktu s částmi přístroje, které jsou pod napětím a vyvolat zkrat.
4. Automat nesmí stát blízko zdroje tepla.
5. Přístroj musí být chráněn proti vlhkosti a kontaktu s vodou.
6. Doporučený výkon žárovek: 20W (max. 30W)

NAPĚTÍ SÍŤE: 90V - 260V

Napětí sítě: 90V-260V.

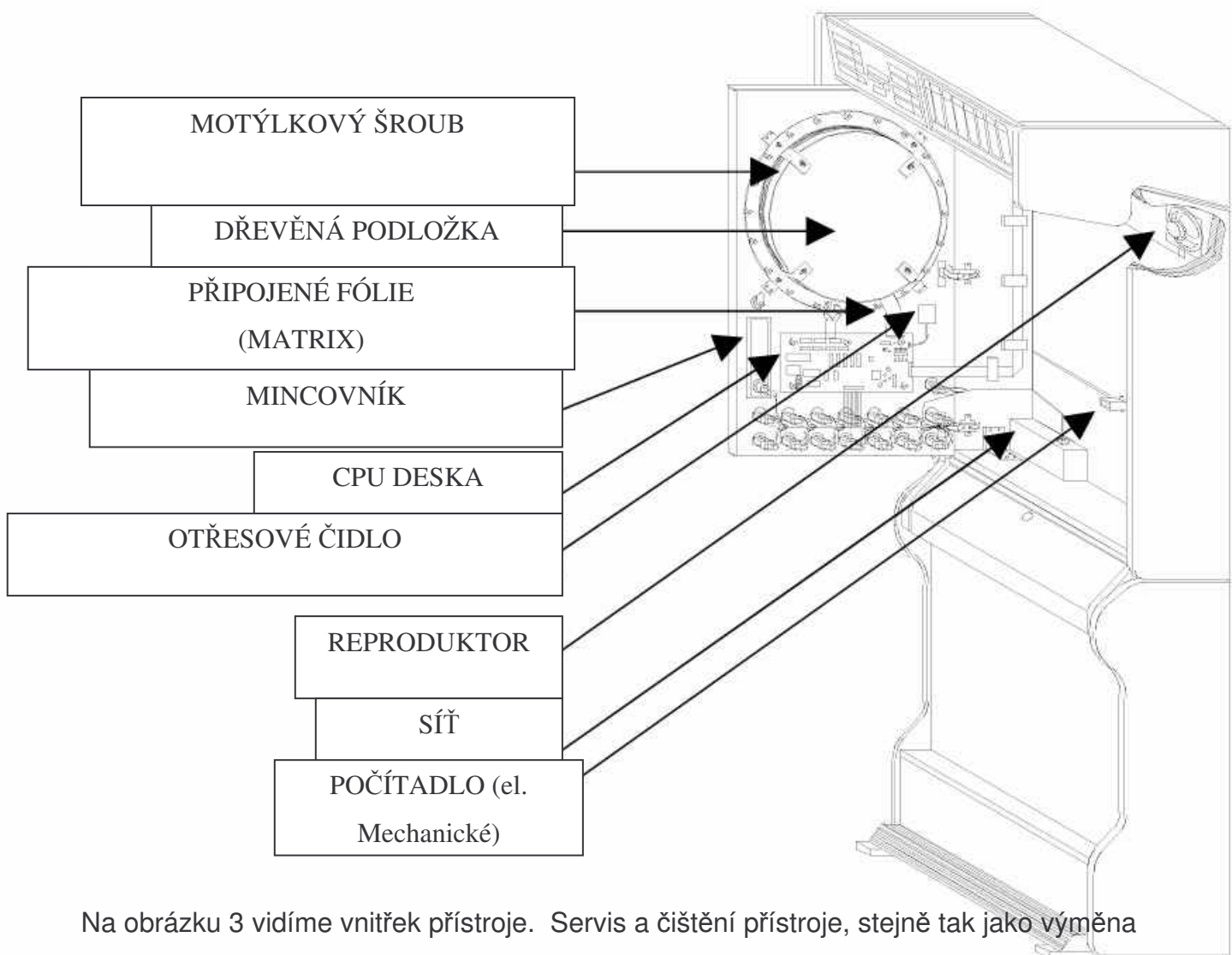
Maximální spotřeba: 100W.

Uvnitř přístroje, mimo usměrňovač, **není životu nebezpečného napětí!** Ve všech jednotkách (kromě usměrňovače) je napájecí napětí 5 V a 12 V.

POZOR!

Všechny přístroje KIMEXDARTS jsou vyrobeny s uzemněním, je proto nutné, aby síť byla rovněž uzemněna.

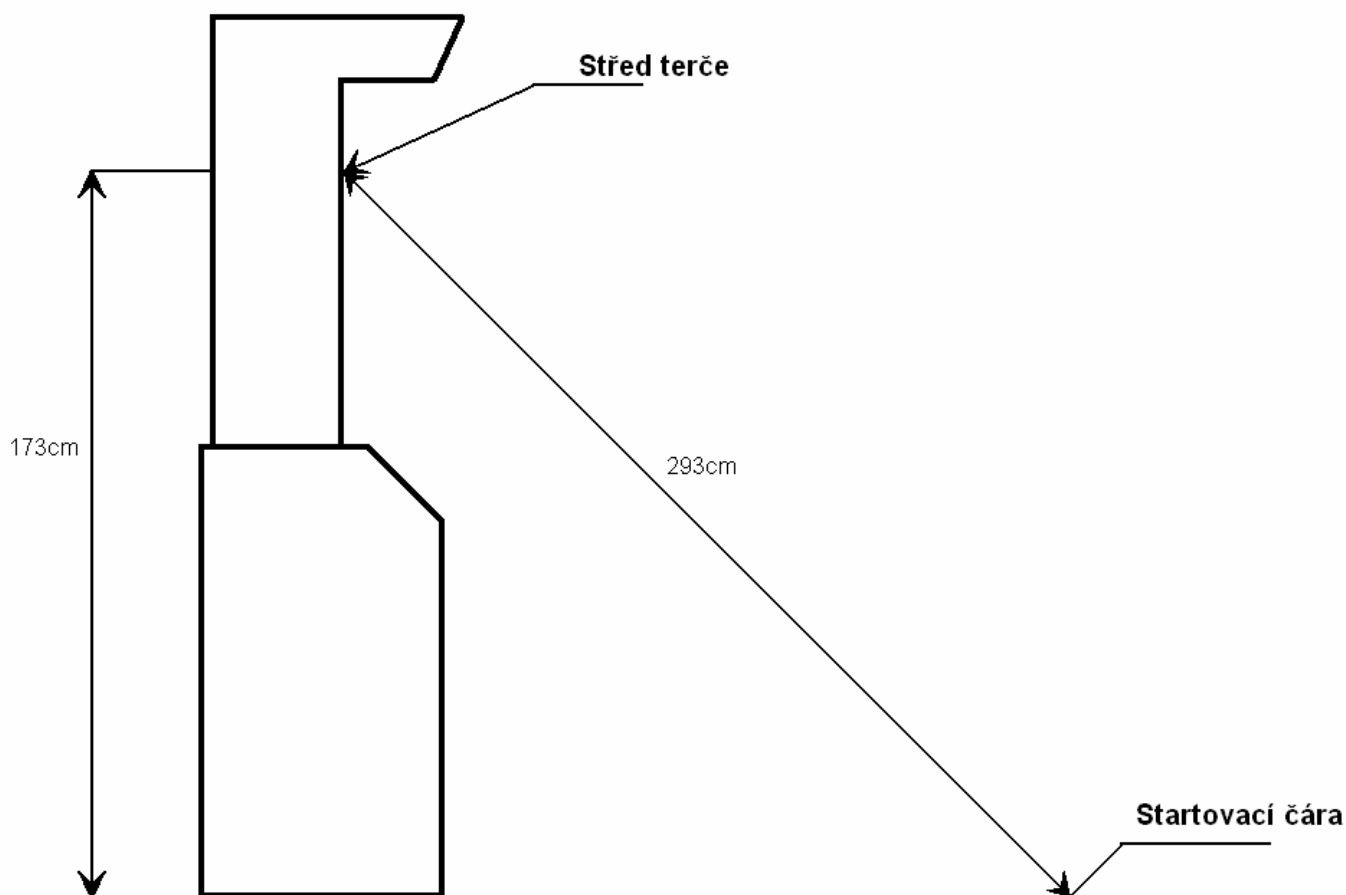
REVIZE A SERVIS



Na obrázku 3 vidíme vnitřek přístroje. Servis a čištění přístroje, stejně tak jako výměna některého z prvků elektroniky (CPU, displej, periferní jednotky) je velmi jednoduchá. Díky

rozdílnému tvaru a velikosti konektoru je omezeno nebezpečí chybného připojení kabelů na CPU desky.

Správné umístění přístroje



SERVIS TERČE

Po pár tisících her zlámané koncovky šipek částečně zaplní segmenty terče. Tehdy terč vyčistěte. Špičky, které v něm zůstaly vytáhněte kleštěmi. Zbylé vytáhněte z vnitřní strany po rozložení terče.

POZOR!

Neopatrné čištění může terč poškodit.

