

CYBERDINE

TURNIER DARTS

ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ AUTOMAT

Návod k obsluze

v. 1503



Copyright VME spol. s r.o., V Chotejně 700/7 , 102 00, PRAHA 10

Tel/Fax : 420 602 294 311

E-mail : cyberdine@volny.cz

www.cyberdine.cz

Blahopřejeme k výběru elektronického šipkového automatu CYBERDINE Turnier Darts, oficiálního automatu na turnajích EDU (European Dart Union) .

Jsme si jisti, že Vám náš automat zpříjemní čas, který strávíte se svými přáteli na Vašich oblíbených místech. Udělali jsme maximum, abychom vyrobili a nabídli Vám automat, jehož vzhled a široký výběr her Vám zaručí skvělou zábavu. Přejeme Vám mnoho štěstí a volného času, který strávíte hrou na našich automatech. Tento návod k obsluze obsahuje mnoho důležitých informací, které se týkají obsluhy a bezpečnosti automatu a proto prosíme o jeho důkladné přečtení.

Copyright © VME spol. s r.o. , V Chotejně 700/7, 102 00 Praha 10 - Hostivař

Tel:/Fax +420 267 712 491

E-mail: cyberdine@volny.cz

www.cyberdine.cz

Znění návodu k obsluze je výlučně vlastnictvím VME spol. s r.o., shodně s autorským právem.

ZÁRUČNÍ PODMÍNKY

Firma VME spol. s r.o. poskytuje ve všech zemích kde automaty produkuje záruční opravy v případě skrytých závad, které vznikly při výrobě automatu .

Firma VME spol. s r.o. garantuje bezproblémovou funkci svého výrobku, shodně s podmínkami popsanými v návodu k obsluze. Bezplatnou výměnu náhradních dílů po dobu 24 měsíců od data nákupu šipkového automatu za podmínek: garanční list musí být řádně vyplněný s razítkem a výrobným číslem automatu . Záruka se nevztahuje na automaty, na kterých byly provedeny úpravy, nebo jakékoliv modifikace za cílem přípravy automatu do norem v zemích kde má být užíván a které jsou jiné než zemi kde byl zakoupen .

Záruka se nevztahuje na :

- vady způsobené opotřebením výrobku,
- vady způsobené špatnou montáží,
- je-li automat zapnut do sítě , která neodpovídá popisu v návodu k obsluze,
- vady způsobené pádem nebo úderem do automatu,
- vady vzniklé špatným užíváním automatu v rozporu s bezpečnostními předpisy,
- firma VME nenese odpovědnost za škody vzniklé zapojením automatu do sítě, která není shodna s bezpečnostními předpisy v České republice
- škody vzniklé při přepravě
- náhradu škody způsobené třetím osobám.

OBSAH

1. Seznámení s šipkovým automate Cyberdine	6
2. Montáž a umístění automatu	7
3. Rychlý start (Quick start)	9
4. Popis automatu (základní funkce)	10
4.1. Schéma automatu	10
4.2. Terč	10
4.3. Tlačítka	12
4.3.1 Model bez možnosti Quattro	14
4.4. Displej	15
4.5. Mincovník	15
5. Mikropřepínače (DIP Switches)	16
5.1. Test menu	17
5.1.1. Test target /test terče/	18
5.1.2. Test light /test světel/	18
5.1.3. Test button /test tlačítek/	19
5.1.4. Test infra /test infračerveného čida/	19
5.1.5. Test tup /test otřesového čidla/	20
5.1.6. Test credit /test kreditů/	22
5.2. Statistika	22
5.3. Attract /atrakce/	22
5.4. Hlavní účetnictví	23
5.5. Pomocné účetnictví	23
5.6. Turnajová nabídka	24
5.7. Inicializace E-Eprom /tovární reset/	24
5.8. Nastavení parametrů "SETUP"	24
5.8.1. Price Adjust /ceny her/	26
5.8.2. Happy price /ceny her v Happy Hour/	27
5.8.3. Round Adjust /počet kol/	27
5.8.4. Happy Round /počet kol v Happy Hour/	27
5.8.5. Setup Clock /nastavení hodin/	28
5.8.6. Setup Happy Hour /bonusový čas/	28
5.8.7. Bonus Percent /počet kreditů pro bonus/	29
5.8.8. Bonus Credit /hodnota bonusu/	29
5.8.9. Time Limit /časový limit na šipku/	30
5.8.10. Counter Pulses /impulsy mechanického počítadla/	30
5.8.11. Switch Credits /počet kreditů klíčkem/	31
5.8.12. Time Credits /nastavení hry na čas/	31
5.8.13. Publicity /reklama/	31
5.8.14. Lottery /kredity zdarma/	32
5.8.15. Options Remember /paměť poslední hry/	32
5.8.16. Demo Sound /demo melodie/	33
5.8.17. Return Dart /možnost vrácení první šipky/	33
5.8.18. Bull Value /hodnota středu/	33
5.8.19. Play Off /rozhodující hod/	34
5.8.20. Lamp On /osvětlení terče/	34
5.8.21. Main Lamp /intenzita osvětlení terče/	35
5.8.22. Back Light /intenzita podsvětlení čísel/	35

5.8.23. Circle Led /nepoužito/	35
5.8.24. Infra Adjust /automatické přepnutí hráče/	36
5.8.25. Acceptor Time Adjust /rychlost akceptoru bankovek/	36
5.8.26. Statist Value /vypnout – zapnout statistiku/	36
5.8.27. Location /název restaurace/	37
5.8.28. Happy Hour Week /týdenní nastavení happy hour/	37
5.8.29. Coin Credit /nepoužitá funkce/	38
5.8.30. Coin Value /nepoužitá funkce/	38
5.8.31. Global Credit /nepoužitá funkce/	38
5.8.32. Time Player /prodleva po přepnutí hráče/	39
5.9. ZVUK	40
6. Základní pravidla her	41
7. Kombinace her	45
8. Náhradní díly	48
9. Problémy a jejich řešení (Troubleshooting)	50
10. Konektory	52
11. Bill Acceptor /bankovky/	55

1. SEZNÁMENÍ S ŠIPKOVÝM AUTOMATEM CYBERDINE

CYBERDINE TURNIER DART je šipkový automat, který automaticky počítá body a hody, umožňuje hraní tradičních her jako (301, Cricket, atd.) a dalších nových her v různých variantách. Hra na šipkových automatech je rozšířená po celém světě jako hra sportovní, která je bezpečná a současně poskytuje skvělou zábavu. Šipky jsou jednou z nejstarších sportovních her. První turnaj se odehrál roku 1927 pod názvem NEW of the WORLD a dále v Londýně roku 1948. Epocha elektronických šipek začala v polovině osmdesátých let a popularita stále roste a značně převyšuje oblíbenost starých šipkových her. Šipkový elektronický automat je zkonstruován tak, aby hráčům co nejvíce usnadnil hru pomocí zvukových a světelných efektů. Charakteristické znaky pro šipkový automat značky CYBERDINE TURNIER DART, které usnadňují hru:

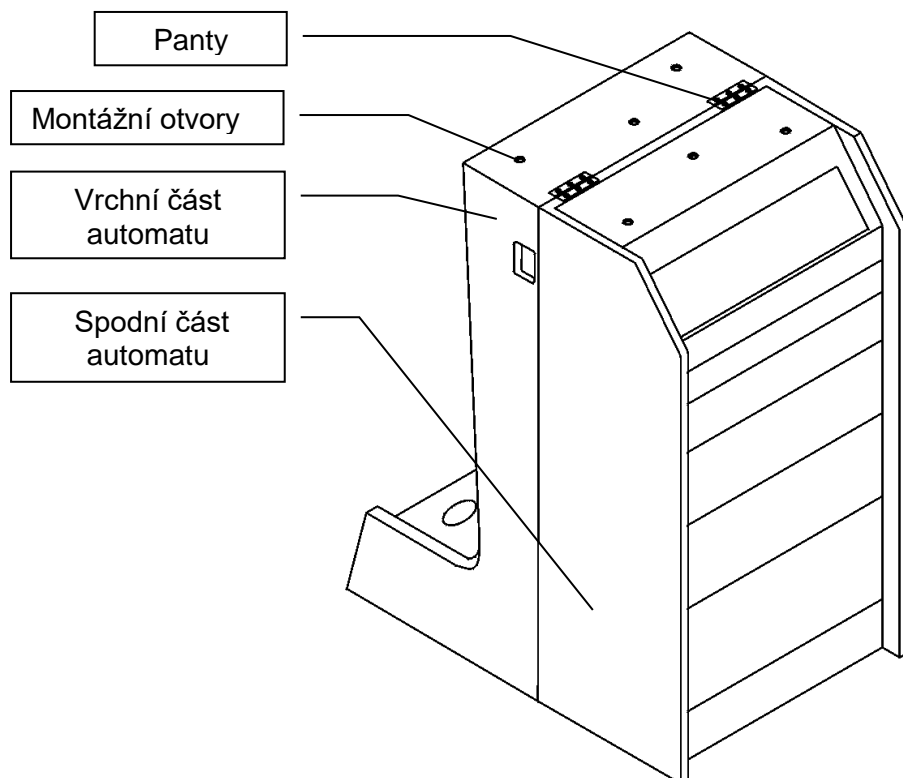
- Automatická změna hráče
- Automatické odebírání hodů mimo terč
- Světelná signalizace
- Zvuková signalizace
- Dvě elektronická a jedno mechanické počítadlo s jednoduchým odečtem
- Nastavitelná hodnota středu (25-25, 25-50, 50-50)
- Reklama na displeji v demo modu
- Kreditování za pomoci klíče, žetonů a mincí
- Možnost nastavení bonusových kreditů
- Dvě verze - nástěnný nebo stojící
- Jednoduché testování a nastavení parametrů her a jejich cen
- Možnost hry až osmi hráčů
- Možnost hry FAIR PLAY - EQUAL (stejný počet kol pro všechny), PLAY OFF (dohrávka pro hráče se stejným počtem bodů) a END (dohrání hry do konce)
- Efekty – světelné a zvukové v době kdy se na automatu nehraje
- Atraktivní melodie
- Možnost QUATTRO terče

Automaty **CYBERDINE TURNIER DART** jsou výsledkem dlouholetých zkušeností.

2. MONTÁŽ AUTOMATU

Nejvhodnější pro přepravu je sklopený automat – viz obrázek č. 1. Přístroj se sklápí na dvou pantech, které jsou namontovány zhruba v polovině výšky na zadní části automatu. Rozevření sklopeného automatu zabraňuje suchý zip na obou sklopených dílech.

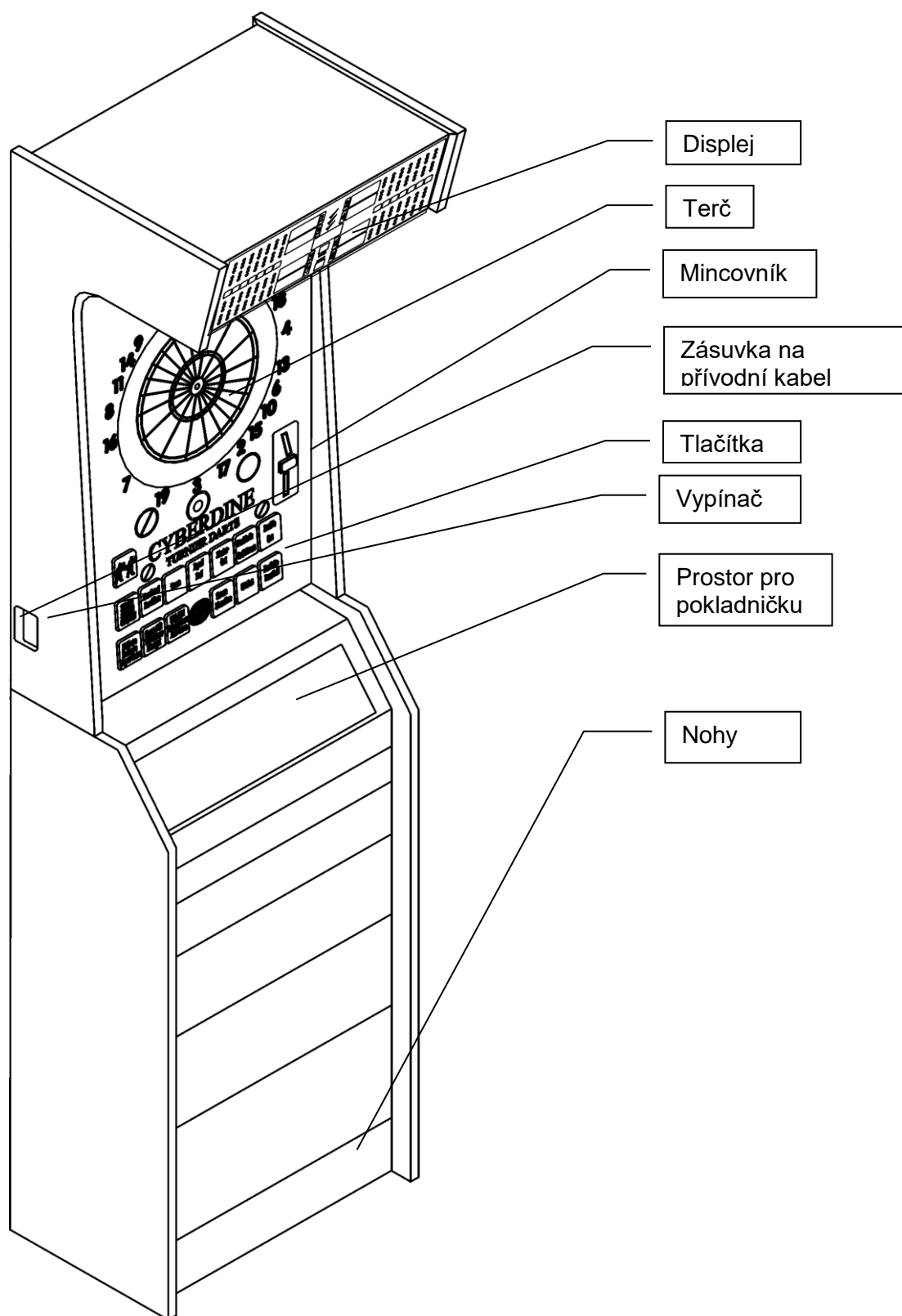
Obrázek č. 1. – Automat připravený k přepravě

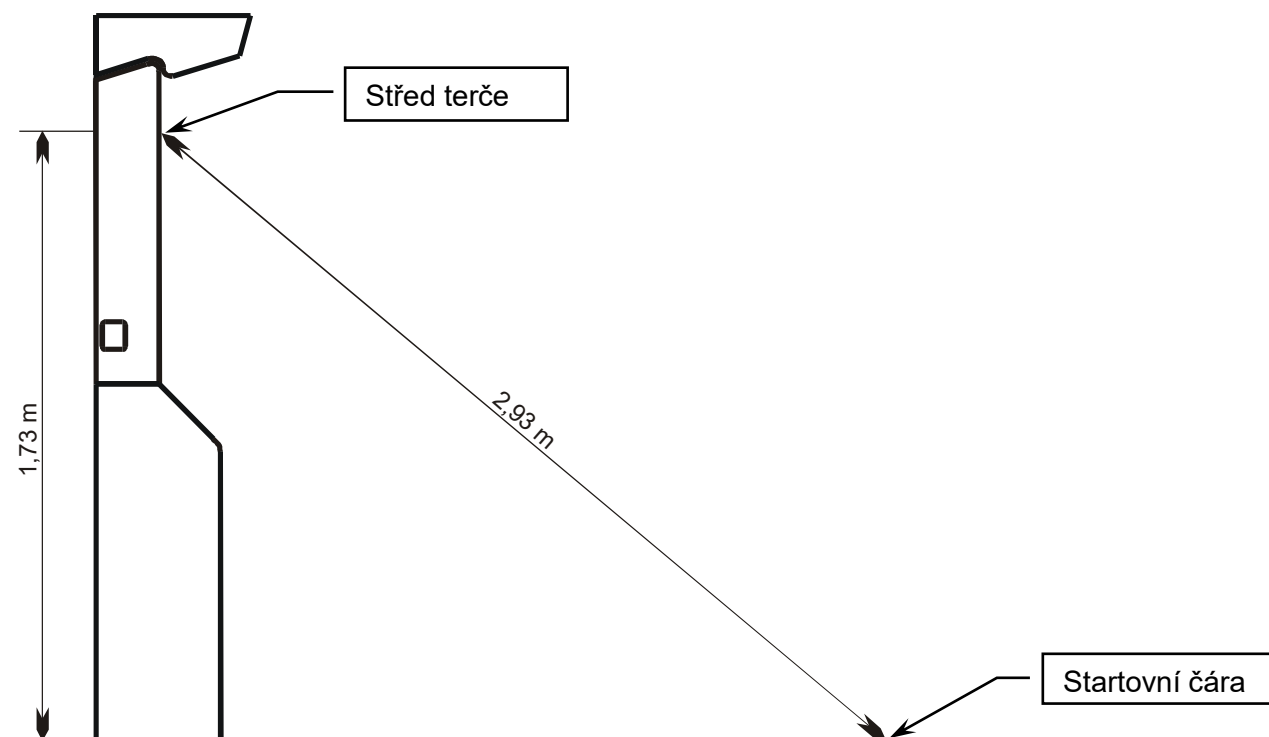


Montáž automatu:

1. Odtážením vrchní části od podstavce v místě displeje uvolněte pojistný suchý zip.
2. Zvedněte vrchní díl do vztyčené polohy.
3. Stlačte směrem dolů pojistku proti sklopení. Pojistka je na zadní části mezi sklopnými panty.
4. Otevřete víko kasy a skrz montážní otvory sešroubujte směrem z kasy nahoru oba díly k sobě pomocí třech šroubů, které jsou v pokladně. Šrouby důkladně rukou utáhněte.
5. Po dotažení šroubů zkontrolujte stabilitu a případné nerovnosti podlahy dorovnejte dotažením, nebo vyšroubováním stavitelných nohou (výška středu od podlahy má být 173 cm).

Nákres č. 2. – Automat připravený k provozu





Správně postavený automat

Šipkový automat je třeba umístit tam, kde je hráčům umožněno nerušeně hrát. Odhodová čára musí být nalepena ve vzdálenosti přesně 237 cm od svislice terče. Výška středu terče od podlahy je stanovena na 173 cm. Vzdálenost od startovní čáry ke středu terče je tedy 293 cm.

3. RYCHLÝ START (QUICK START)

Týká se uživatelů, kteří již mají nějaké zkušenosti co se týče elektronických šipkových automatů. Naším cílem je připomenout jaké operace je nutné vykonat před přistoupením ke hře.

