

TURNIR DANCE

THE NEW DIMENSION OF GAME

U

P

U

T

E



## SADRŽAJ

UPOZNAVANJE SA CYBERDINE TURNIR DARTS-om.....	str. 2
SASTAVLJANJE APARATA.....	str. 3
POSTAVLJANJE APARATA.....	str. 4
PREGLED I ODRŽAVANJE APARATA.....	str. 6
TIPKE.....	str. 7
PREBACIVANJE KRUGA.....	str. 7
ŽETONJERA.....	str. 7
MIKROPREKIDAČI.....	str. 8
1. TEST MENI.....	str. 8
a) Test target.....	str. 8
b) Test light.....	str. 9
c) Test button.....	str. 9
d) Test infra.....	str. 9
e) Test tup.....	str.10
f) Test credit.....	str.10
2. CENTAR.....	str.10
3. ATTRACT.....	str.10
4. GLAVNO KNJIGOVODSTVO.....	str.11
5. POMOĆNO (KONOBARSKO) KNJIGOVODSTVO.....	str.11
7. INICIJALIZACIJA E-EPROMA.....	str.11
8. PODEŠAVANJE PARAMETARA.....	str.12
8.1. Price Adjust.....	str.12
8.2. Round Adjust.....	str.13
a) High Score.....	str.13
b) Cricket.....	str.14
c) 301,501,701.....	str.14
8.3. Infrared.....	str.14
8.4. Lottery.....	str.15
8.5. Acceptor.....	str.15
8.6. Time limit.....	str.15
8.7. In 1 Pulse.....	str.16
8.8. In 2 Pulse.....	str.16
8.9. Return Dart.....	str.16
8.10.Credit In 1.....	str.16
8.11.Credit In 2.....	str.17
8.12.Play off.....	str.17
8.13.Publicity.....	str.17
PRAVILA IGRE.....	str.18
OPCIJE IGARA.....	str.20
DODATAK:	
SHEMA OŽIČENJA	
SHEMA KONEKTORA	



# UPOZNAVANJE S CYBERDINE™ TURNIR DARTS-om

CYBERDINE™ **TURNIR 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 CYBERDINE™ **TURNIR 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)
- ⇒ Reklama u Demo modu
- ⇒ Uključivanje kredita sa ključem ili različitim tipovima žetonjera, mogućnost daljinskog uključenja kredita
- ⇒ Nagradna igra
- ⇒ Stojeća i zidna verzija
- ⇒ 8 igrača, 8 Cricketa
- ⇒ Jednostavan test i podešavanje parametara igre, te cijene igara
- ⇒ FAIR PLAY opcije - EQUAL (isti broj krugova za sve) i PLAY OFF (razigravanje igrača sa istim brojem bodova)
- ⇒ Jednostavno postavljanje standardnih vrijednosti
- ⇒ Atraktivan Demo mod
- ⇒ Attract melodija

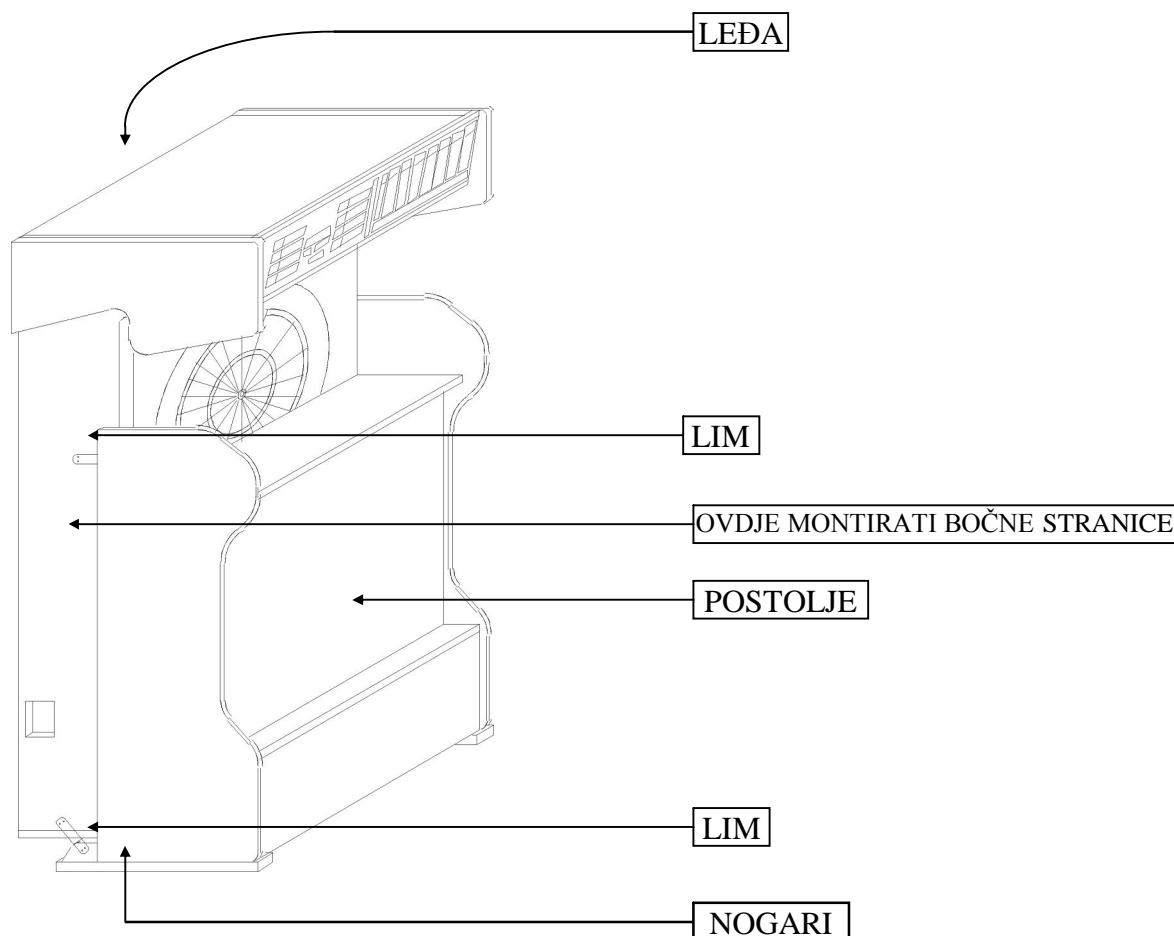
CYBERDINE™ **TURNIR DARTS** aparati su rezultat višegodišnjeg iskustva.



