

UPUTE X DARTS®



SADRŽAJ

UPOZNAVANJE SA X DARTS® -om	str. 2
SASTAVLJANJE APARATA.....	str. 3
POSTAVLJANJE APARATA.....	str. 5
PREGLED I ODRŽAVANJE APARATA.....	str. 6
TIPKE.....	str. 7
PREBACIVANJE KRUGA.....	str. 7
ŽETONJERA.....	str. 8
MIKROPREKIDAČI.....	str. 9
1. TEST MENI.....	str. 9
a) Test target.....	str. 9
b) Test light.....	str.10
c) Test button.....	str.10
d) Test infra.....	str.10
e) Test tup.....	str.11
f) Test credit.....	str.11
2. CENTAR.....	str.11
3. ATTRACT.....	str.11
4. GLAVNO KNJIGOVODSTVO.....	str.12
5. POMOĆNO (KONOBARSKO) KNJIGOVODSTVO.....	str.12
6. VANJSKO OČITAVANJE.....	str.12
7. INICIJALIZACIJA E-EPROMA.....	str.12
8. PODEŠAVANJE PARAMETARA.....	str.13
8.1. Price Adjust.....	str.13
8.2. Round Adjust.....	str.14
a) High Score.....	str.15
b) Cricket.....	str.15
c) 301,501,701.....	str.15
8.3. Lottery.....	str.16
8.4. In 1 Pulse.....	str.16
8.5. In 2 Pulse.....	str.16
8.6. Credit In 1.....	str.16
8.7. Credit In 2.....	str.17
8.8. Play off.....	str.17
8.9. Publicity.....	str.17
8.10 Free Games.....	str.17
PRAVILA IGRE.....	str.18
OPCIJE IGARA.....	str.21
SHEMA OŽIČENJA.....	str.23
SHEMA KONEKTORA.....	str.24



UPOZNAVANJE S

X DARTS®

ELEKTRONSKIM PIKADOM

X DARTS® je elektronski, zabavni, sportski pikado sa elektronskim zbrajanjem bodova i strelica koji omogućuje igranje tradicionalnih igara (301, Cricket...), a aparat ima i sve moderne i nove igre, kao i opcije za te igre. Sam pikado je bezopasna, atraktivna i nadasve zabavna sportska igra rasprostranjena u cijelom svijetu. Pikado je jedna od najstarijih zabavnih, sportskih igara. Prvi tradicionalni turnir datira još iz 1927 godine, a zvao se "New of the World", dok je na turniru u Londonu 1948. godine sudjelovalo preko 300.000 igrača. Epoha elektronskih pikada je počela sredinom 80-ih godina, a popularnost elektronskih pikada je u stalnome porastu i uveliko je nadmašila popularnost tradicionalnog pikada.

Aparat je konstruiran tako da olakša igraču samu igru i vodi ga kroz igru svjetlosnim i zvučnim efektima. Glavne značajke koje **X DARTS®** ima, a olakšavaju eksploataciju su:

- Automatsko mijenjanje igrača
- Automatsko oduzimanje promašenih strelica
- Svjetlosna signalizacija
- Zvučna signalizacija
- Ispis i govorni efekti na više jezika
- Elektronski i mehanički brojčanik sa jednostavnim očitavanjem
- Jednostruki (oba centra 50) i dvostruki centar (25-50)
- Meta trostruka ili četverostruka
- Reklama u Demo modu
- Uključivanje kredita sa ključem ili različitim tipovima žetonjera, mogućnost daljinskog uključivanja kredita
- Nagradna igra
- Stojeća i zidna verzija
- 8 igrača, 8 Cricketa
- Ukupno oko 300 različitih igara i opcija
- Jednostavan test i podešavanje parametara igre, te cijene igara
- FAIR PLAY opcije - EQUAL (isti broj krugova za sve), END (igrači igraju do izlaza ili do zadnje runde) i PLAY OFF (razigravanje igrača sa istim brojem bodova)
- Jednostavno postavljanje standardnih vrijednosti
- Atraktivan Demo mod
- Attract melodija
- FREE PLAY - mogućnost podešavanja besplatne igre za turnire, promocije, kućnu upotrebu
- Bolje osvjetljenje mete sa LED lampom kao i dugotrajnost (50000 radnih sati)
- Bolje osvjetljenje brojeva oko mete sa LED pozadinskim svjetlima kao i dugotrajnost (50000 radnih sati)
- Korištenjem LED lampe i LED pozadinskih svjetala smo smanjili potrošnju električne energije nekoliko puta tako da je pikado **X DARTS®** još isplativiji i ekonomičniji od starog Cyberdine Turnir Darts-a

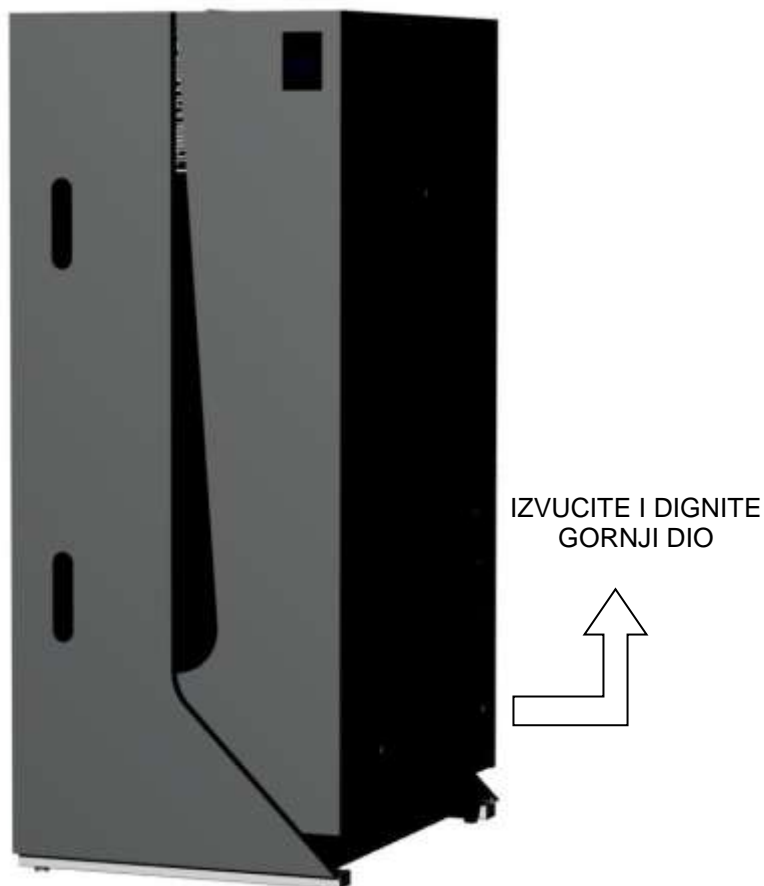
X DARTS® aparati su rezultat višegodišnjeg iskustva.



SASTAVLJANJE APARATA

Zaštita uređaja prilikom transporta je maksimalna, pažljivo je razrađena i ispitana u praksi tokom godina. Aparat je zaštićen samim načinom sklapanja (Sl.1) te peteroslojnim tvrdim kartonom od kojeg je napravljena kutija.