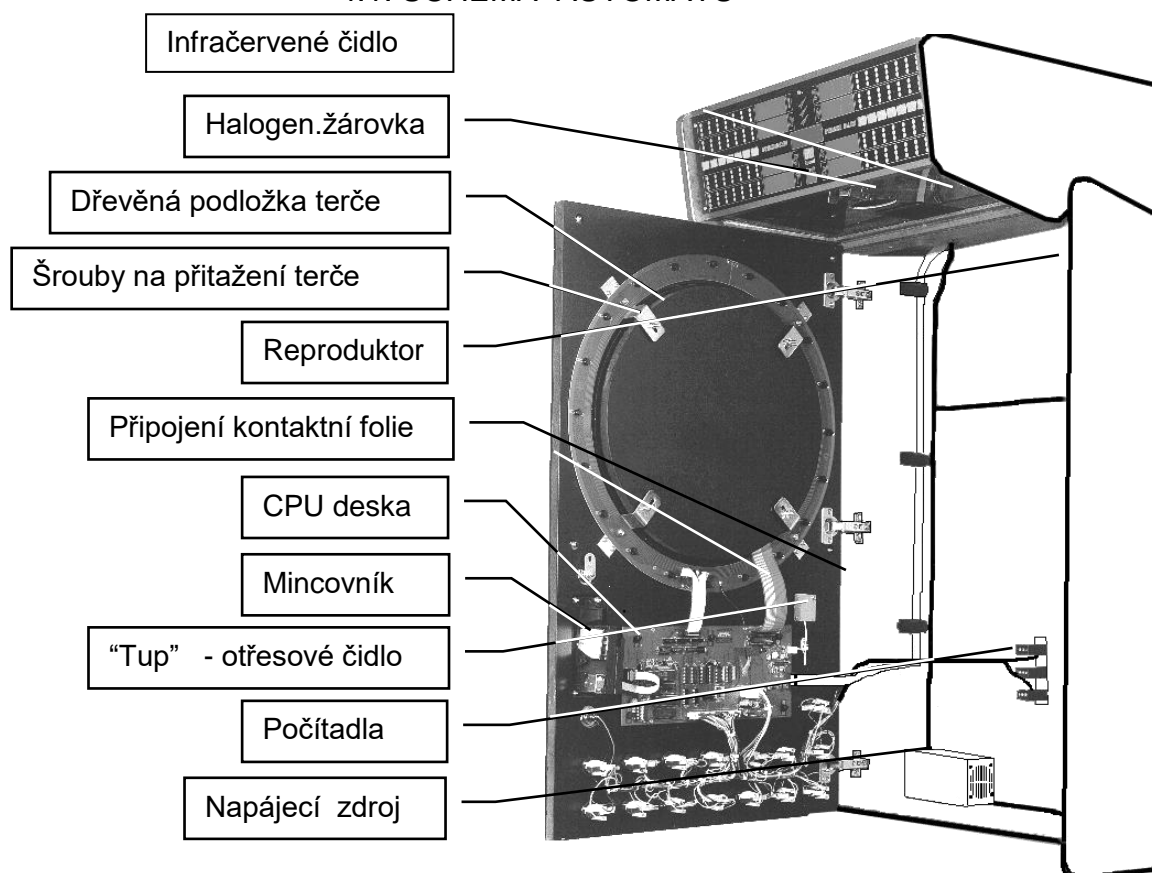
Postupujte následovně:

1. Vyndejte automat z kartonového obalu
2. Smontujte dolní a horní část automatu viz : (str. 7),
3. Zapojte automat do sítě za pomoci kabelu v kase
4. Mikropřepínač č. 7 nastavte do pozice ON a zapněte automat (podrobnosti viz. odstavec č. 5.7.)
– výrobní parametry jsou nastavené (ceny, délka her, atd ...),
5. Mikropřepínač č. 7 nastavte do pozice OFF a zavřete přední dveře
6. Automat je připraven ke hře
7. Vyberte hru
8. Hra může začít

Jestliže chcete získat více informací, které se týkají montáže, nastavení parametrů a zapojení automatu prosíme o pozorné přečtení celé části návodu k obsluze.

4. POPIS AUTOMATU (ZÁKLADNÍ FUNKCE)

4.1. SCHEMA AUTOMATU

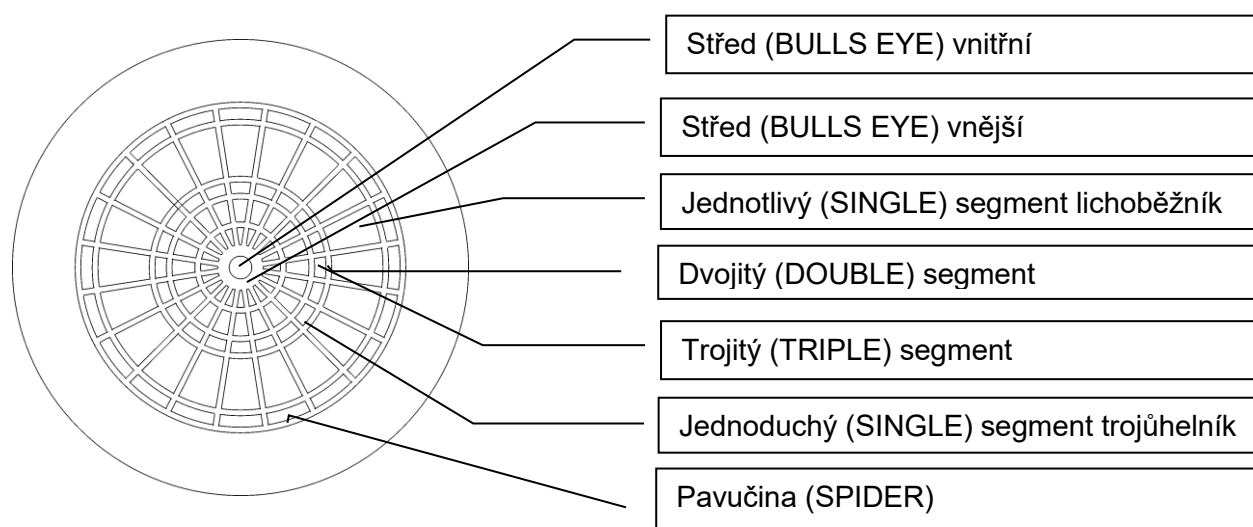


Obrázek č.3 – vnitřek automatu

Na obrázku č.3 je vidět vnitřek automatu. Údržba automatu, čištění terče nebo výměna kteréhokoliv elektronického dílu (CPU, displeje, periferní jednotky) je velice jednoduchá. Záměna kabelů po jejich vypojení **není možná**, protože každý kabel má jinou délku a koncovku.

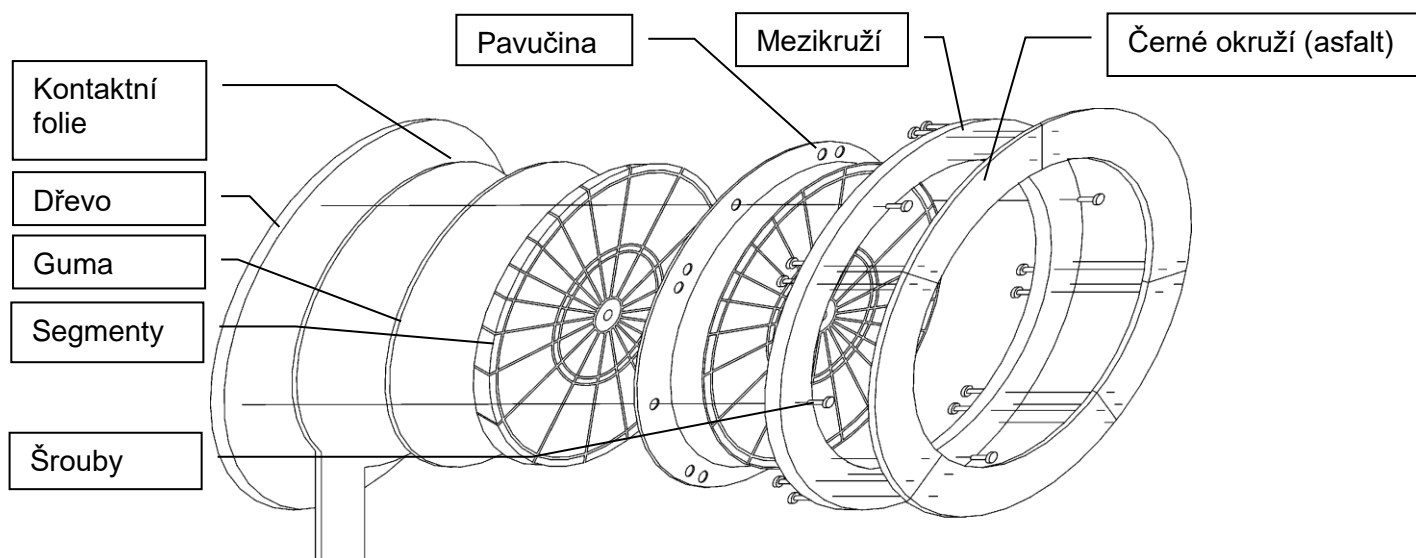
4.2. TERČ

Obrázek 4. - terč



MONTÁŽ A ÚDRŽBA TERČE

Během hraní mohou zlámané hroty šipek zaplnit plastové segmenty terče. Je třeba tedy terč vyčistit. Hroty, které vyčnívají vytáhněte kleštěmi, ostatní pomocí vypichováku hrotů zatlačte dovnitř a po rozmontování terče je vyndejte.



Části terče

POZOR: Neopatrné a nepozorné čištění může způsobit poškození terče nebo jeho částí. Prosíme o pozorné přečtení postupu čištění terče.

Postup práce:

1. Vypnout automat, otevřít horní dveře a vypojit folii terče (obr. č. 3);
2. Odšroubovat čtyři křídlové matice a vyjmout terč směrem ven z automatu
3. Odšroubovat čtyři kulaté matice na zadní části terče a vyndat zadní dřevěnou desku
4. Vyjmout folii, ochranou gumu případně molitanovou vložku terče
5. Odstranit zlámané hroty a složit terč v opačném postupu
6. Po každém rozložení a složení terče je vhodné zkontrolovat správnou funkci terče (viz odstavec 5.1.1.) – “Test Target”.

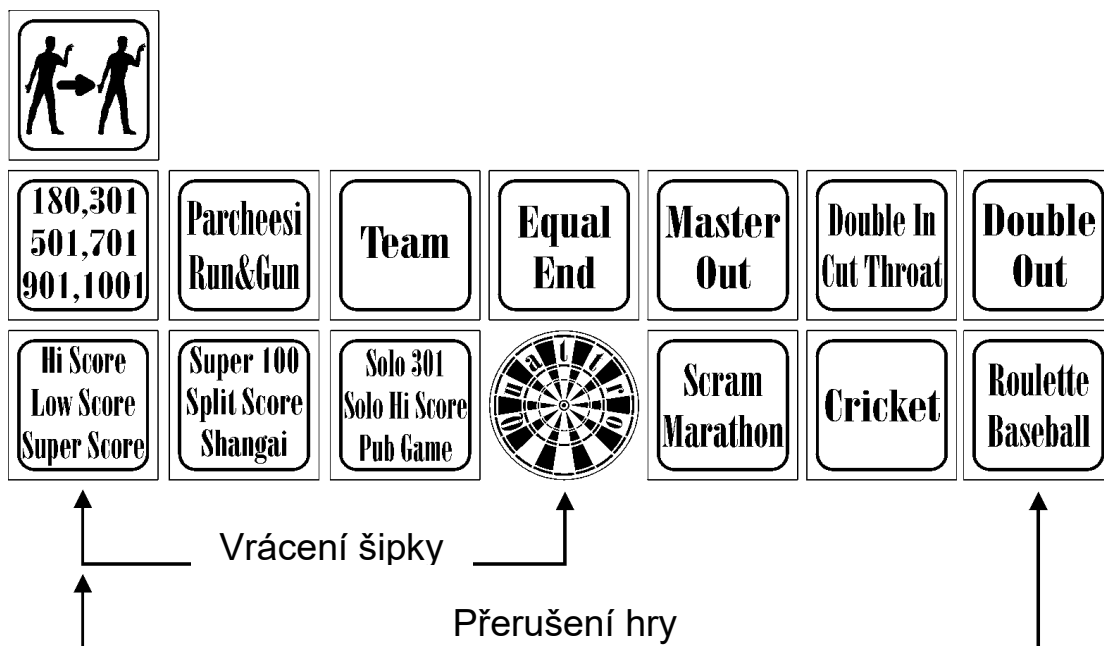
POZOR při zpětném složení na správné pořadí částí terče, tzn. směrem zvenku automatu:

1. Kruh s asfalty, 2. Terč, 3. Molitan (nemusí být namontován), 4. Gumová podložka, 5. Kontaktní folie, 6. Dřevěná deska

Záměna kontaktní folie s gumovou podložkou způsobí nevratné poškození folie!

Všechny části terče jsou dostupné jako náhradní díly – viz odstavec 8.

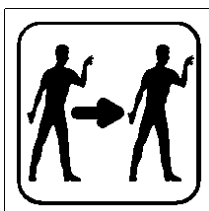
4.3. TLAČÍTKA



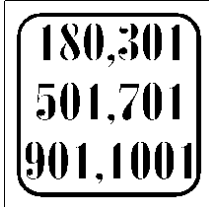
Obrázek č. 5. - Rozložení tlačítek (model s možností QUATTRO)

Na obrázku č.4 je zobrazeno rozmístění tlačítek na dveřích automatu. Když vhodíte minci (kredity), začnou blikat tlačítka sloužící k výběru hry. Některá tlačítka mají více funkcí: další stisknutí mění hru. Například pro zvolení hry 501, zmáčkneme tlačítko třikrát. Při výběru her se na displeji TEMPORAL objeví název hry. Pokud je vybrána hra, začnou blikat její další možnosti. Tyto další možnosti můžete navolit pouze před začátkem hry. Na CRICKET displeji se objeví vybraná možnost.

Popis jednotlivých tlačítek



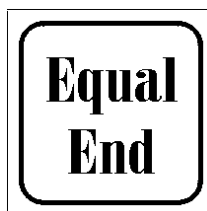
Tlačítko slouží k zapnutí navolené hry a volbě počtu hráčů, ve hře pak k přepínání na dalšího hráče.



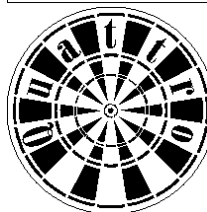
Tlačítko slouží k výběru her 180, 301, 501, 701, 901 a 1001.



Tlačítko slouží k výběru her HiScore, Low Score a Super Score



Tlačítko slouží k výběru možnosti Equal (dohrávka aktuálního kola) a End (dohrávka hry do úplného konce).



Tlačítko slouží k zapnutí a vypnutí možností QUATTRO.



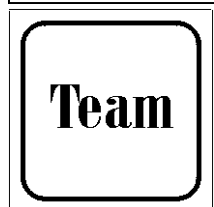
Tlačítko slouží pro výběr způsobu ukončení her (viz odst . 6 a 7 – pravidla her a možnost jejich kombinací).



Tlačítko slouží k výběru varianty x01 Parcheesi (člověče nezlob se) nebo volbě hry Run and Gun



Tlačítko slouží k výběru her Super 100, Split Score a Shanghai



Tlačítko slouží k výběru možnosti teamové hry – opakovaným stiskem tlačítka se mění počet hráčů a týmů



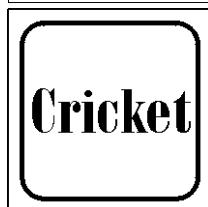
Tlačítko slouží k výběru her Solo 301, Solo HiScore a Pub Game pro jednoho hráče (viz odst. 6 a 7 – pravidla her a jejich kombinací).



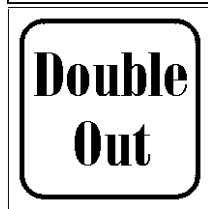
Tlačítko slouží k výběru her Scram a Marathon (viz. také odst. 6 a 7).



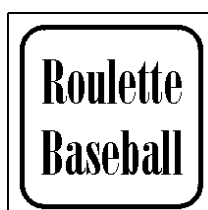
Tlačítko slouží k výběru Double In (první počítaný zásah je double) a Cut Throat (varianta Cricketu)



Tlačítko slouží k výběru hry Cricket



Tlačítko slouží k výběru způsobů ukončení hry (viz odst. 6 a 7).



Tlačítko slouží k výběru her Roulette a Baseball (viz též odst.6 a 7).

VYNECHÁNÍ KOLA

V případě, že hráč musí z jakéhokoliv důvodu vynechat své pořadí (kolo) musí zmáčknout tlačítko *Players* a přidržet 2 sekundy. Poté je automat možné přepnout na dalšího hráče.

VRÁCENÍ ŠIPKY

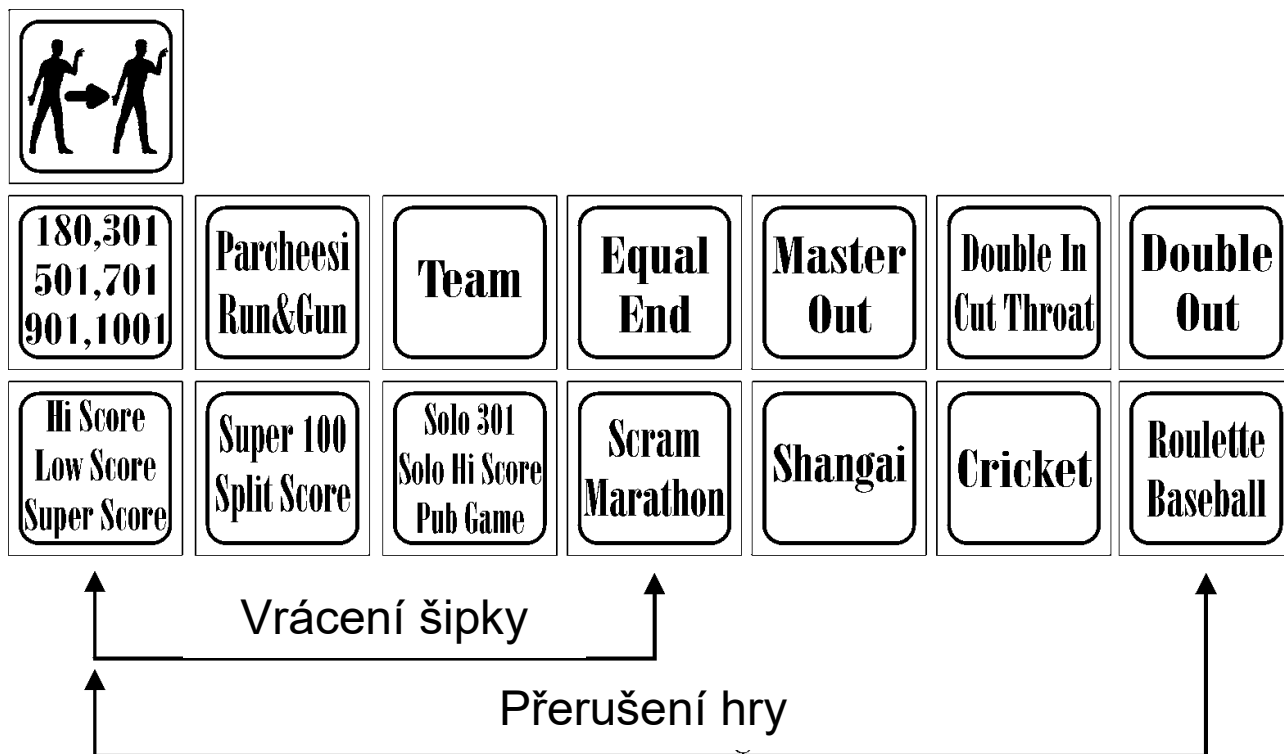
Stiskněte současně tlačítka *HiScore* a *Scram/Marathon*. Tato kombinace Vám umožní vrátit první šipku v každém kole. Toto se dá využít v případě, že hráč omylem po přepnutí odměčkně první šipku následujícího hráče. Toto jde vždy jen u první šipky v daném kole.