## 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) , učvršćivanjem limova koji služe samo za transportiranje i pri rastavljanju se odstranjuju, te peteroslojnim tvrdim kartonom od kojeg je napravljena kutija.

Slika 1. Aparat u transportnom stanju

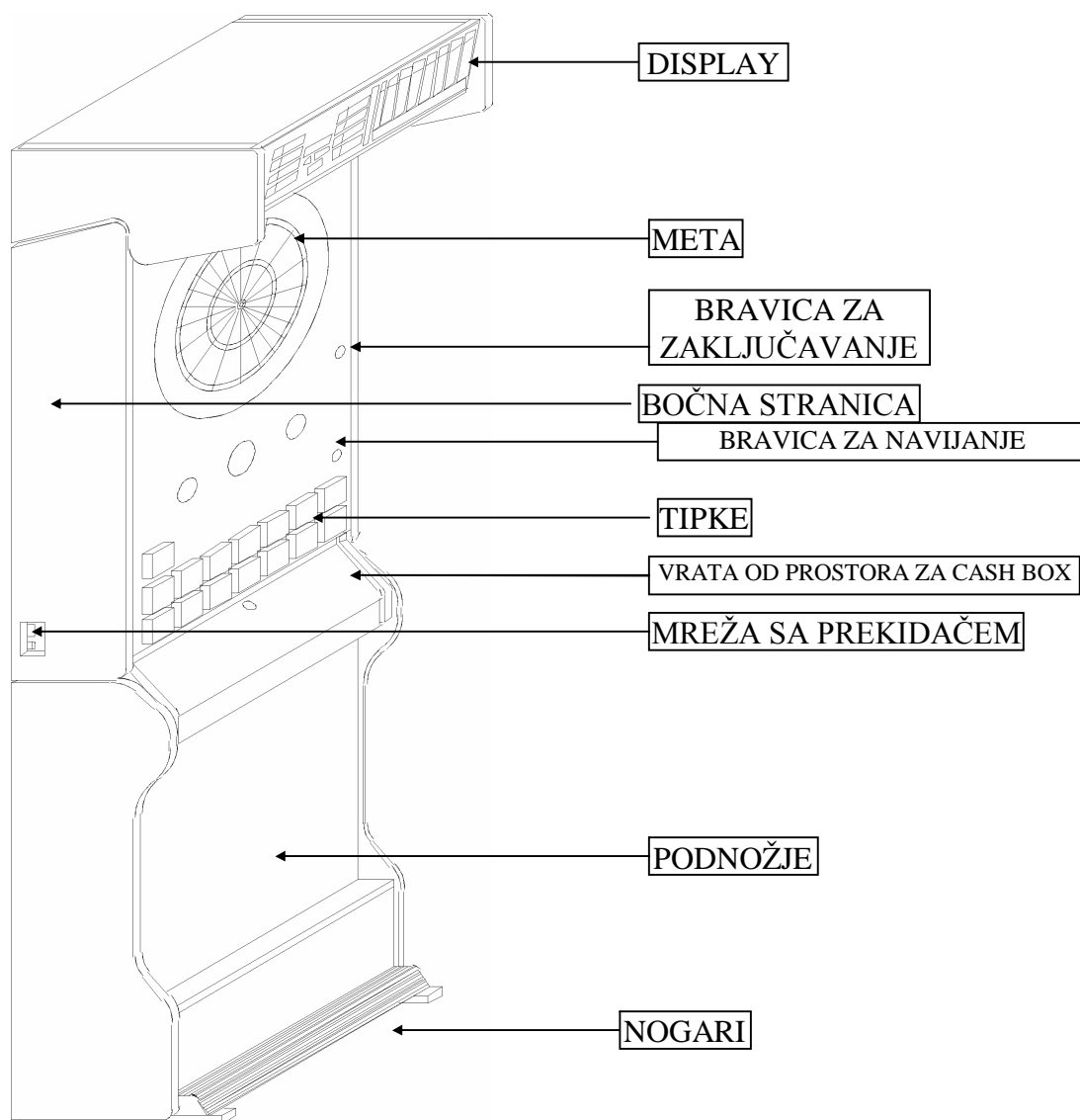


### Operacije prilikom sastavljanja uređaja:

1. Odstraniti limove koji povezuju postolje sa gornjim dijelom pikada, 4 lima
2. Odvinuti nogare od postolja (pričvršćeni su sa 4 vijka) i zarotirati nogare za 180°, tako da crna guma dođe s prednje strane postolja.
3. Odstraniti ključ od ladice cash box-a koji se nalazi s gornje strane postolja
4. U cash box-u se nalaze torban vijci, a u donjoj ladici se nalaze ostali ključevi, strelice, mrežni kabel, vrhovi i startna linija. Da bi izvadili cash box (unutra se nalaze torban vijci) moramo otvoriti gornja vrata i odstraniti metalni osigurač cash box-a.