Slika 1. Aparat u transportnom stanju



Operacije prilikom sastavljanja uređaja:

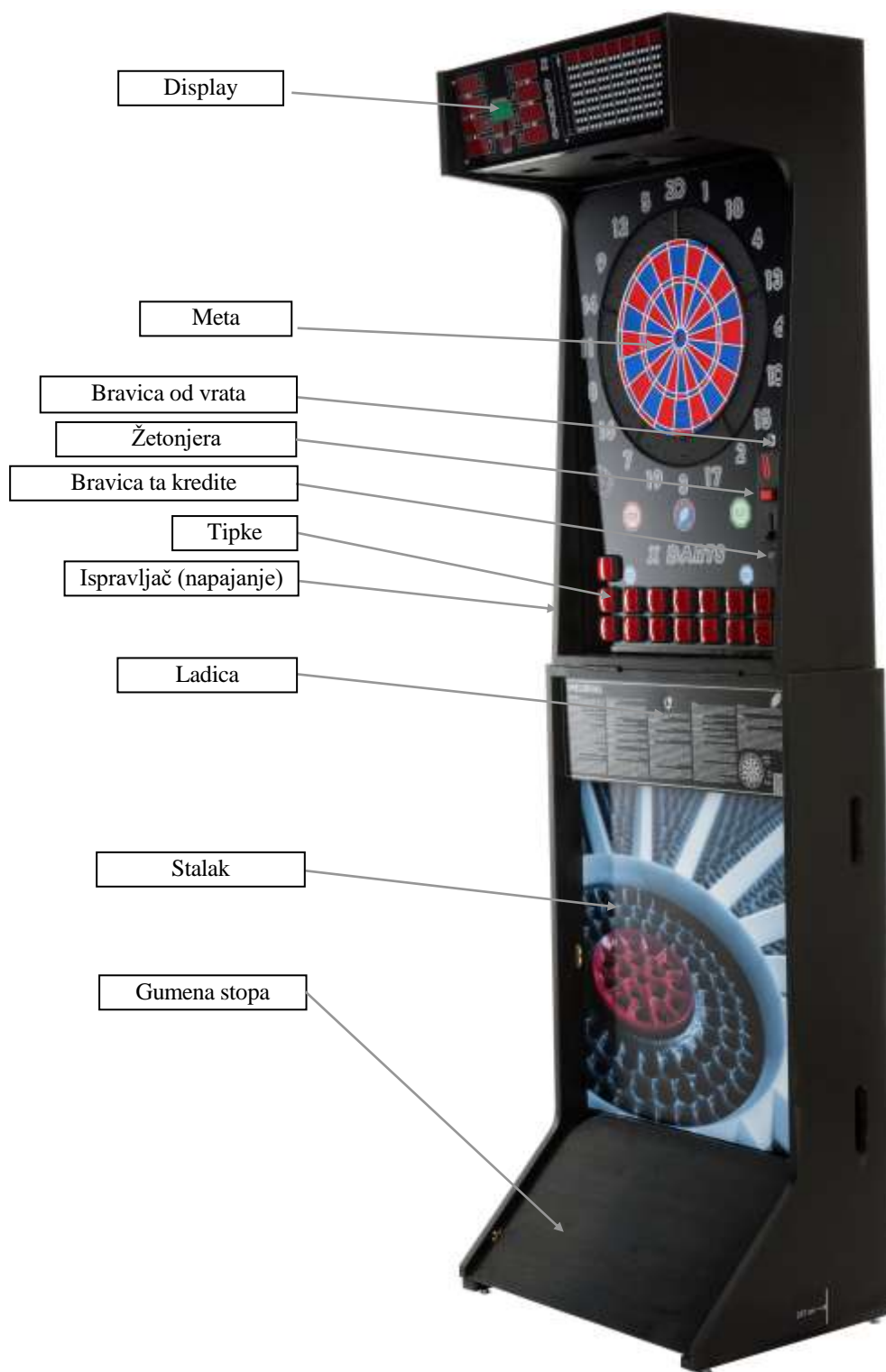
Nakon što maknete karton, aparat samo trebate izvući iz postolja i dići ga gore te zakvačiti sa dvije leptir kopče. Na postolju samo spustite gumenu stopu dolje.

PAŽNJA: U ladici se nalazi sigurnosni vijak. Vijak se mora zašarafiti između postolja i gornjeg dijela pikada kroz ladicu s donje strane.

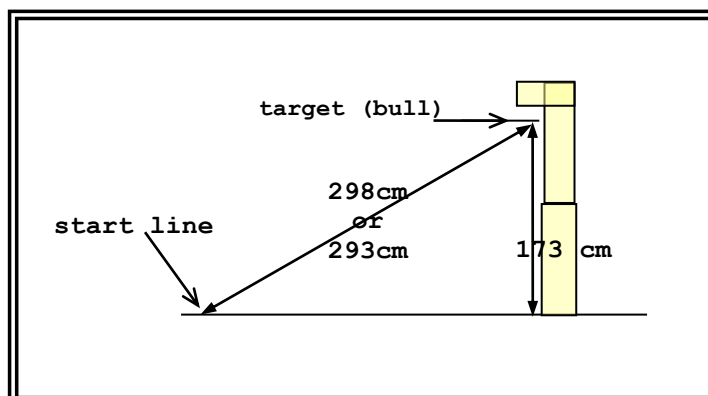
Ako ima potrebe, s donje strane stalka, se nalazi srednja noga koja se okrene za 180 stupnjeva i služi za bolju stabilnost aparata. To se posebno koristi ako je aparat stavljen u slobodan prostor, ako nije do zida.



Slika 2. Aparat spreman za eksploataciju



POSTAVLJANJE APARATA



Aparat treba postaviti na mjesto gdje igrači neće biti ometani od osoblja ili drugih osoba prolazanjem kroz prostor za igru. Startna linija treba biti postavljena od lica mete na odstojanje od 244 cm ili 237 cm, a u SAD-u 8 feet-a. Stoga provjerite kakvo je pravilo u vašoj zemlji.

OPREZ:

1. Ne pokušavajte aparat nasilno otvarati. On ne sadrži niti jedan dio koji može popraviti laik. Kada je popravak aparata neophodan, obratite se za to specijaliziranom stručnjaku.
2. Prorezi i ostali otvori na gornjoj strani, stranicama i podnožju kućišta služe za prozračivanje i hlađenje. Da bi aparat pravilno funkcionirao i da se ne bi pregrijavao ovi se otvori ne smiju zatvoriti.
3. Nikakav metalni ili sličan predmet ne smije dospjeti kroz otvore kućišta u unutrašnjost jer bi mogli doći u kontakt sa dijelovima aparata koji su pod naponom. To bi konačno moglo dovesti do kratkog spoja.
4. Aparat ne smije stajati u blizini izvora topline.
5. Ne smije se dogoditi da se po aparatu prolije kava, vino i sl. Ako do toga ipak dođe, aparat je potrebno prekontrolirati kod stručne osobe.
6. Smjestite aparat tamo gdje neće biti izložen kiši i prekomjernoj vlazi

MREŽNO NAPAJANJE 220V

Mrežno napajanje je 220V.

Max. potrošnja - 60W

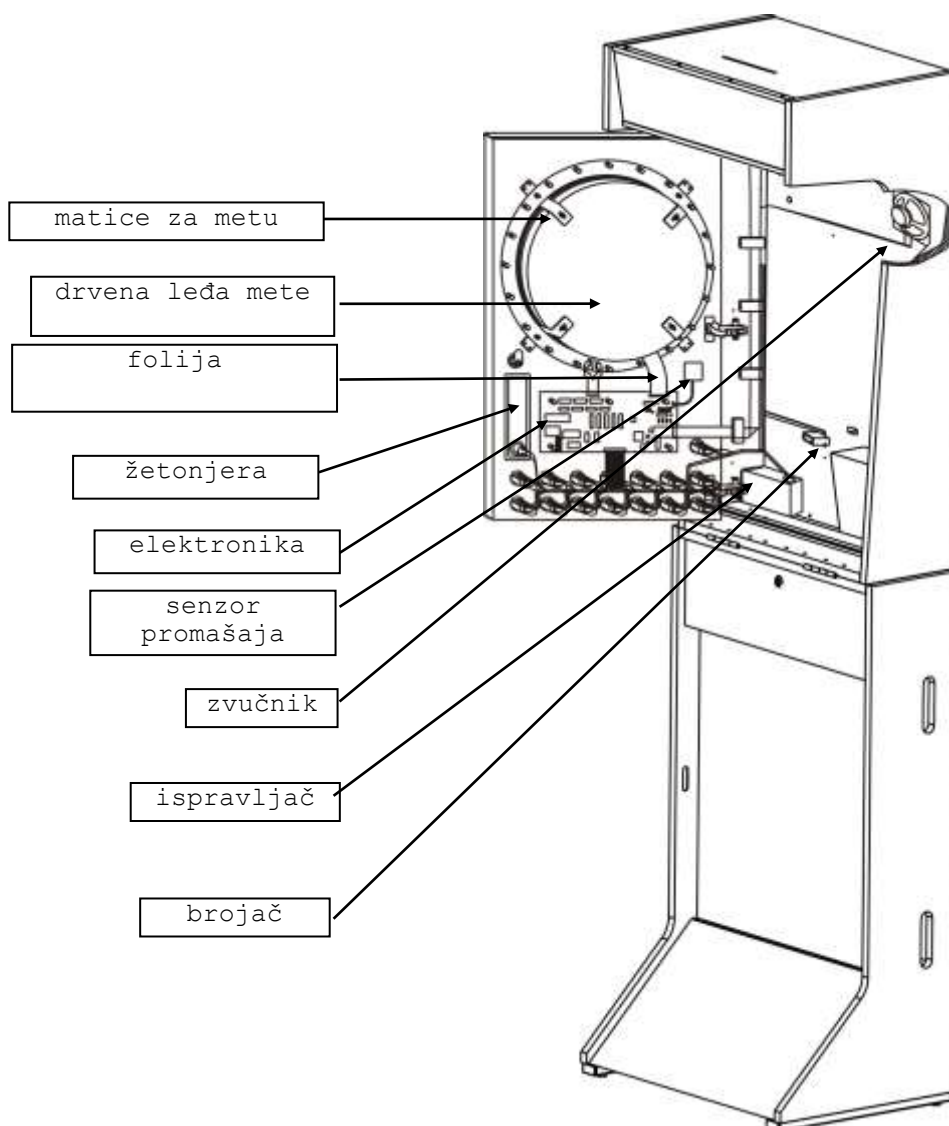
Mrežni kabel se nalazi u prostoru za cash box. Kada smo sastavili aparat i priključili mrežni kabel prekidač na mrežnom ispravljaču prebacimo u položaj ON. Unutar aparata **nema napona opasnog po život**, sve jedinice koriste 5V i 12V.