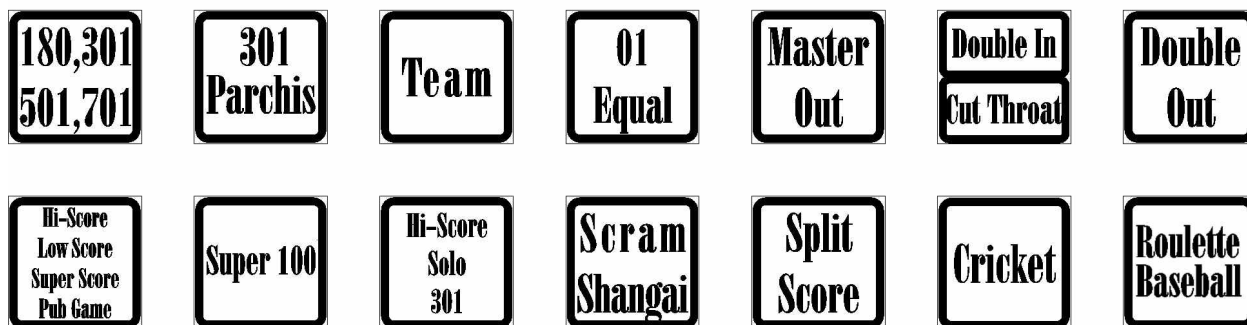
Pro bezpečné vyčištění terče je nutné důsledně dodržet pokyny popsány níže.

ČINNOSTI PŘI ROZKLÁDÁNÍ TERČE:

1. Vypnout přístroj, otevřít horní dveře a odpojit koncovku senzoru terče (matrix) od elektroniky (CPU deska), obrázek 3.
2. Odšroubovat 4 motýlkové šrouby (obr. 3) a vyjmout terč
3. Odmontovat 4 matice ze zadní strany terče a vyjmout dřevěnou podložku
4. Opatrně odšroubovat 2 vruty z oblasti senzorů, odebrat jej a odstranit ochrannou pryž, nacházející se pod ním
5. Odebrat zlámané špičky z vnitřní strany a poskládat části v opačném pořadí zpět
6. Po každém rozložení terče proveďte kontrolu správnosti fungování pole senzorů – test target.

TLAČÍTKA

Obrázek 4. Přehled tlačítek



Na obrázku 4 vidíme přehled tlačítek na dveřích přístroje. Když vložíme kredit, začnou tlačítka blikat. Tlačítka, které mají více funkcí, musíme pro změnu hry stisknout vícekrát, např. ve hře 501 musíme stisknout 3x. Pro jistotu je náš výběr napsaný na displeji. Když vybereme hru, blikají její varianty, které můžeme vybírat až do potvrzení vybrané hry, i když tlačítka přestaly blikat.

KIMEXDARTS - PRAVIDLA HRY

'01 GAMES

Hru začínáme se 180, 301, 501, 701 body na displeji. Po každém hodu se odečítají body, např. od 301 až do 0. První hráč, který dosáhne 0 bodů, je vítězem. Pokud hráč trefí více bodů než potřebuje do 0, vrací se výsledek do stavu před hodem, a hráč se o to pokouší znovu v dalším kole. Počet kol: při hře 180-5 kol, 301-10, 501-15, 701-20, každý hráč má tři hody v jednom kole.

Možnosti hry '01 GAMES

DOUBLE IN – hru začínáme trefou dvojitého pole nebo dvojitého středu

DOUBLE OUT – hru končíme trefou dvojitého pole nebo dvojitého středu

MASTER OUT – hru končíme trefou dvojitého nebo trojitého pole

TEAM – možno hrát v týmu dvou, tří nebo čtyř osob. Hráči 1, 3, 5, 7 hrají v týmu A, hráči 2, 4, 6, 8 hrají v týmu B. Tým, který první dosáhne 0 bodů, vyhrává.

EQUAL – program Fair Play, který umožňuje všem hráčům stejný počet kol (do konce hry)

301 PARCHIS

Hru začínáme od 0, končíme při dosažení 301 bodů. V případě překročení 301 bodů je odečten překročený počet bodů, např. hráč, který má 298 bodů a trefil 17 se vrací na 287 ($298+17=315$; překročení o 14; $301-14=287$). Pokud hráč dosáhne stejného počtu bodů jako jiný hráč, vynuluje ho a tento hráč začíná zase od 0. Počet kol: 10, každý hráč má tři hody v jednom kole.

Možnosti hry 301 PARCHIS

TEAM a EQUAL – viz '01 GAMES

HIGH SCORE

Hru začínáme od 0, hráč s vyšším výsledkem je vítěz. Počet kol: 7, tři hody v jednom kole.

LOW SCORE

Hru začínáme od 0, hráč s nejnižším výsledkem je vítěz. V případě trefení mimo terč, 50 trestných bodů. Počet kol: 7, tři hody v jednom kole.

SUPER SCORE

Pravidla hry jsou stejné jako High Score, jen se počítají pouze hody, kdy hráč trefí dvojitě nebo trojitě pole. Počet kol: 7, tři hody v jednom kole.

PUB GAME

Hru začínáme od 0. Hráč má tři hody v jednom kole. Na Cricket diodách se objeví číslo 10, které přechází do 0. Hodnota hodu se vypočítá vynásobením čísla na Cricket diodách. Čím hráč háže rychleji a přesněji, tím lepší má výsledek. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

SUPER 100

Hru začínáme 100 body pro každého hráče. Úkolem je trefit blikající pole ve shodě s pokyny na displeji. Pokud se hráč netrefí ve třech hodech, ale následující hráč ano, je hráč, který se netrefil automaticky vyloučen. Pokud trefíme pole protihráče, který není diskvalifikován, odebírání se mu 10 bodů, které se připisují házejícímu. Když hráč ztrácí body, rovněž je diskvalifikován. Na konci hry jsou všechny body přidány hráči s nejlepším výsledkem a ten je vítězem. Počet kol: 7,

tři hody v jednom kole.

SOLO HIGH SCORE

Pravidla hry jsou stejné jako High Score, rozdíl je v tom, že hraje 1 hráč. Ke konci hry se na displeji objeví Handicap Number, které určuje úroveň od 0 do 99. Počet kol: 10, tři hody v jednom kole.

SOLO 301

Pravidla hry jsou totožné se hrou 301, pouze s tím, že hraje 1 osoba. Ke konci hry se na displeji objeví Handicap Number, které určuje úroveň od 0 do 99. Počet kol: 10, tři hody v jednom kole.

SCRAM

Hraje se ve dvojicích 2, 4, 6, 8 hráčů. Každý hráč má 6 hodů (pouze první hráč v prvním kole má hody 3) a končí hru třemi hody (jen v posledním kole). První hráč začíná hru jako Stoper (3 hody) a uzavírá skóre druhému hráči. Druhý hráč začíná jako Scorer (3 hody) a sbírá body, poté je Stoperem (3 hody) a uzavírá skóre dalšímu hráči. Třetí zamyká čtvrtému a čtvrtý třetímu atd. až do osmého hráče. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Počet kol: 7, šest hodů v jednom kole.

SHANGAI

Hru začínáme od 0. Trefujeme pole od 1 do 20, na konci střed. Hráč nemůže trefit následující pole, dokud netrefí to předchozí. Hráč, který má nejvíce bodů vyhrává, s tím, že body se počítají stejně jako ve hře 101 Games. Ve hře Shangai je možné dosáhnout bezprostředního vítězství trefením jednoduchého, dvojitého a trojitého pole v jednom kole (např. zásah pole 3 v podvojném, pole 4 jednoduché a pole 5 v trojitě hodnotě). Počet kol: 7, tři hody v jednom kole.

CRICKET

Hru začínáme od 0. Hráč musí zasáhnout pole 15 – 20 a poté střed. Pole je uzavřeno, pokud ho trefíme 3x (trojitý zásah = 3 hody, dvojitý = 2 hody a jednoduchý = 1 hod). Trefením svých uzavřených polí sbíráme body, dokud zůstávají hráči, kteří nemají toto pole uzavřeno. První, kdo uzavře všechny pole, včetně středu a má největší skóre, vyhrává. Ostatním hráčům se počítají uzavřená pole (3x uzavřené pole 17 má hodnotu 51 bodů, 2x uzavřené 34 bodů) s konečným výsledkem na displeji. Pořadí ostatních zúčastněných ve hře záleží na počtu bodů. Počet kol 20, tři hody v jednom kole.

Možnosti hry CRICKET

CUT THROATH CRICKET – viz Cricket pouze s tím rozdílem, že trestné body obdrží hráči, kteří

neuzavřeli svá pole. Vítězem je ten, kdo uzavře všechny pole, včetně středu nebo má nejnižší skóre. Zbývajícím hráčům se počítají neuzavřená pole (3x neuzavřené pole 17 = 51 trestných bodů, 2x neuzavřené pole 17 = 34 trestných bodů) a trestné body ze hry. Zbývajcí hráči se řadí v závislosti na celkové výši trestných bodů.

TEAM – Tým A (hráči 1, 3, 5, 7) a tým B (2, 4, 6, 8 hráč), mohou hrát v týmech dvou, tří nebo čtyř osob. Aby tým mohl získat nebo dávat body (varianta Cut Throath) musí všichni jeho hráči uzavřít svá pole. Tým, který první uzavře pole i střed a má nejvyšší (ve verzi Cut Throath nejmenší) skóre bodů, je vítězem.

ROULETTE

Hru začínáme od 0. Na počátku přístroj vybere, které číslo musí všichni hráči zasáhnout v daném kole. Zásah do jednoduchého pole = 1 bod, zásah do dvojitého pole = 2 body, zásah do trojitého pole = 3 body. Zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Počet kol: 7, tři hody v jednom kole.

