

# G U B F R A J N F

THE NEW DIMENSION OF GAME

A  
N  
N  
L  
E  
I  
T  
U  
N  
G



## INHALT

ALLGEMEINES.....	Seite 3
AUFBAU DES GERÄTES.....	Seite 4
AUFSTELLUNG.....	Seite 5
PRÜFUNG UND WARTUNG.....	Seite 7
TASTEN.....	Seite 8
RUNDENÜBERSCHREITUNG.....	Seite 8
MÜNZPRÜFER.....	Seite 8
MIKROSCHALTER.....	Seite 9
1. TEST MENU.....	Seite 9
a) Test Segmente.....	Seite 9
b) Test Beleuchtung.....	Seite 10
c) Test Taster.....	Seite 10
d) Test Infra-Rot.....	Seite 10
e) Test Sensor.....	Seite 11
f) Test Münzprüfer und Schlüsselschalter.....	Seite 11
2. Punkteinstellung ZENTRUM.....	Seite 11
3. ANIMATIONSMELODIE.....	Seite 11
4. HAUPTBUCHFÜHRUNG.....	Seite 12
5. KELLNER BUCHFÜHRUNG.....	Seite 12
6. ÄUSSERE ABLESUNG.....	Seite 12
7. WERKSEINSTELLUNG.....	Seite 12
8. PARAMETEREINSTELLUNG.....	Seite 13
8.1. Preiseinstellung.....	Seite 13
8.2. Einstellung der Rundenzahl.....	Seite 14
a) High Score.....	Seite 14
b) Cricket.....	Seite 15
c) 301,501,701.....	Seite 15
8.3. Infra-Rot Sensor .....	Seite 15
8.4. Lotterie.....	Seite 16
8.5. ....	Seite 16
8.6. Zeitlimit für Abwurf .....	Seite 16
8.7. In 1 Pulse (Kredite mit Schlüsselschalter).....	Seite 17
8.8. In 2 Pulse (Kredite mit Münzprüfer).....	Seite 17
8.9. Return Dart.....	Seite 17
8.10.Krediteinstellung In 1 Impuls.....	Seite 17
8.11.Krediteinstellung In 2 Impuls.....	Seite 18
8.12.Play off.....	Seite 18
8.13.Werbung.....	Seite 18
SPIELREGELN.....	Seite 19
SPIELOPTIONEN.....	Seite 23
VERDRAHTUNGSPLAN.....	Seite 24
SCHALTPLAN.....	Seite 25

## **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 durch insgesamt 17 verschiedene Spiele.

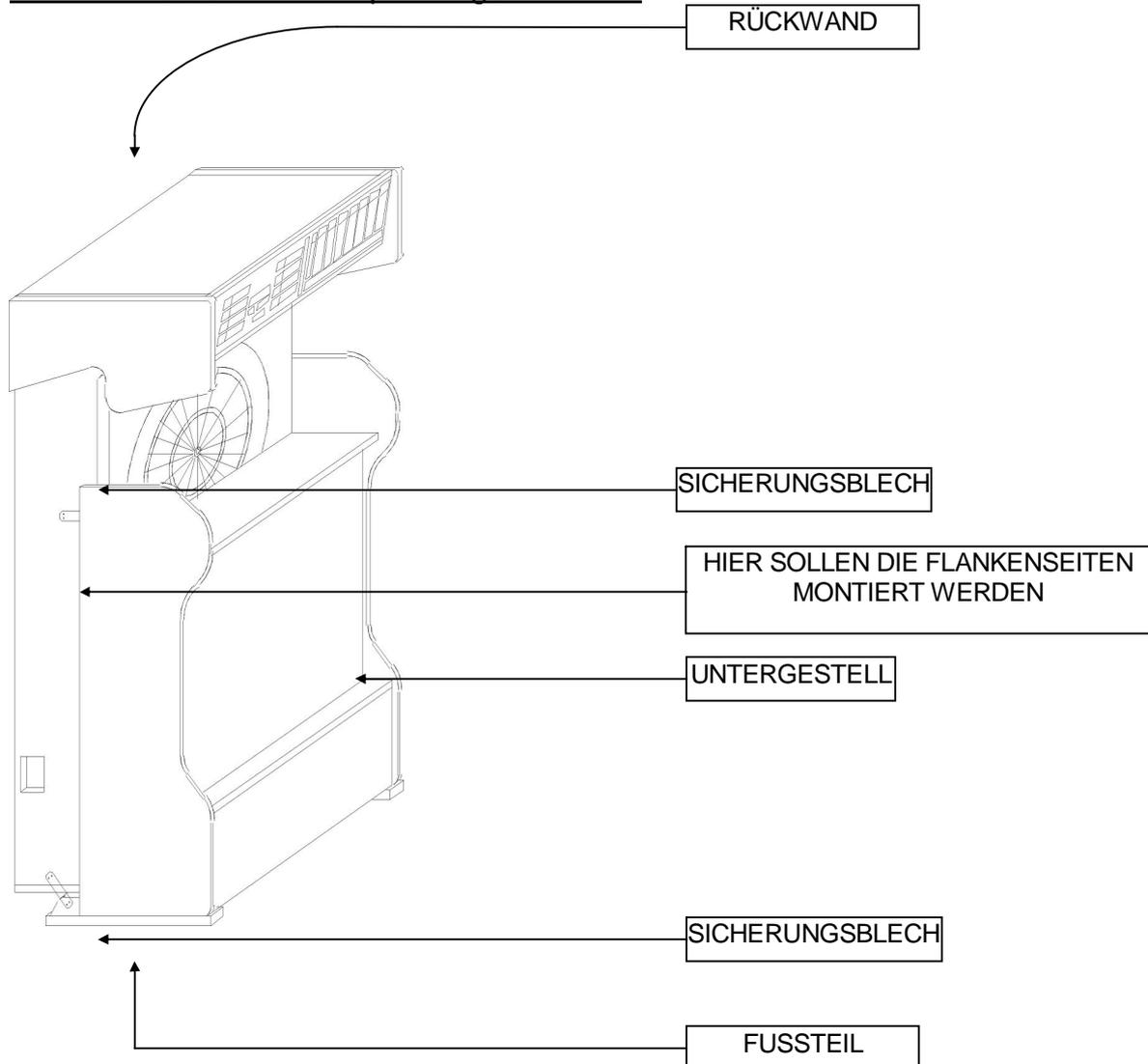
### **Die Feature des CYBERDINE™ TURNIER DARTS**