PAŽNJA: Svi **X DARTS®** aparati su izvedeni sa uzemljenjem, pa treba pripaziti da priključna mreža također bude uzemljena.



PREGLED I ODRŽAVANJE APARATA

Slika 3. Izgled unutrašnjosti aparata



Na slici 3. vidimo unutarnji izgled aparata. Održavanje aparata i čišćenje mete te zamjena bilo kojeg elektronskog dijela (elektronike, display, periferne jedinice) je vrlo jednostavna. Prilikom odspajanja ožičenja **onemogućena je zamjena konektora** duljinom ožičenja i upotrebom različitih tipova konektora.

RASTAVLJANJE I ODRŽAVANJE METE

Nakon nekoliko tisuća igara slomljeni vrhovi strelica zapune segmente mete, pa se strelice ne zabijaju u metu. Tada je potrebno očistiti metu. Vrhove koji vire treba odstraniti pomoću kliješta, a one koji se ne mogu izvaditi kliještima treba progurati u unutarnju stranu segmenta te rastaviti metu i izvaditi ugurane vrhove.

UPOZORENJE: Nepažljivo i neoprezno rukovanje metom i njenim dijelovima može uzrokovati štetu i izazvati oštećenja na meti ili njezinim dijelovima. Za sigurno rastavljanje mete pratite korak-po-korak redoslijed dolje navedenih operacija.



Redoslijed operacija pri rastavljanju mete:

1. Ugasiti aparat, otvoriti gornja vrata i isključiti priključak senzorskog polja na elektronici (sl. 3);
2. Odviti 4 krilne matice (sl. 3) i izvaditi metu iz ležišta;
3. Odviti 4 matice sa zadnje strane mete i odstraniti drveni podložak;
4. Pažljivo odviti dva vijka sa senzorskog polja i odstraniti senzorsko polje i zaštitnu gumu;
5. Odstraniti slomljene vrhove te sklopiti metu obrnutim redoslijedom;
6. Poslije svakog rastavljanja i sklapanja obavezno provjerite funkciju senzorskog polja u testu, test target.

TIPKE

Slika 4. Pregled tipki



Slika 4.a Pregled tipki za pikado sa Quadro metom



Na slici br.4 i 4.a vidimo raspored tipki na vratima aparata. Kad uključimo kredit, tipke od igara počnu treptati. Kod tipki koje imaju više funkcija pritiskom na tipku se mijenjaju igre, npr. za igru 501 tipku moramo pritisnuti 3 puta, a na cricket diodama je ispisana igra zbog sigurnosti pri izboru igara. Kad izaberemo igru onda trepću njene opcije i imamo mogućnost odabira tih opcija sve dok igra nije počela iako lampice tipki prestanu treptati.

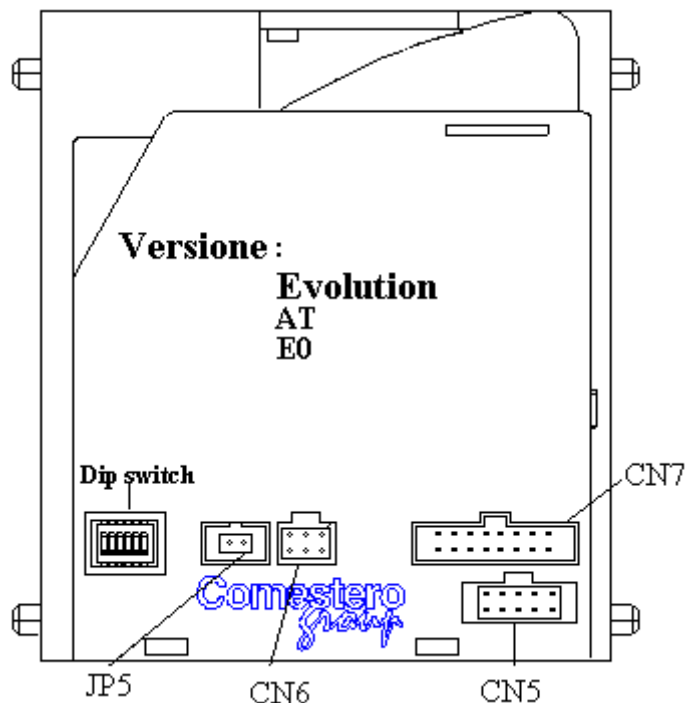
PREBACIVANJE KRUGA

U slučaju da igrač treba preskočiti rundu tipku Players treba držati 3 sekunde i onda pustiti.



ŽETONJERE

U standardnoj verziji **X DARTS®**-a ponuđena je žetonjere Comestero RM5, žetonjera ima 12 kanala i može se programirati na 12 vrsta kovanica ili žetona. Primjer podešavanja cijena sa DIP-Switchevima na žetonjeri programiranoj na kune sa osnovom od 1 kn



0 = Dip on OFF 1 = Dip on ON						
1	2	3	4	5	6	CREDIT SETTING
0	0	0	0	0	0	= DIP OFF
1	0	0	0	0	0	= 1 x 1 = Cijena kredita 1 kn
0	1	0	0	0	0	= 2 x 1 = Cijena kredita 2 kn
1	1	0	0	0	0	= 3 x 1 = Cijena kredita 3 kn
0	0	1	0	0	0	= 4 x 1 = Cijena kredita 4 kn
1	0	1	0	0	0	= 5 x 1 = Cijena kredita 5 kn
0	1	1	0	0	0	= 6 x 1 = Cijena kredita 6 kn
1	1	1	0	0	0	= 7 x 1 = Cijena kredita 7 kn

Cijenu kredita možete promjeniti na samoj žetonjeri.



MIKROPREKIDAČI

Na CPU ploči u donjem lijevom kutu se nalazi 8 mikroprekidača.

Oni služe za ulazak u različite menije (test, podešavanje parametara...). Imaju dva položaja, ON ili OFF. U položaju ON je mikroprekidač aktiviran, a u položaju OFF je isključen. Da bi ušli u jedan od slijedećih menija moramo aparat isključiti i prebaciti mikroprekidač u ON položaj za željeni meni i onda aparat uključiti:

1. Test meni
2. Određivanje vrijednosti centra
3. Attract
4. Glavno knjigovodstvo
5. Privremeno knjigovodstvo
6. Vanjsko očitavanje
7. Inicijalizacija E-eproma
8. Podešavanje parametara

1. TEST MENI

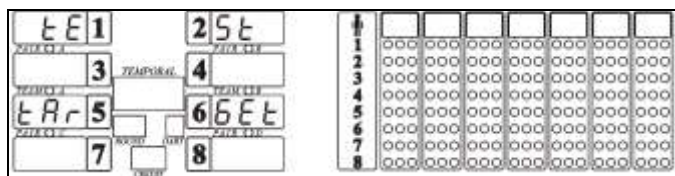
U test meniju možemo ispitati funkcionalnost aparata te perifernih jedinica i pojedinih segmenata. Kad smo aktivirali test meni (mikroprekidač br. 1 na ON, aparat isključiti pa uključiti) na displayu se pojavi ispis "**test target**", a tipke Player, Hi Score, Scram i Double Out počnu treptati. Sa tim tipkama se vrši kretanje po menijima. Tipka Double Out služi za otvaranje željenog podmenija i njegovo zatvaranje. Tipka Hi Score služi za kretanje prema naprijed, a tipka Scram za kretanje u nazad po meniju ili podmeniju. Samo u opciji "**test light**" tipka Player služi za kretanje u podmeniju jer se sa tipkama Hi Score i Scram upravlja podmenijem.