5. Postaviti gornji dio na postolje, pričvrstiti ga torban vijcima koja se nalaze u cash box-u, 4 duža torban vijka staviti sa donje strane aparata, a 4 kraća torban vijka staviti postrance.
6. Skinuti bočne stranice sa leđa gornjeg dijela uređaja, montirati ih i pričvrstiti sa 4 kraća torban vijka



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 (u većini zemalja), u nekim zemljama 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 90V - 260V**

Mrežno napajanje je od 90V do 260V.

Max. potrošnja - 100W

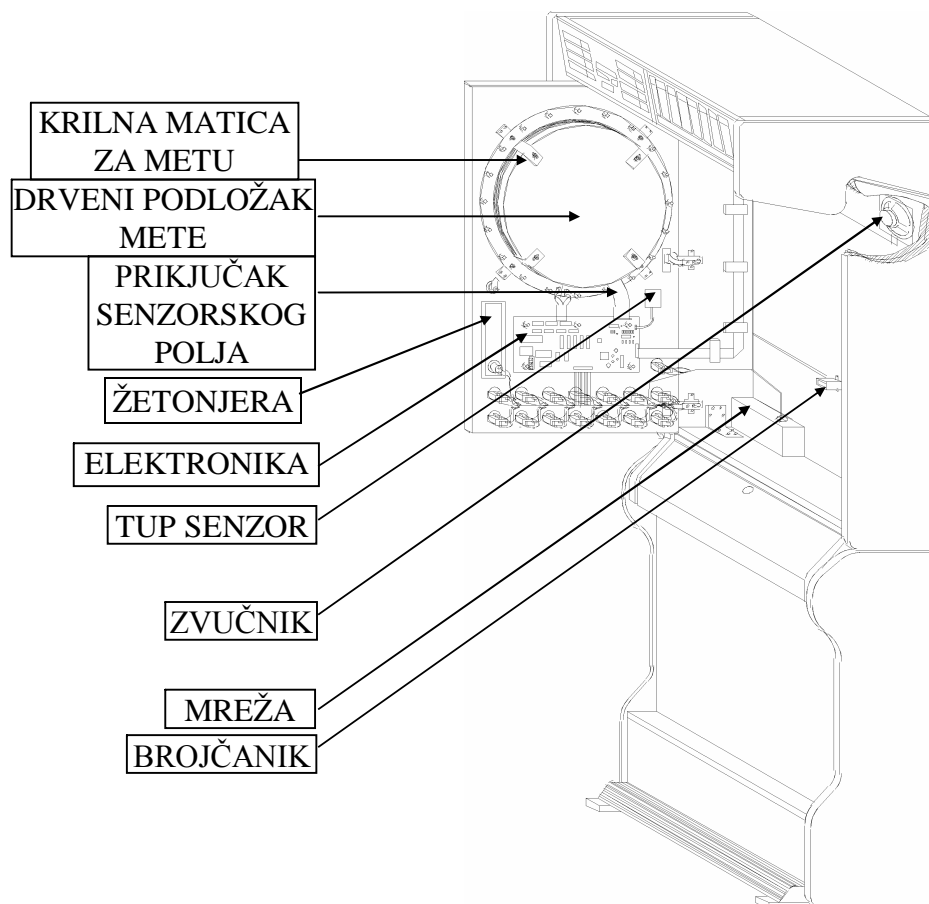
Mrežni kabel se nalazi u prostoru za cash box. Kada smo sastavili aparat i priključili mrežni kabel prekidač na mrežnom ispravljaču prebacimo u položaj ON. Unutar aparata **nema napona opasnog po život**, sve jedinice koriste 5V i 12V.

