



INHALT

ALLGEMEINES.....	Seite 2
AUFBAU DES GERÄTES.....	Seite 3
AUFSTELLUNG.....	Seite 4
PRÜFUNG UND WARTUNG.....	Seite 6
TASTEN.....	Seite 7
RUNDENÜBERSCHREITUNG.....	Seite 8
MÜNZPRÜFER.....	Seite 8
MIKROSCHALTER.....	Seite 8
1. TEST MENU.....	Seite 8
a) Test Segmente.....	Seite 9
b) Test Beleuchtung.....	Seite 9
c) Test Taster.....	Seite 9
d) Test Infra-Rot.....	Seite 10
e) Test Sensor.....	Seite 10
f) Test Münzprüfer und Schlüsselschalter.....	Seite 10
2. Punkteeinstellung ZENTRUM.....	Seite 10
3. ANIMATIONSMELODIE.....	Seite 11
4. HAUPTBUCHFÜHRUNG.....	Seite 11
5. KELLNER BUCHFÜHRUNG.....	Seite 11
6. ÄUSSERE ABLESUNG.....	Seite 11
7. WERKSEINSTELLUNG.....	Seite 11
8. PARAMETEREINSTELLUNG.....	Seite 12
8.1. Preiseinstellung.....	Seite 12
8.2. Einstellung der Rundenzahl.....	Seite 13
a) High Score.....	Seite 14
b) Cricket.....	Seite 14
c) 301,501,701.....	Seite 14
8.3. Lotterie.....	Seite 15
8.4. In 1 Pulse (Kredite mit Schlüsselschalter).....	Seite 15
8.5. In 2 Pulse (Kredite mit Münzprüfer).....	Seite 15
8.6. Krediteinstellung In 1 Impuls.....	Seite 15
8.7. Krediteinstellung In 2 Impuls.....	Seite 16
8.8. Play off.....	Seite 16
8.9. Werbung.....	Seite 16
8.10. Free Games.....	Seite 16
SPIELREGELN.....	Seite 17
SPIELOPTIONEN.....	Seite 20
VERDRAHTUNGSPLAN.....	Seite 22
SCHALTPLAN.....	Seite 23

Allgemeines und Charakteristik

Das CYBERDINE™ **TURNIER DART** ist ein elektronisches Wettkampf und Sport Dart mit elektronischer Addierung der Punkte und der Pfeile.

Dart ist eines der ältesten Sport- und Unterhaltungsspiele. Das erste traditionelle Turnier wurde im Jahr 1927 unter dem Namen "News of the World" ausgeführt, im Jahr 1948 wurden mehr als 300.000 Spieler gezählt.

Die Zeit der elektronischen Dart begann Mitte der 80-er Jahre.

Cyberdine Turnier Darts werden seit 1994 produziert. Erstklassige Qualität und Verarbeitung zeichnen dieses Turnier Dart aus.

Einfache und übersichtliche Bedienung, Ton- und Lichteffekte führen den Spieler.

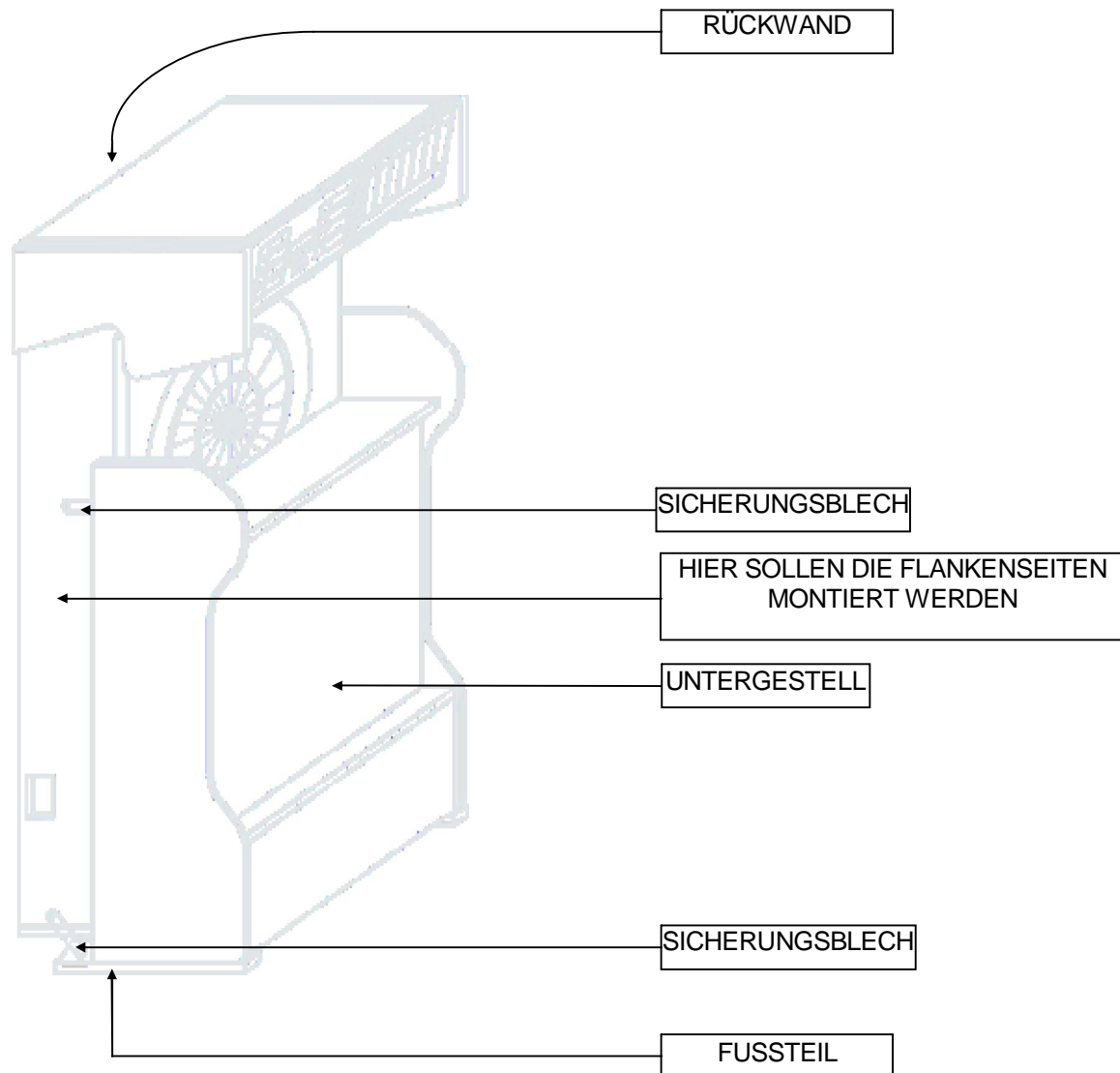
Die Feature des CYBERDINE™ **TURNIER DARTS rev.2011**

- ⇒ Automatische Spielerauswechslung
- ⇒ Automatische Wegnahme der danebengeratenen Pfeile
- ⇒ Licht-Signale
- ⇒ Ton-Signale
- ⇒ Mehrsprachige Spracheffekte
- ⇒ Elektronischer und mechanischer Spielezähler
- ⇒ Einfach (beide Zentrum 50) und Doppelzentrum (25-50),
- ⇒ Dartscheibe 3fach und 4fach
- ⇒ Werbung im Demo-Mode
- ⇒ Kredite per Münzprüfer, Fernbedienung oder mit Schlüsselschalter
- ⇒ Lotterie-Spiel
- ⇒ Ständig und wand Variante
- ⇒ 8 Spieler, 8 Crickets
- ⇒ Einfacher Test und Einstellung der Spielparameter sowie der Spielpreise
- ⇒ FAIR PLAY Option - EQUAL (gleiche Kreiszahl für Alle), END (Spieler spielen bis ausgangs oder bis letzte runde) und PLAY OFF (Einspielung der Spieler mit der gleichen Punktezahl)
- ⇒ Einfache Einstellung der Standardwerte
- ⇒ Attraktives Demo-Mode
- ⇒ Animations-Melodie
- ⇒ FREE PLAY – mögliche einstellen nicht bezahlbare spiele für Turniere, Promotion, Haus betrieb.
- ⇒ Bessere Belichtung Dartscheibe mit LED light wie Langlebigkeit (50000 arbeit stunde)
- ⇒ Benutzung LED light und LED Hintergrunds Belichtung ist verbrauch elektrische Energie mehrmals niedriger so ist Cyberdine Dart Turnier rev.2011 kostengünstiger und sparsamer als der alte Cyberdine Turnier Dart

Transportschutz

Das Gerät ist optimal für den Transport geschützt. Siehe Abb. 1. Weiterhin schützt ein fünfschichtiger Karton, der das Gerät komplett umgibt.