- ⇒ Automatische Spielerauswechslung
- ⇒ Automatische Wegnahme der danebengeratene Pfeile
- ⇒ Licht-Signale
- ⇒ Ton-Signale
- ⇒ Mehrsprachige Spracheffekte
- ⇒ Elektronischer und mechanischer Spielezähler
- ⇒ Einfach (beide Zentrum 50) und Doppelzentrum (25-50),
- ⇒ Werbung im Demo-Mode
- ⇒ Kredite per Münzprüfer, Fernbedienung oder mit Schlüsselschalter
- ⇒ Lotterie-Spiel
- ⇒ 8 Spieler, 8 Crickets
- ⇒ Einfacher Test und Einstellung der Spielparameter sowie der Spielpreise
- ⇒ FAIR PLAY Option - EQUAL (gleiche Kreiszahl für Alle) und PLAY OFF (Einspielung der Spieler mit der gleichen Punktezahl)
- ⇒ Einfache Einstellung der Standardwerte
- ⇒ Attraktives Demo-Mode
- ⇒ Animations-Melodie

## 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

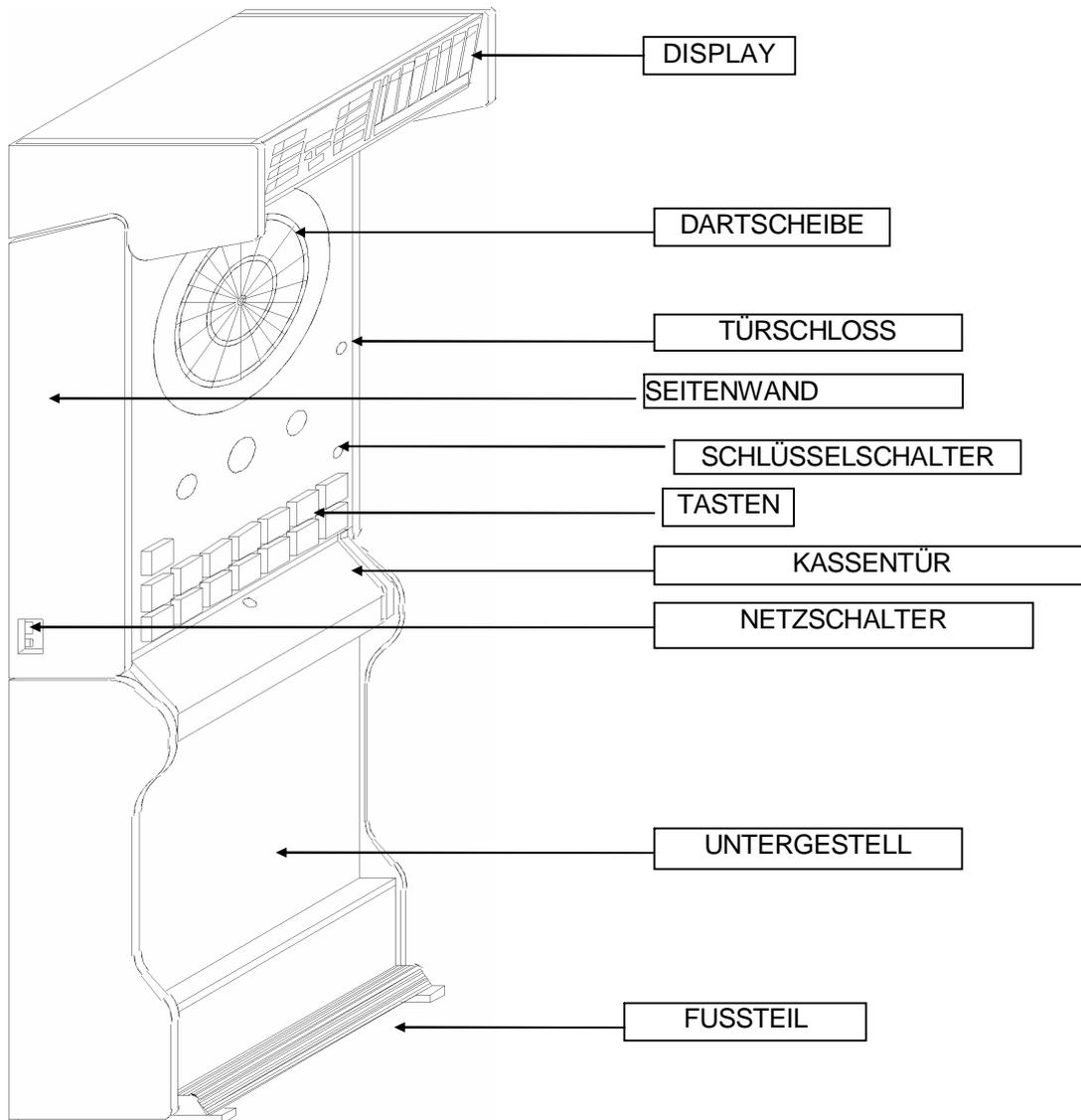