**PAŽNJA:** Svi CYBERDINE™ **TURNIR 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 (CPU, 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:

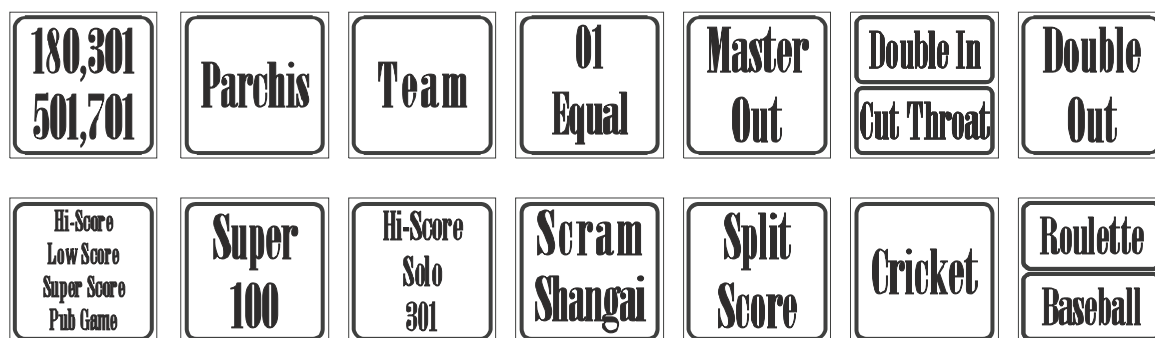
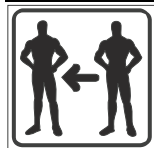
1. Ugasiti aparat, otvoriti gornja vrata i isključiti priključak senzorskog polja na elektronicu (sl. 3);
2. Odviti 4 krilne matice (sl. 3) i izvaditi metu iz ležišta;
3. Odviti 4 okrugle matice sa zadnje strane mete i odstraniti drveni podložak;



4. Pažljivo 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 ili u nekoj igri u kojoj se koriste sva polja.

## TIPKE

Slika 4. Pregled tipki



Na slici br.4 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 CYBERDINE™ **TURNIR DARTS**-a ponuđena je žetonjera Alberici, AL 03

Alberici AL 03 je elektronska žetonjera koja može biti samoprogramirajuća, programira se na samom aparatu bez ikakve dodatne opreme, a može biti i kreditor. Samo programiranje je veoma jednostavno, a uputstvo o programiranju se dobiju uz taj aparat. Ako je potrebna kao kreditor onda se tvornički programira na željene kovanice. Žetonjera ima 12 kanala i može se programirati na 12 vrsta kovanica ili žetona.





## 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

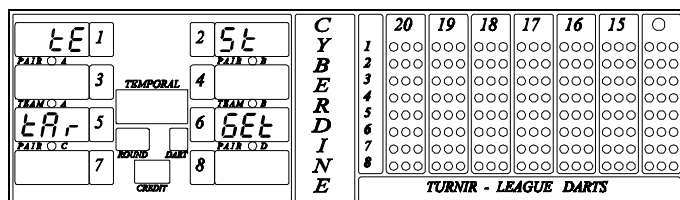
U test meniju možemo ispitati funkcionalnost aparata te perifernih jedinica i pojedinih segmenata. Kad smo aktivirali test meni (mikroprekidač br. 1 na ON, aparat isključiti pa uključiti) na displayu se pojavi ispis **“test target”**, a tipke Player, Hi Score, Scram i Double Out počnu treptati. Sa tim 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



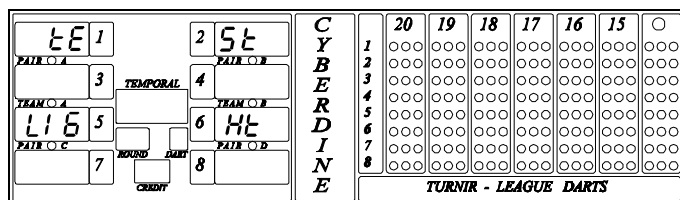
Pritiskom na pojedine segmente na meti. Display strelice „dart display“ brojevima 1,2 i 3 označava da li je pogodak u segment jednostruk, dvostruk ili trostruk, dok se točan broj segmenta vidi na „round“ displayu. Po završetku ispitivanja pritiskom na tipku Double Out izlazimo iz podmenija.

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 matričnim senzorom (folijom) aparata. Metu ispitujemo



## b) test light

sl. 2



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 krećemo sa tipkom Players, dok sa Hi

Score i Scram nastavljamo sa testom naprijed ili nazad.

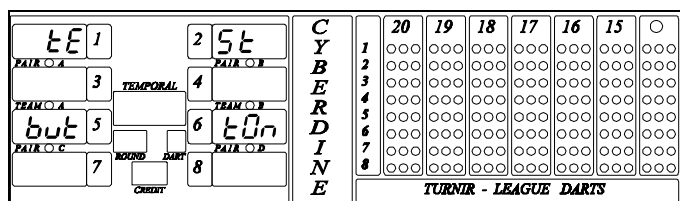
Načini testiranja su slijedeći:

- 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.