Abb. 1 - das Gerät im transportfähigen Zustand



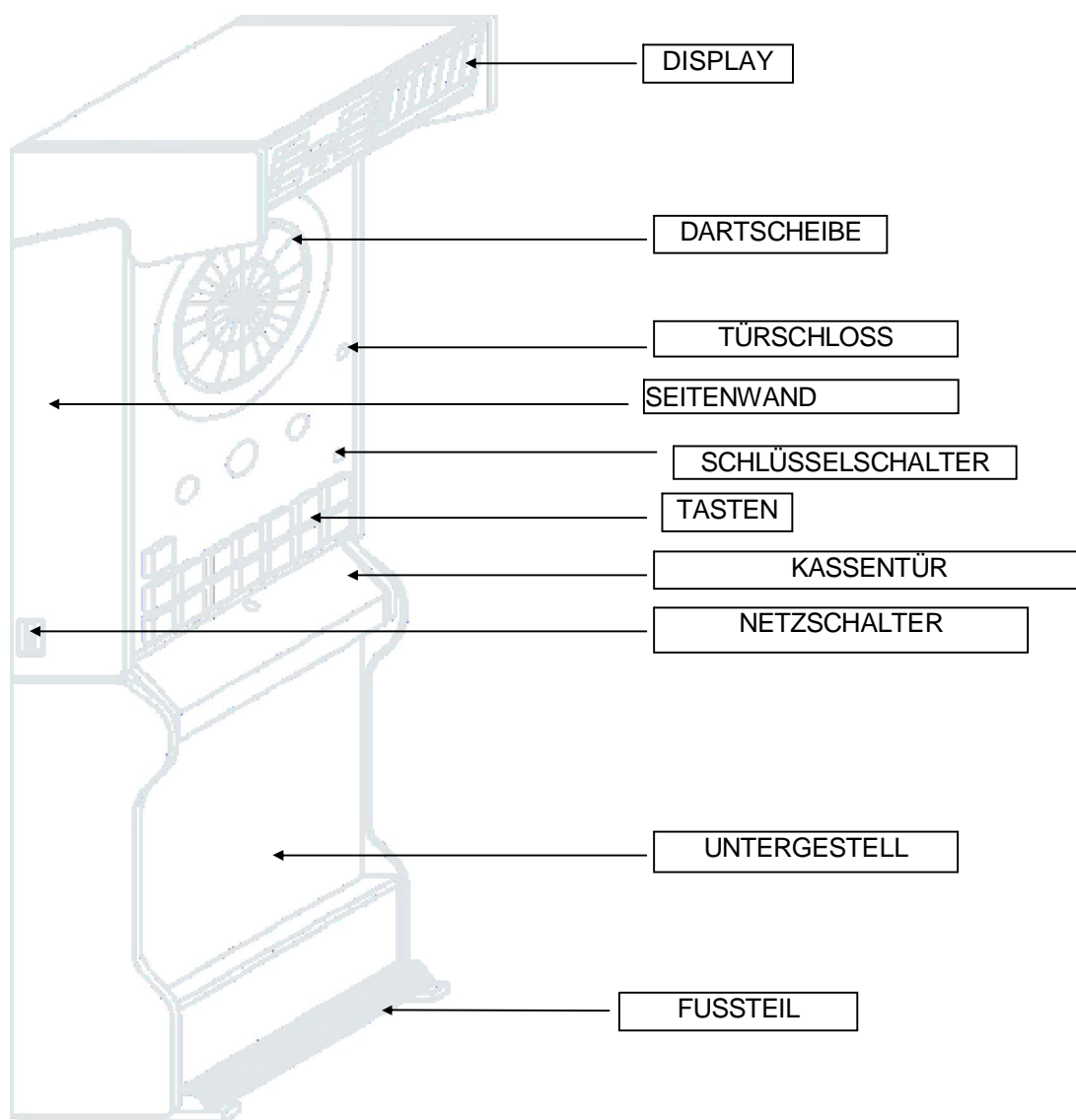
Aufbau

1. Die 4 Sicherungsbleche entfernen
2. Die Fussteile von dem Untergestell abschrauben (mit vier Schrauben befestigt) und die Fussteile um 180° drehen, so dass die gummierte Seite nach vorne zeigt.
3. Den Schlüssel von der Lade der Kasse, die sich auf der oberen Gestellseite befindet, entfernen.
4. In der Kasse befinden sich die Torban-Schrauben und in der unteren Lade befinden sich die restlichen Schlüssel, Pfeile, Netzkabel, Spitzen und die Startlinie. Um die Kasse herauszunehmen zu können, muss die obere Tür geöffnet werden und die Metallsicherung der Kasse entfernt werden.

5. Das Oberteil auf das Untergestell stellen und ihn mit den Torban -Schrauben die sich in der Cash-Box befinden, befestigen. Die 4 längeren Torban-Schrauben sind für die Geräteunterseite und die 4 kürzere Torban -Schrauben für die seitliche Verschraubung vorgesehen.

6. Die Seitenwände von der Rückwand entfernen und mit den 4 kürzeren Torban-Schrauben befestigen.

Abb. 2 – Gerät in betriebsbereiten Zustand



GERÄTE-AUFSTELLUNG

Das Gerät soll so aufgestellt werden, dass die Spieler nicht gestört werden. Das Gerät muss in einer Höhe von 173 cm, von dem Zielzentrum bis zu dem Boden gerechnet aufgestellt werden. Die Startlinie sollte eine Entfernung von 237 cm von der Dartscheibe aufweisen, in den USA ist die Entfernung vom Apparat 8 feet (244 cm).

ACHTUNG:

1. Versuchen Sie nicht der Apparat mit Gewalt zu öffnen. Reparaturen sollten durch fachkundiges Personal durchgeführt werden.
2. Die Schlitze und Öffnungen am Gerät dienen zur Belüftung und Kühlung, diese dürfen nicht verschlossen werden.
3. Es dürfen keine Fremdkörper durch die Gehäuseöffnungen gelangen, diese könnten einen elektrischen Kurzschluss verursachen.
4. Das Gerät darf nicht in die Nähe einer Wärmequelle gestellt werden.
5. Das Gerät sollte vor Feuchtigkeit geschützt werden, auch Flüssigkeiten dürfen nicht in das Gerät gelangen.

NETZSPANNUNG 90V - 220V

Netzspannung ist von 90V bis 260V.

Maximalverbrauch - 100 W

Das Netzkabel befindet sich im Kassenraum. Schliessen sie das Netzkabel an und schalten Sie den Netzschalter auf ON.