Imamo 6 podmenija u testu:

- a) test target
- b) test light
- c) test button
- d) test infra
- e) test tup
- f) test credit

a) test target

sl. 1



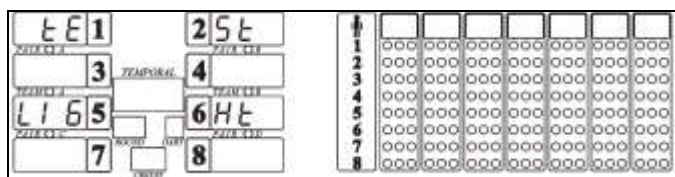
Pri ulasku u test meni imamo na displayu ispisano "**test target**". Da bi mogli ispitati metu moramo pritisnuti tipku Double Out. Unutar ovog pod-izbora moguće je testirati ispravnost povezanosti svih segmenata mete sa matičnim senzorom (folijom) aparata. Metu ispitujemo pritiskom na pojedine segmente na meti.

Display strelice „dart display“ brojevima 1,2 i 3 označava da li je pogodak u segment jednostruk, dvostruk ili trostruk odnosno četverostruk u slučaju quadro mete, dok se točan broj segmenta vidi na „round“ displayu. Po završetku ispitivanja pritiskom na tipku Double Out izlazimo iz podmenija.



b) test light

sl. 2



krećemo sa tipkom Players, dok sa Hi Score i Scram nastavljamo sa testom naprijed ili nazad.

Načini testiranja su slijedeći:

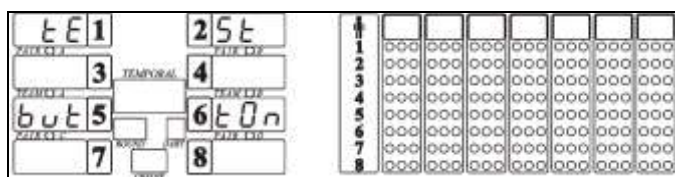
- testiranje dioda i lampica oko mete, jednu po jednu
- testiranje vertikalnih linija na displayu
- testiranje segmenata na displayu
- testiranje pojedinih linija na segmentima
- pali se sva svjetlosna signalizacija (osim tipki)
- testiranje lampica tipki

Kada smo završili sa testiranjem svjetlosne signalizacije, da bismo izašli iz podmenija, moramo pritisnuti tipku Double Out.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "**test light**" pritisnemo tipku Double Out da uđemo u taj podmeni. Unutar ovog podmenija možemo testirati ispravnost svjetlosti svih led-dioda i lampica aparata. U podmeniju se

c) test button

sl. 3

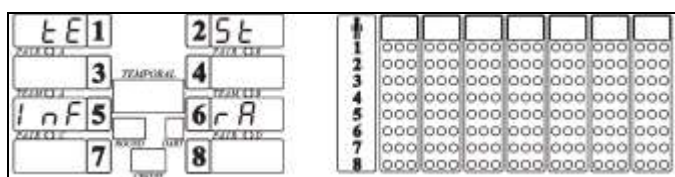


osim tipke Players koja služi da izađemo iz podmenija. Prilikom pritiska na bilo koju tipku, osim tipke Players, na displayu će se ispisati oznaka tipke. Sa tipkom Players izlazimo iz podmenija.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "**test button**" pritisnemo tipku Double Out. Kad izaberemo podmeni "**test button**", pritiskom na tipku Double Out, sve tipke počnu treptati. Tipke gube svoju funkciju za kretanje po podmeniju,

d) test infra

sl. 4



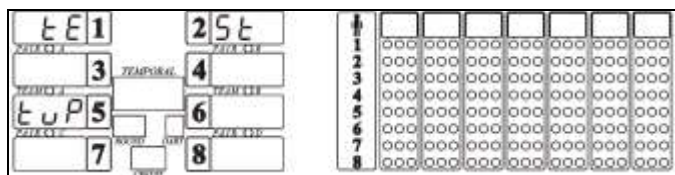
najbolje zbog vanjskih utjecaja (svijetle pločice, neka prepreka u okolini uzrokuje lažnu detekciju i sl.) ili nestručnog rukovanja treba ga podesiti. Ako se zvuk javlja neprekidno onda je senzor prejak, a ako se senzor ne aktivira u razini crnog kruga oko mete onda je preslab pa se treba podesiti trimer na samome senzoru tako da se zvučni signal javlja u razini crnog kruga ispod mete. Senzor se pojačava okretanjem trimera u smjeru kazaljke na satu, a u suprotnom se smanjuje jačina senzora. Sa tipkom Double Out izlazimo iz podmenija.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "**test infra**" pritisnemo tipku Double Out. Prilikom aktiviranja infracrvenog senzora javiti će se kratki zvučni signal i zasvijetliti će lampice FAULT. Ako senzor ne funkcionira



e) test tup

sl. 5

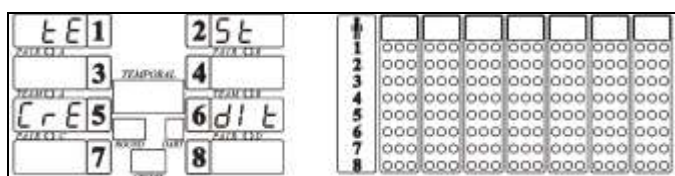


će lampice FAULT. Ako je tup senzor preosjetljiv ili nije dovoljno osjetljiv može se podesiti na CPU ploči. Trimer za regulaciju osjetljivosti (P1) se nalazi u gornjem desnom kutu CPU ploče, u smjeru kazaljke na satu se pojačava osjetljivost senzora, a u suprotnom smjeru se smanjuje. Sa tipkom Double Out izlazimo iz podmenija.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "test tup" pritisnemo tipku Double Out. Prilikom aktiviranja tup senzora (senzora promašenih strelica), pogotkom strelice u crni krug oko mete, javiti će se kratki zvučni signal i svijetliti

f) test credit

sl. 6



uključuju niti se upisuju u knjigovodstvo ili na brojač. Sa tipkom Double Out izlazimo iz podmenija.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "test credit" pritisnemo tipku Double Out. Prilikom aktiviranja ključa ili žetonjere javiti će se kratki zvučni signal i zasvijetliti će lampice FAULT. Prilikom testiranja ključa ili žetonjere krediti se ne

Iz TEST MENIJA izlazimo prebacujući mikroprekidač br.1 u položaj OFF.

2. CENTAR

Ako je mikroprekidač br.2 u poziciji ON tada se vanjsko polje centra boduje sa 25 bodova, a dvostruko sa 50. Ako je mikroprekidač br.2 u poziciji OFF tada se oba polja centra boduju 50. Kada se izabere željena opcija aparat se isključi te ponovo uključi da bi se zapamtila opcija.

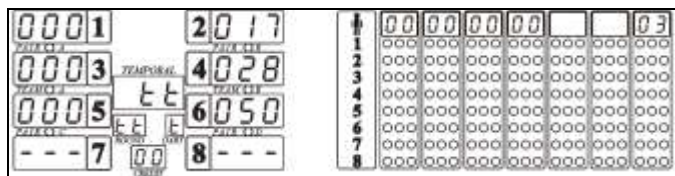
3. ATTRACT

Ako je mikroprekidač br.3 u poziciji ON tada je uključena melodija koja privlači pozornost igrača, a javlja se nakon određenog vremena kada se aparat ne igra. Ako je mikroprekidač br.3 u poziciji OFF tada je opcija attract isključena. Kada se izabere željena opcija aparat se isključi te ponovo uključi da bi se zapamtila opcija.



