

KARELLA E-MASTER

Upute za uporabu



Sadržaj

1. Upute za montažu.....	7
1.1 Montaža na zid.....	7
1.2 Montaža na postolje (opcija).....	8
1.3 Postavljanje linije bacanja u odnosu na visinu uređaja.....	9
2. Dijelovi uređaja i rad.....	10
2.1 Detaljan prikaz uređaja	10
2.2 Rastavljanje i održavanje pikado ploče.....	11
2.3 Pokretanje uređaja	12
2.4 Brisanje kredita.....	12
2.5 Tipke.....	12
2.6 Zaslon.....	13
2.7 Akceptor kovanica.....	13
3. Postavke.....	14
3.1 Test izbornik	14
3.1.1 Test pikado ploče.....	14
3.1.2 Test LED	15
3.1.3 Test tipki	15
3.1.4 Test infra.....	15
3.1.5 Test tup	15
3.1.6 Test kredit	15
3.2 Besplatna igra – trening	15
3.3 Zvuk	16
3.4 Glavno knjigovodstvo (Main bookkeeping).....	16
3.5 Pomoćno knjigovodstvo (Secondary bookkeeping).....	16
3.6 Turnirski način rada	16
3.7 Tvorničke postavke / Reset.....	17
3.8 Izbornik postavki.....	18
3.8.1 Credits per game	18
3.8.2 Broj rundi.....	18
3.8.3 Time limit.....	18
3.8.4 Counter pulses.....	18
3.8.5 Credits with key.....	19
3.8.6 Time Credits	19

3.8.7 Bonus percent	19
3.8.8 Bonus Credit.....	19
3.8.9 Lottery	19
3.8.10 Options score.....	19
3.8.11 Demo sound.....	19
3.8.12 Return dart.....	19
3.8.12 Wert Bull.....	20
3.8.13 Play off	20
3.8.14 Back light	20
3.8.15 Infracrveni senzor (Infrared senzor).....	20
3.8.16 Akceptor kovanica.....	20
3.8.17 Zvuk (Sound)	20

PAŽLJIVO PROČITAJTE PRIJE SASTAVLJANJA I UPOTREBE UREĐAJA.

Nije igračka! Opasnost za djecu - Opasnost od gušenja. Mali dijelovi. Neprimjerenom uporabom bilo koje vrste, gubite pravo na garanciju!

Prije montaže i uporabe uređaja, pročitajte sljedeće upute i sačuvajte ih. Upoznajte se sa sigurnosnim propisima kako bi ste mogli uređaj koristiti sigurno i pouzdano.

VAŽNO: Montažu mogu obavljati samo odrasle osobe. Uređaj koristite isključivo u svrhu za koju je namijenjen.

Tehnički savjet:

Ako je naponski kabel spojen na utičnicu, uređaj se automatski pokreće. Za upravljanje uređajem prebacite glavni prekidač na ON.

Mrežni napon: 110 - 240VAC / 50 Hz

Maks. potrošnja energije: 120 WMAX

Unutar uređaja nema naponskog potencijala koji može ugroziti život, svi sklopovi koriste napon od 5 ili 12 V.

DIMENZIJE UREĐAJA:

Visina: 97,5 cm

Širina: 62 cm

Dubina: 46,5 cm

Težina: 45 kg

DIMENZIJE POSTOLJA (OPCIJA):

Visina: 210 cm

Širina: 60 cm

Dubina: 60 cm

Težina: 8 kg

OPREZ: Mogućnost električnog udara zbog oštećenja kabela - primijetite li vidljiva oštećenja na E-Master-u ili kابلu za napajanje, nemojte ga koristiti.

Ne dirajte kabel dok nije isključen iz utičnice.

Oštećeni kabel zamijenite.

Zabranjeno je neispravan kabel popravljati izolacijskom trakom. Popravke može obavljati samo kvalificirano osoblje.

Kablove odgovarajuće dužine uvijek postavljajte tako da se izbjegne mogućnost sapletanja.

Kabel uvijek mora biti zaštićen od dodira sa vodom.

Nikad ne dirajte mrežni utikač i utičnicu mokrim rukama.

Uređaj priključite samo na izmjeničnu struju. Navedeni napon na identifikacijskoj pločici mora odgovarati naponu izvora napajanja. Molimo pridržavajte se sljedećih sigurnosnih uputa kako biste osigurali dugovječnost i optimalan rad uređaja:

Ne pokušavajte silom otvoriti uređaj. Ne sadrži dijelove ili komponente koje će korisnik moći popraviti. Ako je potreban popravak, kontaktirajte osposobljeno osoblje.