PŘERUŠENÍ HRY

V každém momentě je možné přerušit hru současným stisknutím tlačítek *HiScore* a *Roulette*. Toto jde pouze v případě, kdy je automat přepnutý na začátek kola (svítí všechny tři šipky na displeji).

4.3.1. MODEL BEZ MOŽNOSTI QUATTRO

Tlačítka v modelu bez možnosti QUATTRO jsou podobná, pouze některá mají odlišné funkce. Rozdílná tlačítka jsou popsána níže.



Nákres č. 6 – Rozmístění tlačítek (model bez možnosti QUATTRO)



Tlačítko slouží k výběru her Super 100 a Split Score



Tlačítko slouží k výběru hry Shangai.

VYNECHÁNÍ KOLA

V případě, že hráč musí z jakéhokoliv důvodu vynechat své pořadí (kolo) musí zmáčknout tlačítko *Players* a přidržet 2 sekundy. Poté je automat možné přepnout na dalšího hráče.

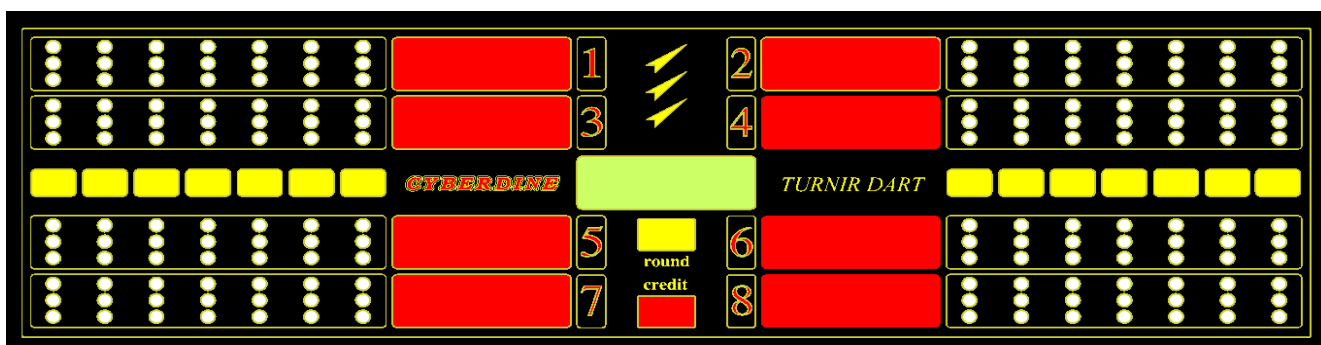
VRÁCENÍ ŠIPKY

Stiskněte současně tlačítka *HiScore* a *Scram/Marathon*. Tato kombinace Vám umožní vrátit první šipku v každém kole. Toto se dá využít v případě, že hráč omylem po přepnutí odμάčkne první šipku následujícího hráče. Toto jde vždy jen u první šipky v daném kole.

PŘERUŠENÍ HRY

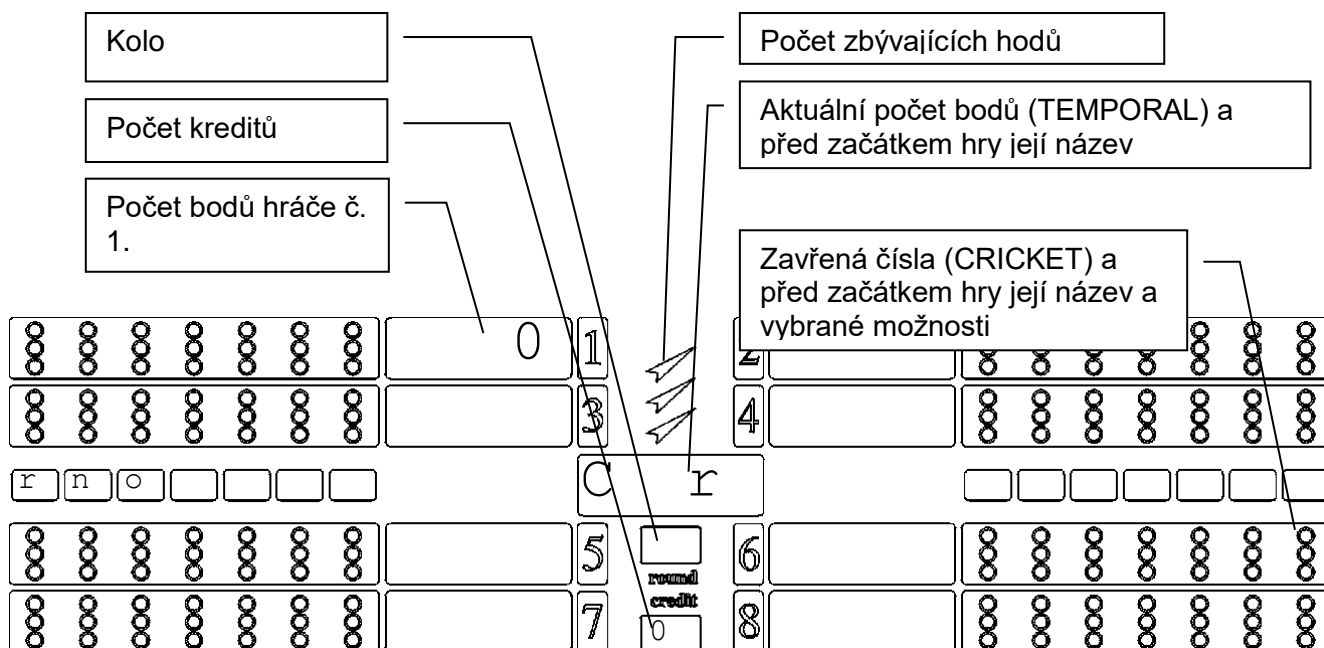
V každém momentě je možné přerušit hru současným stisknutím tlačítek *HiScore* a *Roulette*. Toto jde pouze v případě, kdy je automat přepnutý na začátek kola (svítí všechny tři šipky na displeji).

4.4. DISPLEJ



Obrázek č. 7 – popis displeje

Na obrázku č. 7. je displej, který hráčům ukazuje všechny potřebné informace, např: počet bodů získaných v kole, čísla, která je potřeba zasáhnout k zakončení hry, vybrané možnosti a kredity.

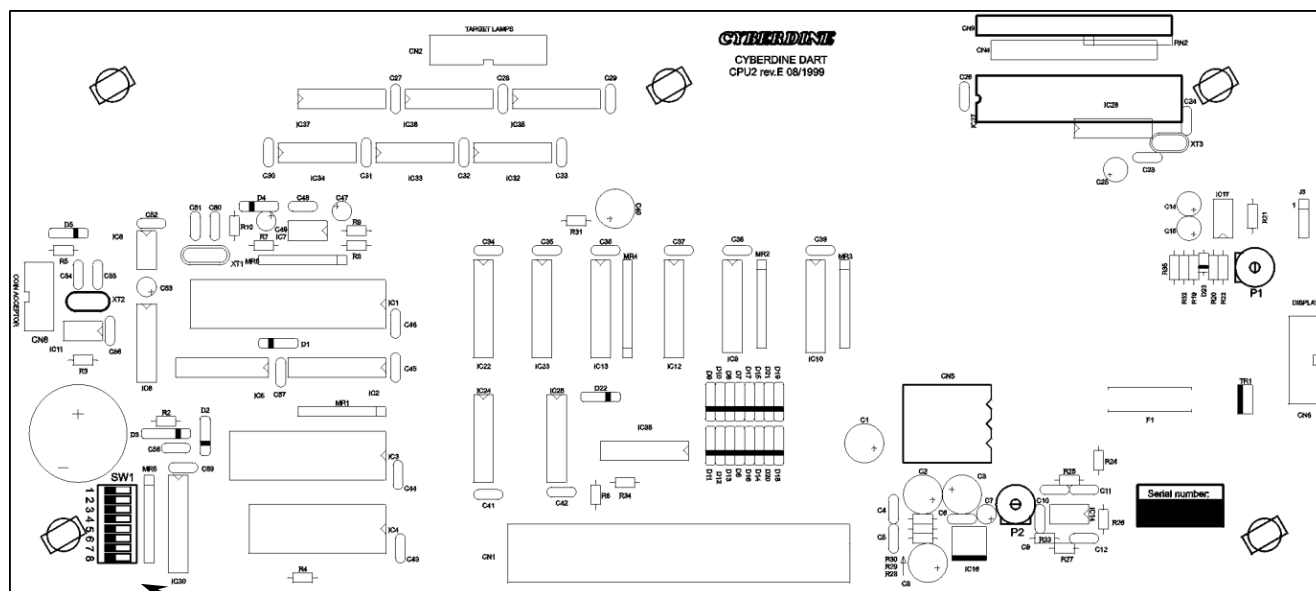


4.5. MINCOVNÍK

U standardní verze **CYBERDINE TURNIR DART** nabízíme mincovníky COMESTERO RM5. RM5 je elektronický mincovník, který nelze naprogramovat v automatu bez dalších dodatečných zařízení. Standardně jsou mincovníky programovány na mince 5, 10, 20 a 50 CZK, 0,5, 1 a 2 EUR, kde 5 CZK má hodnotu jednoho kreditu a 1EUR má hodnotu čtyř kreditů. Pokud mincovník nefunguje, nebo je potřeba jinak nastavit, obraťte se na autorizovaný servis.

5. MIKROPŘEPÍNAČE (DIP SWITCHES)

Na CPU desce je možné měnit mnoho funkcí elektronických šipek přímo uživatelem použitím mikropřepínačů. Ke správnému nastavení automatu, přečtete prosím pozorně instrukce, kde je popsán postup.



Na CPU desce v levém dolním rohu je blok 8 mikropřepínačů /DIP SWITCHES/.

Slouží ke vstupu do různých menu (testování, nastavení parametrů). Mají dvě polohy - ON nebo OFF. V poloze ON je mikropřepínač zapnutý, a v poloze OFF je vypnutý.

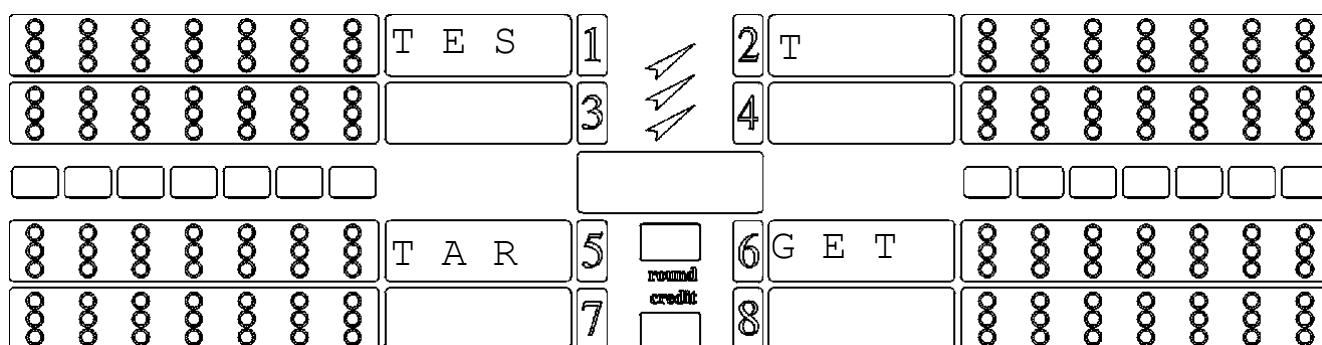
Funkce jednotlivých přepínačů jsou následující:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. Testovací menu | 5. Pomocné účetnictví (krátkodobé) |
| 2. Statistika odehraných her | 6. Turnajový mód |
| 3. Atrakce | 7. Inicializace E-EPROM (tovární reset) |
| 4. Hlavní účetnictví (dlouhodobé) | 8. Nastavení parametrů |

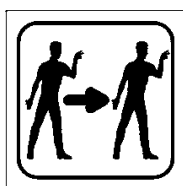
V kterémkoliv momentě je možný návrat do parametrů nastavených výrobou (v případě, že byly nastaveny nechtěné parametry, nebo uživatel zapoměl pořadí postupu) pomocí inicializace E-EPROM následně: 1. vypněte automat, 2. mikropřepínač č.7 nastavte do polohy ON a zapněte automat, 3. stiskněte a držte po dobu cca 5 sekund (po dobu čtyř zvukových signálů) tlačítko *Roulette/Baseball*. 4. pusťte tlačítko a přepněte mikropřepínač zpět do polohy OFF. V tuto chvíli jsou nastaveny zpět parametry z výroby. Tato funkce vynuluje i krátkodobá počítadla.

5.1 TEST MENU /Testovací menu/

Pro vstup do testovacího menu přepněte mikropřepínač č.1 do polohy ON. V testovacím menu můžete zkontrolovat funkčnost automatu a jeho jednotlivých částí. Po zapnutí testovacího menu (mikropřepínač č.1 v pozici ON) se na displeji objeví nápis "test target", a začnou blikat tlačítka *HiScore*, *Scram* a *Double Out*. Tato tlačítka slouží k pohybu v menu. Tlačítko *Double Out* slouží k otevírání a zavírání jednotlivých podmenu. Tlačítko *HiScore* slouží k pohybu vpřed, a tlačítko *Scram*



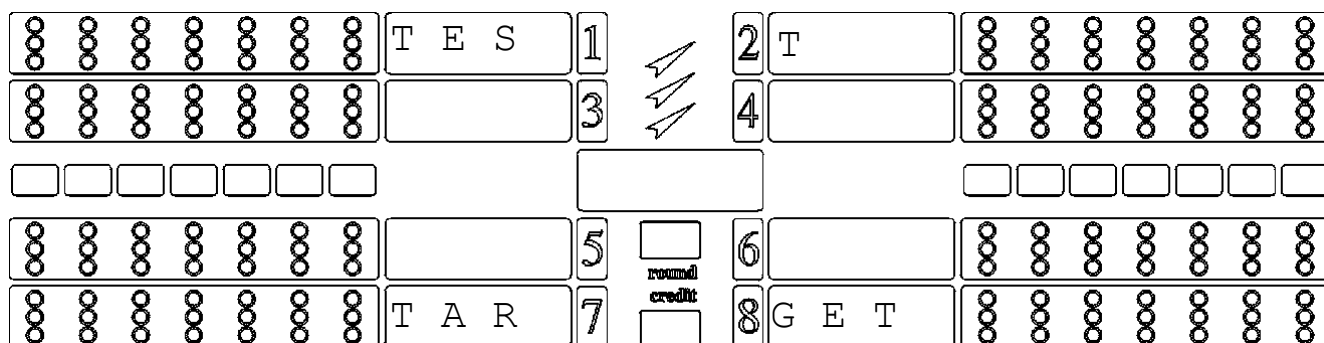
vzad v menu nebo podmenu. Pouze u podmenu "test light" je aktivní tlačítko *Players* slouží k přepínání dalšího podmenu jednotlivých testů osvětlení), a tlačítka *HiScore* a *Scram* testují postupně jednotlivé žárovky.



V testovacím menu je 6 podmenu:

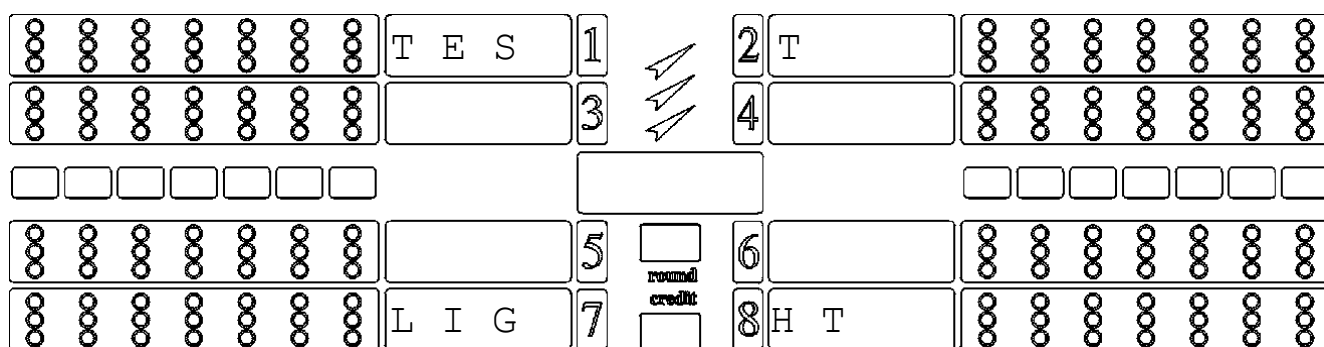
- 1) test target /test terče/
- 2) test light /test světel/
- 3) test button /test tlačítek/
- 4) test infra /test infrasenzoru/
- 5) test tup /test otřesového čidla/
- 6) test credit /test kreditů – mincovníku a kreditního zámku/

5.1.1. TEST TARGET /test terče/



Po vstupu do testovacího menu se na displeji objeví nápis **“test target”**. Aby bylo možné zkontrolovat terč musíte stisknout tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu je možné testovat správnou funkci všech propojení terče s kontaktní folií automatu. Terč kontrolujeme stlačením /poklepem/ na jeho určité segmenty. Na displeji **ROUND** se čísla 1, 2, 3 a 4 ukazuje jestli zásah do segmentu byl jednoduchý, dvojitý, trojitý nebo čtyřnásobný a přesné číslo zasaženého segmentu se ukazuje na **CREDIT** displeji. Po ukončení kontroly vystoupíme z podmenu stisknutím tlačítka *Double Out*.