## c) test button

sl. 3

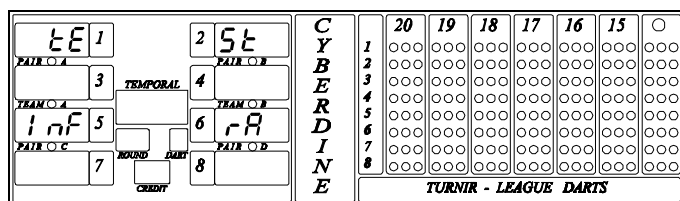


Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“test button”** pritisnemo tipku Double Out. Kad izaberemo podmeni **“test button”**, pritiskom na tipku Double Out, sve tipke počnu treptati. Tipke gube svoju funkciju za kretanje po podmeniju, osim tipke Players koja služi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

## d) test infra

sl. 4



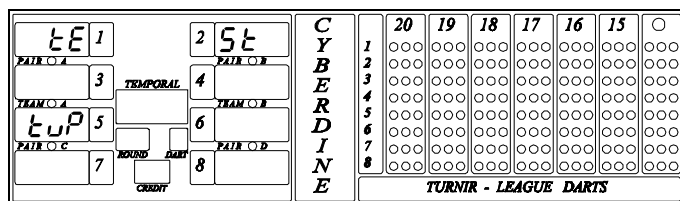
Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“test infra”** pritisnemo tipku Double Out. Prilikom aktiviranja infracrvenog senzora javiti će se kratki zvučni signal i zasvijetliti će lampice FAULT. Ako senzor ne funkcionira najbolje zbog vanjskih utjecaja (svijetle

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 trimmer 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.



## e) test tup

sl. 5

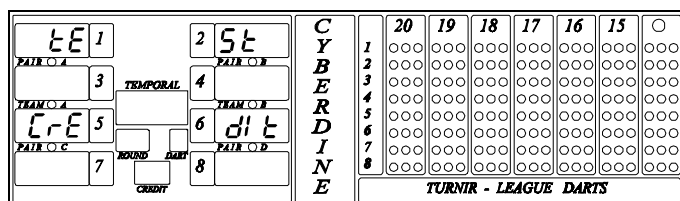


preosjetljiv ili nije dovoljno osjetljiv može se podesiti na CPU ploči. Trimer za regulaciju osjetljivosti (P1) se nalazi u gornjem desnom kutu CPU ploče, u smjeru kazaljke na satu se pojačava osjetljivost senzora, a u suprotnom smjeru se smanjuje. Sa tipkom Double Out izlazimo iz podmenija.

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 će lampice FAULT. Ako je tup senzor

## f) test credit

sl. 6



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 uključuju niti se upisuju u knjigovodstvo

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.

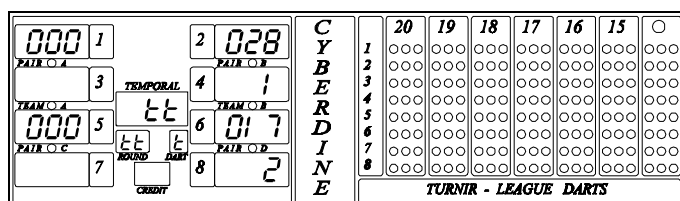
## 3. ATTRACT

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

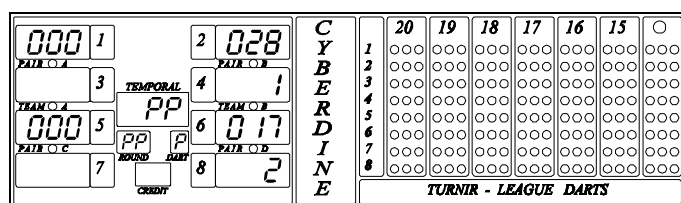
sl. 7



šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani su svi krediti uključeni preko ulaza br.1 (ključ), dok su na petom i šestom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani svi krediti uključeni preko ulaza br.2 (žetonjera). Iz glavnog knjigovodstva izlazimo prebacujući mikroprekidač br.4 u poziciju OFF

## 5. POMOĆNO (KONOBARSKO) KNJIGOVODSTVO

sl. 8



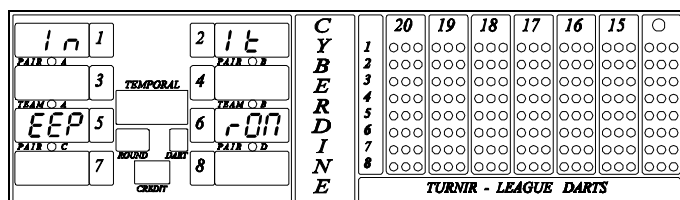
se pomoćno (konobarsko) knjigovodstvo očitalo samo je potrebno ugasiť aparat, stisnuti tipku EQUAL i ponovo upaliti aparat, a na displayima će biti ispisano stanje kredita. Kad se pusti tipka EQUAL aparat se odmah vraća u demo mode ili u eksploataciju ako ima kredita. Kada se stanje očitava izvana knjigovodstvo 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), dok su na petom i šestom displayu igrača, šesterocifreni elektronski brojčanik, prikazani svi krediti uključeni preko ulaza br.2 (žetonjera). Iz pomoćnog knjigovodstva se izlazi prebacujući mikroprekidač br.5 u poziciju OFF.

## 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



pritisnuti tipku Roulette 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.