BASEBALL

Hru začínáme od 0. Trefujeme se do čísla pole daného kola, např. v prvním kole zasahujeme pole číslo 1, v druhém kole pole číslo 2, atd. Hráč s nejvyšším skóre vyhrává. Počet kol: 20, tři hody v jednom kole.

SPLIT SCORE

Hráči začínají se 40 body. V každém kole se zasahuje jiné pole, v následujícím pořadí: v prvním kole pole 15, ve druhém 16, ve třetím volně vybrané dvojité pole, ve čtvrtém 17, v pátém 18, v šestém volně vybrané trojité pole, v sedmém 19, v osmém 20 a v devátém střed. Vybrané pole je zapotřebí trefit nejméně jednou v kole, v opačném případě se výsledek krátí na polovinu. Hody se počítají jako ve hrách 01 (např. zásah trojitého pole 15 se počítá jako 45 bodů). Vyhrává hráč s nejlepším výsledkem. Počet kol: 9, tři hody v jednom kole.

Varianty SPLIT SCORE

QUADRO – viz Split Score, s tím rozdílem, že deváté kolo je předposlední a v desátém se trefuje čtyřnásobné pole. Počet kol: 10, tři hody v jednom kole.

Hry	Varianty
180	DOUBLE IN
301	DOUBLE OUT
501	MASTER OUT
701	QUADRO
	DOUBLE IN/DOUBLE OUT

	DOUBLE IN/TEAM DOUBLE IN/QUADRO DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE OUT/QUADRO DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/QUADRO D. IN/D. OUT/TEAM/QUADRO MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/QUADRO MASTER OUT/TEAM/QUADRO DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/EQUAL/QUADRO DOUBLE OUT/EQUAL/QUADRO D. IN/D. OUT/EQUAL/QUADRO MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/EQUAL/QUADRO DOUBLE IN/TEAM/EQUAL DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL D. IN/D. OUT/TEAM/EQUAL D. IN/D. OUT/TEAM/EQUAL/QUADRO MASTER OUT/TEAM/EQUAL MASTER OUT/TEAM/EQUAL
301 PARCHESSI	TEAM EQUAL QUADRO TEAM/EQUAL TEAM/QUADRO TEAM/EQUAL/QUADRO
HI SCORE	QUADRO
LOW SCORE	QUADRO
SUPER SCORE	QUADRO
PUB GAME	QUADRO
SUPER 100	-
SOLO HI SCORE	QUADRO
SOLO 301	QUADRO
SCRAM	QUADRO
SHANGHAI	-
CRICKET	CUT-THROAT TEAM QUADRO CUT-THROAT/TEAM CUT-THROAT/QUADRO CUT-THROAT/TEAM/QUADRO
ROULETTE	QUADRO
BASEBALL	QUADRO
SPLIT SCORE	QUADRO

ZMĚNA POŘADÍ

V případě, že si hráč přeje změnit pořadí, stiskne tlačítko "Players" po dobu 3 sekund.

ZRUŠENÍ HRY

V případě, že se hráč rozhodne předčasně ukončit hru, je potřeba stisknout souběžně tyto dvě tlačítka po dobu 3 sekund.



MIKROSPÍNAČ

Na desce CPU v dolním, levém rohu se nachází 8 mikrospínačů. Slouží ke vstupu do menu (test, nastavení parametrů ...) a mají dvě pozice: ON a OFF. V pozici ON je mikrospínač zapnutý, v pozici OFF vypnutý. Ke vstupu do menu vypněte přístroj, přepněte spínač do pozice ON (tj. zvolte jednu možnost z nabídky) a zapněte přístroj.

1. Test
2. Výběr hodnoty středu (bull)
3. Výběr hudebních motivů
4. Hlavní účetnictví
5. Pomocné účetnictví
6. Vnější odečet
7. Zahájení E-prom
8. Nastavení parametrů

1. TEST

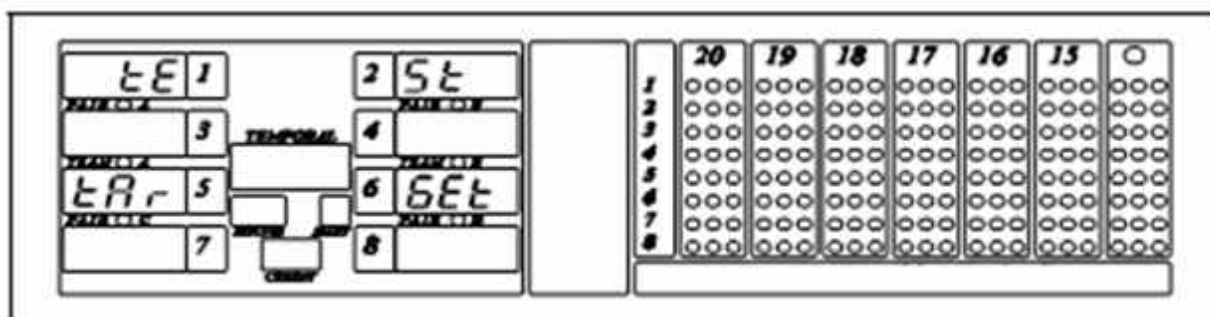
V testu můžeme kontrolovat správnost fungování celého přístroje v každé jeho části. Po vstupu do testu (mikrospínač č. 1 v pozici ON, přístroj vypnout a zapnout) se na displeji objeví nápis "test target" a tlačítka Player, Hi-Score, Scram i Double Out začnou blikat. Těmito tlačítky se pohybujeme v menu testu. Tlačítko Double Out slouží k potvrzení vybrané položky a možnosti její změny. Hi-Score pro pohyb vpřed, Scram pro pohyb vzad. Pouze v "test light" slouží k pohybu tlačítko „Player“.

Nabídka testů:

- a) test target – test terče
- b) test light – test světla
- c) test button – test tlačítek
- d) test infra – test čidla IR
- e) test tup – test čidla nepřesných hodů
- f) test credit – test kreditů

a) test target – test terče

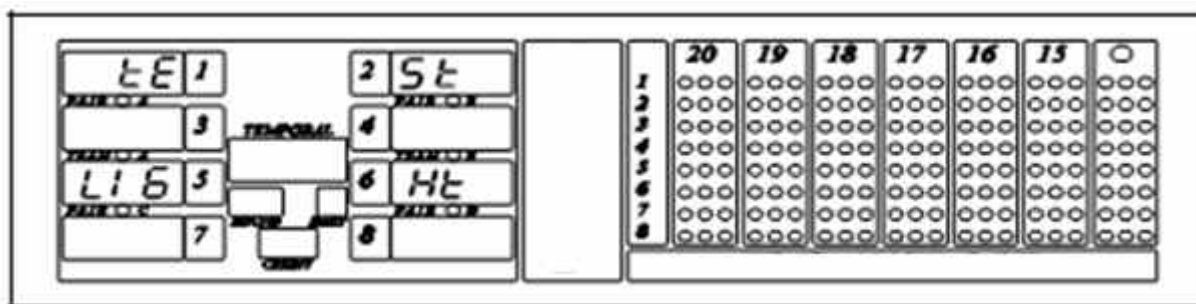
Obr. 1



Při vstupu do testu se na displeji objeví „**test target**“. Abychom zkontrolovali terč, musíme stisknout tlačítko Double Out. Dále zde můžeme zkontrolovat stav všech částí terče včetně senzorů (matrix). Terč zkontrolujeme stiskem jednotlivých částí terče. Čísla 1, 2, 3 ukazují, zda jsme trefili pole jednoduché, dvojité či trojitě – přesný výsledek vidíme na displeji „dart display“. Pro ukončení stiskneme Double Out.

b) test light – test osvětlení

Obr. 2



Stisknutím Hi Score se dostáváme vpřed, dokud se na displeji neobjeví „**test light**“, tehdy stiskneme Double Out. Nyní můžeme otestovat chod všech diod a žárovek v přístroji.

Pohybujeme se zde pomocí tlačítek Players, Hi Score a Scram.

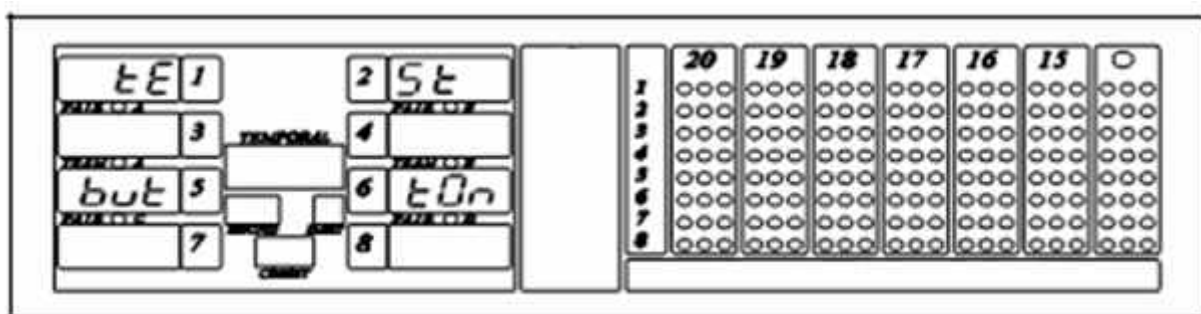
Způsoby testování:

- testování diod a žárovek v okolí terče, jedna po druhé
- testování vertikálních linií na displeji
- testování částí displeje
- testování jednotlivých linií segmentů
- kontroluje se celá světelná signalizace (s výjimkou tlačítek)
- testování žárovek tlačítek

Až budete hotovi s testováním, stiskněte tlačítko Double Out pro odchod z menu.