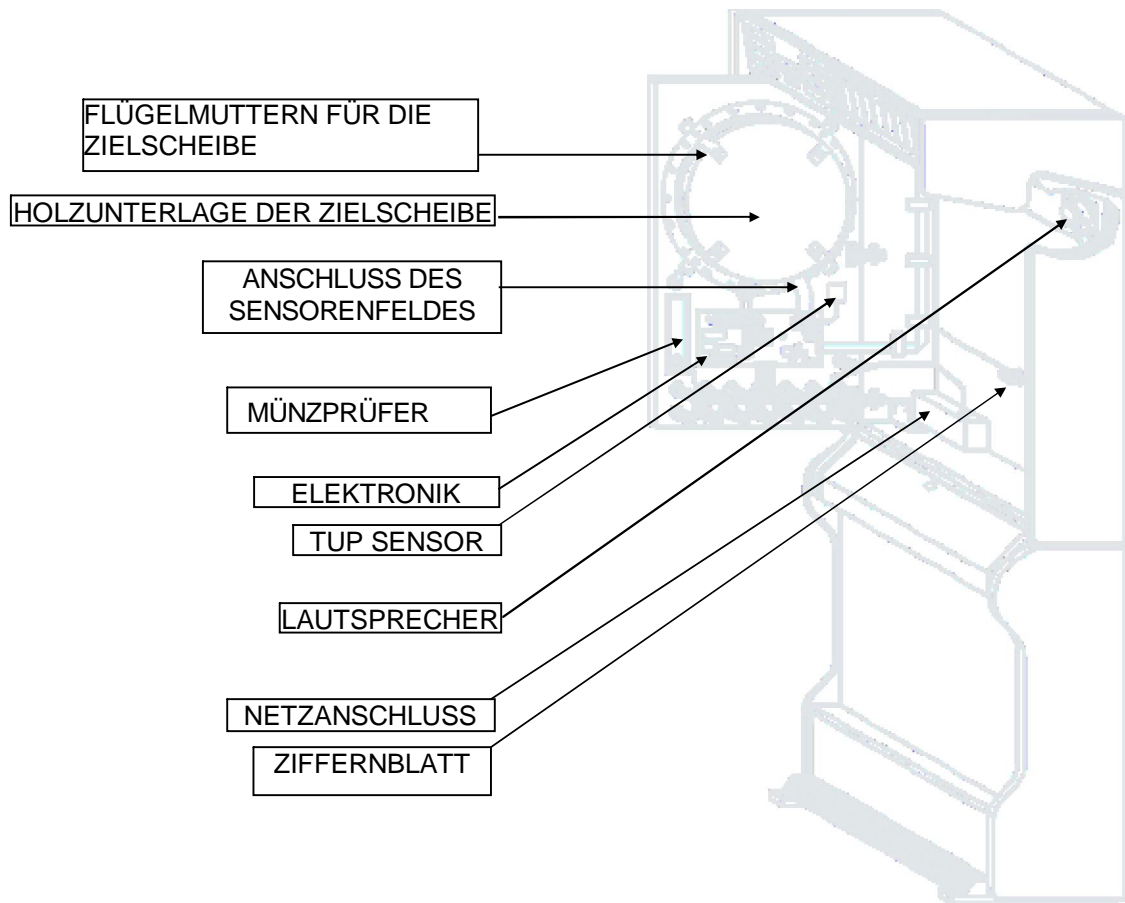
Innerhalb des Gerätes befindet keine Spannung die lebensgefährlich sein könnte, alle elektrischen Einheiten sind mit 5V und 12V versorgt.

ACHTUNG!

Alle CYBERDINE™ **TURNIER DARTS** werden mit elektrischer Erdung ausgeführt so dass man darauf achten muss dass das Anschlussnetz auch geerdet ist.

WARTUNG DES GERÄTES

Abb. 3 - Der innere Teil des Gerätes



Die Abb. 3 zeigt den Innenteil des Gerätes. Die elektrischen Einheiten sind modular aufgebaut und lassen sich sehr einfach austauschen.

WARTUNG DER DARTSCHEIBE

Je nach Häufigkeit der Benutzung des Gerätes muss die Dartscheibe von abgebrochenen Pfeilspitzen gereinigt werden. Die Pfeilspitzen, die sichtbar sind, werden mit einer Zange entfernt, alle Pfeilspitzen, die nicht mit einer Zange zu entfernen sind, werden in das Segmentinnere hineingedrückt. Die Zielscheibe wird dann zerlegt und die eingedrückten Pfeilspitzen herausgenommen.

WARNUNG: Eine unsorgfältige Handhabung der Zielscheibe und deren Teile kann einen Schaden verursachen. Um eine sichere Zerlegung der Zielscheibe zu realisieren, folgen Sie bitte schrittweise der unten stehenden Vorgehensweise

Vergehensweise:

1. Apparat ausschalten, die obere Tür öffnen und den Anschluss des Sensorfeldes auf der Elektronik ausschalten/trennen. (Abb. 3)
2. Die 4-Flügel Mutterschraube entfernen (Abb. 3) und die Zielscheibe aus der Halterung herausnehmen
3. Die 4 Muttern von der Rückseite abschrauben und die hölzerne Unterlage entfernen
4. Sorgfältig die zwei Stifte von dem Sensorfeld abnehmen und das Sensorfeld zusammen mit dem Schutzfeld entfernen.
5. Die gebrochene Pfeilspitzen entfernen und die Zielscheibe in der umgekehrten Reihenfolge zusammensetzen
6. Nach jeder Zerlegung und Zusammensetzung muss die Funktion des Sensorfeldes im Test Segmente geprüft werden.