Prorezi i drugi otvori na vrhu, bočnim i donjim dijelovima ormara podržavaju ventilacijski sustav. Kako bi se osiguralo da uređaj ispravno radi i da se ne pregrijava, ti se otvori ne smiju blokirati ili prekrivati.

Oštri predmeti ne bi se trebali gurati kroz proreze u unutrašnjost uređaja jer bi mogli dodirnuti dijelove pod naponom.

To bi moglo uzrokovati kratki spoj i potencijalni požar.

Uređaj se ne smije postavljati niti nalaziti u blizini izvora topline.

Uređaj nije vodootporan i ne smije doći u doticaj sa tekućinom. Ako se to dogodi, uređaj mora provjeriti osposobljeni profesionalac.

Nikada ne izlažite uređaj kiši ili visokoj vlažnosti.

Ako prosljedite uređaj drugoj osobi, provjerite je li osoba upoznata sa sadržajem uputa za postavljanje i uporabu.

Prije svake uporabe trebali biste provjeriti funkcionalnost svih dijelova uređaja i ne koristiti ga u slučaju oštećenja.

UPOZORENJE: Uvijek isključite naponski kabel prije čišćenja uređaja. Sigurnosni uređaji su za vašu zaštitu. Nikada nemojte mijenjati ili zaobilaziti sigurnosne uređaje.

DODATNA OPREMA I REZERVNI DIJELOVI: Koristite samo originalnu opremu i originalne rezervne dijelove, oni jamče siguran i nesmetan rad uređaja. Informacije o dodacima i rezervnim dijelovima možete dobiti kod vašeg zastupnika.

DOSTAVA: Tijekom raspakiranja provjerite kompletnost sadržaja uređaja. Ako nema dodatnog pribora ili postoje oštećenja nastala pri transportu, obratite se zastupniku.

TheShop ne prihvaća nikakvu odgovornost za štetu koja može nastati nepridržavanjem ovih uputa. Pridržavamo pravo na tehničke inovacije ili odstupanja u boji i dizajnu. Molimo čuvajte izvorno pakiranje za eventualni povrat.

1. Upute za montažu

Prije montaže pažljivo pročitajte upute! Najmanje dvije odrasle osobe su potrebne za montažu!

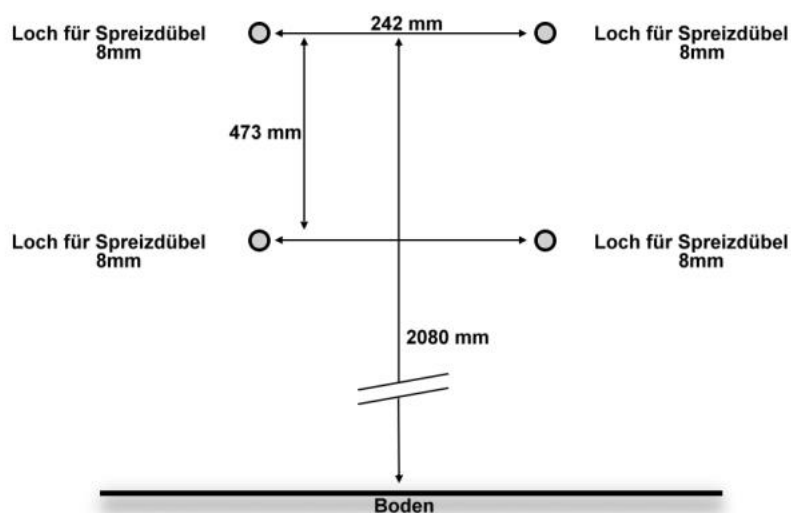
1.1 Montaža na zid

Korak 1

Otvorite uređaj i uklonite komplet dodatne opreme. Otpustite sigurnosni vijak i uklonite zidni nosač s stražnje strane uređaja.

Korak 2

Pričvrstite zidni nosač isporučenim našim čepovima (F 8 mm) i vijcima (6 x 50 mm) na zid. Položaj rupa za bušenje možete pronaći na skici pored.



Korak 3

PAŽNJA: Najmanje dvije odrasle osobe su potrebne za postavljanje uređaja – nikad ne postavljajte uređaj sami! Postavite uređaj na zidni nosač i pričvrstite ga sigurnosnim vijkom.

Korak 4

Nakon ispravnog postavljanja, uređaj se može se spojiti na napajanje.

PAŽNJA: Kablove uvijek postavljajte tako da se izbjegne mogućnost sapletanja. Ukoliko je udaljenost do utičnice veća, koristite produžni kabel.