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 prvom i drugom displayu igrača,

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 Roulette 5 sec. Ovo knjigovodstvo se isto tako može očitati bez otvaranja aparata i prebacivanja mikroprekidača br.5 u stanje ON. Da bi

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 se inicijalizirao aparat potrebno je



## 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).

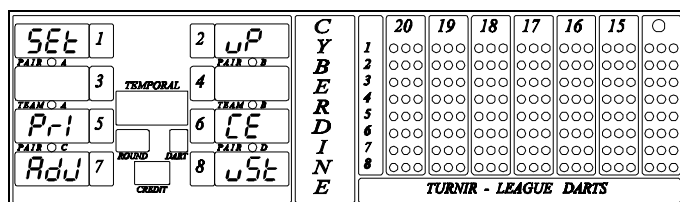
Tablica 1

1.	PRICE ADJUST	pogledati tablicu 2
2.	ROUND ADJUST -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701,solo,roul., ...	07 20 01
3.	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

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.

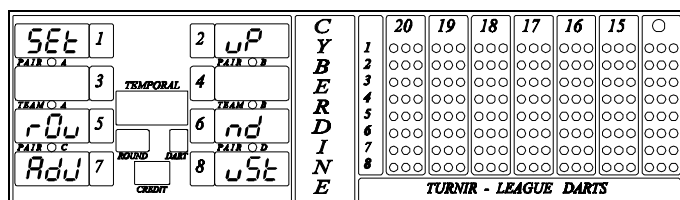


Tablica 2

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

## 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

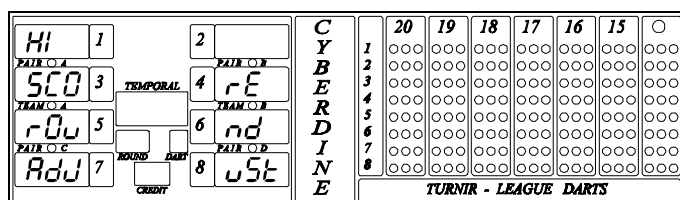
namjestili vrijednosti tipkom Double out potvrđujemo novi izbor i zatvaramo podmeni.

Imamo tri podmenija:

- a) Hi Score
- b) Cricket
- c) 301, 501, 701

### a) Hi Score

sl. 12



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 maksimalni broj rundi od 7 do 10. 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.



## b) Cricket

sl. 13

[illegible]

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.

c) 301,501,701

sl. 14

301	1		501	2		20	19	18	17	16	15	0
PAIR <input type="radio"/> A			PAIR <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
701	3	TEMPORAL	4			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
TRAM <input type="radio"/> A			TRAM <input type="radio"/> B			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
r0w	5		6			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
PAIR <input type="radio"/> C			nd			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
ROUND		DAY	PAIR <input type="radio"/> D			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
Add	7		8			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000
		CREDIT	uSt			<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000	<input type="radio"/> 000

CYBERDINE

**TURNIR - LEAGUE DARTS**

12345678

sve igre. U slučaju opcije „01“ (set), za igru 180 broj rundi ograničava se na 5, za igru 301 na 10, za igru 501 na 15, i za igru 701 na 20 rundi. U slučaju izbora od 25 do 95 ograničavamo granicu broja rundi na izabranu vrijednost za sve navedene igre. 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.

### 8.3. INFRARED

sl. 15

<b>SET</b>	<b>1</b>		<b>2</b>	<b>UP</b>	<b>CYBERDINE</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>18</b>	<b>17</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>O</b>
PAIR ○ A			PAIR ○ B	<b>1</b>		○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
	<b>3</b>	<b>TEMPORAL</b>	<b>4</b>	PAIR ○ B		<b>2</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
TEAM ○ A			<b>5</b>	TEAM ○ B		<b>3</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
<b>INF</b>	<b>5</b>		<b>6</b>	TRM ○ R		<b>4</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
PAIR ○ C			<b>7</b>	PAIR ○ D		<b>5</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
<b>ADD</b>	<b>7</b>	<b>ROUNDS</b>	<b>8</b>	<b>OST</b>		<b>6</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
		<b>CREDIT</b>				<b>7</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
					<b>8</b>	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○	

**TURNIR - LEAGUE DARTS**

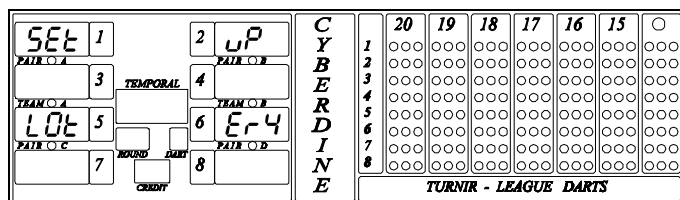
deaktivira IR senzor i tada se prebacivanje igrača u toku igre vrši ručno pritiskom na tipku Players. Opcije od 01 do 09 aktiviraju IR senzor sa različitom vremenskom konstantom za automatsku izmjenu igrača. Najbrža opcija je 01, a najsporija je 09. Kad smo podesili željenu vrijednost pritiskom na tipku Double Out potvrđujemo vrijednost i zatvaramo opciju.

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 granica rundi koje mijenjamo vidimo u

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 i od 25 do 95 krugova sa povećanjem od 5. U slučaju opcije 00 broj rundi je neograničen za

## 8.4. LOTTERY

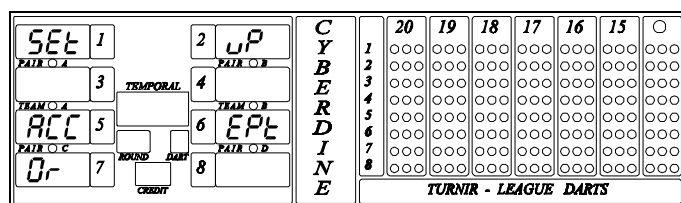
sl. 16



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 izmedju 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.