TASTEN

Abb. 4 – Tastenüberblick

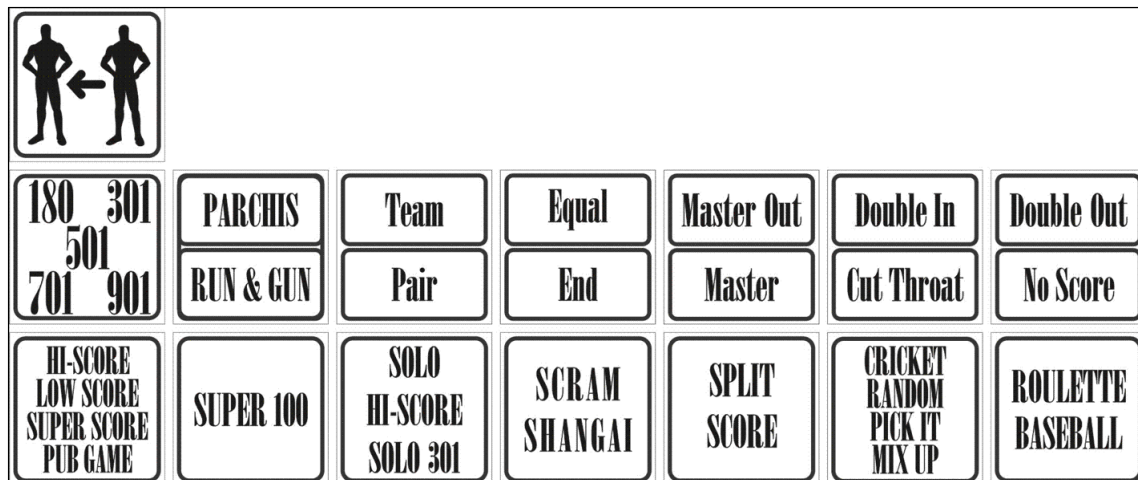


Abb. 4.a – Tastenüberblick für Quadr Dartscheibe

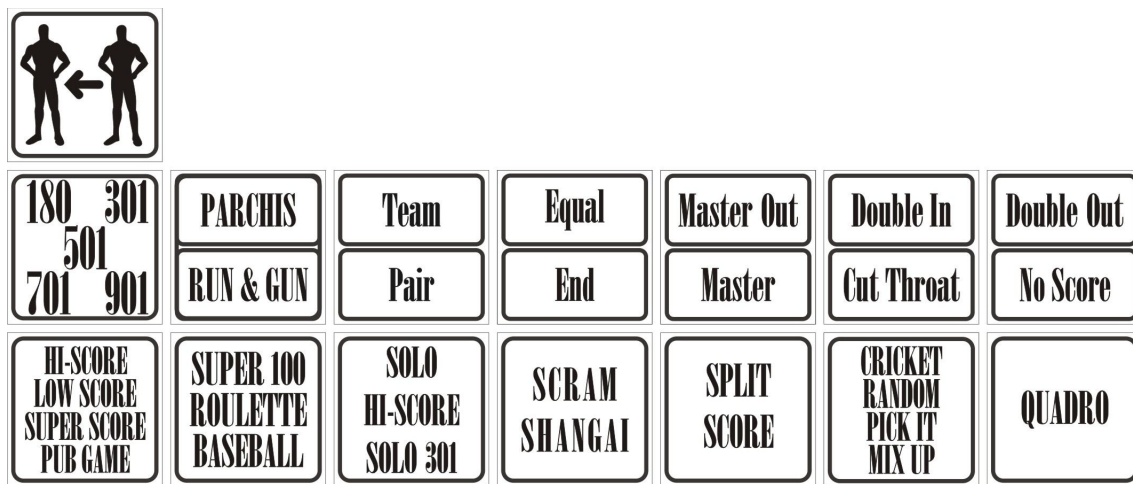


Abb. 4 zeigt die Tasten auf der Gerätetür. Wenn der Kredit aktiviert wird, beginnen die Spieltasten zu blinken. Die Tasten sind mit mehreren Funktionen belegt, die Spielauswahl wird auf dem Cricket Display angezeigt. Danach können die Optionen gewählt werden.

RUNDENÜBERSCHREITUNG

Im Falle dass ein Spieler eine Runde überspringen soll, muss man die Players-Taste für 3 Sek. halten und loslassen.

MÜNZPRÜFER

Im Standard CYBERDINE™ **TURNIER DARTS** werden Alberici Münzprüfer Alberici AL 55 verbaut. Alberici AL 55 haben 12 Kanäle und können programmiert für 12 Sorten münze oder Chips.

MIKROSCHALTER

Auf der CPU Platine, in der linken unteren Ecke befinden sich 8 Mikroschalter. Sie dienen zur Aktivierung der verschiedenen Menus (Test, Parametereinstellung ...). Die Mikroschalter haben zwei Stellungen ON oder OFF. In der ON -Position ist der Mikroschalter aktiviert und in der OFF -Position ist er ausgeschaltet. Um in eines der folgenden Menus zu gelangen, müssen wir den Apparat ausschalten und den Mikroschalter in die ON -Position für das gewünschte Menue stellen. Danach wird das Gerät wieder eingeschaltet:

1. Test-Menu
2. Bestimmung des Zentrum –Wertes (25 oder 50)
3. Animationsmelodie
4. Hauptbuchführung
5. Kellner Buchführung
6. Äußere Ablesung
7. E-eprom reset
8. Parametereinstellung.

1. TEST MENU

Im Test Menu können wir die Funktion des Gerätes sowie der Peripherieinheiten und einzelne Segmente prüfen. Wenn wir das Test Menu aktivieren (Mikroschalter 1 auf ON, das Gerät ausschalten und wieder einschalten) erscheint auf dem Display "**test target**", während die Tasten **Player**, **Hi Score**, **Scram** und **Double Out** zu blinken beginnen. Mit diesen Tasten bewegen wir uns im Menue.

Die Taste Double Out dient für das Öffnen und Schliessen des gewünschten Submenu. Die Hi Score Taste ist für Vor und die Scram Taste für Zurück im Hauptmenue oder Submenue bestimmt.

Nur in der Option "**test Beleuchtung**" dient die Player -Taste für die Bewegung in dem Submenu weil man mit den Hi Score und Scram -Tasten das Submenu steuert.

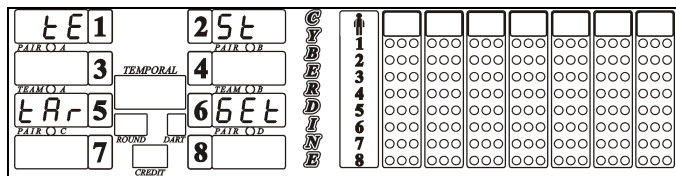
Im Test Menue haben wir 6 Submenus:

- a) Test target
- b) Test light

- c) Test button
- d) Test infra
- e) Test tup (Sensor)
- f) Test credit

a) Test target (Segmente)

Abb. 1

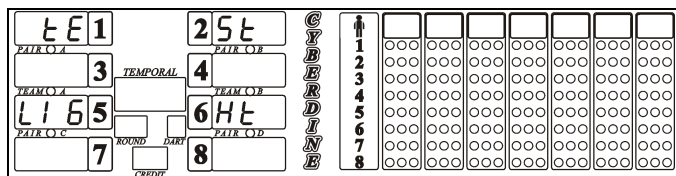


"test target".

Double Out-Taste drücken.
Segment drücken, das Ergebnis wird auf dem Display angezeigt.
Mit Double Out-Taste den Test beenden.

b) Test light (Beleuchtung)

Abb. 2



Hi Score Taste drücken (vorwärts).

Double Out- Taste drücken.

In diesem Submenüs werden alle LED-Dioden und Lampen des Gerätes geprüft.

Players-Taste drücken, der Test beginnt.

Mit Hi Score und Scram Tasten im Testmenue vorwärts/rückwärts setzen.

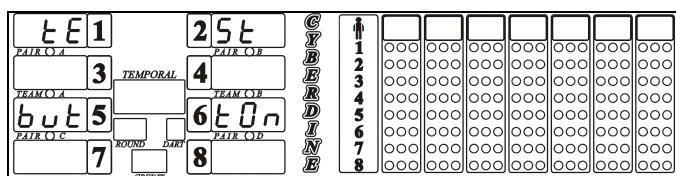
Folgende Prüfungen sind möglich:

- Testen der Dioden und Lampen um die Dartscheibe, eine nach der anderen
- Testen der senkrechten Linien auf dem Display
- Testen der Segmente auf dem Display
- Testen einzelner Linien auf den Segmenten
- die gesamte Beleuchtung leuchtet auf (ausser der Tasten)
- Testen der Tastenlampen

Mit **Double Out-Taste** den Test beenden

c) Test button (Tasten)

Abb. 3



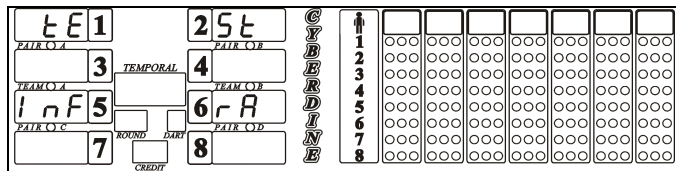
Hi Score Taste drücken (vorwärts).

Double Out- Taste drücken

Die Tasten beginnen zu blinken, einmal drücken und die Funktion wird auf dem Display angezeigt.
Mit der Players –Taste Test beenden.

d) Test infra (Sensor)

Abb. 4



Hi Score Taste drücken (vorwärts).
Double Out- Taste drücken.

Es ertönt ein kurzes Tonsignal und die Lampe FAULT leuchtet.

Falls der Ton ununterbrochen ertönt ist der Sensor nicht richtig eingestellt.

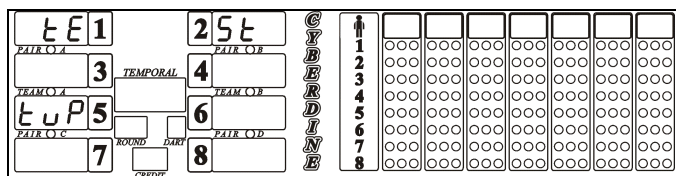
Am Sensor befindet sich ein Trimm-Widerstand zur Einstellung. Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt das Signal, gegen den Uhrzeigersinn wird das Signal geschwächt:

Test wiederholen bis das Tonsignal kurz ertönt.