4. GLAVNO KNJIGOVODSTVO

sl. 7

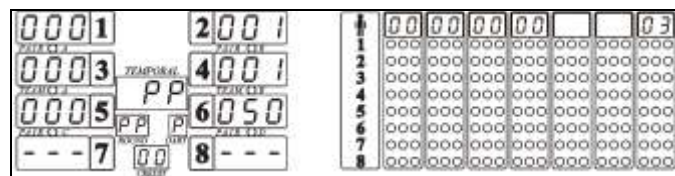


prvom i drugom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani su svi krediti uključeni preko ulaza br.1 (ključ), dok su na trećem i četvrtom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani svi krediti uključeni preko ulaza br.2 (žetonjera). Na petom i šestom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani su svi krediti dodani u slobodnoj igri (detalji pod FREE GAMES na str.16). Na malim cricket displayima se vidi broj inicijalizacija uređaja (detalji pod Inicijalizacija E-EPROM-a na str.10). Iz glavnog knjigovodstva izlazimo prebacujući mikroprekidač br.4 u poziciju OFF

Ako je mikroprekidač br.4 u poziciji ON (isključimo pa uključimo aparat) na displayu će biti ispis broja kredita. Ovo elektronsko knjigovodstvo je siguran bezbaterijski dvostruki obračunski sistem za stalnu kontrolu prihoda. Ne da se izbrisati i podaci se čuvaju stalno. Na

5. POMOĆNO (KONOBARSKO) KNJIGOVODSTVO

sl. 8



mikroprekidača br.5 u stanje ON. Da bi se pomoćno (konobarsko) knjigovodstvo očitalo samo je potrebno ugaziti aparat, stisnuti tipku EQUAL i ponovo upaliti aparat, a na displayima će biti ispisano stanje kredita. Kad se pusti tipka EQUAL aparat se odmah vraća u demo mode ili u eksploataciju ako ima kredita. Kada se stanje očitava izvana knjigovodstvo se ne da izbrisati, brisanje stanja je moguće samo ako se mikroprekidač br.5 prebaci na ON. Ovaj način je omogućen zbog jednostavnog uvida osoblja i zato se ovo knjigovodstvo još zove i konobarsko. Na prvom i drugom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani su svi krediti uključeni preko ulaza br.1 (ključ), na trećem i četvrtom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani svi krediti uključeni preko ulaza br.2 (žetonjera), na petom i šestom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani svi krediti dodani u slobodnoj igri, a na malim cricket displayima se vidi broj inicijalizacija uređaja. Iz pomoćnog knjigovodstva se izlazi prebacujući mikroprekidač br.5 u poziciju OFF.

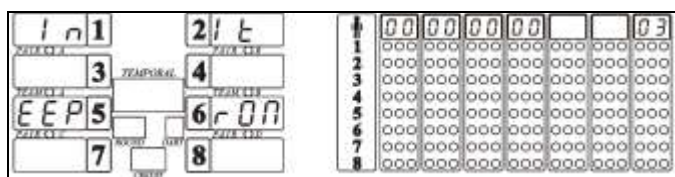
Ako je mikroprekidač br.5 u poziciji ON (isključimo pa uključimo aparat) na displayu će biti ispis broja kredita. Ovo knjigovodstvo je pomoćno i može se izbrisati držeći tipku Quadro 5 sec. Ovo knjigovodstvo se isto tako može očitati bez otvaranja aparata i prebacivanja

6. VANJSKO OČITAVANJE

Ako je mikroprekidač br.6 u poziciji ON moguće je očitavati konobarsko knjigovodstvo sa tipkom EQUAL.

7. INICIJALIZACIJA E-EPROMA

sl. 9



se inicijalizirao aparat potrebno je pritisnuti tipku Roulette/Baseball kod aparata sa

Inicijalizacija E-eproma i RAM-a je moguća ako je mikroprekidač br.7 u ON položaju te isključiti i uključiti aparat. Inicijalizacija služi postavljanju tvornički definiranih parametara koji su opisani pod stavkom 8, u slučaju da se nestručnim rukovanjem promjene. Da bi



trostrukom metom, a tipku Quadro kod aparata sa četverostrukom metom i držati cca 3 sec, pustiti tipku i pričekati 5 sec na kratki zvučni signal. Nakon zvučnog signala parametri su podešeni na standardne vrijednosti. Prilikom inicijalizacije ne briše se glavno knjigovodstvo, ali prilikom inicijalizacije RAM-a briše se trenutno stanje kredita na displayu.

8. PODEŠAVANJE PARAMETARA

Unutar ovog menija možemo podešavati razne vrijednosti vezane uz cijenu kredita, dužinu igara, nagradnu igru i sl. Kad podesimo mikroprekidač br.8 u položaj ON aktiviramo ovaj meni. U tablici 1 su tvornički definirani parametri koji se postavljaju inicijaliziranjem E-eproma, (stavka 7).

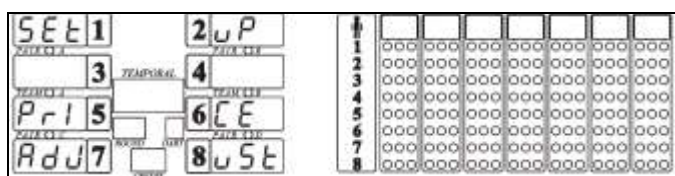
Tablica 1

1.	PRICE ADJUST	pogledati tablicu 2
2.	ROUND ADJUST -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701,solo,roul., ...	07 20 01
3.	LOTTERY	01
4.	IN 1 PULSE	01
5.	IN 2 PULSE	01
6.	CREDIT IN 1	01
7.	CREDIT IN 2	01
8.	PLAY OFF	01
9.	PUBLICITY	SPORT
10.	FREE GAMES	00

U ovom meniju se krećemo kao i u test meniju, sa tipkama Player, Hi Score, Scram i Double Out. Tipka Double Out služi za otvaranje željenog podmenija, njegovo zatvaranje i potvrđivanje izbora nove vrijednosti. Tipka Hi Score služi za kretanje prema naprijed i za povećavanje vrijednosti, a tipka Scram za kretanje u nazad i smanjivanje vrijednosti po meniju i podmeniju. Samo u opciji "**price adjust**" (namještanje cijena) i "**round adjust**" tipka Player služi za kretanje u podmeniju jer se sa tipkama Hi Score i Scram mijenjamo vrijednosti.

8.1. PRICE ADJUST

sl. 10



Kad smo aktivirali mikroprekidač br.8 u položaj ON, uključili te isključili aparat, na gornjem displayu će se pojaviti ispis "**price adjust**". Stiskanjem tipke Double Out otvaramo podmeni. U podmeniju se krećemo (mijenjamo igre) tipkom

Players, a tipkama Hi score i Scram mijenjamo cijene igara. Kad smo namjestili vrijednosti tipkom Double Out potvrđujemo novi izbor i zatvaramo podmeni. U tablici 2 imamo uobičajene cijene igara koje su određene prilikom inicijalizacije.

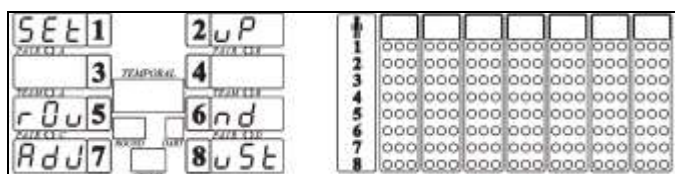


Tablica 2

HIGH SCORE	1	901	4
LOW SCORE	1	901 IN	4
SUPER SCORE	1	901 OUT	4
SCRAM	2	901 IN OUT	4
SHANGAI	1	901 MASTER	4
ROULETTE	1	180 RUN & GUN	c ½
PUB	c ½	301 RUN & GUN	1
SUPER 100	1	501 RUN & GUN	2
SOLO HI-SCORE	1	701 RUN & GUN	3
SOLO 301	1	901 RUN & GUN	4
BASEBALL	1	CRICKET	2
301	1	CRICKET RANDOM	2
301 DOUBLE IN	1	CRICKET PICK IT	2
301 DOUBLE OUT	1	CRICKET MIX UP	2
301 DOUBLE IN OUT	1	CRICKET CUT THROATH	2
301 MASTER	1	CRICKET RANDOM CUT THROATH	2
180	c ½	CRICKET PICK IT CUT THROATH	2
180 DOUBLE IN	c ½	CRICKET MIX UP CUT THROATH	2
180 DOUBLE OUT	c ½	CRICKET MASTER	2
180 DOUBLE IN OUT	c ½	CRICKET RANDOM MASTER	2
180 MASTER	c ½	CRICKET PICK IT MASTER	2
501	2	CRICKET MIX UP MASTER	2
501 DOUBLE IN	2	CRICKET NO SCORE	2
501 DOUBLE OUT	2	CRICKET RANDOM NO SCORE	2
501 DOUBLE IN OUT	2	CRICKET PICK IT NO SCORE	2
501 MASTER	2	CRICKET MIX UP NO SCORE	2
701	3	SPLIT SCORE	1
701 DOUBLE IN	3	301 PARCHIS	1
701 DOUBLE OUT	3		
701 DOUBLE IN OUT	3		
701 MASTER	3		