c) test button – test tlačítek

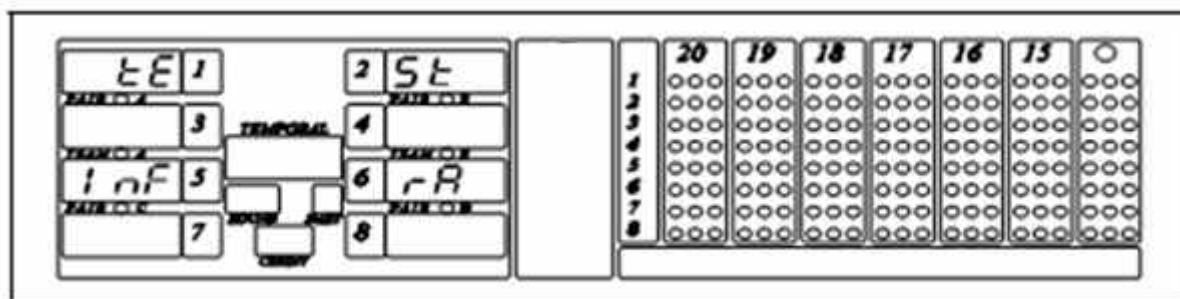
Obr. 3



Stisknutím Hi Score se pohybujeme vpřed a když se na displeji objeví „**test button**“ stiskneme „Double Out“ a vejdem do příslušné pozice v menu (všechna tlačítka začnou blikat). V tomto testu tlačítka ztrácejí své funkce pohybu, kromě tlačítka „Players“, které slouží k ukončení pozice v testu. V případě stisknutí kterékoliv tlačítka, kromě „Players“, se na displeji objeví název tlačítka, které se zároveň aktivuje. Tlačítkem „Players“ se dostaneme z dané pozice testu.

d) test infra - test čidla IR (infračervené záření)

Obr. 4

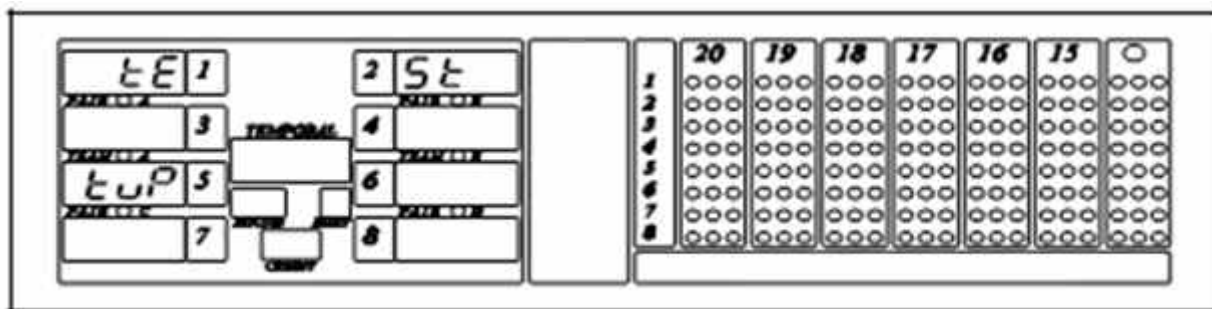


Tlačítkem „Hi Score“ se pohybujeme vpřed a až se na displeji objeví „**test infra**“ stiskneme „Double out“ a zapne se čidlo IR, rovněž se aktivuje zvukový signál (svítí Fault). Čidlo nemusí

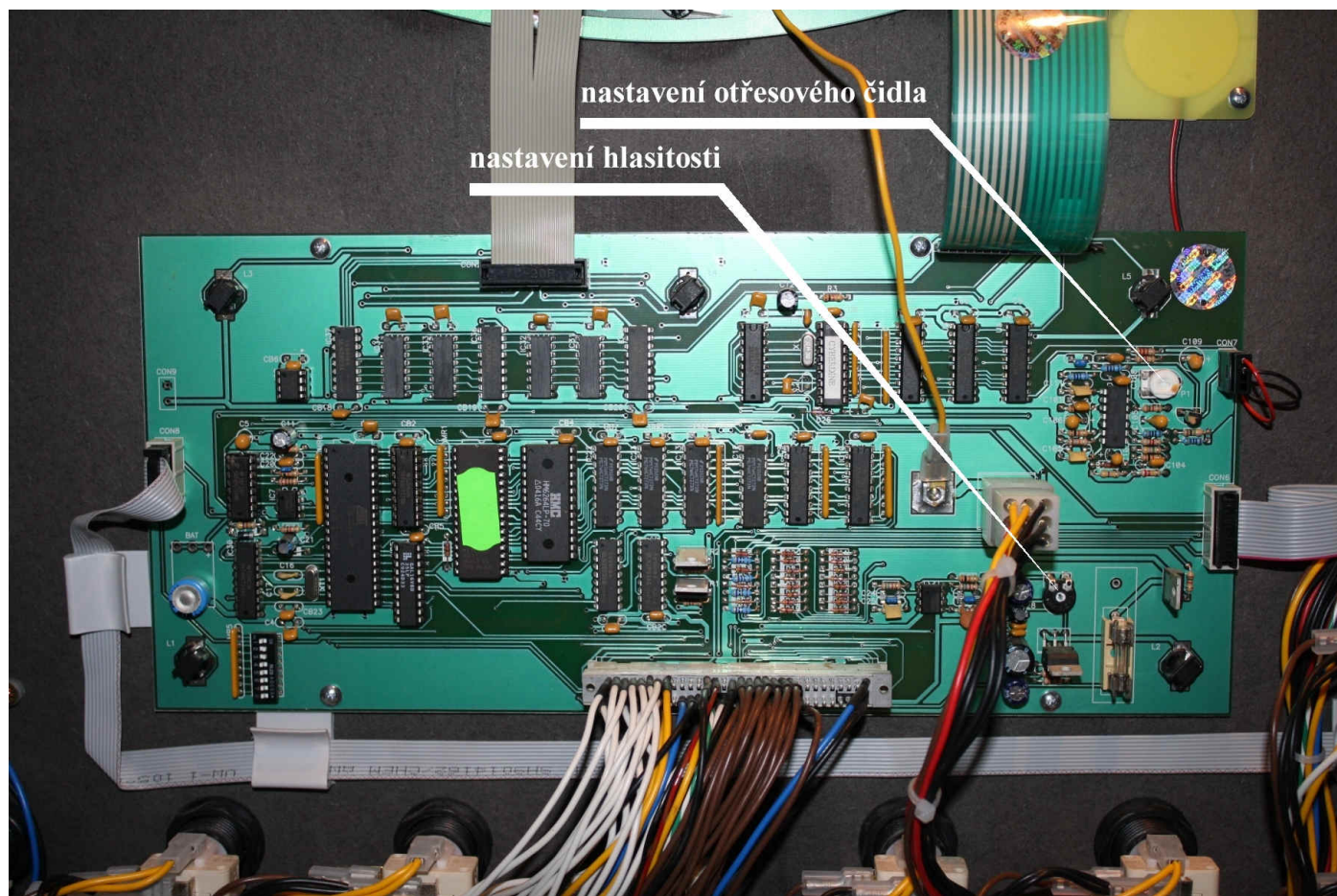
fungovat správně z vnějších důvodů jako např. příliš světlý strop nebo podlaha. Tyto příčiny se musí odstranit. Je-li signál stálý znamená, že čidlo je silné. Pokud se čidlo nezapne v rámci černého pole kolem terče, tehdy je slabé a musí se zesílit kroucením potenciometrem ve směru hodinových ručiček. Tlačítkem „Double out“ vyjdeme z testovací pozice.

e) test tup – test čidla špatných hodů (otřesové čidlo)

obr. 5



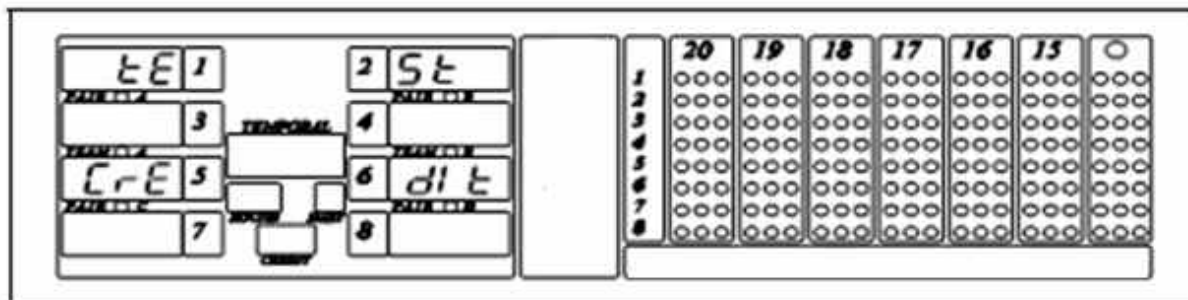
Tlačítkem „Hi Score“ přejdeme vpřed a až se na displeji objeví „test tup“, stiskneme „Double Out“. Při hodu do černého pole kolem terče, uslyšíte krátký zvukový signál a zasvítí „Fault“, což znamená, že se zapnulo čidlo špatných hodů. Citlivost zvukového čidla regulujeme



potenciometrem (P1), který najdeme v levém horním rohu CP desky. Citlivost čidla zvyšujeme otáčením ve směru hodinových ručiček. Tlačítkem „Double Out“ vyjdeme z testovací pozice.

f) test credit – test kreditů

obr. 6



Tlačítkem „Hi Score“ přejdeme vpřed a až se na displeji objeví „**test credit**“, stiskneme „Double Out“. Když aktivujeme kredit klíčem nebo vhodíme minci nebo žeton, uslyšíme krátký zvukový signál a rozsvítí se „Fault“, což znamená, že zařízení funguje správně. **Během testu přístroj neregistruje kredity na počítadle ani v účetnictví.**

Test ukončíme přepnutím mikrospínače č. 1 do pozice OFF.