1.2 Montaža na postolje (opcija)

PAŽNJA: Iz sigurnosnih razloga nužno je osigurati uređaj od prevrtanja pričvršćujući ga na pod ili zid.

Korak 1

Otvorite uređaj i uklonite komplet dodatne opreme. Otpustite sigurnosni vijak i uklonite zidni nosač s stražnje strane uređaja.

Korak 2

Uzmite dva donja dijela # 1 i povežite ih s poprečnom nosačem # 2. Za to upotrijebite isporučene vijke i matice.

Korak 3

Sada umetnite gornji dio # 3 na dvije poprečne grede i pričvrstite ih zajedno s priloženim vijcima i maticama.

PAŽNJA: Prije nego što uređaj stavite na postolje, pobrinite se da uređaj postavite na mjesto na kojem će stalno biti (bez naknadnog premještanja).

Korak 4

PAŽNJA: Najmanje dvije odrasle osobe su potrebne za postavljanje uređaja – nikad ne postavljajte uređaj sami!

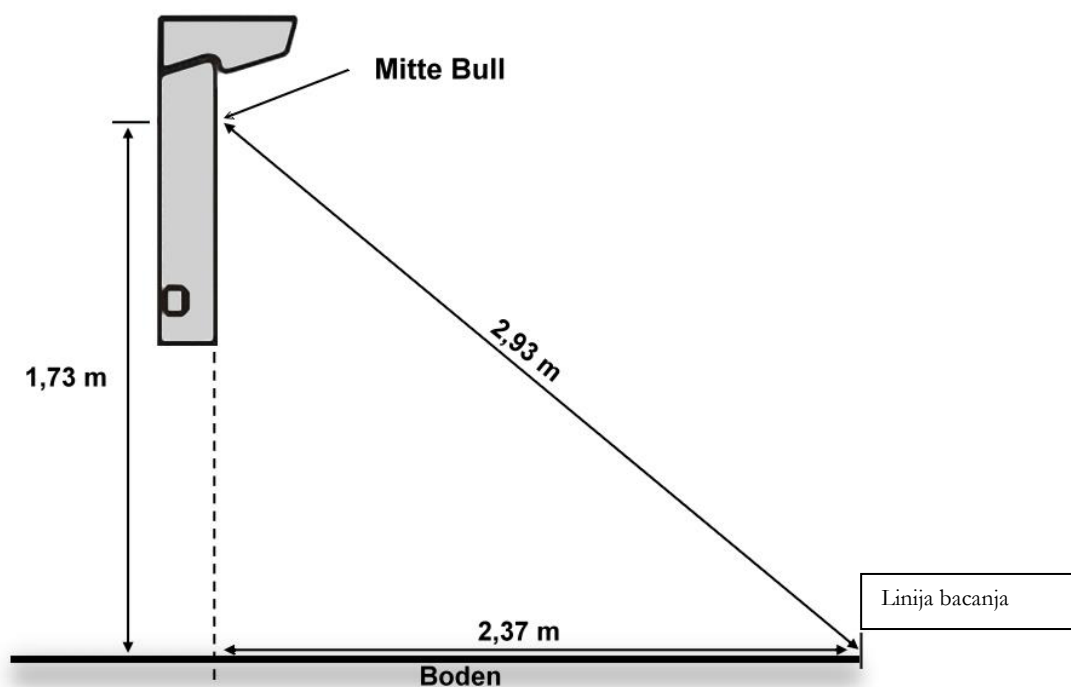
Postavite uređaj u držač postolja i pričvrstite ga sigurnosnim vijkom za nosač postolja. Da biste osigurali stabilnost uređaja, postavite ga na čvrst i ravan pod.

Korak 5

Nakon ispravnog postavljanja, uređaj se može se spojiti na napajanje.

PAŽNJA: Kabele uvijek postavljajte tako da se izbjegne mogućnost sapletanja. Ukoliko je udaljenost do utičnice veća, koristite produžni kabel.

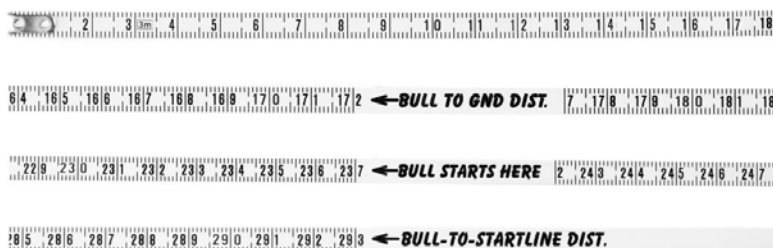
1.3 Postavljanje linije bacanja u odnosu na visinu uređaja



Visina Bull's Eye: Udaljenost od Bull's Eye do zemlje trebala bi biti 1,73 m.