5.1.2. TEST LIGHT /test světel/



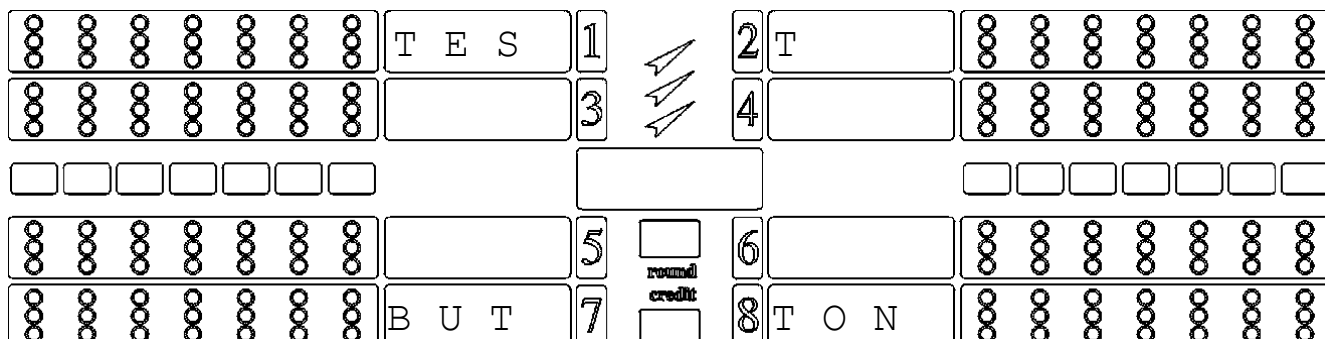
Tlačítkem *HiScore* se pohybujeme dopředu, až se na displeji objeví **“test light”**, Stiskněte tlačítko *Double Out* aby bylo možno vstoupit do tohoto podmenu. Možné je testovat funkčnost všech LED diod a žárovek automatu. V podmenu se pohybujete tlačítkem *Players*, tlačítka *HiScore* a *Scram* slouží k pokračování nebo vrácení testu.

Způsoby testování :

- testování žárovek kolem terče, jedné za druhou
- testování svislých a vodorovných linií na displeji
- testování segmentů na displeji
- testování jednotlivých linií na segmentech
- rozsvítí se celá světelná signalizace
- testování žárovek na tlačítkách

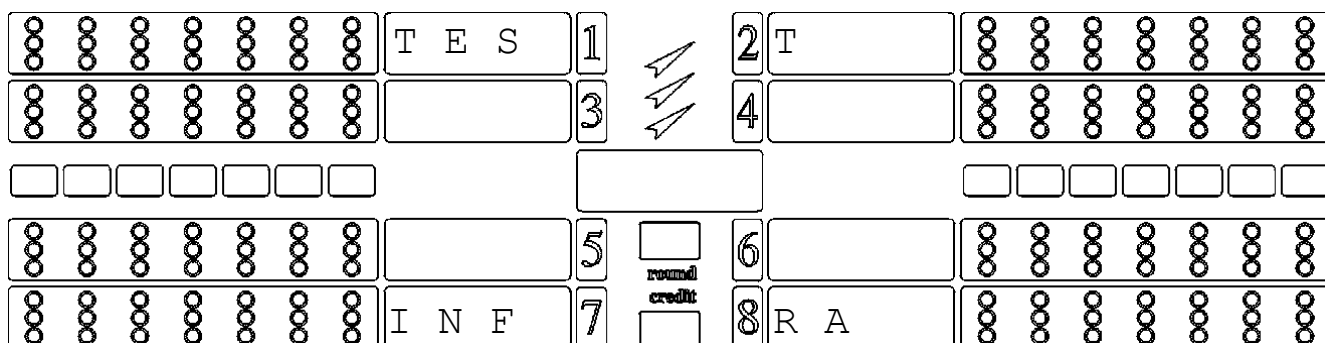
Po kontrole funkce světel vystupujete z podmenu stisknutím tlačítka *Double Out*.

5.1.3. TEST BUTTON /test tlačítek/



Za pomoci tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**test button**” stiskněte tlačítko *Double Out*. Začnou blikat všechna tlačítka. Tlačítka ztrácí svou funkci kromě tlačítka *Players* za pomoci kterého vystupujete z podmenu. V případě stisknutí jiného tlačítka než *Players*, se na displeji objeví jeho označení a vybrané tlačítko trvale svítí. Z podmenu vystupujete pomocí tlačítka *Players*.

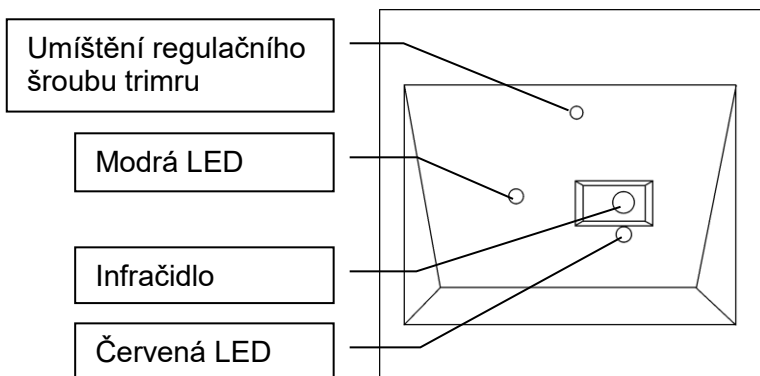
5.1.4. TEST INFRA /test infračerveného čidla/



Za pomoci tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**test infra**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Aktivací infračidla se ozve krátký zvukový signál a rozsvítí se žárovky FAULT. Správně nastavené čidlo reaguje na ruce, nebo jakýkoliv předmět v prostoru před čidlem v rozmezí od čidla samotného až do prostoru cca 20 centimetrů pod terč (nápis CYBERDINE na dveřích). Pokud čidlo nefunguje ve správném rozsahu, je potřeba nastavit jeho citlivost. Toto se provádí pomocí regulačního trimru (miniaturním plochým šroubovákem) na infračidle – viz obrázek níže. Další nastavení infračidla viz odst. 5.8.24.



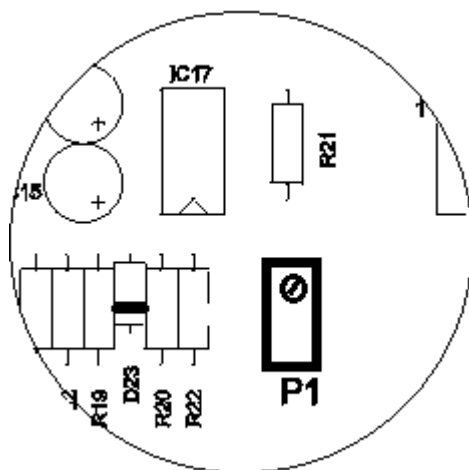
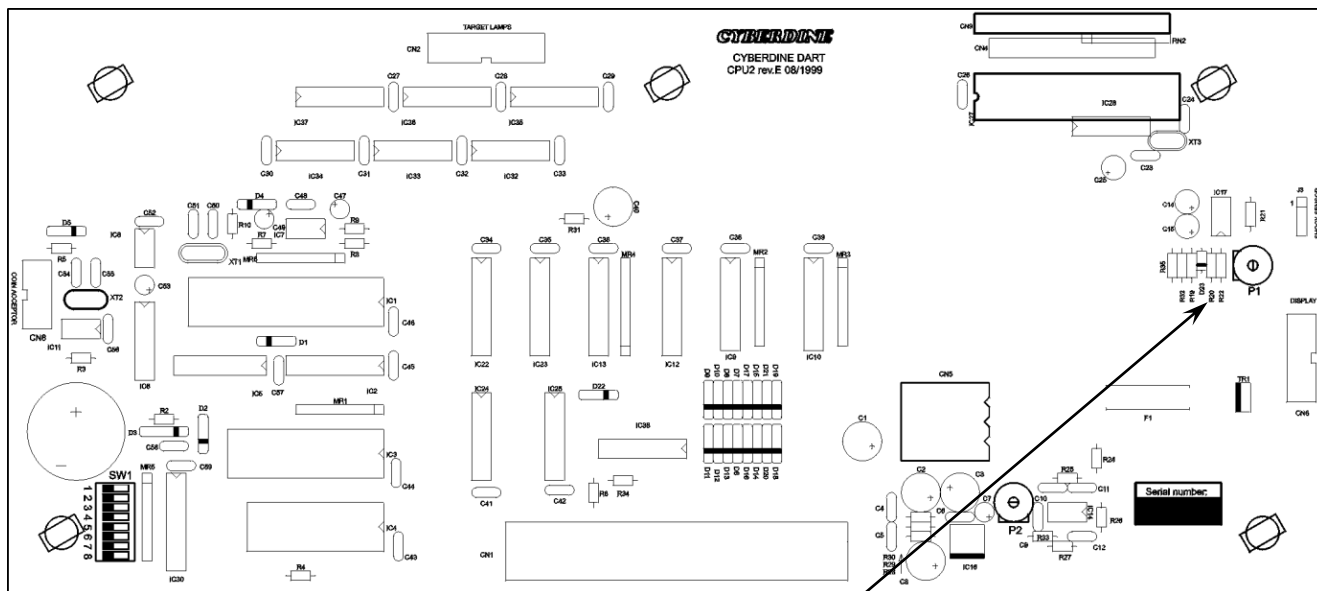
Umístění infračidla



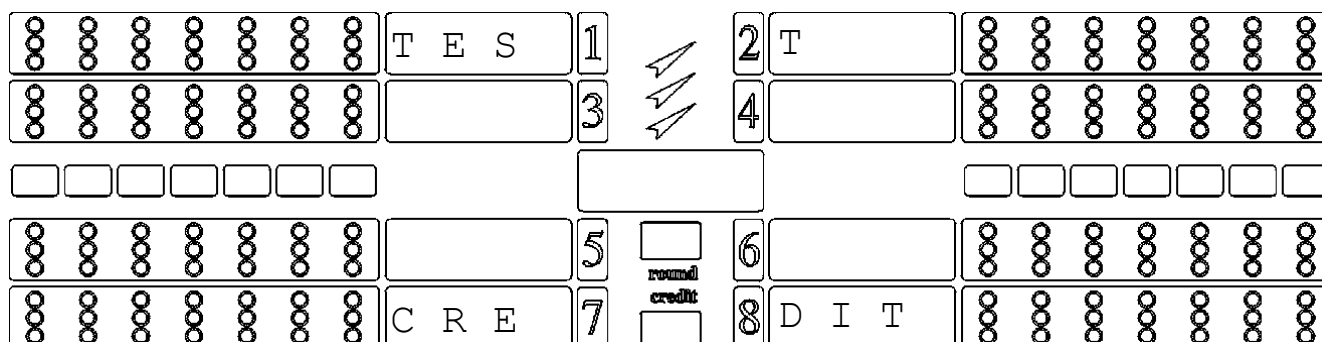
5.1.5. TEST TUP /test otřesového čidla/

⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙	T E S	1	↙ ↘	2	T	⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙		3	↙ ↘	4		⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
□ □ □ □ □ □ □ □						□ □ □ □ □ □ □ □
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙		5	round credit	6		⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙
⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙	T U P	7		8		⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙ ⊙

Tlačítkem *HiScore* se pohybujete dopředu, až se na displeji objeví nápis "**test tup**". Stiskněte tlačítko *Double Out*. Při aktivaci otřesového čidla (čidlo zásahu mimo terč), zásahem do černého okruží kolem terče, se ozve krátký zvukový signál a rozsvítí se žárovky *FAULT*. Pokud je čidlo málo/příliš citlivé, můžete ho seřídit na desce CPU. Trimr na regulaci citlivosti (P1) se nachází v pravém horním rohu CPU desky. Otáčením po směru hodinových ručiček zvyšujete citlivost čidla, a ve směru opačném snižujete. Tlačítkem *Double Out* vystupujete z podmenu.



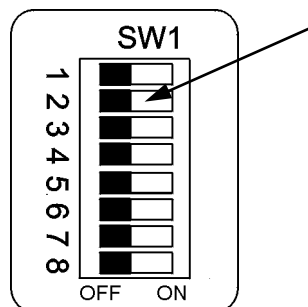
5.1.6. TEST CREDIT /test kreditů/



Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis **“test credit”**. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Při sepnutí kreditního zámku, nebo přijmutí mince mincovníkem se ozve několik krátkých zvukových signal (podle počtu kreditů) a rozsvítí se žárovky FAULT. Kredity, které se při testu klíče nebo mincovníku testují, nejsou započítávány do žádných počítadel. Tlačítkem *Double Out* vystupujete z podmenu.

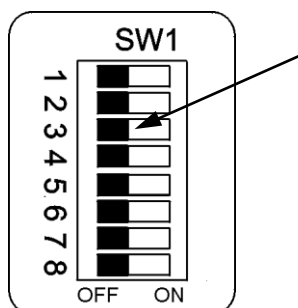
Z testovacího menu /TEST MENU/ vystupujeme přepnutím mikropřepínače č.1 do polohy OFF.

5.2. STATISTIKA



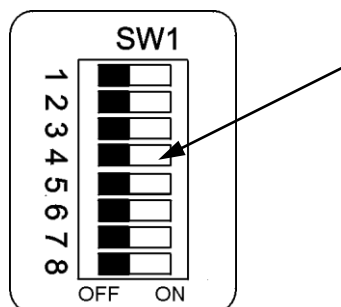
Do menu vsoupíte přepnutím mikropřepínače č. 2 do polohy ON. Toto menu zobrazuje statistiku počtu odehraných her. Pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram* se pohybujete dopředu, nebo dozadu. Na displejích 1. – 4. hráče je zobrazen název hry, na displejích 7. a 8. hráče počet odehraných her.

5.3. ATTRACT /Atrakce/



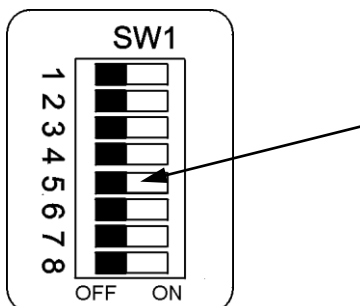
Pokud je mikropřepínač č. 3 nastavený do polohy ON, budou hlavní žárovky, osvětlující terč v době kdy se na automatu nehraje zhasnuté. Současně je vypnuto přehrávání tzv. demo melodie v době mimo hru. Tyto funkce se takto vypnou nezávisle na programovém nastavení “**Demo sound**” a “**Lamp ON**”.

5.4. HLAVNÍ ÚČETNICTVÍ



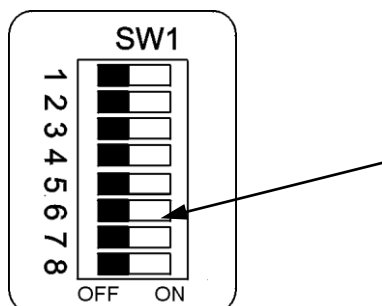
Když je mikropřepínač č.4 nastaven do pozice ON objeví se na displeji počet kreditů. Elektronické účetnictví je bezpečný bezbateriový systém, který slouží ke stálé kontrole finančních příjmů. Tyto informace jsou uloženy trvale a není je možné uživatelsky vymazat. Na ukazatelích prvního a druhého hráče ukazuje šestičíselné elektronické počítadlo všechny kredity vložené klíčem (**L**) (Lock) a na ukazatelích třetího a čtvrtého kredity vložené mincovníkem (**C**) (Coin). Na ukazatelích sedmého a osmého hráče je zobrazen součet (**t**) (Total). Z hlavního účetnictví vystupujeme nastavením mikropřepínače č.4 do polohy OFF.

5.5. POMOCNÉ ÚČETNICTVÍ



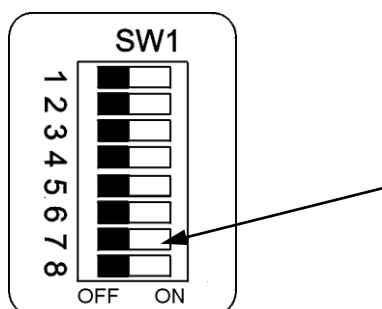
Když mikropřepínač č.5 nastavíte do pozice ON na displeji se zobrazí počet kreditů (stejně jako u hlavního účetnictví). Jelikož je to účetnictví pomocné, informace zde uložené je možné zobrazit (ne však vynulovat) bez potřeby otevírat automat a přepínat mikropřepínač č.5 do pozice ON. Pro zobrazení pomocných počítadel vypněte automat, stiskněte a držte tlačítko *Equal* a automat zapněte. Na displeji se objeví stav kreditů. Když uvolníte tlačítko *Equal*, vrátí se automat do běžného provozního režimu. Vymazání pomocných počítadel je možné pouze tehdy, když je mikropřepínač č.5 nastaven do pozice ON. Pro vymazání stavu přidržte tlačítko *Roulette/Baseball* po dobu cca 5 sekund (ozve se 5x krátký zvukový signál a poté odlišný zvukový signál) a počítadla budou vymazána.

5.6. TURNAJOVÁ NABÍDKA



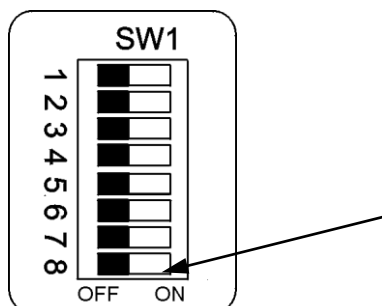
Přepnutím mikropřepínače č. 6 do polohy ON bude automat nastaven do tzv. “**Turnajového módu**”. V turnajovém módu je vypnuté omezení kol v jednotlivých hrách, nebudou blikat žárovky čísel kolem terče (možnost uzavření) a budou vypnuté zvukové efekty zásahu čísla nižšího než 50.