Mit **Double Out-Taste** den Test beenden

e) Test tup (Sensor für danebengeratene Pfeile)

Abb. 5



Hi Score Taste drücken (vorwärts).
Double Out- Taste drücken.

Es ertönt ein kurzes Tonsignal und die Lampe FAULT leuchtet.

Falls der Ton ununterbrochen ertönt ist der Sensor nicht richtig eingestellt.

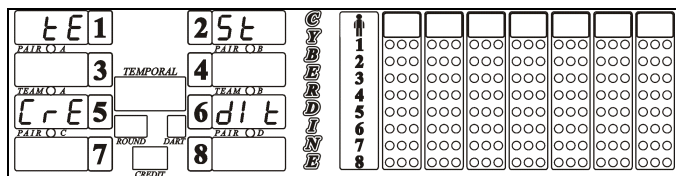
Auf der CPU befindet sich ein Trimm-Widerstand (P1) in der rechten oberen Ecke zur Einstellung. Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt das Signal, gegen den Uhrzeigersinn wird das Signal geschwächt:

Test wiederholen bis das Tonsignal kurz ertönt.

Mit **Double Out-Taste** den Test beenden

f) Kredit-Test (Münzprüfer)

Abb. 6



Hi Score Taste drücken (vorwärts).
Double Out- Taste drücken.

Es ertönt ein kurzes Tonsignal und die Lampe FAULT leuchtet. Durch drehen des Schlüsselschalters oder Münzeinwurf erfolgt der Test.

Während der Schlüsselschalter oder

die Münzprüfer getestet wird, werden keine Kredite aufgebucht, auch werden keine Kredite in der Buchhaltung verbucht.

Mit **Double Out-Taste** den Test beenden

Mikroschalter 1 nach Testende in OFF Stellung bringen. Danach Gerät neu starten

2. DAS ZENTRUM

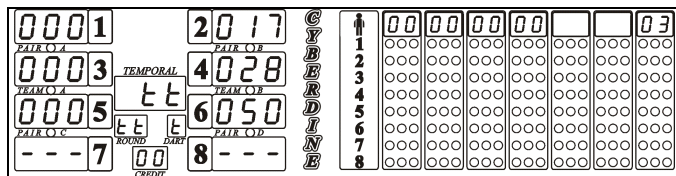
Ist der Mikroschalter 2 in Position ON, ist das äussere Zentrumfeld mit 25 Punkten bewertet und das innere Zentrumfeld mit 50. Ist der Mikroschalter 2 in der Position OFF, werden beide Zentrumfelder mit 50 bewertet. Das Gerät startet neu und speichert die Einstellung

3. ANIMATIONSMELODIE

Ist der Mikroschalter 3 in Position ON, ist die Animations-Melodie eingeschaltet. Ist der Mikroschalter 3 in Position OFF, ist die Animations-Melodie ausgeschaltet. Das Gerät startet neu und speichert die Einstellung

4. HAUPTBUCHFÜHRUNG

Abb. 7

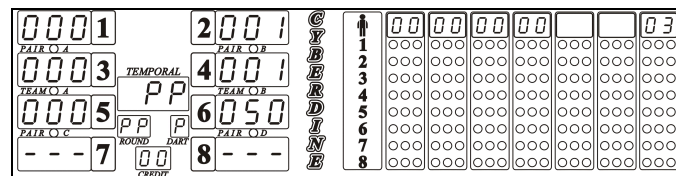


Ist der Mikroschalter 4 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten), erscheint auf dem Display die Aufschrift der Kreditanzahl. Man kann diese Angaben nicht löschen, die Daten werden ständig gespeichert.

Auf dem ersten und zweiten Display werden die Kredite angezeigt, die mit dem Schlüsselschalter aufgebucht wurden (Freikredite). Auf dem dritten und vierten Display werden Kredite angezeigt, die über den Münzprüfer aufgebucht wurden, an dem fünften und sechsten sind für FREE GAMES. Mikroschalter 4 in Position OFF beendet die Hauptbuchführung.

5. HILFS(KELLNER)-BUCHFÜHRUNG

Abb. 8



Ist der Mikroschalter 5 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten), erscheint auf dem Display die Aufschrift der Kreditanzahl. Diese Buchführung ist eine Hilfsbuchführung und kann mit der Taste **Roulette/Baseball** gelöscht werden.

gelöscht werden.

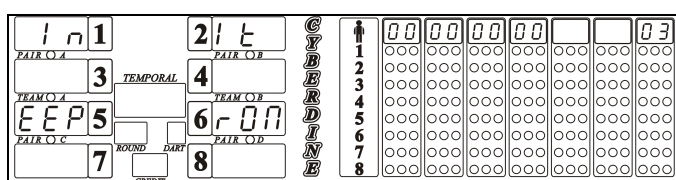
(Taste **Roulette/Baseball** für 5 sek. drücken). Auf dem ersten und zweiten Display werden die Kredite angezeigt, die mit dem Schlüsselschalter aufgebucht wurden (Freikredite). Auf dem dritten und vierten Display werden Kredite angezeigt, die über den Münzprüfer aufgebucht wurden, an dem fünften und sechsten sind für FREE GAMES. Mikroschalter 5 in Position OFF beendet die Hilfsbuchführung.

6. ÄUSSERE ABLESUNG

Ist der Mikroschalter 6 in der OFF Position, ist es möglich die Kellnerbuchhaltung mit der EQUAL-Taste ablesen. (Gerät ausschalten, EQUAL-Taste Gedrückt halten und wieder einschalten),

7. WERKSEINSTELLUNG (INITIALISATION DES E-EPROM)

Abb. 9



Ist der Mikroschalter 7 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten) kann man das Gerät neu initialisiert werden. Dabei die Taste Roulette/Baseball 3 sek. halten und dann 5 sek. warten bis ein kurzes Tonsignal ertönt. Danach

sind die Parameter auf die Werkseinstellung eingestellt. (siehe Tabelle 1)

8. PARAMETEREINSTELLUNG

Ist der Mikroschalter 8 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten) kann man die Werkseinstellung verändern. Die Tabelle 1 zeigt die Werkseinstellung des Herstellers.

Tabelle 1

1.	PRICE ADJUST	siehe Tabelle 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

Steuerung:

Double Out- Taste: Einschalten, Ausschalten des Submenues; Bestätigen des eingestellten Wertes.

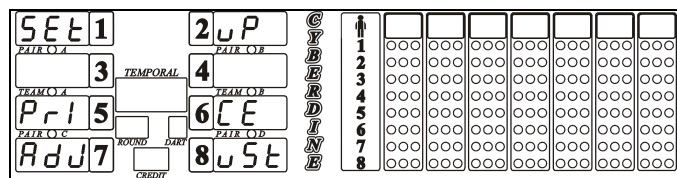
Hi Score Taste: Vorwärts-Bewegung und Werterhöhung

Scram Taste: Rückwärts-Bewegung und Minderung des Wertes

Player Taste: Nur für "**price adjust**" (Preisauflistung) und "**round adjust**" dient die Player Taste für die Bewegung im Submenue. Die Tasten Hi Score und Scram dienen zur Wertänderung.