Linija bacanja (Startna linija): Udaljenost između linije bacanja i Bull's Eye (ne zida!) trebala bi biti 2,37 m horizontalno ili 2,93 m dijagonalno.

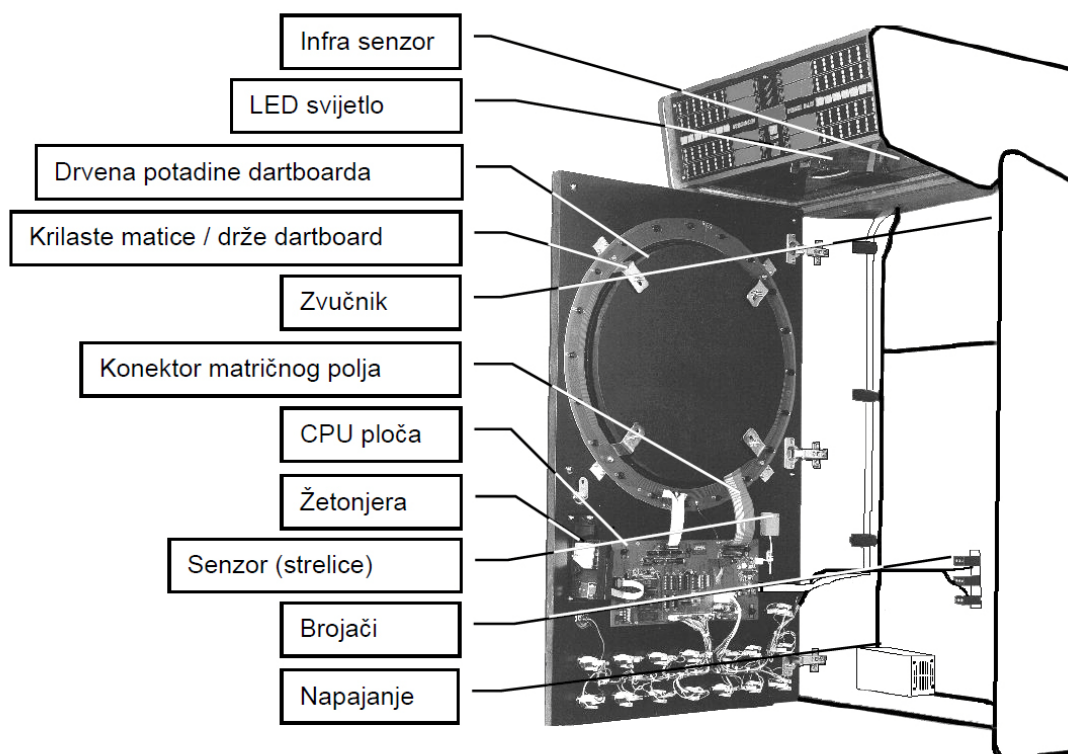
Udaljenosti su dodatno označene u priloženoj mjernoj traci tako da se olakša pravilno postavljanje.



2. Dijelovi uređaja i rad

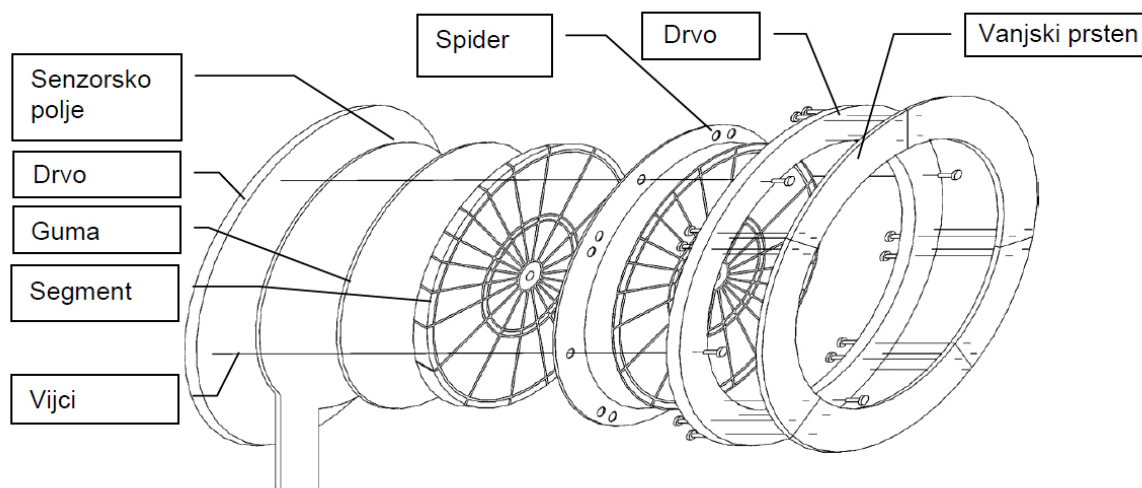
2.1 Detaljan prikaz uređaja

Donja slika prikazuje unutrašnjost uređaja. Održavanje uređaja i čišćenje ili zamjena pikado ploče vrlo su jednostavni i to možete učiniti sami.