## Aufbau

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 244 cm von der Dartscheibe aufweisen, einige Länder jedoch erlauben 237 cm und in den USA ist die Entfernung vom Apparat 8 feet.

**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.

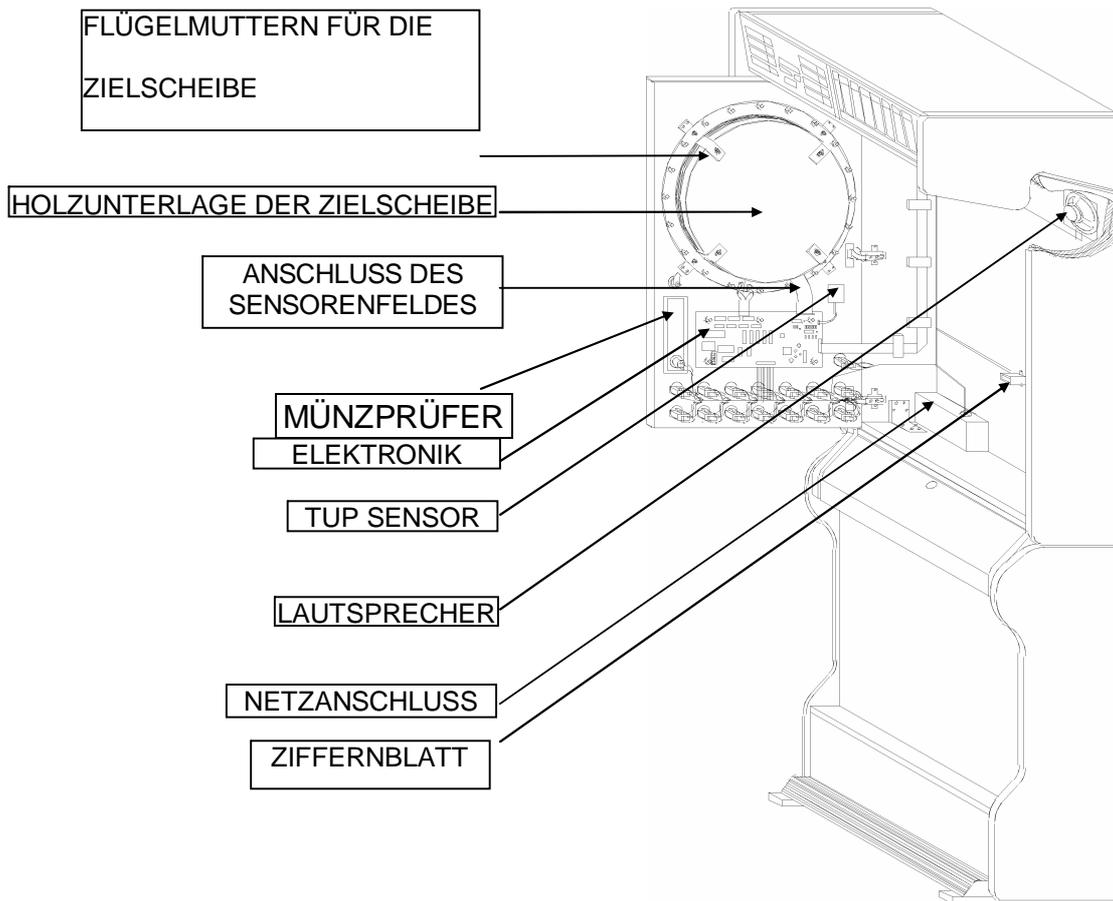
**Innerhalb des Gerätes befindet keine Spannung die lebensgefährlich sein könnte, alle elektrischen Einheiten sind mit 5V und 12V versorgt.**

**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 eingedrückte 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 stehende Vorgehensweise

Vorgehensweise:

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 Schrauben von dem Sensorfeld abschrauben 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 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 03 verbaut. Alberici AL 03 ist selbstprogrammierend und ist auf das Gerät vor eingestellt. Die Programmierung ist sehr einfach, die Instruktionen werden mit dem Gerät mitgeliefert.