8.2. ROUND ADJUST

sl. 11



Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "round adjust" pritisnemo tipku Double Out. Stiskanjem tipke Double Out otvaramo podmeni. U podmeniju se krećemo (mijenjamo igre) tipkom Players, a tipkama Hi score i Scram

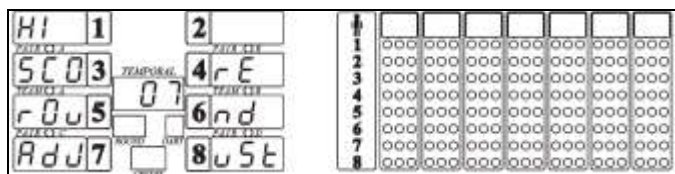
mijenjamo broj rundi igara. Kad smo namjestili vrijednosti tipkom Double out potvrđujemo novi izbor i zatvaramo podmeni. Imamo tri podmenija:

- a) Hi Score
- b) Cricket
- c) 301, 501, 701... - unutar ovog podmenija možete promijeniti 8 različitih tvornički definiranih vrijednosti rudni kao u tablici (standardna vrijednost je 01)



a) Hi Score

sl. 12

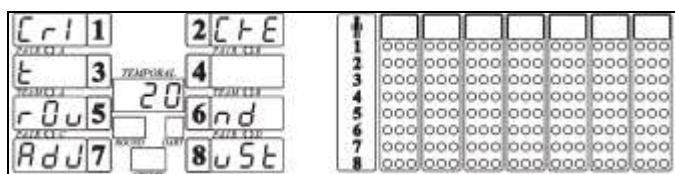


TEMPORAL na displayu. Kada smo odredili granicu broja rundi, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti, trebamo pritisnuti tipku Double Out.

Unutar ove opcije koju izabiremo tipkom Players možemo mijenjati i odrediti gornju granicu rundi za ove igre: Hi Score, Low Score i Super Score. Sa Hi Score i Scram mijenjamo maximalni broj rundi od 7 do 10. Gornja granica rundi koje mijenjamo vidimo u polju

b) Cricket

sl. 13

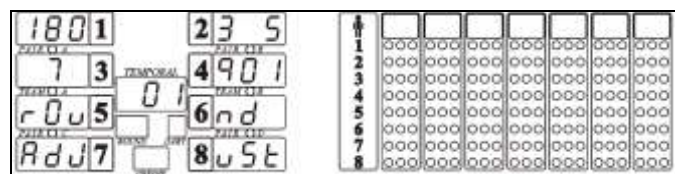


granica rundi koje mijenjamo vidimo u polju TEMPORAL na displayu. Ako odaberemo nulu (00) kao granicu broja rundi, onda za sve igre cricketa imamo neograničeni broj rundi. Kada smo odredili granicu broja rundi, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti, trebamo pritisnuti tipku Double Out.

U okviru ovog podizbora koji izaberemo pomoću tipke Players možemo promijeniti i odrediti gornju granicu broja rundi za sve igre cricket-a. Sa Hi Score i Scram mijenjamo maksimalni broj rundi za sve igre cricketa između 00 i 30 rundi, uvećavajući ga za 5 rundi. Gornja

c) 301,501,701

sl. 14



broj rundi ograničava se na 5, za igru 301na 10, za igru 501 na 15, i za igru 701 na 20 rundi... (za ostalo vidi tablicu ispod). Gornja granica rundi koje mijenjamo vidimo u polju TEMPORAL na displayu. Kada smo odredili granicu broja rundi, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti, trebamo pritisnuti tipku Double Out.

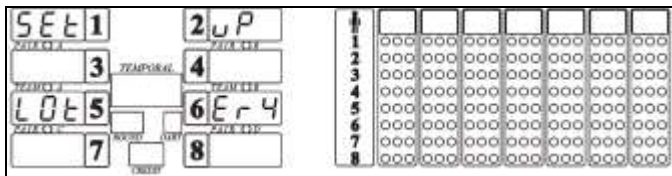
Unutar ovog podizbora koji izaberemo pomoću tipke Players moguće je odlučiti se da li želimo odrediti dodatno ograničenje rundi za igre 180, 301, 501 i 701. Sa tipkama Hi Score i Scram mijenjamo opcije 00, 01 do 08. U slučaju opcije 00 broj rundi je neograničen za sve igre. U slučaju opcije „01“ za igru 180

Opcija \ Igre	180	301	501	701	901	301 Parch
00	Neograničen broj rundi za sve '01 igre					
01	5	10	15	20	25	10
02	5	10	20	20	25	10
03	5	10	20	25	30	10
04	5	15	20	25	35	15
05	5	5	10	15	20	10
06	5	10	20	30	40	10
07	5	10	15	25	30	10
08	5	15	20	30	35	15



8.3. LOTTERY

sl. 15

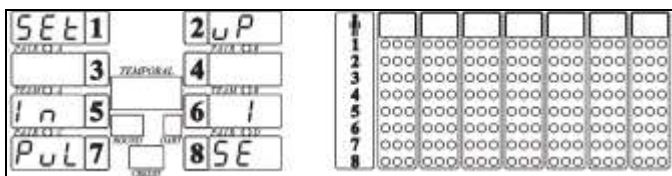


TEMPORAL displayu identičan broju igrača, jednog ili više, onda igrač ili igrači dobivaju nagradni kredit. Igrač dobiva onoliko kredita koliko ta igra vrijedi npr. ako je igrao 301 dobiti će 1 kredit, a ako je igrao 701 igrač će dobiti 3 nagradna kredita. Nagradni krediti se ne zbrajaju sa knjigovodstvom. Sa Hi Score i Scram biramo između 00 i 01. Sa 00 ukidamo opciju lutrije, a sa 01 lutriju aktiviramo. Nula 00 i jedan 01 vide se na TEMPORAL displayu. Kada smo završili programiranje lutrije, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti moramo pritisnuti tipku Double Out.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "lotery" pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo aktivirati opciju lutrije. Ako je aktivirana nakon svake igre vidi se neki broj na TEMPORAL displayu. Ako je broj na

8.4. IN 1 PULSE

sl. 16

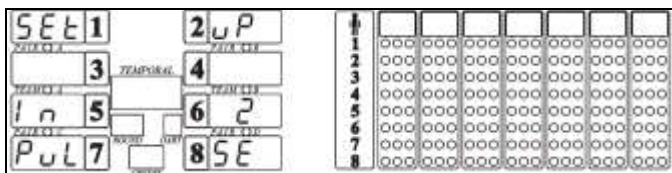


Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "in 1 pulse" pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo promijeniti broj kovanica potrebnih za 1 kredit u COIN 1 (prihvatanik kovanica).