8.1 PRICE ADJUST

Abb. 10



Ist der Mikroschalter 8 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten), erscheint auf dem oberen Display die Aufschrift "**price adjust**". Mit Double Out- Taste das Submenu öffnen. In dem Submenu bewegen wir uns (ändern der Spielpreise) mit der Player Taste und

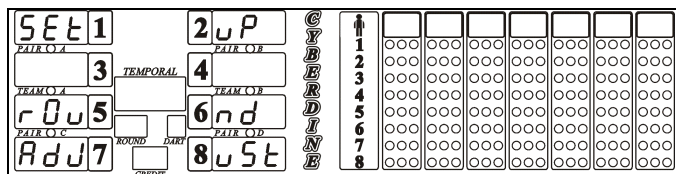
mit den Tasten Hi Score und Scram ändern wir die Spielpreise für das jeweilige Spiel z.B. 301 = 1 Kredit; 701 = 3 Kredite. Wenn die Werte eingestellt sind, bestätigen wir die neue Wahl mit der Double Out Taste und schliessen das Submenu. Die Tabelle 2 zeigt die Werkseinstellung.

Tabelle 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 1
PUB	c 1	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 1	CRICKET PICK IT CUT THROATH	2
180 DOUBLE IN	c 1	CRICKET MIX UP CUT THROATH	2
180 DOUBLE OUT	c 1	CRICKET MASTER	2
180 DOUBLE IN OUT	c 1	CRICKET RANDOM MASTER	2
180 MASTER	c 1	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

Abb. 11



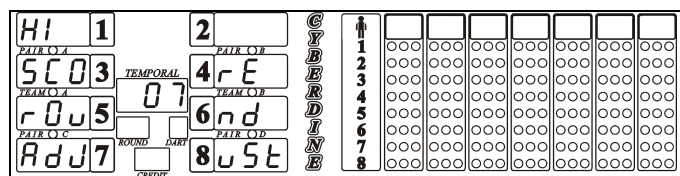
Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts, bis auf den Display "round adjust" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. In dem Submenu bewegen wir uns (ändern die Spiele) mit der Players Taste und

mit den Hi Score und Scram Tasten ändern wir die Zahl der Spielrunden. Wenn die Werte, mittels der Double Out Taste bestätigt sind, bestätigen wir die neue Wahl mit der Double Out Taste und schliessen das Submenu. Wir haben hier drei Submenus:

- Hi Score
- Cricket
- 301,501,701...

a) Hi Score

Abb. 12

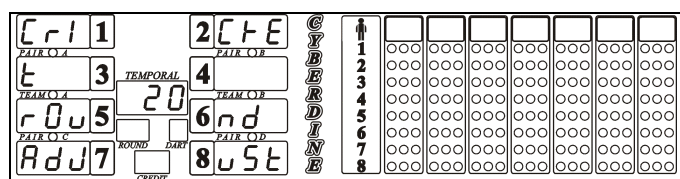


Rundengrenze die wir ändern sehen wir im TEMPORAL Feld auf dem Display. Wenn die obere Rundengrenze bestimmt ist, speichern wir mit der Double Out Taste.

In dieser Option die wir mit der Players Taste wählen, können wir die obere Rundengrenze für Hi-Score Spiele ändern. Mit Hi Score und Scram Taste ändern wir die maximale Rundenzahl von 7 bis 10. Die obere

b) Cricket

Abb. 13

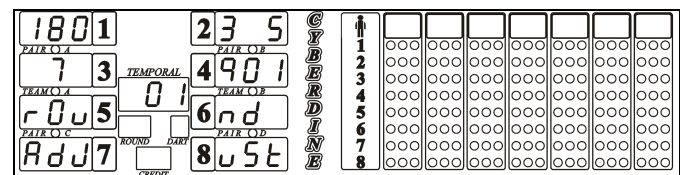


Runden, schrittweise um 5. Wenn die Einstellung für die Rundenzahl 00 ist, haben wir für alle Cricket-Spiele eine unbegrenzte Rundenzahl. Wenn die Rundengrenze bestimmt wurde, müssen wir, um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, die Double Out Taste drücken.

In dieser Option die wir mit der Players Taste wählen, können wir die obere Rundengrenze für alle Cricket-Spiele ändern. Mit den Tasten Hi Score und Scram ändern wir die maximale Rundenzahl für alle Cricket-Spiele zwischen 00 und 30

c) 301, 501, 701

Abb. 14



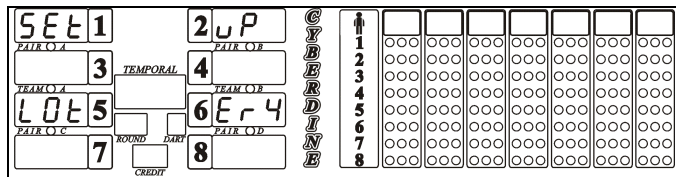
Option 00 ist die Rundenzahl für alle Spiele unbegrenzt. Im Falle der "01" (Set) Option für das Spiel 180, wird die Rundenzahl auf 5 begrenzt, für das 301 Spiel auf 10, für 501 auf 15 und für 701 auf 20 Runden...(weiterhin die Tabelle unten sehen). Die obere Rundengrenze die wir ändern sehen wir in dem TEMPORAL Feld auf dem Display. Wenn die Rundengrenze bestimmt wurde, müssen wir um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, die Double Out Taste drücken.

In dieser Option die wir mit der Players Taste wählen, ist es möglich zu entscheiden ob wir eine zusätzliche Rundenbegrenzung für die Spiele 180, 301, 501, und 701 bestimmen wollen. Mit den Tasten Hi Score und Scram ändern wir die Optionen 00, 01 bis 08. Mit der

Option\Spiele	180	301	501	701	901	301 Parch
00	Rundenzahl für alle '01 Spiele unbegrenzt					
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

Abb. 15

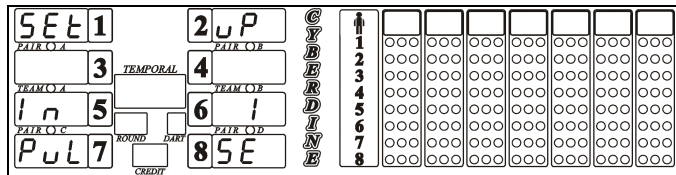


eine Nummer auf dem TEMPORAL Display sehen. Falls der Wert auf dem TEMPORAL Display mit dem Wert des Spielers identisch ist, eines der Spieler oder mehrerer Spieler, dann bekommt dieser Spieler oder diese Spieler einen Kredit. Für 301 einen Kredit, für 701 drei Kredite. Die Kredite werden nicht mit der Buchhaltung addiert. Mit Hi Score und Scram wählen wir zwischen 00 und 01. 00 deaktiviert, 01 aktiviert. Wenn das Programmieren der Lotterie beendet ist, drücken wir die Taste Double Out um die Werte zu speichern.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts bis auf dem Display "lotery" erscheint - danach drücken wir die Double Out-Taste. In dieser Subwahl ist es möglich die Lotterie-Option zu aktivieren. Falls sie nach jedem Spiel aktiviert wird, kann man

8.4 IN 1 PULSE (Schlüsselschalter)

Abb. 166

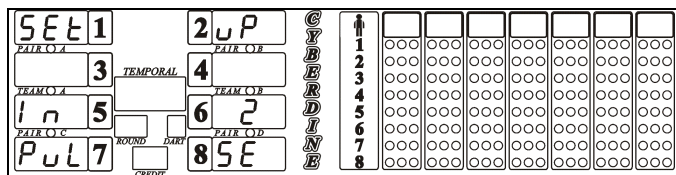


Dies bezieht sich nur auf den mechanischen Zähler. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "in 1 pulse" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Zahl der Münzen die für 1 Kredit im Kanal 1 des Münzprüfers benötigt ist, ändern.