# 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
6. Zeitweilige Buchführung
7. E-prom 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.

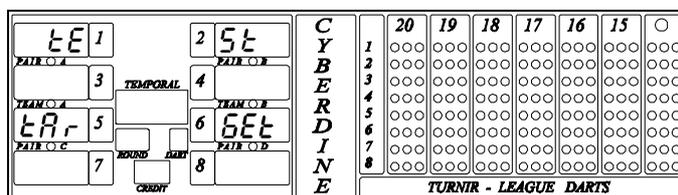
Nur in der Option "**test Beleuchtung**" dient die Player -Taste für die Bewegung in dem Submenu weil man mit den Hi Score und Scram -Tasten das Submenu steuert.

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

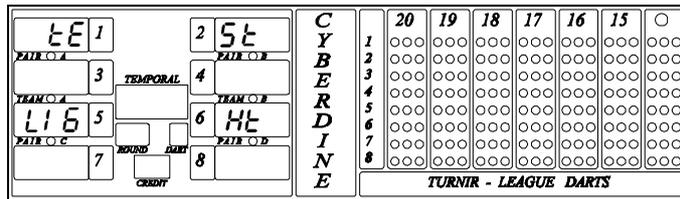


### "test target".

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 Submenü werden alle LED-Dioden und Lampen des Gerätes geprüft.  
**Players-Taste** drücken, der Test beginnt.

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

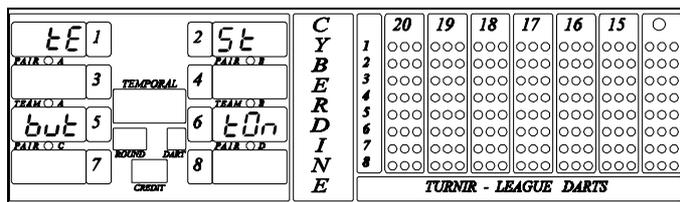
Folgende Prüfungen sind möglich:

- 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)

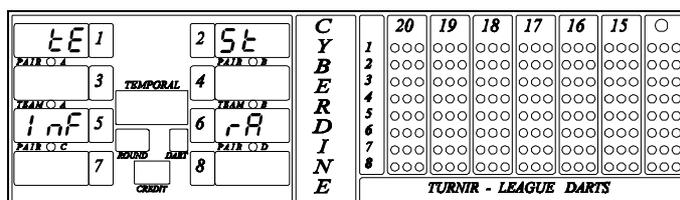
Abb. 3



**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.

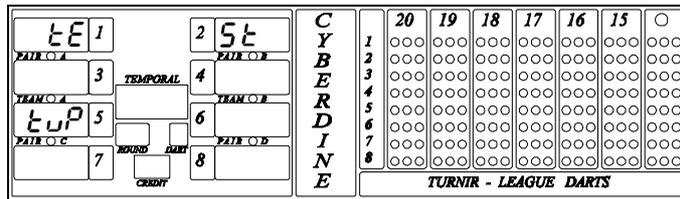
Am Sensor befindet sich ein Trimm-Widerstand zur Einstellung. Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt das Signal, gegen den Uhrzeigersinn wird das Signal geschwächt:

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.

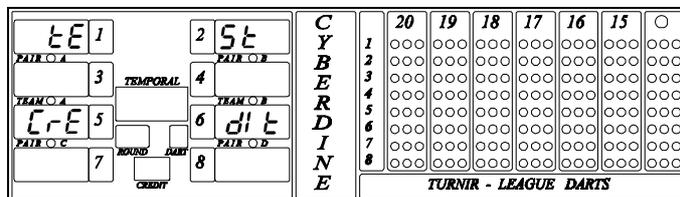
Auf der CPU befindet sich ein Trimm-Widerstand (P1) in der rechten oberen Ecke zur Einstellung. Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt das Signal, gegen den Uhrzeigersinn wird das Signal geschwächt:

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

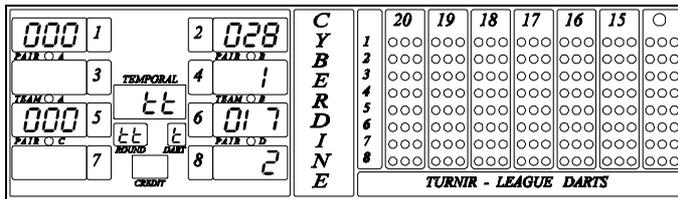
Ist der Mikroschalter 2 in Position ON, ist das äussere Zentrumfeld mit 25 Punkten bewertet und das innere Zentrumfeld mit 50. Ist der Mikroschalter 2 in der Position OFF, werden beide Zentrumfelder mit 50 bewertet. Das Gerät startet neu und speichert die Einstellung

## 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



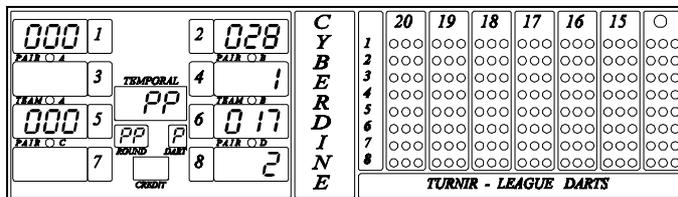
werden die Kredite angezeigt, die mit dem Schlüsselschalter aufgebucht wurden (Freikredite). Auf dem fünften und sechsten Display werden Kredite angezeigt, die über den Münzprüfer aufgebucht wurden. Mikroschalter 4 in Position OFF beendet die Hauptbuchführung.