8.5. IN 2 PULSE

sl. 17

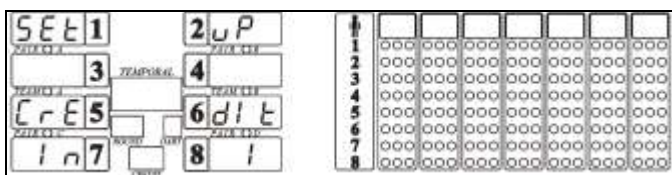


pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "in 2 pulse" pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo promijeniti broj kovanica potrebnih za 1 kredit na COIN 2 (prihvatanik kovanica). Da bismo potvrdili i

8.6. CREDIT IN 1

sl. 18



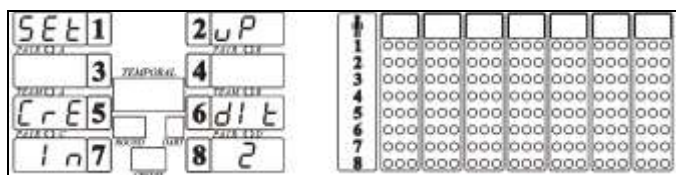
kredita prema impulsu, od 1 do 10. Vrijednost kredita vidi se na privremenom display-u rezultata. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano "credit in 1" pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo mijenjati i odrediti broj kredita za svaki impuls primljen u novcu, input 1 pin. Sa Hi Score i Scram mijenjamo broj



8.7. CREDIT IN 2

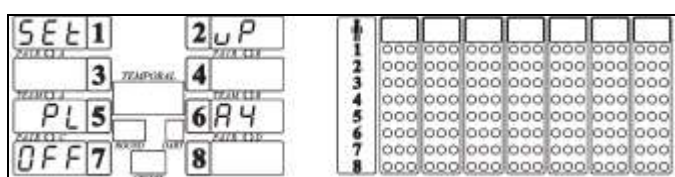
sl. 19



Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“credit in 2”** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo mijenjati i odrediti broj kredita za svaki impuls primljen u novcu, input 2 pin. Sa Hi Score i Scram mijenjamo broj kredita prema impulsu, od 1 do 10. Vrijednost kredita vidi se na privremenom display-u rezultata. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

8.8. PLAY OFF

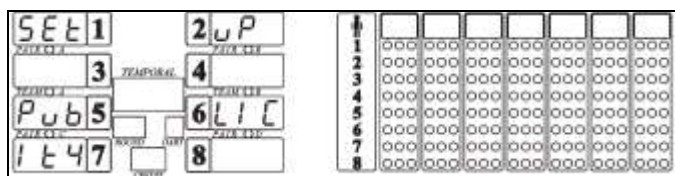
sl. 20



Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“play off”** pritisnemo tipku Double Out. Play off je opcija koja omogućava razigravanje za bolju poziciju igrača. U slučaju da igrači po završetku igre imaju isti broj bodova oni razigravaju, svaki sa po jednom strelicom, a bolji je onaj koji napravi veći rezultat. Razigravati se može za bilo koju poziciju, za prvu, drugu... ili zadnju. Jedino kod završetka, u slučaju aktiviranja opcije EQUAL, se broji i strelica kojom je igrač završio igru. Ako je jedan igrač završio igru sa prvom strelicom, a drugi sa drugom ili trećom strelicom pobjednik je prvi igrač i oni ne razigravaju iako imaju isti broj bodova (000). Sa 01 aktiviramo tu opciju, a sa 00 je isključujemo. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

8.9. PUBLICITY

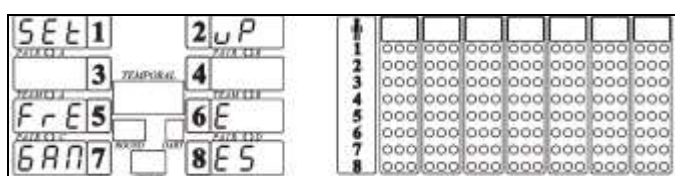
sl. 21



Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“publicity”** pritisnemo tipku Double Out, pa onda tipku Players da bi vidjeli trenutni ispis na displayu. Publicity je opcija u kojoj vlasnik ima mogućnost ispisa reklame od sedam slovnih ili brojčanih mjesta. Reklama se oglašava u demo modu. Tipkom Double Out ulazimo u tu opciju. Sa tipkom Players biramo mjesta slova ili brojeva, a sa tipkama Hi score i Scram biramo slova ili brojeve. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

8.10. FREE GAMES

sl. 22



Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisa no **“free games”** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo aktivirati opciju besplatne igre i igrači mogu igrati neograničen broj igri skroz dok se ova opcija ne deaktivira.



Ako je aktivna kad izađemo iz podešavanja na "credit" displayima će aparat sam dodati 50 kredita te će aparat uvijek sam dodavati po 50 kredita kad se igrači spuste ispod 40 kredita. Sa Hi Score i Scram biramo između 00 i 01. Sa 00 ukidamo opciju besplatne igre, a sa 01 aktiviramo. Kada smo završili programiranje, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti moramo pritisnuti tipku Double Out.

PRAVILA IGRE

'01 GAMES

Igrači počinju igru sa 180/301/501/701/901 bodova. Svaka strelica odbija bodove prema 0. Prvi igrač koji se spusti točno na 0 je pobjednik. Prebacivanje nule se zove Bust i igrač se vraća na rezultat prethodne runde i ponovo pokušava slijedeći krug.

OPCIJE ZA '01 GAMES

DOUBLE IN - oduzimanje bodova počinje kad se pogodi dupli segment bilo kojeg broja ili dupli centar

DOUBLE OUT - igrač mora završiti igru s pogotkom u dupli segment ili dupli centar

MASTER OUT - igrač mora završiti igru s pogotkom u dupli ili trostruki segment

TEAM - igrači mogu igrati u timu po 2, 3 ili 4 igrača. Igrači 1, 3, 5, 7 su igrači Tima A, a igrači 2, 4, 6, 8 su igrači Tima B. Tim sa igračem koji prvi završi igru je pobjednik osim ako igrač nije zamrznut zbog toga jer igrači iz protivničkog tima ukupno imaju manji zbroj bodova.

PAIR - igrači mogu igrati u paru i to 2, 3 ili 4 para. Igrači 1 i 3 su Par A, igrači 2 i 4 su Par B, igrači 5, 7 su Par C, a igrači 6, 8 su Par D. Pravila i rangiranje je kao i u timu.

EQUAL - Fair Play opcija koja omogućava igračima da svi igraju isti broj rundi. Kad neki igrač završi igru ostali igrači igraju tu rundu do kraja.

END - Fair Play opcija koja omogućava igračima da igraju igru do kraja ili do zadnje runde. Kad neki igrač završi igru ostali igrači nastavljaju igrati dalje skroz dok svi igrači (osim posljednjeg) ne završe igru ili do zadnje runde.

RUN & GUN

Opcija uz '01 igre. Igra počinje od 180/301/501/701/901 bodova i završava kada igrač dođe točno na 0 (kao kod '01 igri). Od trenutka kada igrač baci prvu strelicu vrijeme počinje teći na cricket diodama i to od određenog broja ovisno koja je '01 igra izabrana prema nuli. Prvi igrač igra sve dok ne završi igru ili mu ne istekne vrijeme. Tek onda igra slijedeći igrač. Pobjednik je igrač koji završi u najkraćem vremenu ili koji ima najmanje bodova u slučaju da ni jedan igrač nije završio igru u zadanom vremenu.

301 PARCHESI

Igrači počinju igru od nule 0. Igra završava točno na 301. U slučaju prebacivanja 301 radi Bust i od izlaznog broja 301 mu se oduzima prebačeni broj. Kada igrač dođe na isti broj drugog igrača vraća ga na nulu.

OPCIJE ZA 301 PARCHESI

TEAM, PAIR, EQUAL, END - opcije kao i kod '01 GAMES

HIGH SCORE

Igrači počinju igru od nule. Igrač sa najvećim rezultatom je pobjednik.

LOW SCORE

Igrači počinju igru od nule. Igrač sa najmanjim rezultatom je pobjednik. U slučaju pogotka van mete igrač dobiva 50 kaznenih bodova.

SUPER SCORE

Pravila kao i za High Score samo što se broji pogodak u duple i trostruke segmente.

PUB GAME

Igrači počinju igru od nule. Igra ima samo jednu rundu (tri strelice). Na cricket diodama pojavljuje se broj 10 i smanjuje se prema nuli. Vrijednost pogotka svake strelice se množi sa trenutnim brojem na cricket diodama. Što igrač brže i preciznije baci strelice rezultat je bolji. Pobjednik je igrač sa najvećim rezultatom.