1. Střed (bull)

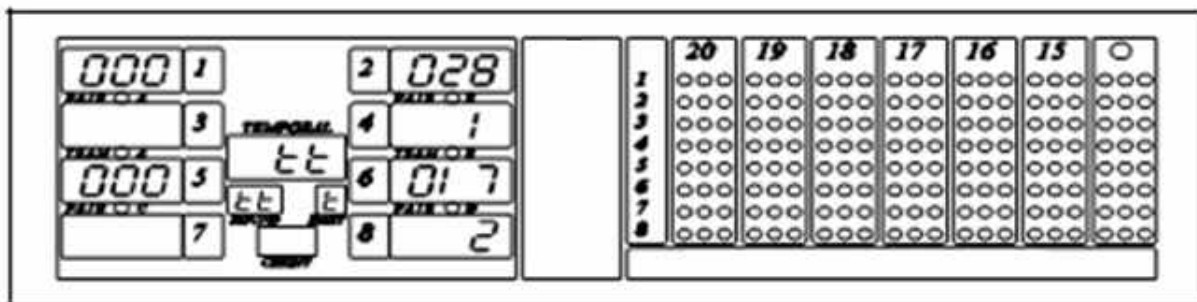
Když mikrospínač č.2 je v pozici ON, vnější pole středu se počítá za 25 bodů, vnitřní za 50 bodů. Když je mikrospínač v pozici OFF, jsou oba středy za 50 bodů. Když si vybereme jednu z možností, přístroj vypneme a zapneme, aby si zapamatoval naši volbu.

2. ATTRACT –Hudební motiv

Když je mikrospínač č. 3 v pozici ON, je zapnuta melodie, která upoutává pozornost hostů. Melodie se zapíná po určité době, kdy se na přístroji nehraje. Když je mikrospínač č. 3 v poloze OFF, funkce Attract je vypnuta. Až si vybereme jednu z možností, přístroj vypneme a znovu zapneme, aby si zapamatoval naši volbu.

3. Hlavní účetnictví (nemazatelné)

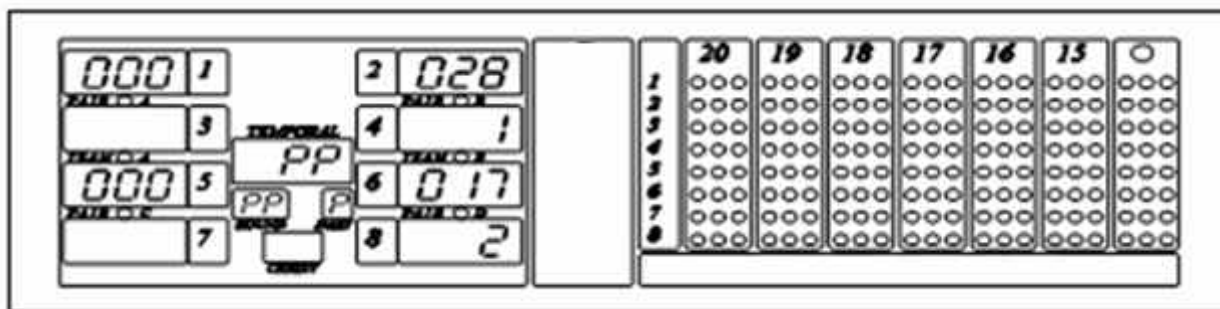
obr. 7



Když mikrospínač č. 4 je v poloze ON, vypneme a zapneme přístroj, na displeji budeme mít vypsané množství prodaných kreditů. Elektronické účetnictví je bezpečným systémem podvojného rozdělení příjmu. Informace o částkách prodaných her není možné vymazat a zůstávají napořád. Na prvním i druhém displeji se nachází šesticiferné elektronické počítadlo, na kterém jsou zobrazeny kredity zapnuté vstupem č. 1 (klíčem), na pátém a šestém zobrazení jsou vhozené kredity. Z hlavního účetnictví vyjdeme přepnutím mikrospínač č. 4 do polohy OFF.

4. Pomocné účetnictví (mazatelné)

obr. 8



Když je mikrospínač č. 5 v poloze ON, přístroj vypneme a zapneme. Na displeji se objeví sestava výpisu počtu prodaných kreditů. Na prvním i druhém displeji nám šesticiferné počítadlo ukáže kredity zapnuté klíčem, na pátém a šestém kredity zaplacené a zaznamenané přes elektronický vhod. Pomocné účetnictví nám pomáhá při sčítání kreditů. Je možné jej vymazat přidržetím tlačítka „Quadro“ po dobu 5 sekund. Z pomocného účetnictví odejdeme přepnutím mikrospínače do polohy OFF. Účetnictví může být odčítáno bez otevření přístroje, a to přepnutím mikrospínače č. 5 do polohy ON, jestliže je zapnuta funkce „vnějšího odečtu“ (mikrospínač č. 6 v poloze ON). Popis v bodě 6.

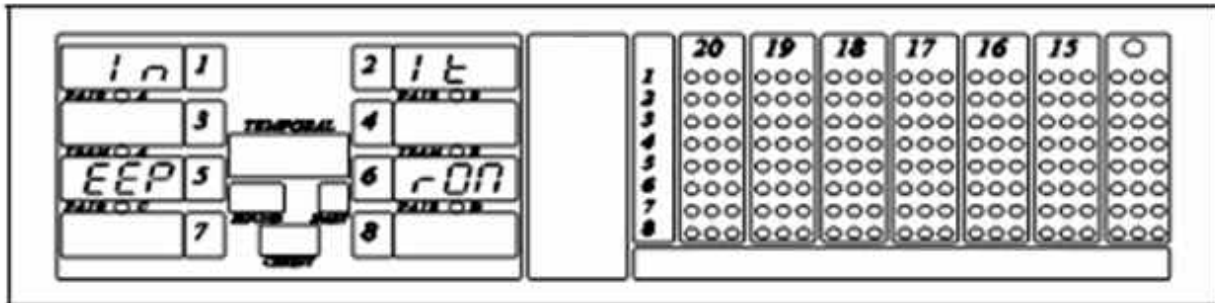
5. Vnější náhled do účetnictví

Funkci „vnějšího odečtu“ aktivujeme přepnutím mikrospínače č. 6 do polohy ON. Abychom přečetli účetnictví, aniž bychom otevřeli přístroj, musíme přístroj vypnout, stisknout klíč EQUAL a znovu zapnout. Na displeji se objeví množství prodaných kreditů. V této situaci není možné

vymazat prodané kredity. Když klíč pustíme, přístroj se automaticky vrátí do demo mode nebo do další hry (pokud je vložený kredit).

6. Zahájení E-EPROMU

obr.9



Zahájení E-epromu a RAM-u je možné, když se mikrospínač č. 7 nachází v poloze ON. Tato funkce slouží k obnově všech nastavení z výroby. Jsou popsány v bodě 8, tab. 1. Tuto funkci používáme v případech změny parametrů kvůli neodbornému provozu.

Postup:

- přepnout mikrospínač č. 7 do polohy ON
- vypnout a zapnout přístroj
- stisknout Quadro a přidržet asi 3 sekundy (po 5 sekundách uslyšíme krátký zvukový signál)
- vrátit mikrospínač č. 7 do polohy OFF, když je přístroj zapnutý

Přístroj má znovu tovární parametry.

Zahájení E-epromu nevymaže hlavní účetnictví, pouze počet zaplacených a nevyužitých kredit

7. Nastavení parametrů

Můžeme nastavit různé hodnoty a možnosti spojené s cenou kreditu, délkou hry, výhrami atd. Když přepneme mikrospínač č. 8 do polohy ON, můžeme nastavit parametry, jak je popsáno níže. V tabulce máme tovární parametry, které jsou nastaveny automaticky při instalaci E-epromu (bod 7).

Tabulka 1

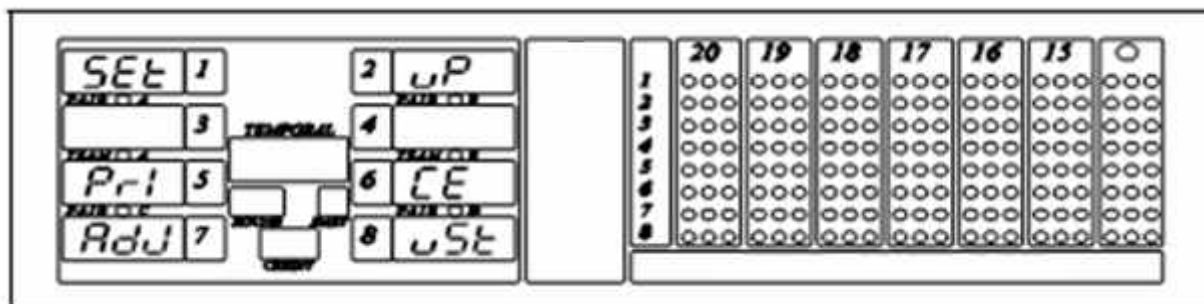
1.	PRICE ADJUST	viz tabulka 2
2.	ROUND ADJUST	
	-Hi, low, super score	07
	-Cricket	20
	-180, 301, 501, 701, solo, roul., ...	01
3.	INFRARED	01
4.	LOTTERY	01

5.	ACCEPTOR	04
6.	TIME LIMIT	00
7.	IN 1 PULSE	01
8.	IN 2 PULSE	01
9.	RETURN DART	01
10.	CREDIT IN 1	01
11.	CREDIT IN 2	01
12.	PLAY OFF	01
13.	PUBLICITY	SPORT

V tomto menu se pohybujeme jako v testu, pomocí tlačítek Player, Hi Score, Scram a Double Out. Tlačítko Double Out slouží k otevření příslušné nabídky, zavření a potvrzení nového výběru. Tlačítko Hi Score je určeno k pohybu vpřed a k navýšení hodnoty, Scram k pohybu vzad a snížení hodnoty položek. Pouze v položce „price adjust“ (nastavení hodnoty ceny kreditu) a „round adjust“ slouží k pohybu tlačítko Player a tlačítka Hi Score a Scram měníme hodnoty.