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

## 5. HILFS(KELLNER)-BUCHFÜHRUNG

Abb. 8



(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 fünften und sechsten Display werden Kredite angezeigt, die über den Münzprüfer aufgebucht wurden.

Mikroschalter 5 in Position OFF beendet die Hilfsbuchführung.

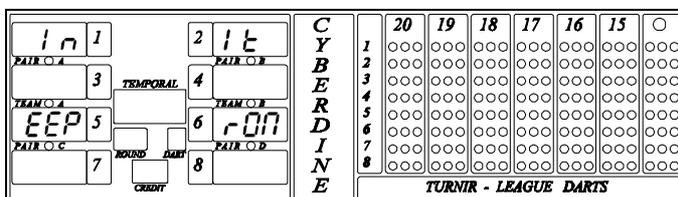
Ist der Mikroschalter 5 in Position ON (Gerät ausschalten und wieder einschalten), erscheint auf dem Display die Aufschrift der Kreditanzahl. Diese Buchführung ist eine Hilfsbuchführung und kann mit der Taste **Roulette/Baseball** gelöscht werden.

## 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



Werkseinstellung eingestellt. (siehe Tabelle 1)

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

## 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	s. Tabelle 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

### Steuerung:

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

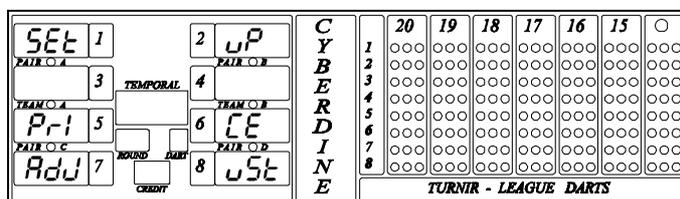
Hi Score Taste: Vorwärts-Bewegung und Werterhöhung

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

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
SPLIT SCORE	1		

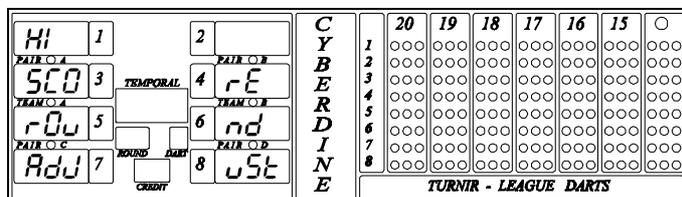
## 8.2 ROUND ADJUST

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:

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

### a) Hi Score

Abb. 11

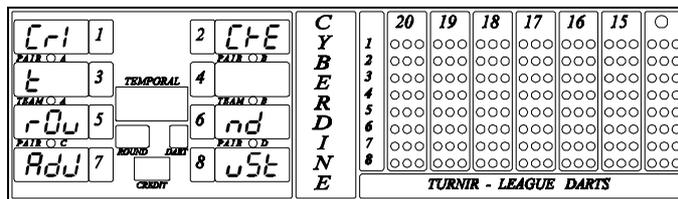


In dieser Option die wir mit der Players Taste wählen, können wir die obere Rundengrenze für Hi-Score Spiele ändern. Mit Hi Score und Scram Taste ändern wir die maximale Rundenzahl von 7 bis 10. Die obere Rundengrenze die wir ändern sehen

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

## b) Cricket

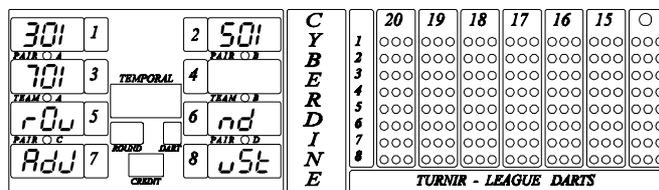
Abb. 12



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 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.