SUPER 100

Igrači počinju igru svaki sa 100 bodova. Gađaju se upaljeni brojevi koji se kreću oko mete u smjeru kazaljke na satu i centar koji se stalno priznaje. Kad igrač promaši sve tri strelice, a drugi igrač pogodi, igrač koji je promašio automatski se diskvalificira. Protivničkim igračima koji nisu diskvalificirani oduzima se 10 bodova kod pogotka i dodaju se igraču koji baca. Kad igrač izgubi bodove također se diskvalificira, a na kraju se svi bodovi dodaju igraču sa najvećim rezultatom i on je pobjednik. Standardna vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

SOLO HIGH SCORE

Pravila igre su ista kao i za High Score samo što je igra samo za jednog igrača. Na kraju će na displayu igrača 8 biti prikazan Handicap Number koji određuje nivo igrača od 00 do 99. Što je igrač bolji Handicap Number je veći. Vrijednost rundi je 10, tri strelice po rundi.

SOLO 301

Pravila igre su ista kao i za 301 samo što je igra samo za jednog igrača. Na kraju će na displayu igrača 8 biti prikazan Handicap Number koji određuje nivo igrača od 00 do 99. Što je igrač bolji Handicap Number je veći. Vrijednost rundi je 10, tri strelice po rundi.

SCRAM

Igra se u paru, za 2, 4, 6 ili 8 igrača. Svaki igrač baca po 6 strelica osim prvog u prvom krugu, on baca u prvom krugu 3 strelice (samo u prvom krugu) i završava sa 3 strelice (samo u zadnjem krugu). Prvi igrač počinje igru kao STOPER (3 strelice) i zatvara brojeve drugom igraču. Drugi igrač počinje kao SCORER (3 strelice) i skuplja bodove, a onda je STOPER(3 strelice) i zatvara brojeve prvom igraču. Treći zatvara četvrtom, a četvrti trećem i tako dalje do osmog. Pobjednik je igrač sa najvećim brojem bodova. Vrijednost rundi je 7, šest strelica po rundi.

SHANGAI

Igrač počinje sa nulom. Gađaju se brojevi od 1 do 20, po redu, i na kraju centar. Igrač ne može gađati slijedeći broj dok ne pogodi prvi. Pobjednik je igrač sa najvećim brojem bodova s tim da se bodovi računaju kao i u igrama '01 GAMES. SHANGAI je trenutna pobjeda, a postiže se pogotkom u jednostruko, dvostruko i trostruko polje u jednoj rundi (npr. 3 u dvostruko, 4 u jednostruko i 5 u trostruko je SHANGAI). Vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

CRICKET

Igrači počinju od nule. Igrači gađaju brojeve od 15 do 20 i centar. Broj se zatvara kad se pogodi 3 puta (trostruko vrijedi za 3 pogotka, dvostruko za dva, a jednostruko za jedan). Pogotkom u svoj zatvoren broj dobivamo bodove sve dok ostali igrači ne zatvore taj broj. Prvi igrač koji zatvori sve brojeve i centar i ima najveći broj bodova je pobjednik, a ostalim igračima se zbrajaju popunjeni broj točki sa njegovim ukupnim rezultatom. Ostali igrači se rangiraju po ukupnom rezultatu (zbroy popunjenih točki i bodova). Što igrač ima veći broj bodova bolje je rangiran.

CRICKET RANDOM

Pravila igre su ista kao i u Cricketu osim što aparat određuje brojeve slučajnim izborom.

CRICKET PICK IT

Pravila igre su ista kao i u Cricketu osim što igrači izabiru brojeve prije početka igre pritiskom na metu.

CRICKET MIX UP

Pravila igre su ista kao i za Cricket Random s tim da aparat svaku rundu mijenja brojeve koji nisu pogodeni.

OPCIJE ZA CRICKET

CUT THROATH CRICKET - ista pravila kao i za Cricket samo što bodove dobiju igrači koji nisu zatvorili brojeve, a pobjednik je igrač koji zatvori sve brojeve i centar, a ima najmanji rezultat, a ostalim igračima se zbrajaju nepopunjeni broj točki sa njegovim ukupnim rezultatom. Ostali igrači se rangiraju po ukupnom rezultatu (zbroy nepopunjenih točki i



bodova). Što igrač ima manji broj bodova bolje je rangiran.

NO SCORE - opcija Cricketa bez bodova, samo se zatvaraju brojevi i pobjednik je igrač koji prvi zatvori sve brojeve, ako ostali igrači imaju isti broj točkica (led dioda) i vrijednost tih točkica je jednak oni razigravaju Play Off za konačni poredak.

MASTER – Ista pravila kao i za CUT THROATH CRICKET , s time da u slučaju pogotka u brojeve ispod 15 ili u broj koji su svi igrači zatvorili, bodovi se pripisuju igraču koji baca tj. sam sebi daje kaznene bodove, a promašaj mete boduje se kao pogodak u jednostruki centar

TEAM - Team A (igrači 1, 3, 5, 7) i Team B (igrači 2, 4, 6, 8) mogu igrati u timu po 2, 3 ili 4 igrača. Da bi tim mogao dobivati ili davati bodove (u opciji Cut Throath) svi igrači tima moraju zatvoriti brojeve. Tim koji prvi zatvori sve brojeve i centar i ima najveći ili najmanji (u opciji Cut Throath) broj bodova je pobjednik.

PAIR - igrači mogu igrati u paru i to 2, 3 ili 4 para. Igrači 1 i 3 su Par A, igrači 2 i 4 su Par B, igrači 5, 7 su Par C, a igrači 6, 8 su Par D. Pravila i rangiranje je kao i u timu.

ROULETTE

Igrači počinju od nule. Na početku runde aparat odredi broj koji gađaju svi igrači u toj rundi. Pogodak u jednostruko se boduje 1 bod, u dvostruko 2 boda, a u trostruko 3 boda. Pobjednik je igrač koji ima najviše bodova. Vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

BASEBALL

Igrači počinju od nule. Gađaju brojeve te runde, npr. u prvoj rundi gađaju broj 1, u drugoj 2... Jednostruki pogodak je 1 bod, dvostruki 2 boda, a trostruki 3 boda. Pobjednik je igrač koji ima najviše bodova. Vrijednost rundi je 9, tri strelice po rundi.

SPLIT SCORE

Igrači počinju sa 40 bodova. Gađaju određene brojeve na meti za svaku rundu. Prvu rundu gađaju 15, drugu 16, treću bilo koji dvostruki, četvrtu 17, petu 18, šestu bilo koji trostruki, sedmu 19, osmu 20 i devetu gađaju centar. Određeni broj mora biti pogođen bar jednom u toj rundi, a ako igrač ne pogodi niti jednom zadani broj rezultat mu se prepolovi. Pogodak se računa kao i u '01 igrama. Pobjednik je igrač sa najvećim rezultatom. Vrijednost rundi je 9, tri strelice po rundi.

OPCIJE ZA SPLIT SCORE

QUADRO – ista pravila kao i za Split Score osim što deveta runda u kojem se gađa centar nije zadnja nego ima i deseta u kojoj igrači gađaju bilo koji četverostruki segment. Vrijednost rundi je 10, tri strelice po rundi.



IGRE	MOGUĆE OPCIJE
180 301 501 701 901	DOUBLE IN DOUBLE OUT MASTER OUT EQUAL END TEAM PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE IN/END DOUBLE IN/TEAM DOUBLE IN/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE IN/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/EQUAL/PAIR DOUBLE IN/END/TEAM DOUBLE IN/END/PAIR DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE OUT/END DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE OUT/PAIR DOUBLE OUT/EQUAL/TEAM DOUBLE OUT/EQUAL/PAIR DOUBLE OUT/END/TEAM DOUBLE OUT/END/PAIR MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/END MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/PAIR MASTER OUT/EQUAL/TEAM MASTER OUT/EQUAL/PAIR MASTER OUT/END/TEAM MASTER OUT/END/PAIR EQUAL/TEAM EQUAL/PAIR END/TEAM END/PAIR RUN & GUN
301	PARCHIS/ PARCHIS/EQUAL PARCHIS/END PARCHIS/TEAM PARCHIS/PAIR PARCHIS/EQUAL/TEAM PARCHIS/EQUAL/PAIR PARCHIS/END/TEAM PARCHIS/END/PAIR
HI SCORE	-
LOW SCORE	-
SUPER SCORE	-
PUB GAME	-
SUPER 100	-
SOLO HI SCORE	-
SOLO 301	-
SCRAM	-



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