5.7. INICIALIZACE E-EPROM (Tovární reset)



Pro nastavení automatu do parametrů přednastavených při výrobě postupujte podle následovně: Vypněte automat (vypínačem na zdroji), přepněte mikropřepínač č. 7 do polohy ON a následně automat zapněte. Na displeji svítí nápis “**INIT EEROM**”. Stiskněte a podržte tlačítko *Roulette/Baseball* po dobu cca 5 sekund (zazní čtyři zvukové signály) a poté tlačítko pusťte. Vraťte mikropřepínač č. 7 do polohy OFF. V tomto okamžiku jsou nastaveny parametry z výroby viz. tabulka 1). Iniciaizací se také vymaže aktuálně rozehraná hra a kredity. **Pozor: Při inicializaci se vymaže také pomocné účetnictví.**

5.8. NASTAVENÍ PARAMETRŮ



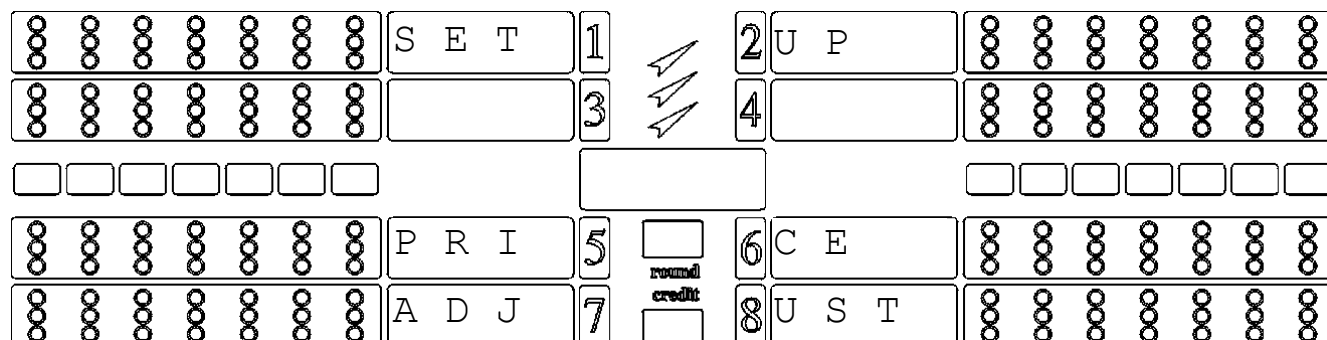
Uvnitř tohoto menu je možno nastavit hodnoty svázané s cenou kreditů, počtu kol a bonusovou hrou. Menu se zobrazí nastavením mikropřepínače č. 8 do pozice ON. V tabulce č. 1 jsou výrobní parametry, které nastavíme za pomoci inicializace E-eprom, (5.7.).

Tabulka č. 1

1.	PRICE ADJUST	viz tab. č.2
2.	HAPPY PRICE	viz tab. č.2
3.	ROUND ADJUST -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701, 901, 1001,solo,roul., ...	07 20 05,10,15,20,25,30...
4.	HAPPY ROUND -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701, 901, 1001,solo,roul., ...	07 20 05,10,15,20,25,30...
5.	SETUP CLOCK	--:--
6.	SETUP HAPPY HOUR	Start --:-- End --:--
7.	BONUS PERCENT	20
8.	BONUS CREDIT	0
9.	TIME LIMIT	0
10.	COUNTER PULSES	0
11.	SWITCH CREDITS	1
12.	TIME CREDITS	0
13.	PUBLICITY	Cyberdine turnier dart
14.	LOTTERY	0
15.	OPTIONS REMEMBER	ON
16.	DEMO SOUND	OFF
17.	RETURN DART	ON
18.	BULL VALUE	2
19.	PLAY OFF	ON
20.	LAMP ON	ON
21.	MAIN LAMP	16
22.	BACK LIGHT	0
23.	CIRCLE LED	nepoužito
24.	INFRA ADJUST	0
25.	ACCEPTOR TIME ADJUST (pouze pro model na bankovky)	1
26.	STATISTIC VALUE	OFF
27.	LOCATION	Cyberdine bar
28.	HAPPY HOUR WEEK	OFF
29.	COIN CREDIT	0
30.	COIN VALUE	4
31.	GLOBAL CREDIT	7
32.	TIME PLAYER	0

V tomto menu se pohybujeme podobně jako v testovacím menu pomocí tlačítek *Players*, *HiScore*, *Scram* a *Double Out*. Tlačítko *Double Out* slouží k otevření vybraného podmenu, jeho zavírání a k potvrzení výběru nové možnosti. Tlačítko *HiScore* slouží k pohybu dopředu a k zvyšování možností a tlačítko *Scram* k pohybu zpět a k zmenšování hodnot v menu a podmenu. Pouze v nabídce **price adjust** (definice cen) a **round adjust** (definice kol) tlačítko *Players* slouží k pohybování se v podmenu, protože tlačítka *HiScore* a *Scram* měníme hodnoty.

5.8.1 SETUP PRICE ADJUST (ceny her)



Nastavte mikropřepínač č. 8 do pozice ON, (automat musí být před tím vypnut a znovu zapnut) na horním displeji se objeví **“setup price adjust”**. Stisknutím tlačítka *Double Out* se otevírá podmenu. Pro změnu hry stiskněte tlačítka *Players*, tlačítka *HiScore* a *Scram* slouží ke změně cen jednotlivých her. Po nastavení hodnot potvrďte jejich nastavení tlačítkem *Double Out* a zavřete podmenu. Tabulka č. 2. ukazuje přednastavené ceny her z výroby, které je možné nastavit pomocí inicializace.

Tabulka č. 2

180	c ($\frac{1}{2}$ kreditu)
301	1
501	1
701	3
901	4
1001	5
CRICKET	2
HI - SCORE	1
LO - SCORE	1
SUP - SCORE	1
SHANGAI	1
BASEBALL	1
ROULETTE	1
SCRAM	2
SUPER 100	1
PUB	c $\frac{1}{2}$
SOLO HI SCORE	1
SOLO 301	1
MARATHON	4
SPLIT SCORE	1
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

5.8.2 SETUP HAPPY PRICE (ceny her v Happy hour)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	H A P	5	<input type="text"/>	6	P Y	
	P R I	7	<input type="text"/>	8	C E	

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte v menu dopředu, dokud se na displeji neobjeví **happy price**". Stiskněte tlačítko *Double Out*. Jeho stisknutí otevírá podmenu. V podmenu se pohybujte a měníte hry tlačítkem *Players*, tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte ceny her (tyto ceny se automaticky nastaví v tzv. "**Happy hour**"). Po nastavení hodnot potvrďte jejich nastavení tlačítkem *Double Out* a zavřete podmenu. Standardní hodnoty cen se nacházejí v tabulce č. 2. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.3. SETUP ROUND ADJUST (počet kol)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	R O U	5	<input type="text"/>	6	N D	
	A D J	7	<input type="text"/>	8	U S T	

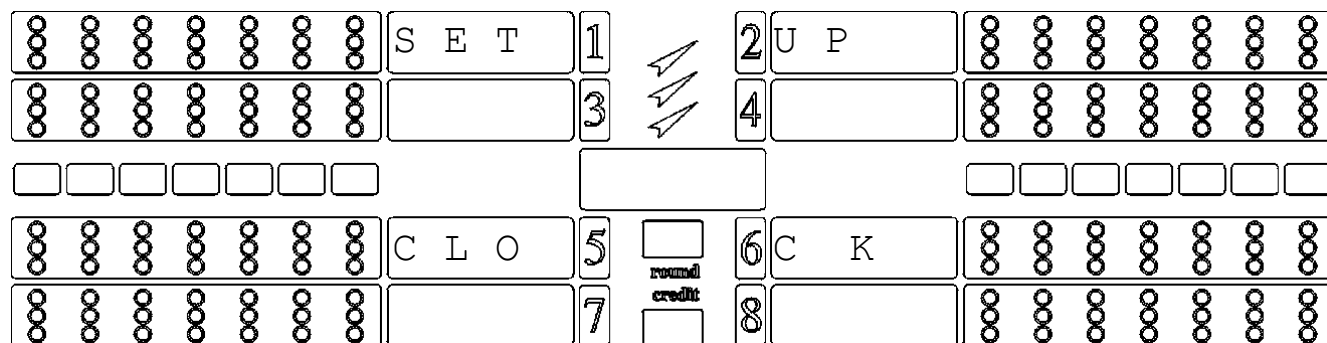
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, dokud se na displeji neobjeví "**round adjust**" a stiskněte tlačítko *Double Out*. Stisknutí tohoto tlačítka otevírá podmenu. V podmenu se pohybujte (měníte hry) tlačítkem *Players*, a tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte počet kol v jednotlivých hrách. Po nastavení hodnot potvrďte jejich hodnoty tlačítkem *Double Out* a zavřete podmenu.

5.8.4 SETUP HAPPY ROUND (počet kol v Happy hour)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	H A P	5	<input type="text"/>	6	P Y	
	R O U	7	<input type="text"/>	8	N D	

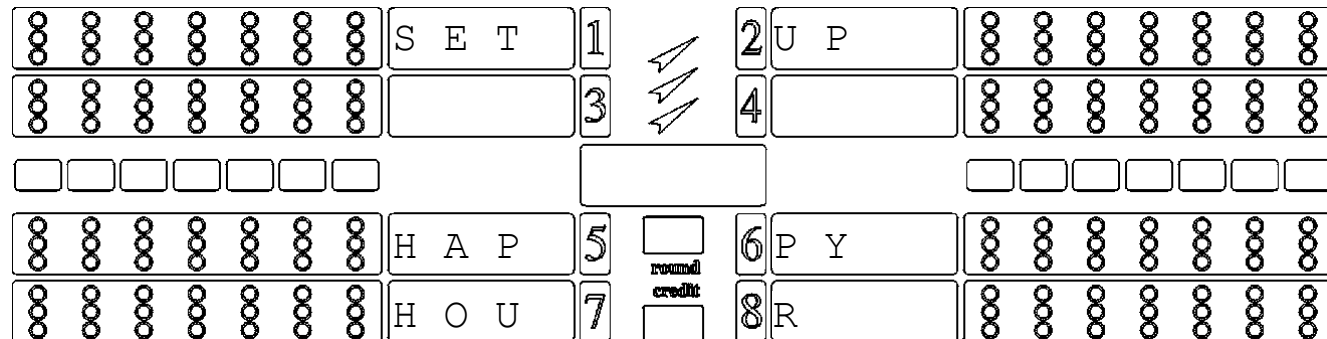
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, dokud se na displeji neobjeví **“happy round”** a stiskněte tlačítko *Double Out*. Tímto otevřete podmenu. V podmenu se pohybujte (měníte hry) tlačítkem *Players*, a tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte počet kol v hrách (tyto hodnoty se automaticky nastaví v tzv. **“Happy hour”**). Po nastavení hodnot potvrdíte jejich hodnoty tlačítkem *Double Out* a zavřete podmenu.

5.8.5 SETUP CLOCK (nastavení hodin)



Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu a když se na displeji objeví **“setup clock”** stiskněte tlačítko *Double Out*. Tím otevřete podmenu. Uvnitř tohoto podmenu je možné nastavit čas na hodinách. Hodiny, minuty a sekundy přepnete tlačítkem *Players*. Tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte hodnoty. Po nastavení hodnot potvrdíte výběr tlačítkem *Double Out* a zavřete podmenu.

5.8.6 SETUP HAPPY HOUR (bonusový čas)



Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu než se na displeji objeví nápis **“setup happy hour”** stiskněte tlačítko *Double Out* a otevřete podmenu. Uvnitř tohoto podmenu nastavíte čas, kdy začínají a končí tzv. **“happy hour”**. V tomto nastaveném čase budou automaticky nastavené ceny her **“Happy price”** a počty kol **“Happy Round”** (nastavení viz. 5.8.2 a 5.8.4). V podmenu se pohybujte tlačítkem *Players*, a tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte hodiny, minuty a sekundy. Po nastavení hodnot zavřete podmenu tlačítkem *Double Out*.

5.8.7 SETUP BONUS PERCENT (počet kreditů pro bonus)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	B O N	5	<input type="text"/>	6	U S	
	P E R	7	<input type="text"/>	8	C E N	

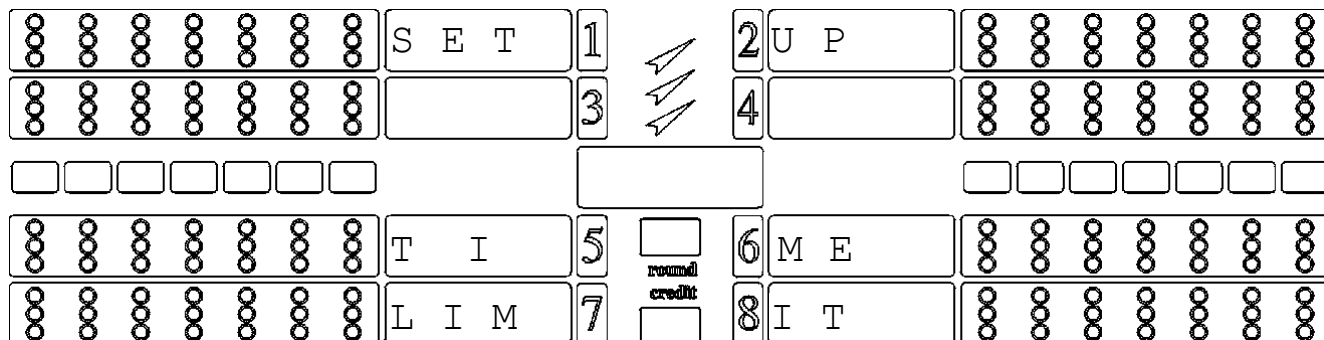
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu a když se na displeji objeví nápis **“bonus percent”** stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu můžete nastavit počet kreditů, za které dá automat volný kredit. Pokud tedy nastavíte například 10, tak po vhození každých 10 kreditů za sebou dostane hráč navíc kredit. **Mezi vhozem kreditů nesmí být odehrána žádná hra.** Mince lze pro započtení bonusu vhodit kombinovaně, nezávisle na jejich hodnotě (např 2x5, 2x10 a 1x20 Kč = 10 kreditů). Množství získaných volných kreditů je závislé na nastavení **“Setup bonus credit” (5.8.8)**. Pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram* měníte hodnotu od 02 do 50 kreditů. Po nastavení hodnot je potvrdíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.8 SETUP BONUS CREDIT (hodnota bonusu)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	B O N	5	<input type="text"/>	6	U S	
	C R E	7	<input type="text"/>	8	D I T	

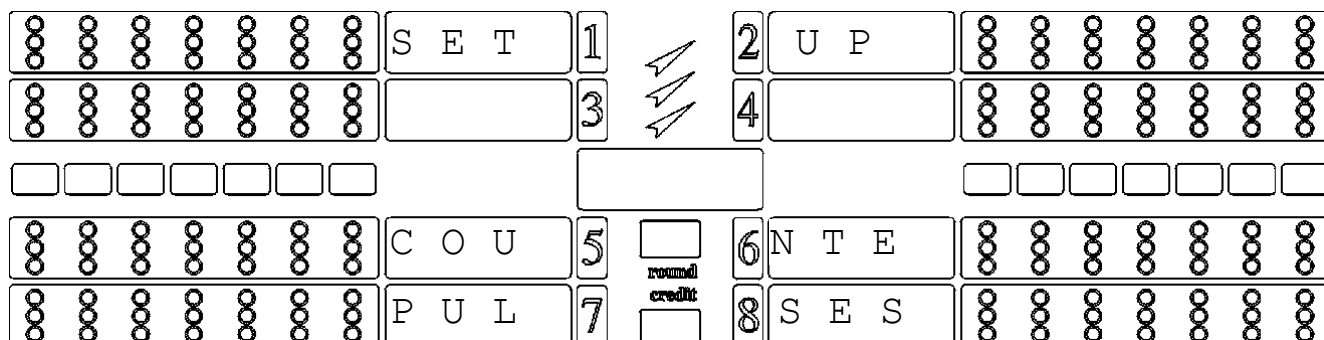
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu a když se na displeji objeví nápis **“bonus credit”** stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu můžete nastavit kolik procent volných kreditů získá hráč po vhozu kreditů definovaných v **“Setup bonus percent” (5.8.7)**. Například nastavení /Bonus percent=10/ a /Bonus credit=20/ znamená že za každých 10 vhozených kreditů získá hráč 20% volných kreditů, takže při vhozu 10 kreditů získá hráč 12 kreditů. Bonusové kredity nejsou započítány do mechanických ani elektronických počítadel. Pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram* měníte hodnotu od 00 do 50 procent po 5. Po nastavení hodnot je potvrdíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.9 SETUP TIME LIMIT (časový limit)



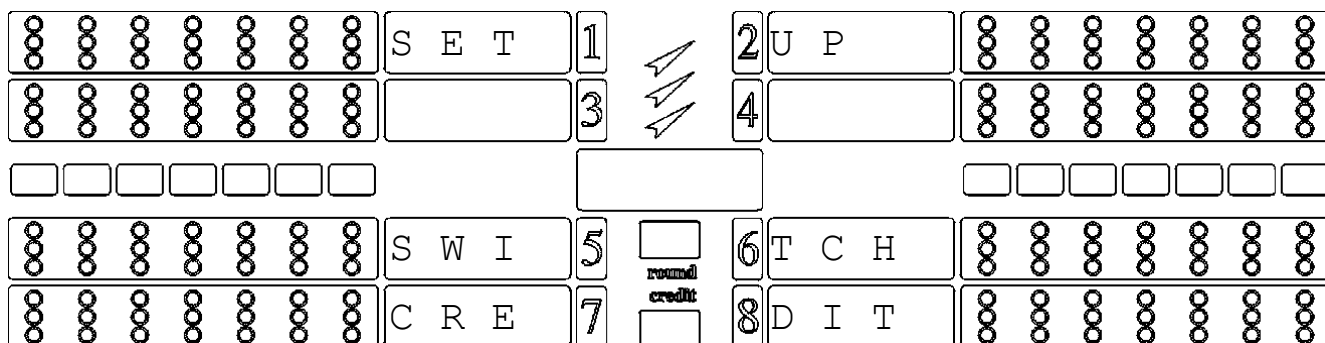
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu a když se na displeji objeví nápis “**time limit**” stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu můžete nastavit maximální délku času, který má hráč na vykonání každého hodu. Pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram* měníte čas od 00 do 60 sekund, v kroku po 10 sekundách. Čas se ukazuje na displeji (TEMPORAL). Pokud nastavíte (00), čas všech hodů zůstane neomezený, při nastavení například (20) bude při neodhození šipky po dvaceti sekundách automaticky jedna šipka hráči odebrána. Po nastavení časových hodnot je potvrdíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.10 SETUP COUNTER PULSES (impulsy počítadla)



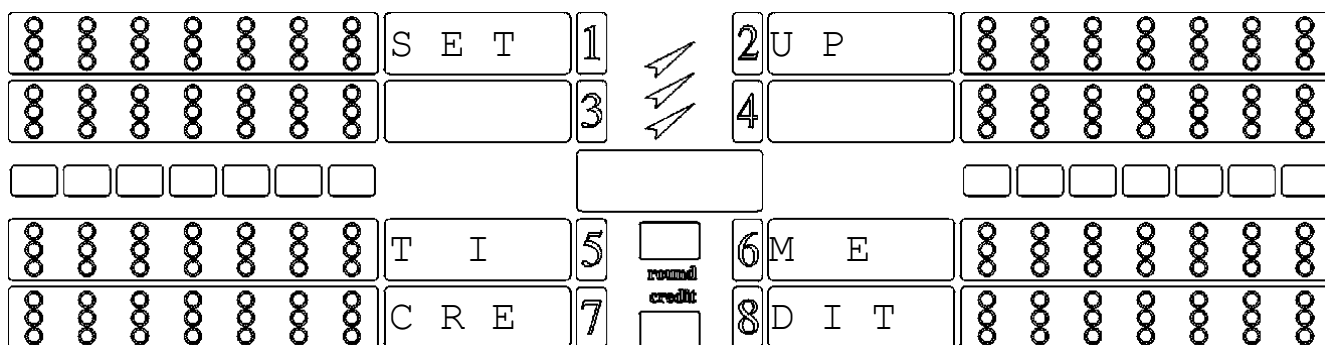
Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, dokud se na displeji neobjeví nápis “**counter pulses**” a potom stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu můžete měnit počet impulsů mechanického počítadla v závislosti na počtu vhozených kreditů od 0 do 10. Toto číslo ukazuje kolik kreditů z 10 se nenapíše na mechanickém počítadle. Například číslo 3 nastaví, že z 10 vhozených kreditů se na mechanickém počítadle ukáže pouze 7. Nastavením čísla 10 mechanické počítadlo vypnete. Po nastavení hodnot je uložíte stisknutím tlačítka *Double Out*.