8.1. PRICE ADJUST- cena hry

Obr. 10



Když přepneme mikrospínač č. 8 do polohy ON, vypneme a zapneme přístroj, na horním displeji se objeví nápis „price adjust“. Stisknutím tlačítka Double Out otevíráme podmenu, v němž se pohybujeme (měníme hry) tlačítkem Players a tlačítka Hi Score a Scram měníme ceny hry. Výběr ceny hry potvrdíme tlačítkem Double Out a zamkneme podmenu stejným tlačítkem. V tabulce 2. máme původní (tovární) nastavení cen her.

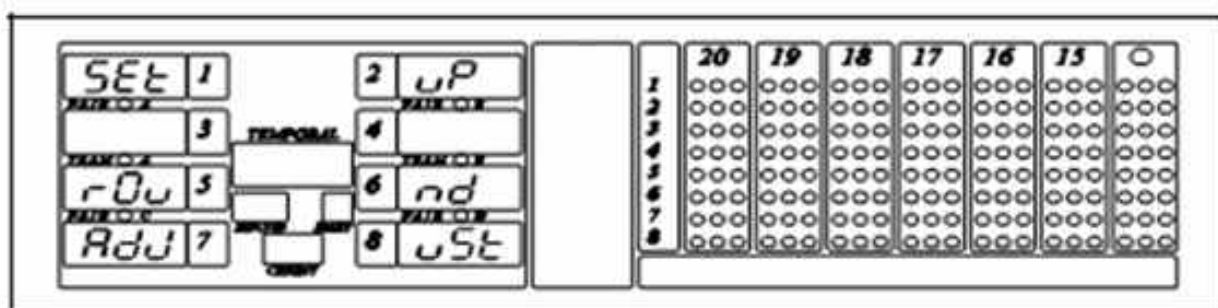
Tabulka 2

Hra	Cena	Hra	Cena
HI - SCORE	1	180	c 1/2
LO - SCORE	1	180 IN	c 1/2
SUP - SCORE	1	180 OUT	c 1/2
SCRAM	2	180 IN OUT	c 1/2
SHANGAI	1	180 MASTER	c 1/2
RULETTE	1	501	2
PUB	c 1/2	501 IN	2

SUPER 100	1	501 OUT	2
SOLO HI-SCORE	1	501 IN OUT	2
SOLO 301	1	501 MASTER	2
BASEBALL	1	701	3
PARCHESSI	1	701 IN	3
301	1	701 OUT	3
301 IN	1	701 IN OUT	3
301 OUT	1	701 MASTER	3
301 IN OUT	1	CRICKET	2
301 MASTER	1	CUT THROATH	2
SPLIT SCORE	1		

8.2. ROUND ADJUST –nastavení kol

Obr. 11



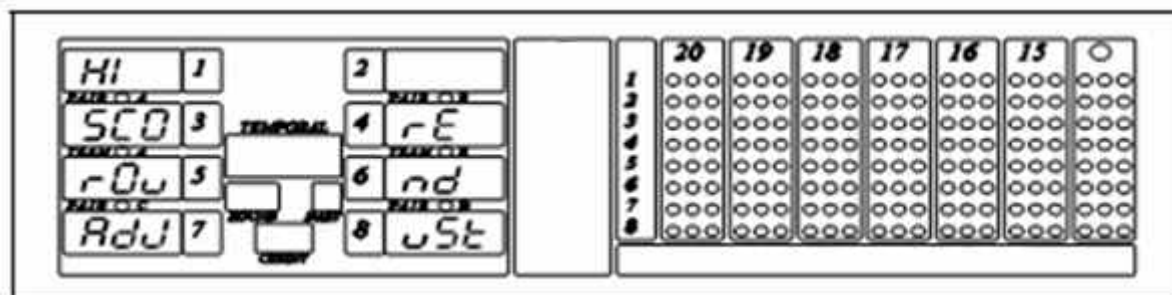
Stiskem Hi Score přejdeme vpřed dokud se na displeji neobjeví „round adjust“. Stiskem Double Out potvrdíme výběr a otevřeme podmenu, v němž se pohybujeme tlačítkem Players (měníme hry) a Hi Score měníme počet pořadí. Stiskem Double Out potvrdíme nový výběr a zamkneme podmenu.

Máme tři položky v podmenu:

- Hi Score
- Cricket
- 301, 501, 701

Hi Score

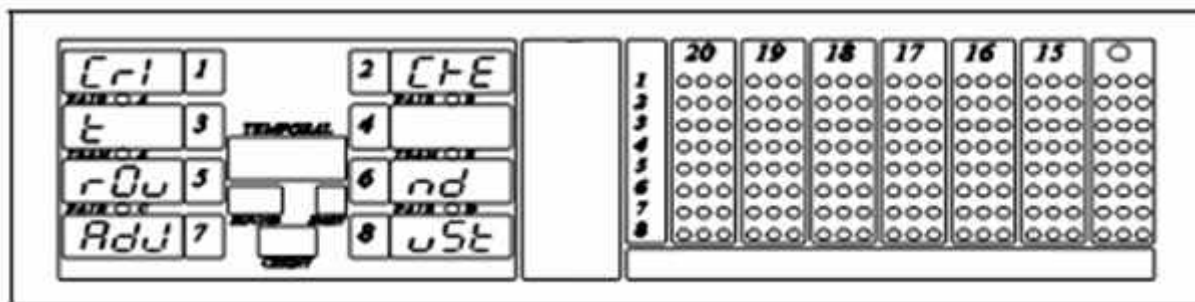
obr. 12



Hru Hi Score vybíráme tlačítkem Players. Můžeme stanovit horní hranici kol her: Hi Score, Low Score a Super Score. Tlačítka Hi Score a Scram měníme maximální počet kol od 7 do 10. Horní hranice kol, můžeme vidět v poli TEMPORAL na displeji. Výběr potvrdíme stiskem Double Out.

Cricket

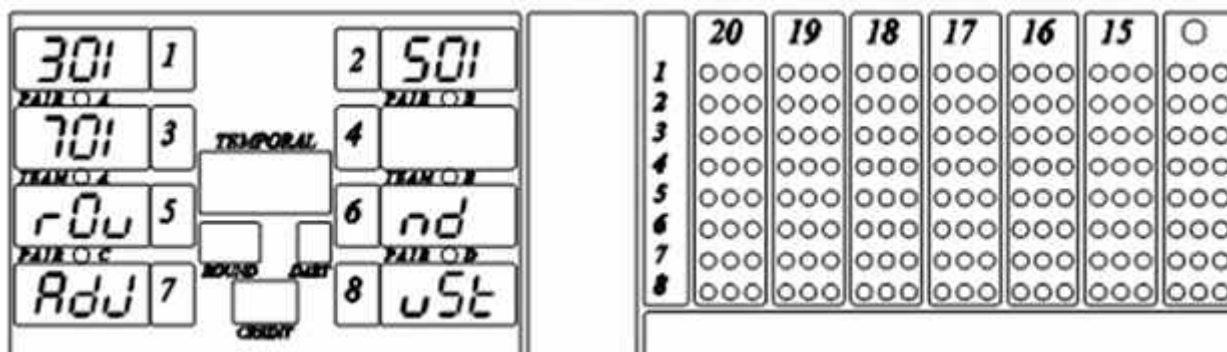
Obr. 13



V možnostech podmenu, které vybíráme tlačítkem Players můžeme stanovit horní hranici kol pro všechny druhy Cricketu. Tlačítka Hi Score a Scram měníme maximální počet kol pro všechny druhy Cricketu mezi 00 a 30, v intervalu 5 kol. Horní hranice, kterou měníme, vidíme v poli TEMPORAL na displeji. Výběr potvrdíme stiskem tlačítka Double Out.