## c) 301, 501, 701

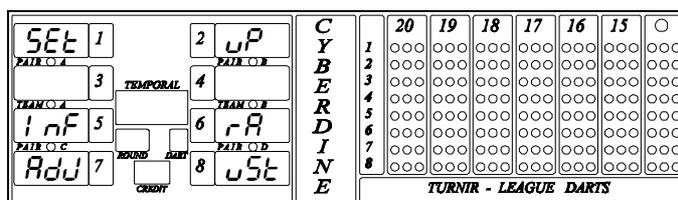
Abb. 13



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 und 25 bis 95, mit der Erhöhung von 5. Mit der 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. Im allen der 25 bis 95 Wahl begrenzen wir die Rundenzahl auf den gewählten Wert für alle angegebenen Spiele. 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

## 8.3 INFRARED

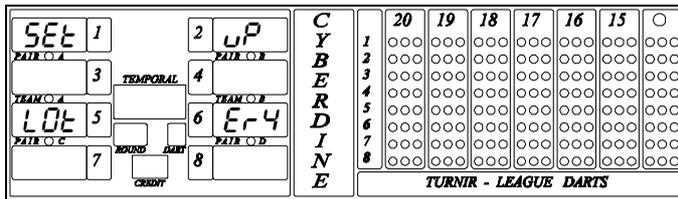
Abb. 14



Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts bis auf dem Display "infra adjust" erscheint - danach drücken wir die Double Out-Taste. In dieser Subwahl ist es möglich den IR-Sensor für den automatischen Spieleraustausch aktivieren bzw. deaktivieren. Die Einstellung 00 deaktiviert den IR Sensor. Die Option 01 bis 09 aktiviert das IR-Sensor mit verschiedenen Zeiteinstellungen für den automatischen Spieleraustausch. Die schnellste Option ist die 01 und die langsamste die 09. Wenn der gewünschte Wert eingestellt ist, bestätigen wir mit dem Drücken auf die Taste Double Out.

## 8.4 LOTTERY

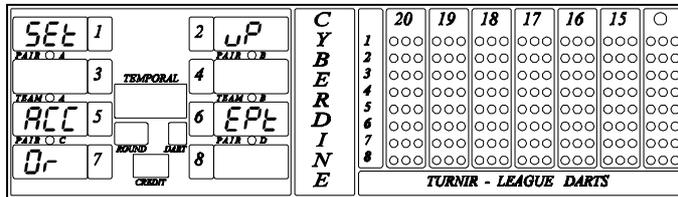
Abb. 15



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 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.

## 8.5 ACCEPTOR

Abb. 16



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 eine Nummer auf dem TEMPORAL

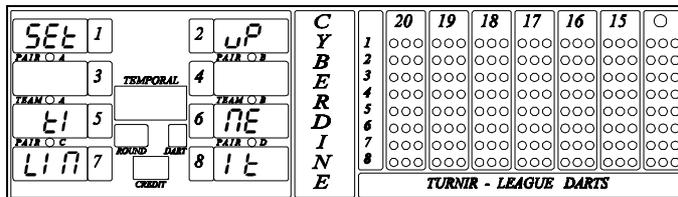
Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts bis auf dem Display "acceptor" erscheint - danach drücken wir die Double Out-Taste. In dieser Subwahl ist es möglich die Art und Weise der Kreditaufnahme im Gerät zu ändern.

Die Geschwindigkeit der Geldannahme wird mit der Taste Hi Score und Scram geändert. Die Art und Weise der Münzenannahme wird auf dem TEMPORAL Display angezeigt. Man kann zwischen den Einstellungen 1,2,3,4,6 wählen. Wenn das Programmieren der Kreditaufnahme beendet ist, drücken wir die Taste Double Out um die Werte zu speichern.

Die Geschwindigkeit der

## 8.6 TIME LIMIT

Abb. 17

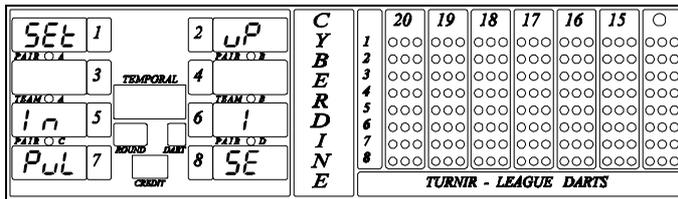


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts bis auf dem Display "time limit" erscheint - danach drücken wir die Double Out-Taste. In dieser Subwahl ist es möglich die Zeit, die der Spieler für das Werfen der Pfeile in die Zielscheibe hat zu ändern. Mit Hi Score und Scram

ändern wir die Zeit von 00 bis 60 Sek., mit der Erhöhung von je 10 sek. Die Zeit wird auf dem Display dargestellt. Falls wir die Null 00 wählen, haben wir eine unbegrenzte Zeit eingestellt. Nachdem wir die Zeitgrenze festgestellt haben drücken wir die Taste Double Out um die Werte speichern.

### 8.7 IN 1 PULSE (Schlüsselschalter)

Abb. 18

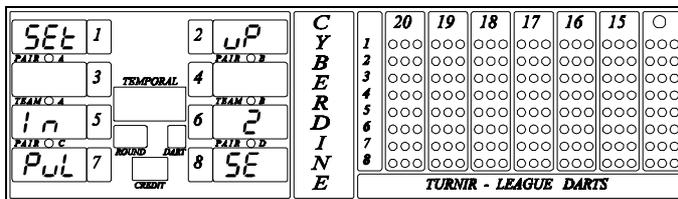


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "in 1 pulse" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Zahl der Münzen die für 1 Kredit im Kanal 1 des Münzprüfers benötigt ist, ändern.