5.8.11 SETUP SWITCH CREDITS (kredity klíčkem)



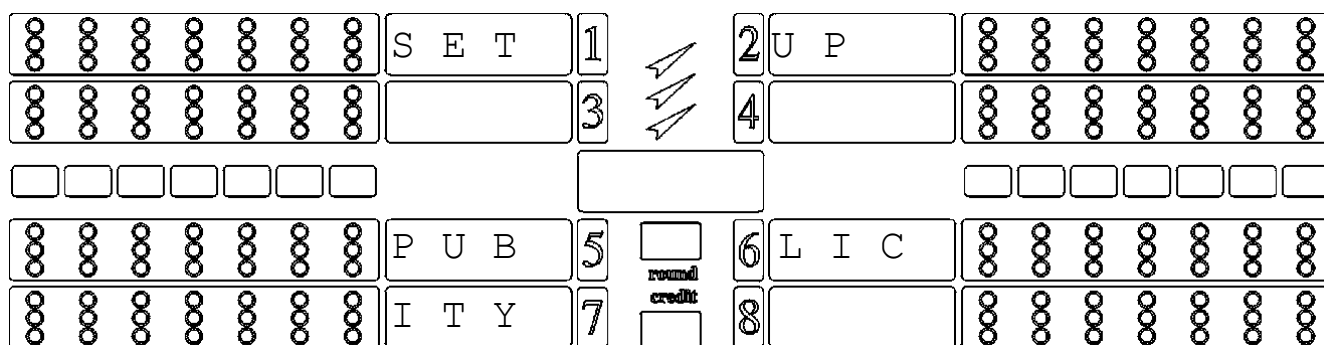
Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu až se na displeji objeví nápis “**switch credit**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu můžete měnit počet kreditů za každé otočení kreditovacím klíčkem. Tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte počet kreditů od 1 do 10. Hodnota kreditů se zobrazuje na displeji (TEMPORAL). Po nastavení uložíte stisknutím tlačítka *Double Out*.

5.8.12 SETUP TIME CREDITS (nastavení hry na čas)



Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu až se na displeji objeví nápis “**time credit**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu můžete nastavit čas hraní za jeden kredit. Tlačítka *HiScore* a *Scram* měníte čas v minutách v rozsahu 0 (časová hra vypnuta) do 30 minut v kroku po jedné minutě. Po nastavení hodnot uložíte stisknutím tlačítka *Double Out*.

5.8.13. SETUP PUBLICITY (reklama)



Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujete dopředu až se na displeji objeví nápis “**publicity**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Na displeji se objeví aktuální reklamní nápis “Cyberdine Turnier Darts”. Ten je

možné nahradit například jménem, nebo názvem provozovatele a telefonním kontaktem. Tento nápis se pak na automatu objevuje v demo režimu, kdy se na automatu nehraje. Mezi jednotlivými znaky se přepínáte tlačítkem *Players* a tlačítka *HiScore* a *Scram* jednotlivé znaky měníte. Reklamní text uložíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.14 SETUP LOTTERY (kredity zdarma)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	L O T	5	<input type="checkbox"/>	6	T E R	
	Y	7	<input type="checkbox"/>	8		

round
credit

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu až se na displeji objeví nápis "**lottery**" stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu můžete aktivovat možnost loterie. Jestliže je možnost nastavená, tak se po každé hře na displeji TEMPORAL losují tři náhodná čísla. Pokud se vylosované číslo shoduje s koncovým skóre některého z hráčů, získává tento hráč kredity ve výši ceny právě odehrané hry. Tyto prémiové kredity se nezapočítávají do žádného účetnictví. Tlačítka *HiScore* a *Scram* vybíráte mezi 00% a 30% v kroku po 5%. Pokud vyberete 00, bude losování loterie vypnuto, čím vyšší číslo je nastaveno, tím větší je šance bonusový kredit získat. Nastavení uložíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.15 SETUP OPTION REMEMBER (paměť poslední hry)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	O P T	5	<input type="checkbox"/>	6	I O N	
	R E M	7	<input type="checkbox"/>	8	E M B	

round
credit

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu až se na displeji objeví nápis "**option remember**". Stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu zapnete (ON), nebo vypnete (OFF) funkci zachování poslední hrané hry. Pokud bude tato funkce zapnuta, stačí po ukončení hry pouze navolit počet hráčů a hra bude nastavena podle předchozí navolené hry. Pro uložení nastavení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.16 SETUP DEMO SOUND (demo melodie)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
	D E M	5	<input type="checkbox"/>	6	O	
	S O U	7	<input type="checkbox"/>	8	N D	

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**demo sound**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu máte možnost zapnout (ON), nebo vypnout (OFF) melodie v demo modu (v době kdy se na automatu nehraje). Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.17 SETUP RETURN DART (možnost vrácení první šipky)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
	R E T	5	<input type="checkbox"/>	6	U R N	
	D A R	7	<input type="checkbox"/>	8	T	

Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví “**return dart**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V průběhu hry tato možnost umožňuje nebo ruší možnost vrácení prvního hodu v každém kole. To lze udělat současným stisnutím tlačítek *HiScore* a *Scram*. Funguje pouze na první šipku v každém kole hry. Tato možnost existuje kvůli případnému náhodnému “odmáčknutí” při přepínání hry. Funkci povolíte (ON), nebo zakážete (OFF). Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.18 SETUP BULL VALUE (hodnota středu)

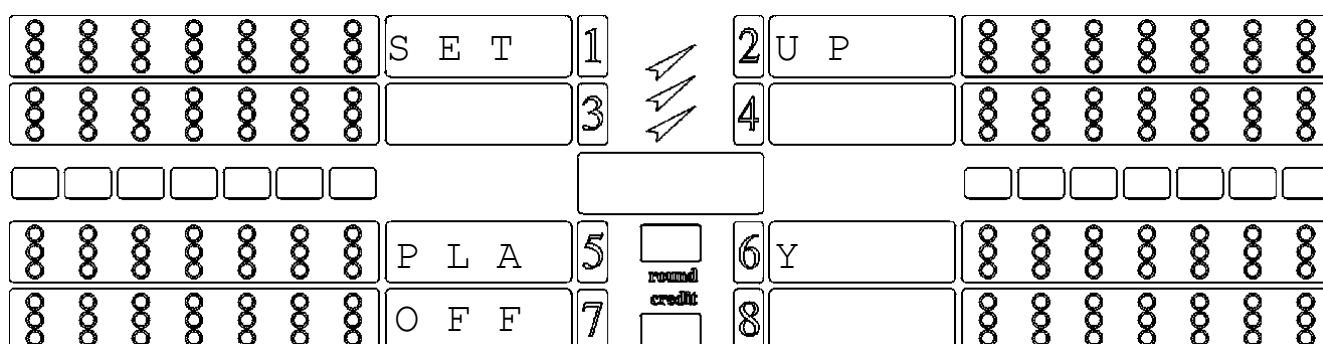
	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
	B U L	5	<input type="checkbox"/>	6	L	
	V A L	7	<input type="checkbox"/>	8	U E	

Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis **“bull value”** stiskněte tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje nastavení hodnoty středu. Tlačítka *HiScore* a *Scram* nastavujeme hodnoty od 01 do 04. Můžete nastavit 4 hodnoty:

- 01 – obě pole mají hodnotu 25
- 02 – vnější pole 25, a dvojité 50 (běžné nastavení)
- 03 – obě pole mají hodnotu 50
- 04 – vnější pole 50, dvojité 100

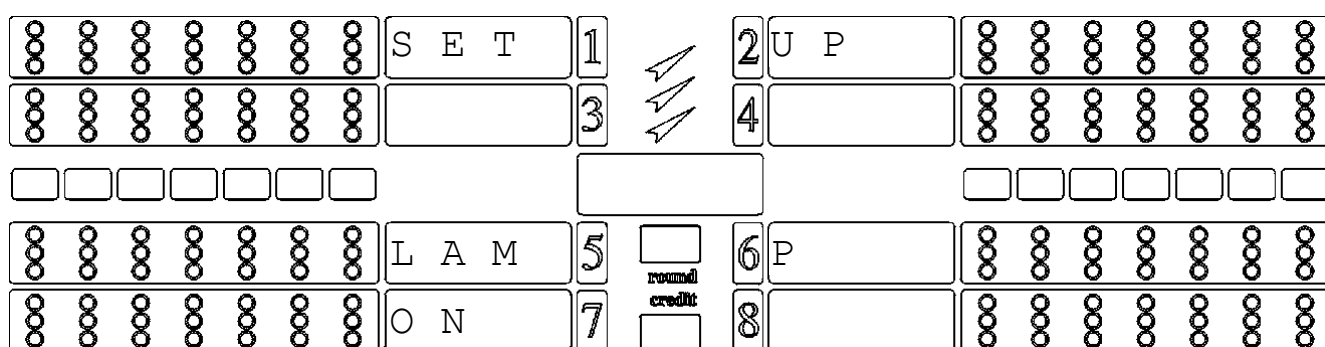
Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.19 SETUP PLAY OFF (rozhodující hod)



Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví **“play off”**. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Play off je možnost, která hráčům umožňuje v případě když po zakončení mají stejný počet bodů určit vítěze. Každý hází ještě jeden hod a vyhrává ten, který zasáhne nejvyšší číslo (počet bodů). Rozhodovat se může o každou pozici - první, druhou, nebo poslední. Pouze pokud je zapnuta možnost **“EQUAL”**, počítá se i poslední hod, kterým hráč ukončil hru. Jestliže jeden hráč zakončil hru prvním hodem a druhý druhým nebo třetím, vyhrává automaticky první hráč a hra se dále nerozehrává. Tuto funkci je možné zapnout (ON), nebo vypnout (OFF). Pro uložení výběru stiskněte *Double Out*.

5.8.20 SETUP LAMP ON (osvětlení terče)



Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis **“lamp on”**. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje zapnout (ON), nebo vypnout (OFF) světlo osvětlující terč v době mezi přepnutím na následujícího hráče. Tlačítka *HiScore* a *Scram* přepínáte mezi ON a OFF. Pokud bude funkce vypnuta, žárovky pro osvětlení terče po odhození třetí šipky zhasnou a rozsvítí se zase až po přepnutí na následujícího hráče. Pokud je funkce zapnuta, bude terč osvětlen po celou dobu hry. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.21 SETUP MAIN LAMP (intenzita osvětlení terče)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	M A I	5	<input type="text"/>	6	N	
	L A M	7	<input type="text"/>	8	P	

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**main lamp**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje nastavení intenzity světla hlavních halogenových (nebo LED) žárovek. Tlačítka *HiScore* a *Scram* zvyšujete nebo snižujete intenzitu v rozmezí od 04 (tmavší) do 16 (jasnější). Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.22 SETUP BACKLIGHT (intenzita podsvětlení čísel)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	B A C	5	<input type="text"/>	6	K	
	L I G	7	<input type="text"/>	8	H T	

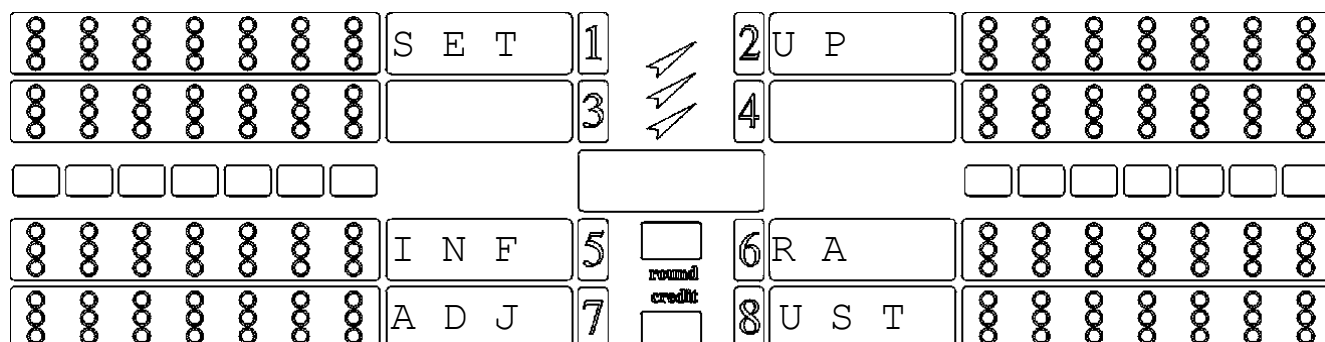
Tlačítkem *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**back light**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje nastavení intenzity světla žárovek umístěných kolem terče. Tlačítka *HiScore* a *Scram* zvýšíte, nebo snížíte intenzitu světla od 00 (menší) do 10 (jasnější). Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.23 SETUP CIRCLE LED (nepoužito)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	C I R	5	<input type="text"/>	6	C L E	
	L E D	7	<input type="text"/>	8		

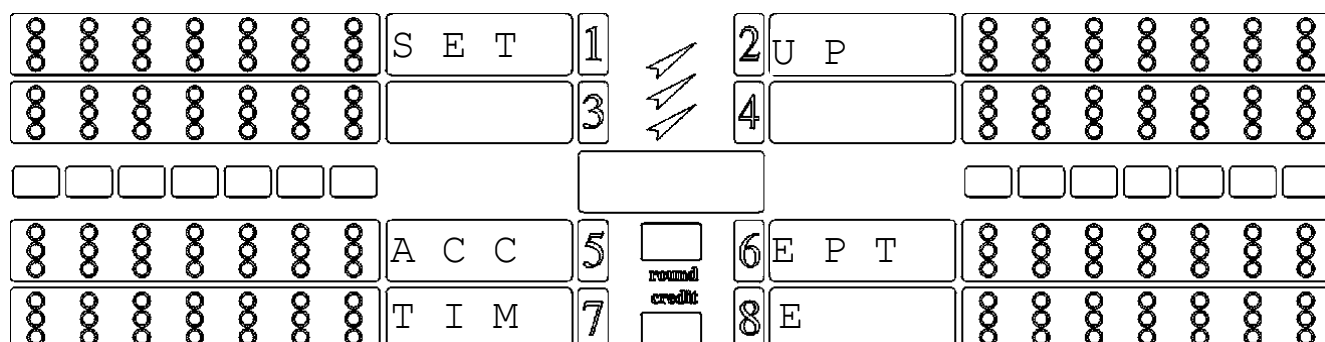
Tato volba není momentálně použita.

5.8.24 SETUP INFRA ADJUST (automatické přepnutí hráče)



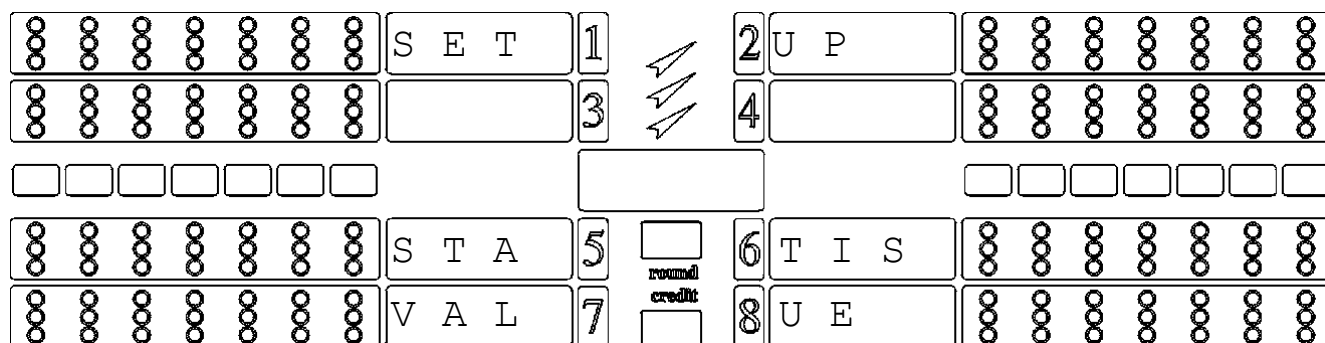
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**infra adjust**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu je možné zapnout a vypnout infračervené čidlo, které má funkci automatické změny hráče. Nabízené jsou možnosti od 00 do 05 se zvýšením o 1. Možnost 00 vypíná čidlo a změna hráče probíhá pouze stisknutím tlačítka *Players*. Hodnoty od 01 do 05 zapínají čidlo s různou časovou konstantou pro změnu hráče. Nejrychlejší je možnost 01, a nejpomalejší 05. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.25 ACCEPTOR TIME ADJUST (rychlost akceptoru bankovek pokud je instalován)



Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**acceptor**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu můžete měnit a rychlost komunikace s akceptorem bankovek (pokud je v automatu namontován) v závislosti na jeho typu. Rychlost akceptoru je možné změnit pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram*. Je možné nastavit od 1 do 3. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.26 SETUP STATIST VALUE (vypnout/zapnout statistiku)



Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**statist value**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. V tomto podmenu je možné zapnout a vypnout statistiku právě odehrané hry. Statistika se objeví na dvě minuty po dohrání hry a ukazuje například počet šipek, průměrné skóre na šipku a další údaje. Zobrazení statistiky zrušíte navolením nové hry. Statistiku je možné zapnout (ON), nebo vypnout (OFF). Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.27 SETUP LOCATION (název restaurace)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	L O C	5	<input type="checkbox"/>	6	A T I	
	O N	7	<input type="checkbox"/>	8		

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujete dopředu až se na displeji objeví nápis “**location**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Na displeji se objeví aktuální reklamní nápis “Cyberdine bar”. Ten je možné nahradit například názvem restaurace. Tento nápis se pak na automatu objevuje v demo režimu, kdy se na automatu nehraje. Mezi jednotlivými znaky se přepínáte tlačítkem *Players* a tlačítka *HiScore* a *Scram* jednotlivé znaky měníte. Reklamní text uložíte tlačítkem *Double Out*.