301, 501, 701

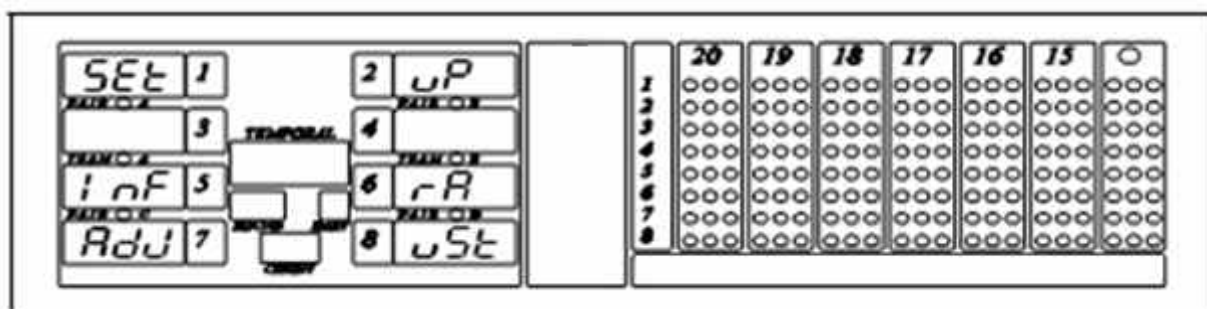
Obr. 14



Pomocí tlačítka Players, v této položce, můžeme vybrat dodatečné omezení kol ve hrách 180, 301, 501 a 701. Tlačítkem Hi Score měníme varianty: „00“, „01“, „25-95“ kol s možností navýšení od 5. V případě varianty „00“ je počet kol neomezen pro všechny hry. Když vybereme variantu „01“ pro hru 180, počet kol se omezuje do 5, pro hru 301 do 10, pro hru 501 do 15 a pro hru 701 do 20 kol. Pokud vybereme variantu „25-95“ omezuje se počet kol na vybranou hodnotu pro všechny výše jmenované hry. Horní hranici kol, které měníme, vidíme v poli TEMPORAL na displeji. Výběr potvrdíme stiskem tlačítka Double Out.

8.3. INFRARED – čidlo IR

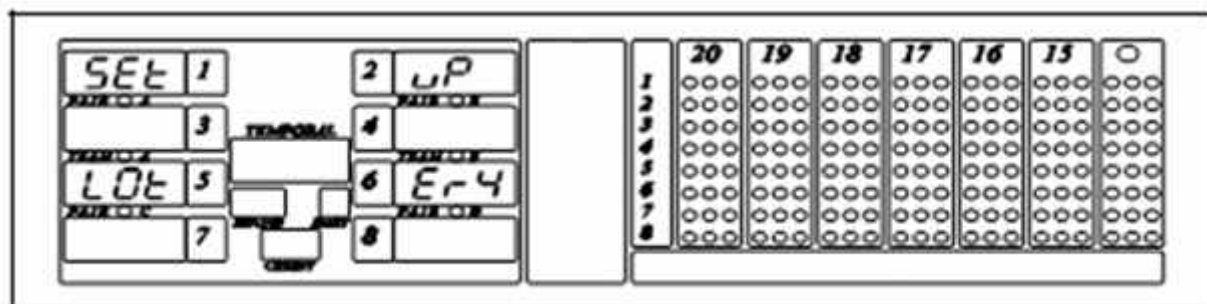
Obr. 15



Stiskem Hi Score přecházíme vpřed dokud se na displeji neobjeví nápis „infra adjust“, poté potvrdíme výběr tlačítkem Double Out. Je zde možnost zapnutí i vypnutí čidla IR, které umožňuje automatickou změnu hráče. Nabízené možnosti jsou hodnoty od 00 do 09, s možností navýšení o 01. Hodnota 00 vypíná čidlo a tehdy je změnu hráče nutno vykonat ručně, několikrát stisknutím tlačítka Players. Hodnoty od 01 do 09 zapnou čidlo a změna hráče následuje automaticky. Při hodnotě 01 je změna nejrychlejší a při 09 nejpomalejší. Potvrdíme výběr tlačítkem Double out.

8.4. LOTTERY – prémie

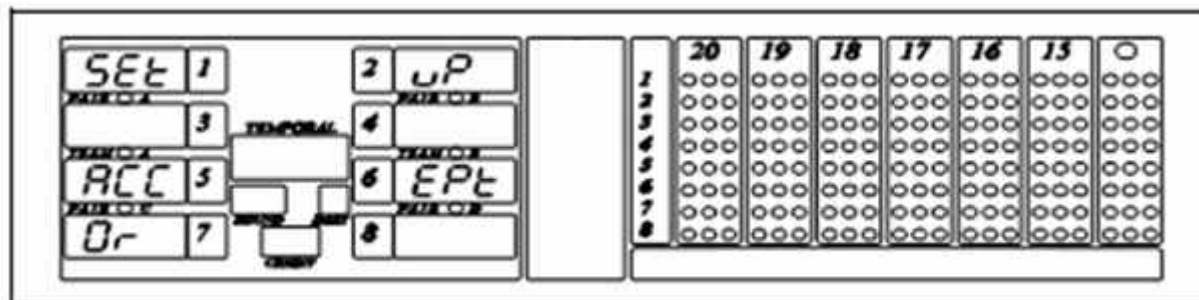
Obr. 16



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „lottery“, poté potvrdíme výběr Double Out. Tento program umožňuje náhodné odměny hráčům. Když je funkce zapnutá, po každé hře se ukáže náhodně vybrané číslo na TEMPORALU. Pokud je číslo stejné jako koncový výsledek hráče na jeho displeji, obdrží dodatekový kredit v hodnotě právě skončené hry, např. po 301 - 1 kredit, po 701 - 3 kredity. Dodatekové kredity nejsou počítány do účetnictví. Tlačítkem Hi Score a Scram vybíráme mezi funkcemi 00 a 01, které vidíme na TEMPORALU. Funkce 00 zapne možnost prémie a 01 ji vypíná. Výběr potvrdíme tlačítkem Doble Out.

8.5. ACCEPTOR

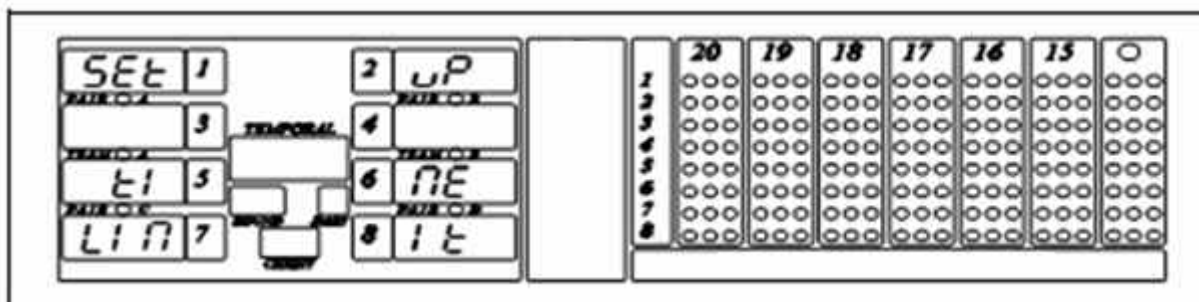
Obr. 17



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „acceptor“, poté tlačítkem Double Out potvrdíme výběr. V tomto programu můžeme měnit způsob příjmu mincí. Přístroj je vyroben tak, aby mohl přijímat kredity po celou dobu vhazování mincí nebo zapínání klíčem. Rychlost přijímání mincí se mění tlačítka Hi Score a Scram. Způsob přijímání mincí vidíme na TEMPORAL displeji a můžeme vybírat mezi možnostmi 1, 2, 3, 4 a 6. Když skončíme programování, potvrdíme výběr tlačítkem Double Out.

8.6. TIME LIMIT – časový limit

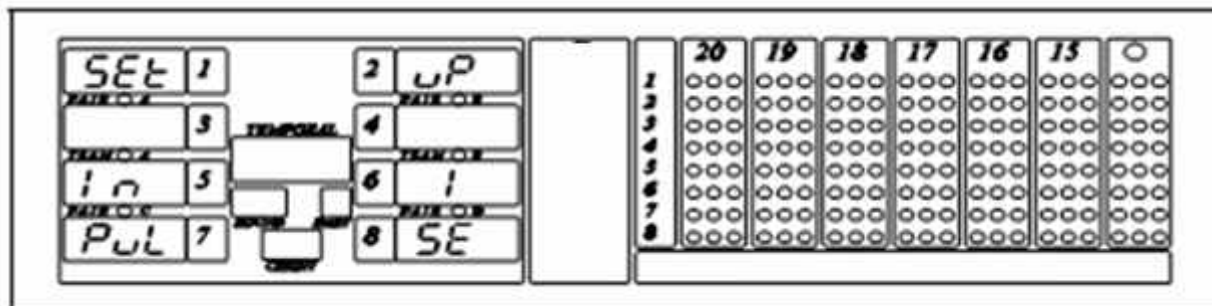
Obr. 18



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví „time limit“, poté tlačítkem Double Out potvrdíme výběr. Můžeme zde naprogramovat čas, který má hráč na každý hod. Tlačítka Hi Score a Scram měníme čas od 00 do 60 sekund. Navyšujeme pokaždé o 10 sekund, což vidíme na displeji prozatímního výsledku. Tlačítkem Double Out potvrdíme výběr.

8.7. IN 1 PULSE

Obr. 19

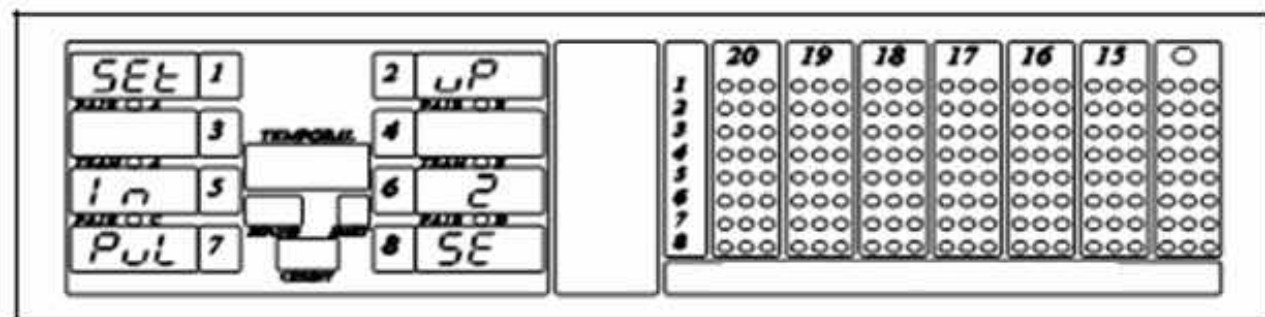


Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „1pulse“, poté Double Out potvrdíme volbu.