## 8.5. ACCEPTOR

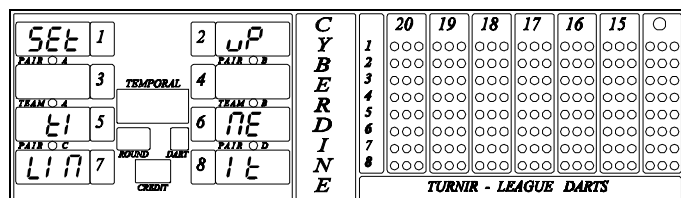
sl. 17



(ključ ili žetonjera) koje su do sada poznate. Brzina prihvatnika novca mijenja se tipkom Hi Score i Scram. Način prihvata kovanica vidi se na TEMPORAL displayu, a može se birati između opcija 1,2,3,4,6. Kada smo završili programiranje prihvatnika kredita, da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti moramo pritisnuti tipku Double Out.

## 8.6. TIME LIMIT

sl. 18



uvećavajući ga za 10 sekundi. Vrijeme se vidi na privremenom displayu rezultata. Ako odaberemo nulu 00, tada za sve strelice imamo neograničeno vrijeme. Kada smo odredili vremensku granicu, 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 **“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 TEMPORAL displayu identičan broju

Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“acceptor”** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo mijenjati i utvrditi način prihvata kovanica (novca) u aparatu. Ovaj aparat napravljena je tako da se može povezati na sve kombinacije za prihvata kredita

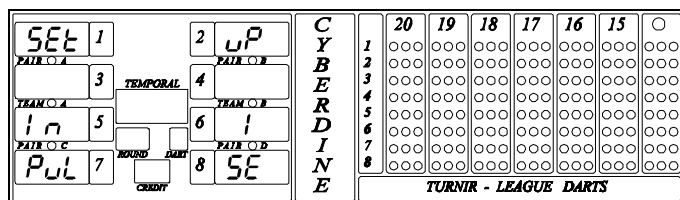
Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“time limit”** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovoga podizbora možemo mijenjati i utvrditi maksimalno vrijeme koje ima igrač za bacanje svake strelice u metu. Sa Hi Score i Scram mijenjamo vrijeme od 00 do 60 sekundi,





## 8.7. IN 1 PULSE

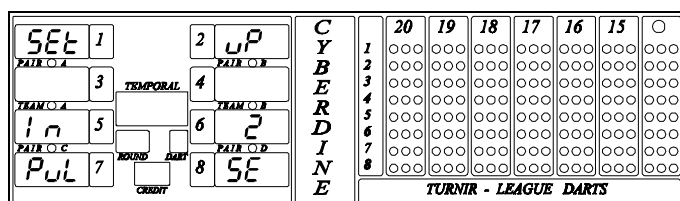
sl. 19



trebamo pritisnuti tipku Double Out.

## 8.8. IN 2 PULSE

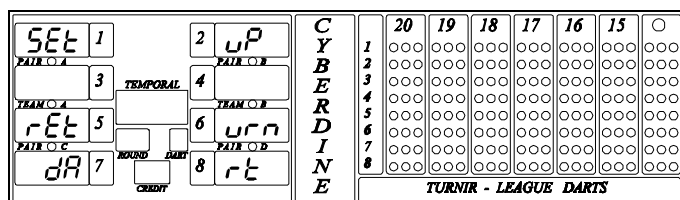
sl. 20



tipku Double Out.

## 8.9. RETURN DART

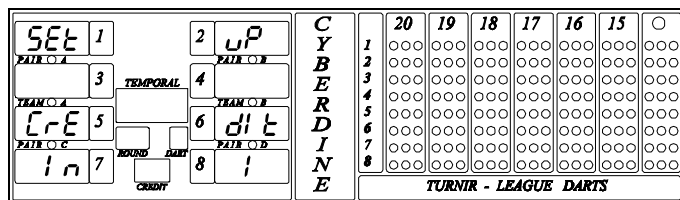
sl. 21



senzora promašenih strelica. Sa 00 je deaktiviran, a sa 01 aktiviran. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

## 8.10. CREDIT IN 1

sl. 22



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 **"in 1 pulse"** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo promijeniti broj kovanica potrebnih za 1 kredit u COIN 1 (prihvatnik kovanica). Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti

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 (prihvatnik kovanica). Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti

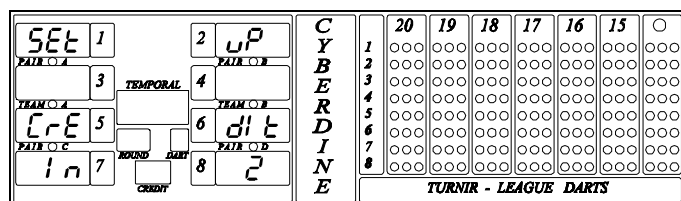
Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **"return dart"** pritisnemo tipku Double Out. U toku igre program omogućava vraćanje prve strelice svake runde, pritiskujući zajedno: Hi Score i Scram. Ta opcija je omogućena zbog slučajnog aktiviranja tup senzora ili

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 kredita prema impulsu, od 1 do 10.