5.8.28 SETUP HAPPY HOUR WEEK (týdenní nastavení happy hour)

	S E T	1		2	U P	
		3		4		
<input type="text"/>						<input type="text"/>
	H A P	5	<input type="checkbox"/>	6	P Y	
	W E E	7	<input type="checkbox"/>	8	K	

Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu, až se na displeji objeví nápis “**happy hour week**”. Stiskněte tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje zapnout (ON), nebo vypnout (OFF) možnost nastavení happy hour (viz. 5.8.6) rozdílně na jednotlivé dny v týdnu. Tlačítka *HiScore* a *Scram* přepínáte mezi ON a OFF. Po zapnutí je možné různě nastavit časy pro jednotlivé dny v týdnu. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.8.29 SETUP COIN CREDIT /nepoužitá funkce/

							S E T	1		2	U P								
								3		4									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
							C O I	5	<input type="text"/>	6	N								
							C R E	7	<input type="text"/>	8	D I T								

Toto nastavení s v ČR nepoužívá, změna hodnot nemá žádný vliv na funkci automatu.

5.8.30 SETUP COIN VALUE /nepoužitá funkce/

							S E T	1		2	U P								
								3		4									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
							C O I	5	<input type="text"/>	6	N								
							V A L	7	<input type="text"/>	8	D I T								

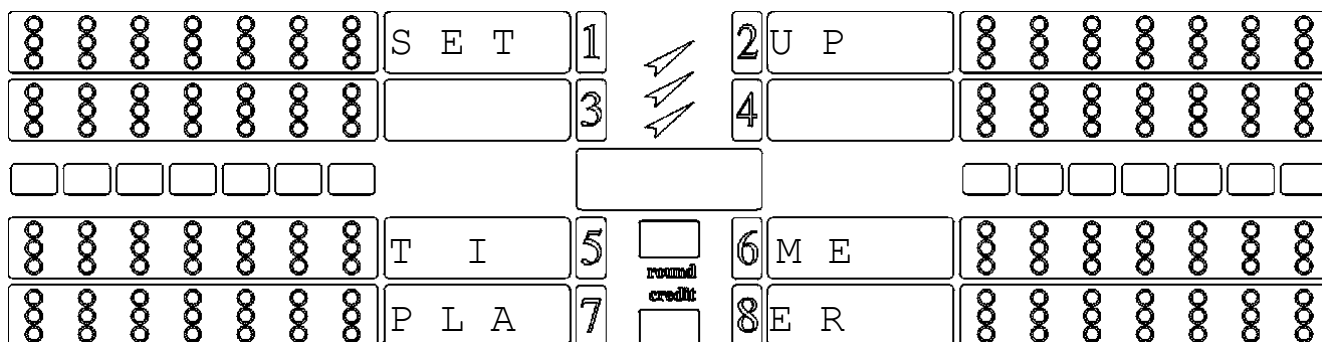
Toto nastavení s v ČR nepoužívá, změna hodnot nemá žádný vliv na funkci automatu.

5.8.31 SETUP GLOBAL CREDIT /nepoužitá funkce/

							S E T	1		2	U P								
								3		4									
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
							G L O	5	<input type="text"/>	6	B A L								
							C R E	7	<input type="text"/>	8	D I T								

Toto nastavení s v ČR nepoužívá, změna hodnot nemá žádný vliv na funkci automatu.

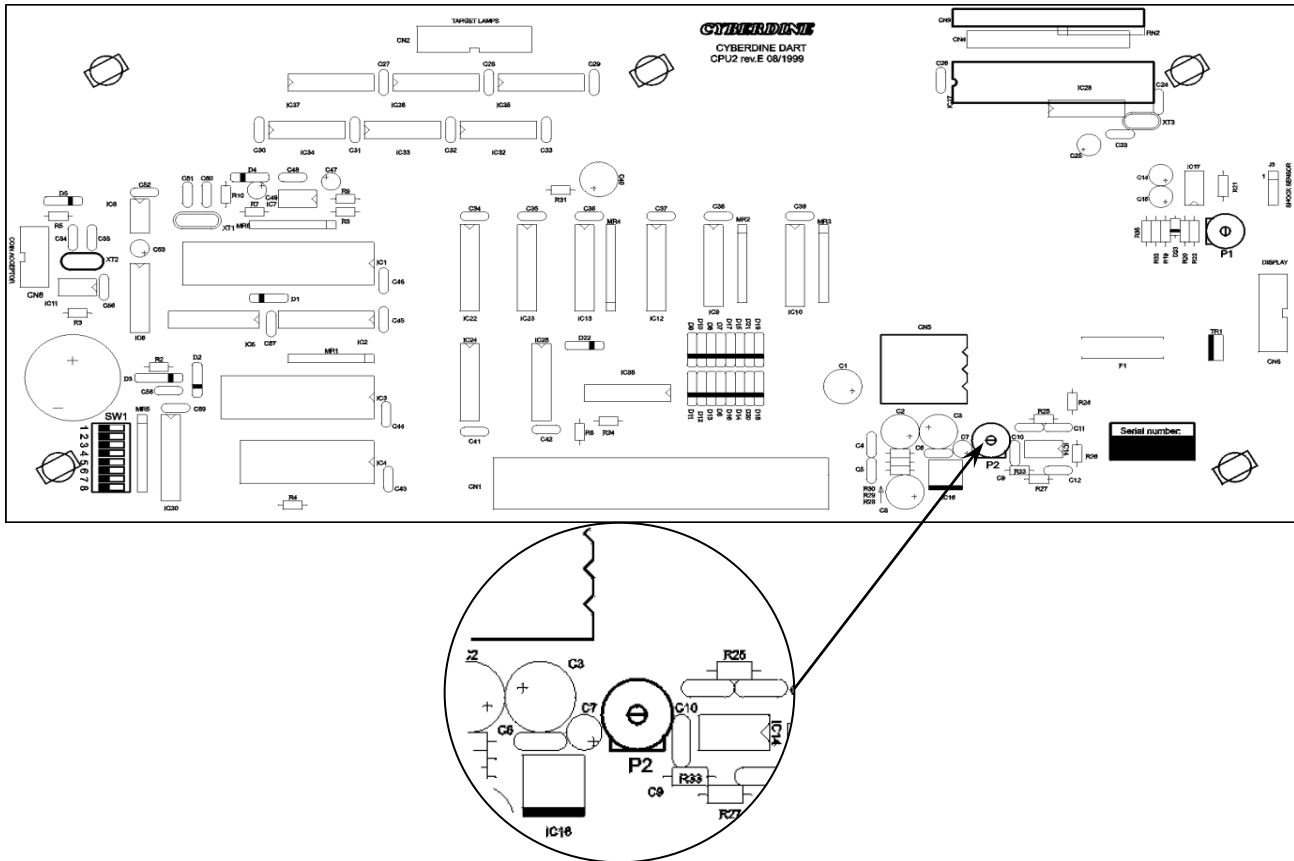
5.8.32 SETUP TIME PLAYER



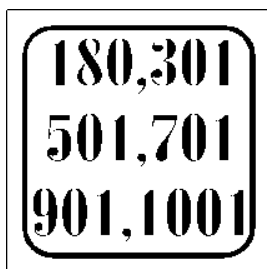
Pomocí tlačítka *HiScore* se pohybujte dopředu a když se na displeji objeví nápis “**time player**” stiskněte tlačítko *Double Out*. Uvnitř tohoto podmenu můžete nastavit časovou prodlevu při přepínání ve hře, tedy čas od stisknutí tlačítka *Players* do přepnutí na následujícího hráče. Pomocí tlačítek *HiScore* a *Scram* měníte čas od 00 do 7 sekund. Při nastavení hodnoty 0 je tato funkce vypnuta. Při nastavení například 2 automat přepne až za dvě sekundy od stisku tlačítka. Pro uložení stiskněte tlačítko *Double Out*.

5.9. ZVUK

Hlasitost melodie v demo modu (když se na automatu nehraje) a zvukových efektů při hře je možné nastavit podle potřeby trimrem P2 na desce CPU. Hlasitost se přidává otočením po směru hodinových ručiček. Otáčením proti směru hodinových ručiček hlasitost snížíte.



6. ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HER



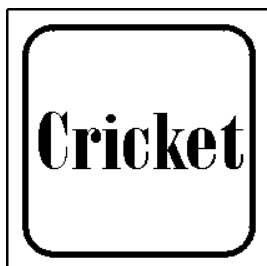
180,301,501,701,901,1001 (stisknout několikrát tlačítko 180)

Hra pro 1 - 8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme s počtem 180/301/501/701/901/1001 bodů. Každým hodem odečítáme body směrem k nule. První hráč, který dosáhne 0 vítězí. Překročením nuly nastane tzv. BUST a hráč se vrací do počtu bodů, na začátku kola a znovu zkouší v dalším kole. Standartní hodnoty: 180 - 5, 301 -10, 501 - 15, 701 – 20, 901-25, 1001-30 kol po třech šípkách na každé kolo.



PARCHEESI

Hra pro 1 - 8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hra začíná s počtem 0 bodů a končí na 180, 301...atd. bodů. Přehozením určených bodů nastane BUST a od určeného počtu 180, 301... odečítáme počet přehozených bodů. Např: hráč, který má 178 a zasáhne 17 se vrací na 165 (178+17=195; přehozením dosáhne 15; 180–15=165). Jestliže jeden z hráčů dosáhne počtu bodů jiného hráče, ten se vrací zpět na nulu. Standartní hodnoty: 180 - 5, 301 -10, 501 - 15, 701 – 20, 901-25, 1001-30 kol po třech šípkách na každé kolo.



CRICKET

Hra pro 1 - 8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme s počtem bodů 0. Hráči hází na čísla od 15 do 20 a střed. Číslo, které bylo zasaženo třikrát se pro něj uzavírá. Za zásah do zavřeného čísla dostává hráč body pouze tehdy, když toto číslo druhý hráč neuzavřel. Vyhrává hráč, který první zavře všech 7 čísel a má nejvyšší počet bodů.

CRICKET CUT THROAT (Cricket + Cut Throat)

Hra je stejná jako Cricket s tím rozdílem, že body získají hráči kteří nazavřeli číslo. Vyhrává ten, kdo zavře všechna čísla a střed a má nejmenší počet bodů.

CRICKET PICK-IT (2x Cricket)

Způsob stejný jako v CRICKET, s tím rozdílem, že hráči sami vybírají 7 čísel stisknutím čísel na terči před začátkem hry.

CRICKET RANDOM (3x Cricket)

Hra je stejná jako CRICKET, s tím rozdílem, že 7 náhodných čísel zvolí automat sám před začátkem hry.

CRICKET CRAZY (4x Cricket)

Hra je stejná jako CRICKET RANDOM, s tím rozdílem, že se číslo, které není v průběhu kola uzavřeno alespoň jedním hráčem mění na začátku následujícího kola na jiné číslo.



HIGH SCORE

Hra pro 1 - 8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo ze 7 kol. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

LOW SCORE (2x High Score)

Hra je stejná jako HIGH SCORE s tím rozdílem, že vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

SUPER SCORE (3x High Score)

Hra je stejná jako High Score, ale body se získávají pouze při zásahu

do dvojitého, trojitého a čtyřnásobného segmentu (u verze QUATTRO).

**Super 100
Split Score****SUPER 100**

Hra pro 1 - 8 hráčů s třemi šípkami na kolo. Rotující světlo se pohybuje po číslicích ve směru hodinových ručiček. Hráč musí zasáhnout číslo na kterém je světlo. Za zásah dostává 10 bodů od hráčů, kteří mají body a nejsou diskvalifikováni. Pokud hráč nezasáhne třemi šípkami v jednom kole vypadává ze hry. Zbylé body mu zůstávají do konce hry. Když hráč ztratí všechny body vypadává ze hry. Na konci se všechny body přidají vítězi. Když jsou diskvalifikováni všichni hráči mimo jednoho, zbývající hráč vyhrává. Vyhrává hráč, který dosáhne jako první 100 bodů, nebo hráč s nejvyšším počtem bodů.

SPLIT SCORE

Hra pro 1 - 8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo. Všichni hráči začínají hru s počtem bodů 40. Hází se v následujícím pořadí čísla: 15, 16, jakýkoliv dvojitý segment, 17, 18, jakýkoliv trojitý segment, 19, 20 a střed. Pokud hráč v nějakém kole nazasáhne žádnou šípkou dané číslo, jeho výsledný počet bodů se sníží na polovinu. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Shangai**SHANGAI**

Hráč začíná hru s počtem bodů 0. Hráč musí zasáhnout každé z 21 čísel počínaje číslem 1, 2...až 20 a zásahem do středu terče. Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyšší počet bodů, nebo který dosáhne tzv. SHANGHAI. SHANGHAI nastane když v průběhu jednoho kola dosáhne zásah třemi šípkami do třech odpovídajících čísel tak, že každá šípka zasáhne odlišný sektor, jednoduchý /single/, dvojitý /double/ a trojitý /triple/.

**Solo 301
Solo Hi Score
Pub Game****SOLO 301, SOLO HI SCORE**

Hra pro jednoho hráče na 10 kol. Hraje se jako 301, nebo HISCORE s tím, že automat hodnotí hráče body podle dosaženého skóre. Nejvyšší počet bodů je 99. Tento počet se může využít ke klasifikaci hráče na začátku další hry.

PUB GAME

Hráči začínají s počtem bodů 0. Na cricket displeji se zobrazuje číslo, kterým se násobí číslo získané zásahem v terči. Číslo se odečítá od 10 do 1 po dobu 10 sekund. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Scram
Marathon****SCRAM**

Hra pro 1 až 8 hráčů. Hraje se s 6 šípkami na kolo. S prvními třemi šípkami se zavírají pole dalšímu hráči, a s dalšími třemi šípkami se získávají body, ale pouze zásahem do otevřeného pole. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů .

MARATHON (2x Scram)

Hráči začínají hrát od 0. Šípky se házejí v pořadí: střed terče a dále čísla od 20 do 1. Počítají se pouze zásahy do dvojitého segmentu. Vítězem je hráč, který první dosáhne čísla 1 nebo hráč s nejvyšším počtem bodů.

MINI MARATHON (3x Scram)

Hra je stejná jako MARATON , ale hraje se do čísla 10 v 15 kolech. –

**Roulette
Baseball****ROULETTE**

Hra pro 1 až 8 hráčů s třemi šípkami na kolo. Světelná ruleta se pohybuje po terči, až se zastaví na jednom z čísel 1 až 20 nebo na středu terče. Hráči musí zasáhnout číslo na kterém se světlo zastavilo. Zásah jednoduchý se započítává jako 1 bod, dvojitý jako 2 body, trojitý jako 3 body. Po skončení každého kola automat vybere nové číslo.

ROULETTE DOUBLE

Hra je stejná jako Roulette, s tím rozdílem, že se započítávají pouze zásahy do dvojitých segmentů.

**Roulette
Baseball****BASEBALL**

Hra pro 1 až 8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo. Hráč musí zasáhnout ten sektor , který odpovídá číslu kola a žádný jiný sektor se nezapočítává . Jednoduchý zásah se započítává jako 1 bod, dvojitý jako 2 body a trojitý jako 3 body . Výhrává hráč s nejvyšším počtem bodů .

**Double In
Cut Throat****DOUBLE IN (varianta hry 180 - 1001)**

Bodování začíná zásahem do dvojitého segmentu .

DOUBLE OUT (varianta hry 180 - 1001)

Hra musí být ukončená zásahem do dvojitého segmentu .

**Master
Out****MASTER OUT (varianta hry 180 - 1001)**

Hra musí být ukončena zásahem do dvojitého nebo trojitého segmentu. U modelu QUATTRO také do čtyřnásobného segment

**Equal
End****EQUAL (180 - 1001)**

Fair Play možnost. Hra končí až všichni hráči dohrají aktuální kolo.

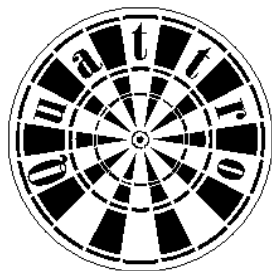
END (180 - 1001)

- Fair Play možnost .Hraje se dokud všichni hráči nedokončí hru nebo dokud se neodehraje plný počet kol dané hry .

**Parcheesi
Run&Gun****RUN AND GUN**

Platí pro hry 180 - 1001 a HIGH SCORE.

Hráč hraje na určitou dobu (závisí na typu hry od 45 do 180 sekund) bez omezení na počtu kol. Čas je odpočítáván po hození první šípky. Vyhrává hráč, který první zakončí hru a u hry High Score který má nejvyšší počet bodů ..

**QUATTRO**

Aktivují/deaktivují se čtyřnásobné segmenty terče.