Máme zde možnost změny počtu mincí potřebných na jeden kredit (coin 1). Tlačítkem Double Out potvrdíme volbu.

8.8. IN 2 PULSE

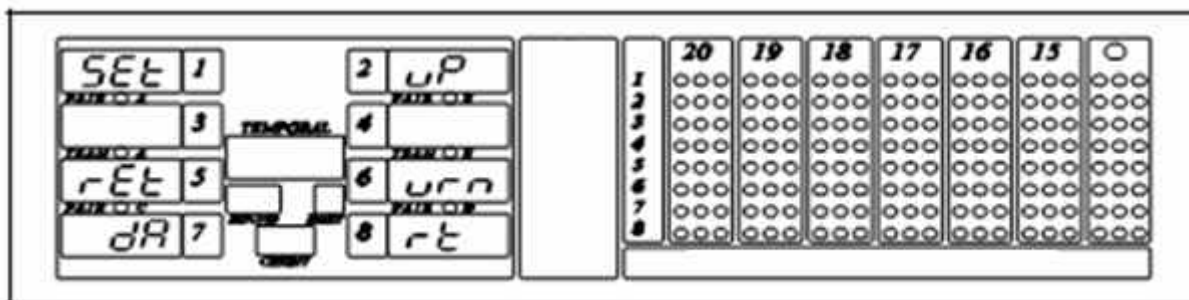
Obr. 20



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „in 2 pluse“ , poté Double out potvrdíme volbu. Máme možnost změny počtu mincí potřebných na jeden kredit (coin 2). Tlačítkem Double Out potvrdíme volbu.

8.9. RETURN DART

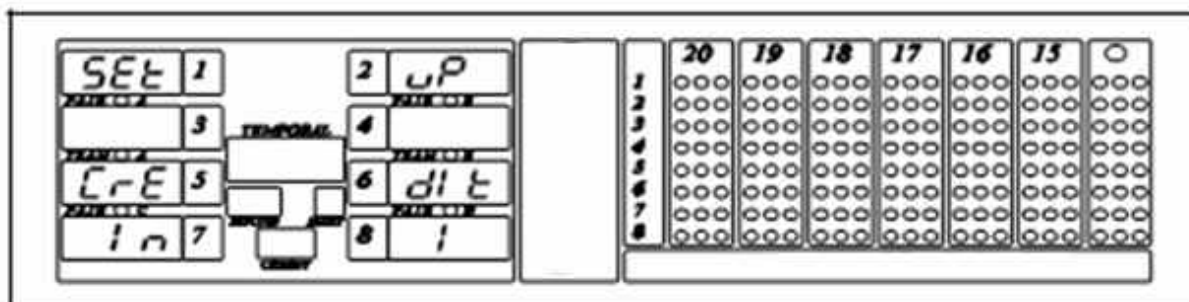
Obr. 21



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed dokud se na displeji neobjeví nápis „return darts“, poté Double out potvrdíme volbu. Tento program umožňuje opakování prvního hodu každého kola, stiskni současně Hi Score a Scram. Tato možnost se využívá v případě nesprávného zapnutí čidla, nepřesných hodů nebo čidla IR. Při 00 je vypnutý, při 01 zapnutý. Tlačítkem Double Out potvrdíme volbu.

8.10. CREDIT IN 1

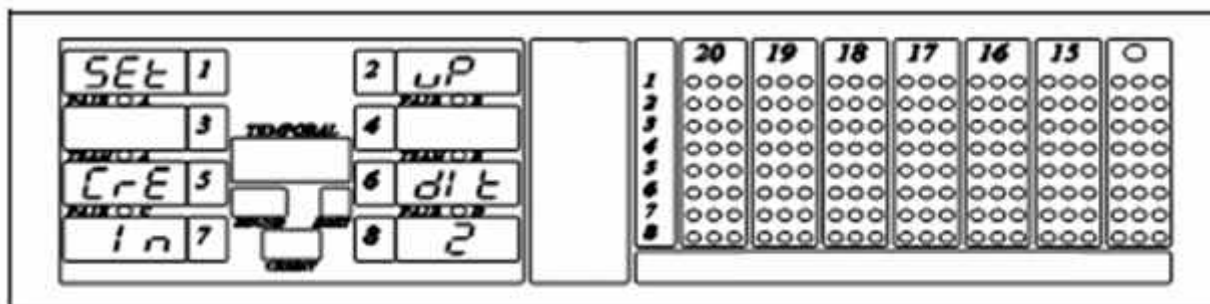
Obr. 22



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví „credit in 1“, poté Double Out potvrdíme volbu. Máme zde možnost určení počtu kreditů pro každý impuls přijatý v mincích, input 1 pin. Tlačítka Hi Score a Scram měníme počet kreditů podle impulsů od 01 do 10. Hodnotu kreditu lze vidět na displeji prozatímního výsledku. Tlačítkem Double Out potvrdíme volbu.

8.11. CREDIT IN 2

Obr. 23

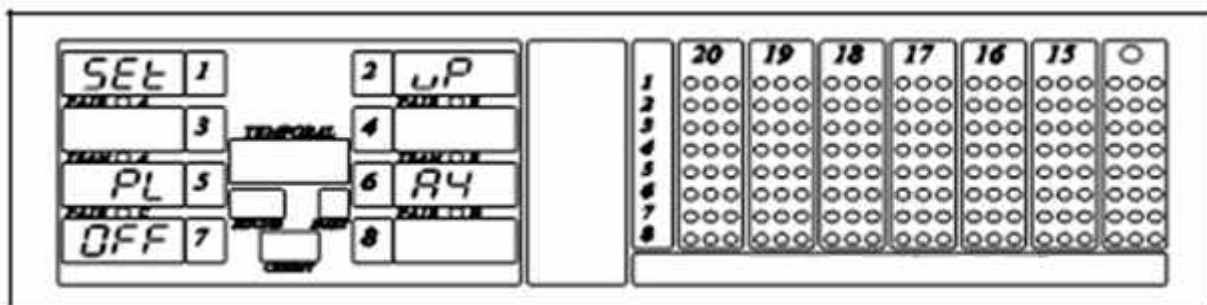


Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví „credit in 2“, poté Double Out potvrdíme volbu.

Tato možnost nám určuje počet kreditů pro každý impuls přijatý v mincích, input 2 pin. Tlačítka Hi Score a Scram měníme počet kreditů podle impulsů: od 01 do 10. Hodnotu kreditu lze vidět na displeji prozatímního výsledku. S Double Out potvrdíme výběr

8.12. PLAY OFF - dohrávka

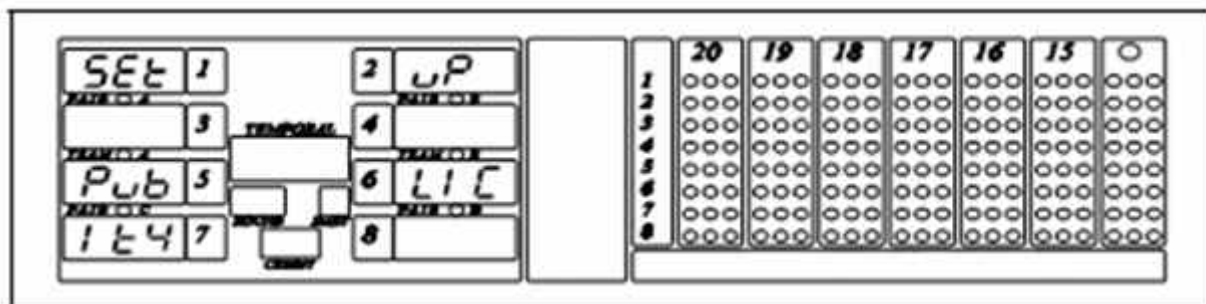
Obr. 24



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „Play off“, poté Double Out potvrdíme volbu. Play off umožní dohru pro hráče se stejným počtem bodů na konci hry. Každý má jeden hod a vyhrává ten, který má lepší výsledek. Rozehrávat se může o první místo, druhé až poslední. Jedině při zapnutí varianty Equal se počítá, ve kterém hodu hráč ukončil hru. Pokud jeden hráč ukončil hru prvním hodem, a druhý druhým nebo třetím, a mají stejný počet bodů, vyhrává ten, který ukončil hru prvním hodem. Tuto možnost zapínáme tlačítkem 01, vypínáme 00. Tlačítkem Double out potvrzujeme volbu.

8.13. PUBLICITY - reklama

Obr. 25



Tlačítkem Hi Score přejdeme vpřed, dokud se na displeji neobjeví nápis „publicity“, poté stiskneme Double Out, následně Players, abychom mohli spatřit výpis na displeji. Publicity je možnost (pro majitele)napsat na displej reklamu viditelnou v demu. Stiskem Double Out vcházíme do této funkce, stiskem Players vybíráme místo pro písmena nebo čísla. Tlačítka Hi Score a Scram vybíráme písmena nebo čísla. Tlačítkem Double Out potvrdíme volbu.