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

### 8.8 IN 2 PULSE (Münzprüfer)

Abb. 19

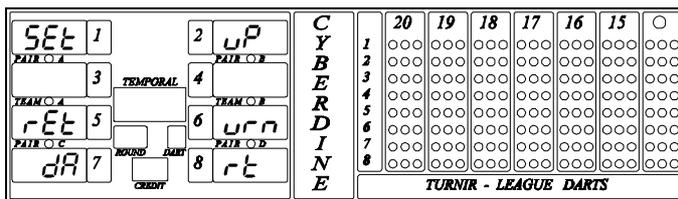


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "in 2 pulse" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Zahl der Münzen die für 2 Kredite im Kanal 1 des Münzprüfers benötigt ist, ändern.

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

### 8.9 RETURN DART

Abb. 20

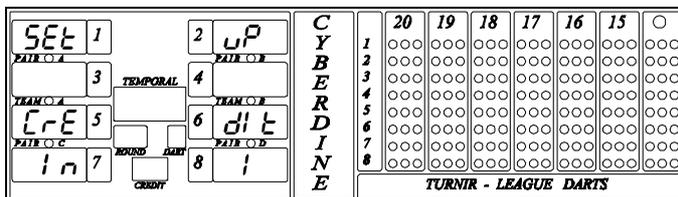


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "return dart" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Im Laufe des Spiels ermöglicht das Programm die Rückgabe des ersten Pfeiles einer jeden Runde, falls wir zusammen die

Tasten Hi- Score und Scram drücken. Diese Option wurde wegen einer zufälligen Aktivierung des Tup Sensors oder des Sensors des danebengeratene Pfeils, ermöglicht. Mit 00 wird es deaktiviert und mit 01 wieder aktiviert. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Double Out Taste drücken.

### 8.10 CREDIT IN 1 (Münzprüfer Bank 1)

Abb. 21

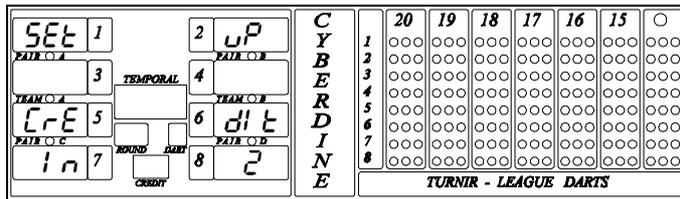


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "credit in 1" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Anzahl der Kredite für jeden Impuls der in Münzen gegeben wurde, input pin 1, ändern

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

### 8.11 CREDIT IN 2 (Münzprüfer Bank 2)

Abb. 22

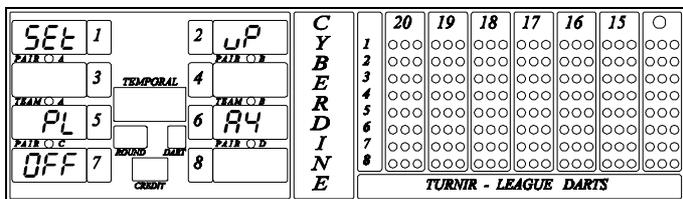


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**credit in 2**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Innerhalb dieser Subwahl können wir die Anzahl der Kredite für jeden Impuls der in Münzen gegeben wurde, input pin 2, ändern.

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.

### 8.12 PLAY OFF

Abb. 23

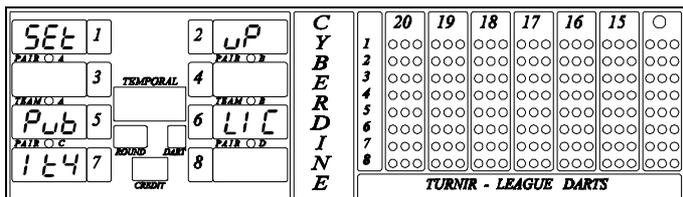


Mit der Hi Score Taste bewegen wir uns vorwärts und wenn auf dem Display die Aufschrift "**play off**" erscheint, drücken wir die Double Out Taste. Mit 01 aktivieren wir diese Einstellung und mit 00 deaktivieren diese. Um diese Werte zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die

Double Out Taste drücken.

### 8.13 PUBLICITY

Abb. 24



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. 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.

## **SPIELREGEL '01 GAMES**

### **Einfach out**

Für jeden Spieler sind 180, 301, 501 oder 701 Punkte vorgegeben. Die Punkte werden abgezählt. Wer zuerst den Wert "0" erreicht, hat gewonnen. Wird die "0" unterschritten, wird dieser Wurf nicht gewertet. Das Gerät zeigt 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**

Der Spieler muß, um das Spiel eröffnen zu können, den äußersten Doppelring oder die Mitte des "Bull's Eye" treffen.

### **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**

Dies ist eine Kombination der beiden Spielvarianten.

### **Masters-out**

Der Spieler muß, genau wie bei Double out, sein Spiel mit genau "0" beenden, nur daß er bei Masters out auch noch den Dreifachring zum Finish benutzen kann.

### **Team**

Diese Variante kann (bei ausreichendem Kredit im Automaten) mit oder ohne eine der anderen Zusatzvarianten mit vier Spielern gespielt werden. Spieler 1 und Spieler 3 bilden Team A; Spieler 2 und Spieler 4 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.