POZOR : V průběhu hry hráč může kdykoliv přerušit hru současným stisknutím tlačítek : **HiScore** a **Roulette/Baseball**

<u>HRY</u>	<u>MOŽNOSTI</u>	<u>QUATTRO*</u>
180 301 501 701 901 1001	DOUBLE IN DOUBLE OUT DOUBLE IN/DOUBLE OUT DOUBLE IN/MASTER OUT MASTER OUT DOUBLE IN/TEAM DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/TEAM DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/EQUAL DOUBLE IN/TEAM/EQUAL DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM/EQUAL MASTER OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/END DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/MASTER OUT/END MASTER OUT/END DOUBLE IN/TEAM/END DOUBLE OUT/TEAM/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM/END DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM/END MASTER OUT/TEAM/END TEAM EQUAL END TEAM/EQUAL TEAM/END	VE VŠECH HRÁCH KROMĚ MARATHON A MINI MARATHON JE MOŽNO ZAPOJENÍ MOŽNOSTI QUATTRO
180 PARCHESI 301 PARCHESI	TEAM EQUAL TEAM/EQUAL END TEAM/END	
HI SCORE		
LOW SCORE		
SUPER SCORE		
PUB GAME		
SUPER 100		
SOLO HI SCORE		
SOLO 301		
SCRAM		

* - pouze model s možností QUATTRO

<u>HRY</u>	<u>MOŽNOSTI</u>	<u>QUATTRO*</u>
MARATHON		NELZE ZAPOJIT MOŽNOST QUATTRO
MINI MARATHON		
SHANGHAI		VE VŠECH HRÁCH KROMĚ MARATHON A MINI MARATHON JE MOŽNO ZAPOJENÍ MOŽNOSTI QUATTRO
CRICKET	CUT-THROAT TEAM CUT-THROAT/TEAM MASTER MASTER/TEAM	
ROULETTE	DOUBLE	
BASEBALL		

- - pouze model s možností QUATTRO

8. NÁHRADNÍ DÍLY

ELEKTRONICKÉ DÍLY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	73001	Elektronická deska CPU - komplet
2.	73012	Displej - komplet
3.	73004	Okruží na žárovíčky (pod terč)
4.	34002	Zdroj napájecí
5.	73009	Otřesové čidlo "TUP sensor" komplet
6.	73013	Infračervené čidlo – komplet
7.	65005	Reproduktor
8.	32003	Tlačítko
9.	65006	Mechanické počítadlo
10.	71001	Mincovník
11.	71000	Plastová maska - držák k mincovníku
12.	73005	Drátová forma
13.	64002	Plochý kabel s konektorem 20 pin (okruží)
14.	64003	Plochý kabel s konektorem 14 pin (displej)
15.	64008	Plochý kabel s konektorem 10 pin (mincovník)
16.	64001	Síťový kabel 230V
17.	62019	Držák plochého kabelu

TERČ		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	93001	Terč – komplet
2.	72002	Terč – komplet plastové segmenty
3.	62005 - 1	Jednoduchý segment – červený
4.	62005 - 2	Jednoduchý segment – modrý
5.	62006 - 1	Dvojitý segment – červený
6.	62006 - 2	Dvojitý segment – modrý
7.	62007 - 1	Trojité segment – červený
8.	62007 - 2	Trojité segment – modrý
9.	62008	Bullseye (střed) vnější prsten - modrý
10.	62009	Bullseye (střed) vnitřní prsten – červený
11.	62010	Bílá pavučina
12.	62001	Folie kontaktní
13.	61001	Guma pod terč
14.	62003	Černý segment – "asfalt" 1/5
15.	51004	Dřevěné kolo pod terč
16.	51005	Plastové mezikruží pod terč - asfalt
17.	43000	Šroub 5x60 mm
18.	44002	Kovová podložka 5x15x1,5 mm
19.	43023	Šroub 4,8x16 mm
20.	43006	Šroub 3x12 mm
21.	42004	Křídlová matice M5

ŽÁROVKY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	65013	Držák halogenové lampy – komplet
2.	65001	Konektor halogenové lampy
3.	41000	Plech na přidržení konektoru halogenové lampy
4.	41001	Plech halogenové žárovky
5.	65002	Halogenová žárovka
6.	65012	Žárovka T5
7.	65016	Žárovka T10 (pro tlačítka)
8.	65011	Konektor pro žárovku T5

MECHANICKÉ DÍLY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	51003	Bedna
2.	41013	Panty na černou bednu
3.	51006	Dveře komplet
4.	51007	Dveře – dřevo
5.	62030	Dveře – plexi
6.	41005	Panty na dveře
7.	41006	Držáky na panty
8.	41012	Nohy
9.	43034	Šrouby M8x40
10.	42003	Matice M3
11.	44001	Podložka M3
12.	43001	Šrouby M6x30 mm
13.	43003	Šrouby 4,2x13 mm
14.	43014	Šrouby 3x12 mm
15.	62016	Plexi – pravidla hry
16.	62029	Plexi pod halogenovou lampu
17.	62031	Plexi dolní část – černá bedna
18.	71000	Plastová část mincovníku
19.	63000	Zámek - kreditní
20.	63001	Zámek - dlouhý
21.	63002	zámek – krátký
22.	65008	Dvířka od kasy

9. PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ (TROUBLESHOOTING)

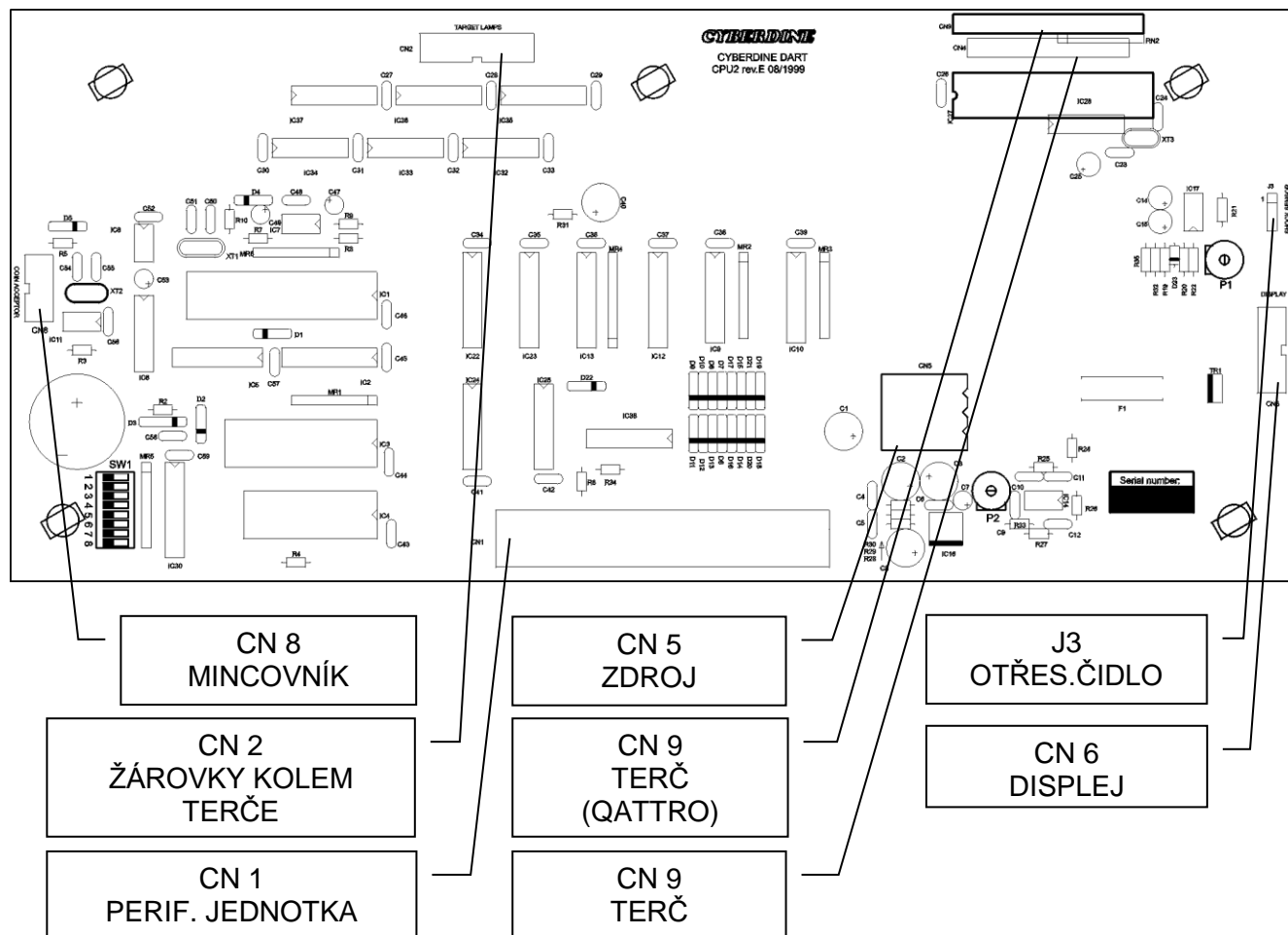
Přesto, že je kvalita automatu kontrolována firmou VME spol. s r.o. vždy existuje možnost, že některý díl může být poškozen trasportem. I když automat neobsahuje pohyblivé části mohou se některé jeho díly opotřebovat - například žárovky, tlačítka atd.. V automatu se nacházejí díly, které může i laik opravit. Tabulka níže nám pomůže napravit některé nesprávné funkce automatu. V každém případě se ale můžete obrátit pro pomoc do našeho firemního servisu.

problém	příčina	řešení
Automat nefunguje	Automat není zapojen do sítě	Zapojte automat pomocí kabelu, který se nachází kase.
	Rozdílné napětí v síti	Zkontrolujte jestli napětí v síti odpovídá doporučenému viz.: návod (str. 3.)
	Přepínač v pozici OFF	Přepněte přepínač do pozice ON (1).
	Odpojený konektor od zdroje	Vypněte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a zkontrolujte příklady a konektory, které vedou ke zdroji.
	Přepálená pojistka	Obraťte se na servis.
Automat funguje bez zvuku nebo zvuk je slabý	Zapnuta turnajová nabídka	Viz.: 5.6.
	Špatně nastavený trimr P2	Viz.: 5.9.
	Přerušený kabel reproduktoru	Obraťte se na servis.
	Vadný reproduktor	Obraťte se na servis.
Displej nefunguje	Konektor do displeje je odpojen	Vypněte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a zkontrolujte konektory, které spojují CPU desku a displej.
Nefungují některé žárovky (viz: 5.1.2. testování žárovek)	Vypojené žárovky kolem terče	Viz: 5.8.18.
	Přepálené žárovky	Vypojte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a vyměňte přepálenou žárovku. Viz.: 8 náhradní díly.
	Zapnuta turnajová nabídka	Viz.: 5.6.
Nefungující halogenová lampa	Žárovka vypadla z patice	Nasadte žárovku do patice
	Vypojen konektor halogenové žárovky.	Vypněte automat před začátkem práce! Demontujte plexisklo pod halogenovou žárovkou a prověřte konektory.
	Spálená pojistka	Vypněte automat před začátkem práce! Prověřte pojistku F1, která se nachází na CPU
	Přepálená žárovka	Viz odstavec č. 8 o náhradních dílech.

problém	příčina	řešení
Některé segmenty na terči nefungují	Zlámané hroty blokují terč	Viz :odstavec 5.1.1. o testování terče. Viz:odstavec 4.2. o čištění terče. Viz:odstavec 8.o náhradních dílech.
Některá tlačítka nefungují	Rozbité tlačítko	Viz:odstavec 8.o náhradních dílech.
	Chyba v tlačítku nebo CPU	Obráťte se na servis.
Automat "krade" hody	TUP otřesové čidlo	Viz:odstavec 5.1.5.
Automatická změna hráče nefunguje	Špatně umístěný/nastavený infra senzor	Viz:odstavec 5.1.4.
Mincovník nefuguje tak jak má	Mincovník bude potřeba nakalibrovat nebo vyčistit	Obráťte se na servis.

10. KONEKTORY

Různé části automatu jsou mezi sebou propojeny kabely a konektory. Abychom ulehčili orientaci v kabelovém systému (záměna kabelů je nemožná, protože kabely jsou různě dlouhé a jsou opatřeny rozlišnými konektory) na dalších nákresech ukazujeme všechny kabely a místa jejich připojení.



CN 1 – Spojení 62 PIN mezi CPU deskou a periferiemi.

Pin	Barva drátu	Spoj
1. (A1)	bílý	Žárovka ROULETTE BASSEBALL
2. (A2)	hnědý	Žárovka PARCHESSI
3. (A3)	růžová	Žárovka 180, 301, 501, 701, 1001
4. (A4)	oranžová	Žárovka PLAYER
5. (A5)	fialová	Žárovka TEAM
6. (A6)	hnědo-oranžová	Žárovka CRICKET
7. (A7)	modrá	Žárovka SHANGAI nebo SCRAM (model QUATTRO)
8. (A8)	žlutá	+ 12V na žárovce
9. (A9)	nezapojeno	nezapojeno
10. (A10)	černo-bílá	Počítadlo
11. (A11)	nezapojeno	nezapojeno
12. (A12)	nezapojeno	nezapojeno
13. (A13)	černá	Počítadlo
14. (A14)	červená	+ 5V infra senzor
15. (A15)	bílo-šedá	Počítadlo
16. (A16)	černá	GND tlačítka
17. (A17)	žluto-zelená	Tlačítko CRICKET
18. (A18)	červeno-bílá	Tlačítko MASTER OUT
19. (A19)	červeno-žlutá	Tlačítko TEAM
20. (A20)	hnědo-bílá	Tlačítko LOW/HI/SUPER SCORE
21. (A21)	zeleno-bílá	Tlačítko PLAYERS
22. (A22)	modro-bílá	Tlačítko DOUBLE IN
23. (A23)	fialovo-bílá	Tlačítko SUPER 100
24. (A24)	nezapojeno	nezapojeno
25. (A25)	nezapojeno	nezapojeno
26. (A26)	nezapojeno	nezapojeno
27. (A27)	nezapojeno	nezapojeno
28. (A28)	nezapojeno	nezapojeno
29. (A29)	nezapojeno	nezapojeno
30. (A30)	nezapojeno	nezapojeno
31. (A31)	nezapojeno	nezapojeno
32. (A32)	šedá	Reproduktor +
33. (C1)	žluto-černá	Žárovka SOLO 301/HI SCORE
34. (C2)	šedá	Žárovka SUPER 100
35. (C3)	bílá	Žárovka SCRAM/MARATHON ili QUATTRO
36. (C4)	modro-oranžová	Žárovka PLAYER
37. (C5)	zeleno-červená	Žárovka DOUBLE IN/CUT THROAT
38. (C6)	červeno-černá	Žárovka MASTER OUT
39. (C7)	červená	Žárovka LOW/SUPER/HI SCORE
40. (C8)	žlutá	+ 12V Žárovka

<i>Pin</i>	<i>Barva drátu</i>	<i>Spoj</i>
41. (C9)	nezapojeno	nezapojeno
42. (C10)	modrá	Zámek kreditní
43. (C11)	černá	Zámek kreditní GND
44. (C12)	žlutá	+ 12V počítačidla
45. (C13)	hnědo-bílá	Infra senzor
46. (C14)	černá	Infra senzor GND
47. (C15)	zelená	Žárovka EQUAL
48. (C16)	nezapojeno	nezapojeno
49. (C17)	šedo-černá	Tlačítko 180, 301, 501, 701, 1001
50. (C18)	růžovo-modrý	Tlačítko PARCEESI
51. (C19)	oranžovo-bílá	Tlačítko SCRAM
52. (C20)	bílo-fialová	Tlačítko SHANGAI ili QUATTRO (opcija QUATTRO)
53. (C21)	hnědá	Tlačítko ROULETTE/BASEBALL
54. (C22)	červená	Tlačítko DOUBLE OUT
55. (C23)	oranžová	Tlačítko SOLO 301/HI SCORE
56. (C24)	žlutá	Tlačítko EQUAL
57. (C25)	nezapojeno	nezapojeno
58. (C26)	žlutá	+ 12V bill acceptor
59. (C27)	červená	Bill acceptor
60. (C28)	černá	Bill acceptor GND
61. (C29)	nezapojeno	nezapojeno
62. (C30)	nezapojeno	nezapojeno
63. (C31)	nezapojeno	nezapojeno
64. (C32)	černý	Reproduktor -

CN 2 – Konektor 20 PIN mezi CPU deskou a deskou na které se nacházejí žárovky kolem terče. "Flat" kabel 20pin šedý.

CN 5 – Konektor 9pin mezi zdrojem a CPU.

<i>Pin</i>	<i>barva spoje</i>	<i>Spoj</i>
1.	černá	GND zdroj
2.	černá	GND zdroj
3.	černá	GND zdroj
4.	černá	GND zdroj
5.	červená	+ 5V zdroj
6.	žlutá	+ 12V zdroj
7.	hnědá	Na halogenovou žárovku
8.	červená	+ 5V zdroj
9.	žlutá	+ 12V zdroj

CN 6 - Konektor 14pin mezi CPU deskou a displejem. Kabel plochý 14 šedý.

CN 8 - Konektor 10pin mezi CPU deskou a mincovníkem. Kabel plochý 10 šedý.

CN 9 - Konektor 16pin mezi CPU deskou a terčem. Kabel plochý 16 průhledný.

CN 9 - Konektor 20pin mezi CPU deskou a terčem. Kabel plochý 20 průhledný. (model QUATTRO)

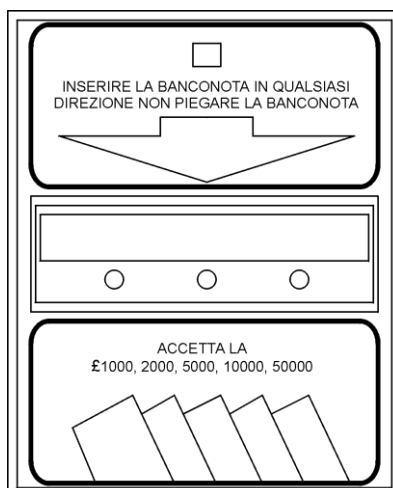
11. BILL ACCEPTOR*

* - pokud je instalován

Bill acceptor se nachází za kovovými dvířky, (které se liší od standartního vybavení) umístěním pro kasu, propojením kabelem na CPU a má funkci jako mincovník, ale na bankovky.

Bill acceptor /přijímač bankovek/ je možné instalovat do automatu CYBERDINE aby přijímal jakýkoliv druh bankovek, které jsou momentálně v oběhu. Je nutné nahlásit o jaký druh bankovek se bude jednat.

Bankovku je možné vkládat oboustraně a nepřeloženou.



Funkce bill acceptoru je možné nastavit pomocí mikrořepínačů umístěných na boku CPU desce. Funkce jednotlivých mikrořepínačů jsou uvedeny v následující tabulce. Označení valut je provizorní.

	FUNKCE	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	SW9	SW10	
*	1 impuls / £1000	OFF	OFF	OFF								
	2 impulsy / £1000	OFF	OFF	ON								
	3 impulsy / £1000	OFF	ON	OFF								
	4 impulsy / £1000	OFF	ON	ON								
	5 impulsů / £1000	ON	OFF	OFF								
	10 impulsů / £1000	ON	OFF	ON								
	20 impulsů / £1000	ON	ON	OFF								
	100 impulsů / £1000	ON	ON	ON								
	Rychlý impuls (Lo=50ms, Hi=100ms)				ON							
*	Volný impuls (Lo=50ms, Hi=300ms)				OFF							
	Inhibit nízká úroveň (LOW)				ON							
*	Inhibit vysoká úroveň (HIGH)				OFF							
*	Přijímá £1000						ON					
	Odhodí £1000						OFF					
*	Přijímá 2000							ON				
	Odhodí £2000							OFF				
*	Přijímá £5000								ON			
	Odhodí £5000								OFF			
*	Přijímá £10000									ON		
	Odhodí £10000									OFF		
*	Přijímá £50000										ON	
	Odhodí £50000										OFF	

* - výrobní nastavení