8.5 IN 2 PULSE (Münzprüfer)

Abb. 177

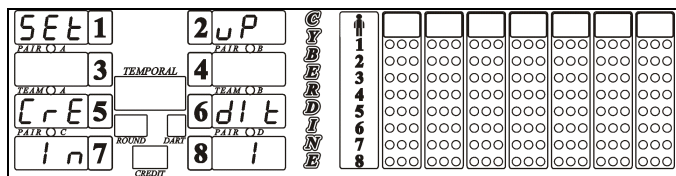


für 2 Kredite im Kanal 1 des Münzprüfers benötigt ist, ändern. Dies bezieht sich nur auf den mechanischen Zähler. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "in 2 pulse" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Zahl der Münzen die

8.6 CREDIT IN 1 (Münzprüfer Bank 1)

Abb. 18



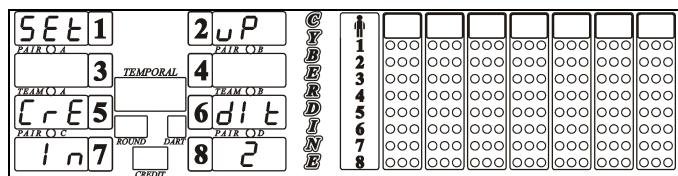
gegeben wurde, input pin 1, ändern und bestimmen. Mit den Hi Score und Scram ändern wir die Kreditanzahl von 1 bis 10. Der Kreditwert wird auf dem Display der

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "credit in 1" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Anzahl der Kredite für jeden Impuls der in Münzen

Resultate angezeigt. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

8.7 CREDIT IN 2 (Münzprüfer Bank 2)

Abb. 19

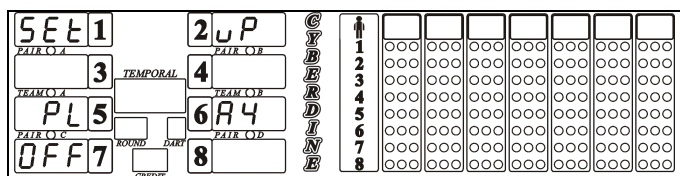


gegeben wurde, input pin 2, ändern. Mit den Hi Score und Scram ändern wir die Kreditanzahl von 1 bis 10. Der Kreditwert wird auf dem Display der Resultate angezeigt. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**credit in 2**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Anzahl der Kredite für jeden Impuls der in Münzen

8.8 PLAY OFF

Abb. 20

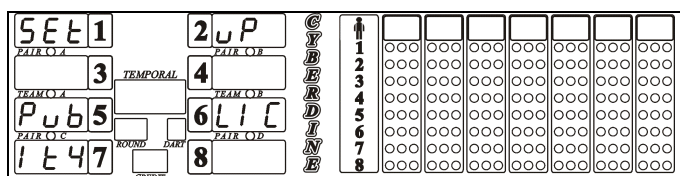


Double Out Taste drücken.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**play off**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Mit 01 aktivieren wir diese Einstellung und mit 00 deaktivieren diese. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die

8.9 PUBLICITY

Abb. 21

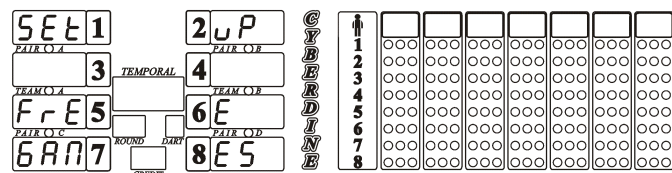


Publicity ist eine Option die dem Eigentümer ermöglicht eine Werbung von sieben Buchstaben- oder Nummern zu programmieren. Die Werbung wird in dem Demo Mode ausgeführt. Mit der Double Out Taste eröffnen wir die Einstellungen. Mit der Players Taste wählen wir die Buchstaben- oder Zahlen. Mit den Hi Score und Scram Tasten wählen wir, je nach Einstellung Buchstaben oder die Zahlen. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, drücken wir die Double Out Taste.

Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**publicity**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste und danach die Players-Taste damit wir die bestehende Displayaufschriften sehen können.

8.10. FREE GAMES

Abb. 22



Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**free games**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Mit 01 aktivieren wir diese Einstellung und mit 00 deaktivieren

diese. In diesem Untermenü können wir aktivieren die kostenlose Spiele und Gamer können eine unbegrenzte Anzahl von Spiel zu spielen den ganzen Weg, bis die Option deaktiviert. Wenn es aktiv ist, wenn Sie die Einstellung zu beenden, um "credit" Display werde 50 Kredits das Gerät hinzufügen, werde das immer fügen wen Spieler unter 40 Kredits fallen. Mit Hi Score und Scram wählen wir zwischen 00 und 01. 00 deaktiviert, 01 aktiviert.

Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

SPIELREGEL

'01 GAMES EINFACH OUT

180, 301, 501, 701 oder 901 Punkte werden vorgegeben. Die Punkte werden abgezählt. Wer zuerst den Wert "0" erreicht, hat gewonnen. Wird die "0" unterschritten, zeigt das Gerät einen Fehlwurf an und setzt die Punktezahl auf den Stand der vorherigen Runde zurück. Der Spieler versucht dann in der nächsten Runde auf genau "0" zu kommen.

OPTIONEN FÜR '01 GAMES

Double-in

Für die Spieleröffnung muß der äußere Doppelring oder die Mitte des "Bull's Eye" getroffen werden.

Double-out

Der Spieler muß mit einem Treffer in den Doppelring oder in die Mitte des "Bull's Eye" sein Spiel mit genau "0" beenden.

Doublein/Doubleout

Kombination der beiden Double-Spielvarianten.

Masters-out

Wie Double out, nur daß bei Masters-out auch der Dreifachring zum Finish benutzt werden kann.

Team

Diese Variante kann (bei ausreichendem Kredit im Automaten) mit oder ohne eine der anderen Zusatzvarianten mit max. acht Spielern gespielt werden. Die Spieler 1,3,5,7 bilden Team A; die Spieler 2,4,6,8 bilden Team B. Ein Spieler kann das Spiel nur beenden, wenn sein Mitspieler weniger Punkte hat als beide gegnerischen Spieler zusammen. Sollte die Mannschaft mit dem höheren Punktestand durch einen Pfeilwurf den Punktestand "0" erreichen, wird dies als Fehlwurf gewertet und der Spieler erhält den Ausgangspunktestand zurück.

Pair- Der Spieler können spielen in pair 2, 3, oder 4 pair. Spieler 1 und 3 sind Par A, Spieler 2 und 4 sind par B, Spieler 5 und 7 sind par C, Spieler 6 und 8 sind par D. Die Spielregeln sind dieselben wie für Team.

Equal - Fair Play Option

Alle Spieler spielen dieselbe Rundenzahl. Wenn einer der Spieler diese Runde beendet hat, spielen die restlichen Spieler diese Runde zu Ende.

End

Alle Spieler spielen bis letzte Rundenzahl oder bis Ende Spiel.

RUN & GUN

Optionen zu '01 Games. 180, 301, 501 701 oder 901 Punkte werden vorgegeben und endet wen den Spieler erreicht 0 (wie in '01 spiel). Wen Spieler werft erste Pfeil läuft zeit auf den Cricket-Dioden, definiert Nummer kommt auf an welche '01 spiel ist gewellt auf null. Erste Spieler spielt bis ende das spiel oder ihre zeit geht zu ende.

Danach spielen nächste Spieler. Gewinner ist Spieler welche beendet in kürzestem zeit oder welche haben mindeste punkte in dem fahl das niemand habe beendet in gegebene zeit.

301 PARCHESI

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten und endet genau auf 301. Wenn 301 überschritten wird, wird BUST gerufen und dem Spieler wird von seinem Endpunktestand 301 die überschrittenen Punkte zurückgezählt.

Beispiel: der Spieler hat 298 Punkte und trifft das Segment 17. ($298+17=315$; damit 14 Punkte zu viel; $301 - 14 = 287$). Bei Punktgleichstand werden die zurückgesetzt auf 0 Punkte. Es werden 10 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

OPTION FÜR 301 PARCHESI

Team, Pair, Equal und **End** - Option wie für '01 GAMES.

HIGH SCORE

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten. Der höchste Punktestand gewinnt.