## 8.11. CREDIT IN 2

sl. 23

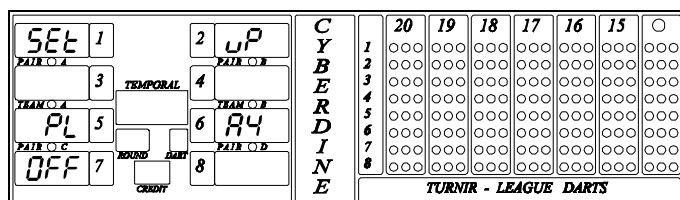


Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“credit in 2”** pritisnemo tipku Double Out. Unutar ovog podizbora možemo mijenjati i odrediti broj kredita za svaki impuls primljen u novcu, input 2 pin. Sa Hi Score i Scram mijenjamo broj kredita prema impulsu, od 1 do 10.

Vrijednost kredita vidi se na privremenom display-u rezultata. Da bismo potvrdili i pohranili vrijednosti trebamo pritisnuti tipku Double Out.

## 8.12. PLAY OFF

sl. 24

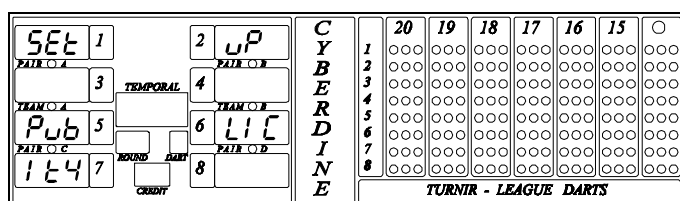


Sa tipkom Hi Score krećemo se prema naprijed i kad nam je na displayu ispisano **“play off”** pritisnemo tipku Double Out. Play off je opcija koja omogućava razigravanje za bolju poziciju igrača. U slučaju da igrači po završetku igre imaju isti broj bodova oni razigravaju, svaki sa po jednom

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.

## 8.13. PUBLICITY

sl. 25



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.



## PRAVILA IGRE

### **'01 GAMES**

Igrači počinju igru sa 180/301/501/701 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. Standardne vrijednosti rundi su: 180 - 5, 301 - 10, 501 - 15, 701 - 20 rundi, tri strelice po rundi.

#### **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 veći zbroj bodova.

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.

### **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. Npr. igrač koji ima 298 i pogodi 17 vraća se na 287 ( $298 + 17 = 315$ ; prebačaj je 14;  $301 - 14 = 287$ ). Kada igrač dođe na točan broj drugog igrača vraća ga na nulu. Standardna vrijednost rundi je 10, tri strelice po rundi.

#### **OPCIJE ZA 301 PARCHESI**

TEAM i EQUAL - opcije kao i kod '01 GAMES

### **HIGH SCORE**

Igrači počinju igru od nule. Igrač sa najvećim rezultatom je pobjednik. Standardna vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

### **LOW SCORE**

Igrači počinju igru od nule. Igrač sa najmanjim rezultatom je pobjednik. U slučaju pogotka van mete igrač dobiva 50 kaznenih bodova. Standardna vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

### **SUPER SCORE**

Pravila kao i za High Score samo što se broji pogodak u duple i trostruke segmente. Standardna vrijednost rundi je 7, tri strelice po rundi.

### **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. Kod pogotka protivničkim igračima, koji nisu diskvalificirani, se oduzima 10 bodova 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. Onda opet prvi igrač je SCORER (3 strelice) i skuplja bodove, a onda je STOPER (3 strelice) i zatvara brojeve drugom igraču. Treći zatvara četvrtom, a četvrti trećem i tako dalje do osmog. Pobjednik je igrač sa najvećim brojem bodova. Vrijednost rundi je 7, šest strelice po rundi.

### **SHANGAI**

Igrač počinje sa nulom. Gađaju se brojeve 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 (3 točke popunjenog broja 17 vrijede 51 bod, a ako ima samo dvije točke popunjene dodaje mu se 34 boda) 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. Standardna vrijednost rundi je 20, tri strelice po rundi.

### **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 (3 točke nepopunjenog broja 17 vrijede 51 bod, a ako ima samo dvije točke nepopunjene dodaje mu se 34 boda) 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.

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.

### **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.



IGRE	MOGUĆE OPCIJE
180 301 501 701	DOUBLE IN DOUBLE OUT DOUBLE IN/DOUBLE OUT MASTER OUT DOUBLE IN/TEAM DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM MASTER OUT/TEAM DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL MASTER OUT/EQUAL DOUBLE IN/TEAM/EQUAL DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE/EQUAL OUT/TEAM/EQUAL MASTER OUT/TEAM/EQUAL
301 PARCHESSI	TEAM EQUAL TEAM/EQUAL
HI SCORE	-
LOW SCORE	-
SUPER SCORE	-
PUB GAME	-
SUPER 100	-
SOLO HI SCORE	-
SOLO 301	-
SCRAM	-
SHANGHAI	-
CRICKET	CUT-THROAT TEAM CUT-THROAT/TEAM
ROULETTE	-
BASEBALL	-