**EQUAL** - Fair Play Option die den Spielern ermöglicht dass alle dieselbe Rundenzahl spielen. Wenn einer der Spieler diese Runde beendet hat, spielen die restlichen Spieler diese Runde zu Ende.

## **301 PARCHESI**

Die Spieler beginnen das Spiel mit 0 Punkten. Das Spiel endet genau auf 301. Im Falle dass 301 überschritten wird, wird BUST gerufen und dem Spieler wird von seiner Anfangspunktestand 301 die überschrittene Zahl abgenommen. Zum Beispiel: der Spieler hat 298 Punkte und trifft das Segment 17 und wird damit auf 287 Punkte zurückgesetzt. ( $298+17=315$ ; damit 14 Punkte zuviel;  $301 - 14 = 287$ ). Wenn der Spieler genau auf die Punkte eines anderen Spielers kommt, muss er zurück auf Null Punkte gehen. Es werden 10 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

## **OPTION FÜR 301 PARCHESI**

TEAM und EQUAL - Option wie für '01 GAMES.

### **HIGH SCORE**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. Der Spieler mit dem höchsten Resultat ist der Sieger. Es werden 7 Runden gespielt, mit je drei Pfeilen pro Runde.

### **LOW SCORE**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. Der Spieler mit dem niedrigsten Resultat ist der Sieger. Im Fall eines Treffers ausserhalb des Ziels bekommt der Spieler 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**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. Das Spiel hat nur eine Runde (drei Pfeile). Auf den Cricket-Dioden erscheinen 10 Punkte die zeitlich auf Null Punkte herunter gezählt werden. Der Wert des Treffers eines jeden Pfeils wird mit den zurzeit angezeigten Punkten auf den Cricket-Dioden multipliziert. Je schneller und genauer der Spieler die Pfeile wirft, desto besser das Resultat. Sieger ist der Spieler mit dem höchsten Resultat.

### **SUPER 100**

Die Spieler beginnen das Spiel mit je 100 Punkten. Man zielt auf das angezeigte Segment. Im Uhrzeigersinn drehend 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. Wenn der Spieler alle seine Punkte verliert wird er auch 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. Je besser der Spieler, desto grösser die Handicap Nummer. 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. Je besser der Spieler, desto höher die Handicap Nummer. 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. Der erste Spieler gewinnt das Spiel als STOPPER (3 Pfeile) und übergibt die Punkte

dem zweiten Spieler. Der zweite Spieler beginnt als SCORER (3 Pfeile) und sammelt die Punkte, danach ist er der STOPPER (3 Pfeile) und übergibt die Punkte dem ersten Spieler; danach ist der erste Spieler SCORER (3 Pfeile) und sammelt die Punkte, um danach der STOPPER zu werden der die Punkte dem zweiten Spieler übergibt. Der dritte Spieler übergibt dem vierten Spieler, der vierte dem dritten. Der Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl. Das Spiel hat 7 Runden, mit je sechs Pfeilen pro Runde.

## **SHANGAI**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. Man zielt auf die Targets von 1 bis 20 der Reihe nach und zum Schluss auf das Zentrum. Die Reihenfolge 1,2...20 Punkte muss eingehalten werden. Der Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl. 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**

In maximal zwanzig Runden müssen die Felder "20", "19", "18", "17", "16", "15" und "Bull's Eye" mit je drei Pfeilen getroffen worden sein. Alle anderen Zahlen 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 OPTION**

### **Cricket Cut Throat**

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

**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 Punkte/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 der Sieger.

## **ROULETTE**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. Zu Beginn der Runde 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. Der Sieger ist derjenige Spieler der die höchsten Punktezahl hat. Das Spiel hat 7 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

## **BASEBALL**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten und zielen auf das Target der jeweiligen Runde. Zum Beispiel in der ersten Runde zielen sie auf die Target 1, in der zweiten auf 2 usw. Der einfache Treffer gibt einen Punkt, der zweifache 2 Punkte und der dreifache 3 Punkte. Der Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl. Das Spiel hat 9 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

## **SPLIT SCORE**

Die Spieler beginnen mit Null Punkten. In der ersten Runde zielen sie auf das Target 15, in der zweiten Runde auf 16 in der dritten Runde auf jedes beliebige zweifache Segment, die vierte Runde auf 17, die fünfte Runde auf 18, die sechste Runde auf jedes beliebige dreifache Segment, die siebente auf 19, die achte Runde auf 20 und in der neunten Runde zielen sie auf das Zentrum. Eine bestimmte Nummer muss wenigstens einmal in dieser Runde getroffen werden und falls der Spieler kein einziges Mal die ihm angegebene Target trifft wird sein Resultat halbiert. Die Treffer werden wie in den '01 Spielen' gezählt. Der Sieger ist der Spieler mit dem höchsten Resultat und falls mehrere Spieler dieselbe Punktezahl haben, wird Play Off aktiviert. Das Spiel hat 20 Runden, mit je drei Pfeilen pro Runde.

SPIELE	MÖGLICHE OPTION
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	-
SPLIT SCORE	-