Es werden 7 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

LOW SCORE

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten. Der niedrigste Punktestand gewinnt. Im Fall eines Treffers außerhalb des Ziels entsprechen 50 Strafpunkte. Es werden 7 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

SUPER SCORE

Die Regeln sind wie für High Score nur werden die Treffer in den Doppel- und Dreifachsegmenten gezählt. Es werden 7 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

PUB GAME

Spiel auf Zeit

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten und hat nur 1 Runde (drei Pfeile). 10 Punkte auf den Cricket-Dioden werden zeitlich auf 0 Punkte herunter gezählt. Die erzielten Punkte werden mit den zurzeit angezeigten Punkten auf den Cricket-Dioden multipliziert.

SUPER 100

Das Spiel beginnt mit 100 Punkten. Man zielt auf das angezeigte Punkte-Segment. Im Uhrzeigersinn wird dann das nächste Ziel angezeigt. Auch das Bull Eye dient dabei als Ziel. Wenn ein Spieler alle drei Pfeile daneben wirft, während ein anderer Spieler die Ziele trifft, wird der Spieler der daneben geworfen hat automatisch disqualifiziert. Bei einem Treffer werden den Spielgegnern die nicht disqualifiziert sind 10 Punkte abgezogen und dem Spieler der wirft dazugezählt. Bei Verlust aller Punkte wird disqualifiziert. Am Ende werden alle Punkte dem Spieler mit dem höchsten Resultat zugewiesen und er ist Sieger. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

SOLO HIGH SCORE

Die Spielregeln sind dieselben wie für High Score, dabei ist das Spiel für nur einen Spieler. Am Ende wird auf dem Spielerdisplay 8 die Handicap Nummer gezeigt, die das Spielniveau von 00 bis 99 bestimmt. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

SOLO 301

Die Spielregeln sind dieselben wie für 301, dabei ist das Spiel für nur einen Spieler. Am Ende wird auf dem Spielerdisplay 8 die Handicap Nummer gezeigt, die das Spielniveau von 00 bis 99 bestimmt. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

SCRAM

Man spielt im Paar mit 2,4,6 oder 8 Spielern. Jeder Spieler wirft je 6 Pfeile, ausser der erste Spieler der ersten Runde; dieser Spieler wirft in der ersten Runde 3 Pfeile (nur in der ersten Runde) und beendet das Spiel mit 3 Pfeilen in der letzten Runde. Das heißt der erste Spieler beginnt das Spiel als STOPPER (3 Pfeile) und schließt drei Ziele für den zweiten Spieler. Der zweite Spieler beginnt als SCORER (3 Pfeile) und sammelt die Punkte, danach ist er der STOPPER (3 Pfeile) und schließt drei Ziele für den ersten Spieler. Dritte schließt dem vierten, der vierte dem dritten und so weiter bis zum achten Spieler. Die höchste Punktzahl gewinnt. Das Spiel hat 7 Runden, mit je sechs Pfeilen pro Runde.

SHANGAI

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten. Ziel ist die Targets von 1 bis 20 der Reihe nach und zum Schluss das Zentrum. Die Reihenfolge 1,2...20 Punkte muss eingehalten werden. Ein direkter Sieg also SHANGAI wird erreicht indem man in das ein-, zwei- und dreifache Feld hintereinander trifft. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

CRICKET

Die Targets "20", "19", "18", "17", "16", "15" und "Bull's Eye" müssen mit je drei Pfeilen getroffen werden. Alle anderen Felder zählen nicht. Wer sein Feld bereits dreimal getroffen hat, kann auf diesem Feld "Punkten", solange die anderen Mitspieler dieses Feld nicht dreimal getroffen haben. Das Spiel hat 20 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

CRICKET RANDOM

Die Spielregeln sind dieselben wie für Cricket, jedoch mit Ausnahme das gerat bestimmen Nummer mit Zufall Auswahl.

CRICKET PICK IT

Die Spielregeln sind dieselben wie für Cricket, mit Ausnahme das Spieler wählen Nummer vor beginn das spiel drucken auf Target.

CRICKET MIX UP

Die Spielregeln sind dieselben wie für Cricket Random, mit Ausnahme das Gerät jede Runde wechselt Nummer welche sind nicht getroffen.

OPTION FÜR CRICKET

Cricket Cut Throath Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, daß Punkte zum Mitspieler aufgezählt werden. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

No Score – Option Cricket ohne Punkte, nur werden Nummer zumachen und Gewinner ist Spieler welche erste alle Nummer zumacht, wenn restliche Spieler haben gleiche Punkten (led dioda) und wert diese Punkte ist gleich Sie gehen in Play Off für Endergebnis Reihenfolge.

Master - Die Spielregeln sind dieselben wie für CUT THROATH CRICKET, mit unterschied wenn werden getroffen Nummer unter 15 oder Nummer welche sind alle zugemacht, punkte werden zugeschrieben Spieler welche wirft (er siech selber geben Strafpunkte), Fehlschlag Target punkten wie getroffen in einfach Zentrum.

Team- Team A (Spieler 1,3,5,7) und Team B (Spieler 2,4,6,8) können im Team von je 2,3 oder 4 Spieler spielen. Damit das Team Punkte bekommen oder abgeben kann (in der Cut Throath Option) müssen alle Teamspieler die Segmente schliessen, die um das Zentrum liegen. Das Team das als erster alle Punkte und das Zentrum schliesst und die grösste oder niedrigste (in der Cut Throath Option) Punktezahl hat, ist Sieger.

Pair- Der Spieler können spielen in pair 2, 3, oder 4 pair. Spieler 1 und 3 sind Par A, Spieler 2 und 4 sind par B, Spieler 5 und 7 sind par C, Spieler 6 und 8 sind par D. Die Spielregeln sind dieselben wie für Team.

ROULETTE

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten. Zu Beginn bestimmt das Gerät das Ziel. Ein Treffer in das einfache Segment gibt 1 Punkt, in das Zweifache 2 Punkte und in das Dreifache 3 Punkte. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

BASEBALL

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten. Ziel ist das Target der jeweiligen Runde.
Runde 1 = Target 1, Runde 2 = Target 2. Einfache Treffer zählen 1 Punkt, zweifache 2 Punkte und der dreifache 3 Punkte. Höchste Punktzahl gewinnt.
Das Spiel hat 9 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

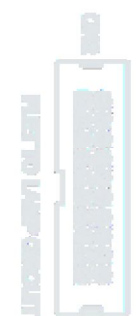
SPLIT SCORE

Das Spiel beginnt mit 40 Punkten. Für Runde 1 ist das Ziel Target 15, in Runde 2 Target 16 in Runde 3 jedes beliebige zweifache Segment. Für Runde 4 ist das Ziel Target 17, Runde 5 Target 18, Runde 6 jedes beliebige dreifache Segment. Für Runde 7 ist das Ziel Target 19, Runde 8 Target 20, Runde 9 das Zentrum/Bull Eye. Ein festgesetztes Ziel muss wenigstens einmal in der jeweiligen Runde getroffen werden. Falls kein einziges Mal ein Treffer erfolgt, wird sein Resultat halbiert. Die Treffer werden wie in den '01 Spielen' gezählt. Höchste Punktzahl gewinnt. Falls mehrere Spieler dieselbe Punktezahl haben, wird Play Off aktiviert. Das Spiel hat 20 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

QUADRO - die gleichen Regeln wie für Split Score außer der neunten Runde, in der das Zentrum ist nicht der letzte Schuss, aber es gibt zehn, in denen die Spieler jede des vierfachen Segments zu feuern. Der Wert ist 10 Runden, drei Pfeile pro Runde.

SPIELE	MÖGLICHE OPTION
180	DOUBLE IN
301	DOUBLE OUT
501	MASTER OUT
701	EQUAL
901	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

180 301 501 701 901	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	-



CPU BOARD