2.2 Rastavljanje i održavanje pikado ploče

Nakon nekoliko tisuća igara slomljeni vrhovi strelice mogu popuniti ili začepiti segmente pikado ploče i tako onemogućiti normalnu igru. Polomljeni vrhovi mogu se ukloniti pomoću kliješta, pri čemu se oni koji se ne mogu izvući kliještima mogu ugurati u unutrašnjost segmenta. Zatim se pikado ploča mora rastaviti kako bi se uklonili preostali vrhovi.



UPOZORENJE: Nepažljivo i neoprezno rukovanje pikado pločom i njenim dijelovima može prouzrokovati oštećenja na ploči ili njenim dijelovima. Za sigurno rastavljanje pikado ploče slijedite točan redoslijed koraka u nastavku.

Isključite uređaj, otvorite gornja vrata i odvojite konektor polja senzora na elektroničkoj ploči (vidi detaljni prikaz 2.1.).

Otpustite 4 krilne matice (vidi detaljni prikaz 2.1.) i izvucite ploču prema naprijed i odvojite je iz ležišta.

Otpustite 4 krilne matice sa stražnje strane ploče i uklonite drvenu podlogu.

Pažljivo odvijte dva vijka sa senzorskog polja i uklonite senzorsko polje i zaštitnu gumu.

Uklonite slomljene vrhove i sastavite pikado ploču ponavljajući korake unatrag.

Nakon svakog rastavljanja i sastavljanja važno je provjeriti ispravnost senzorskog polja (Testiranje mete, vidi poglavlje 5.1.1.).

2.3 Pokretanje uređaja

Kada se uređaj uključi, čuje se početna melodija. Prije nego što uređaj uđe u demo način rada, uređaj provjerava tipke. Ako je pronađena zaglavljena tipka, na zaslonu će se pojaviti "KEY BLK" i oglasiti će se ton upozorenja.

Uređaj ima RAM memoriju u koju se sprema posljednja igra. U slučaju nestanka struje, na primjer, zadnja igra se može nastaviti nakon ponovnog pokretanja uređaja. Svi postojeći krediti također se spremaju.

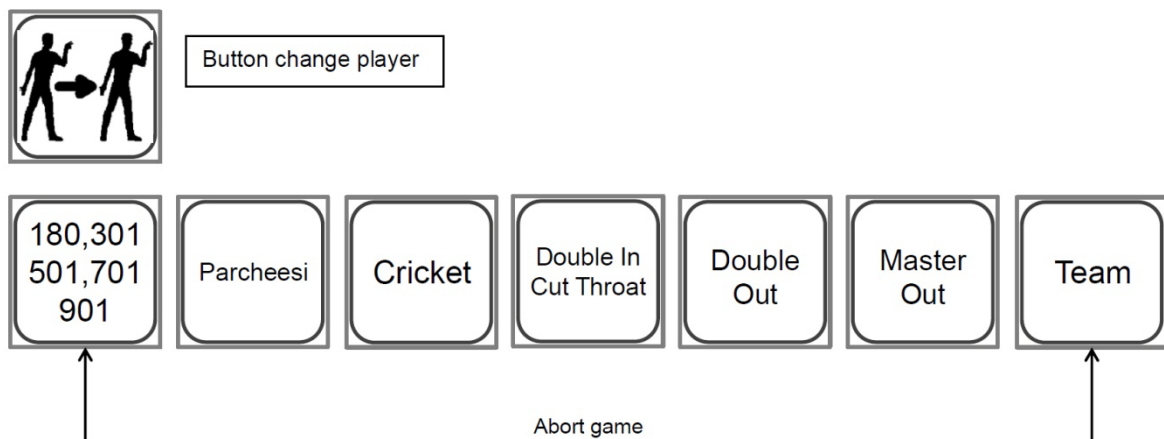
Gadate li metu, a nemate valjanih kredita, oglasiti će se alarm - osim ako uređaj nije u turnirskom načinu rada.

2.4 Brisanje kredita

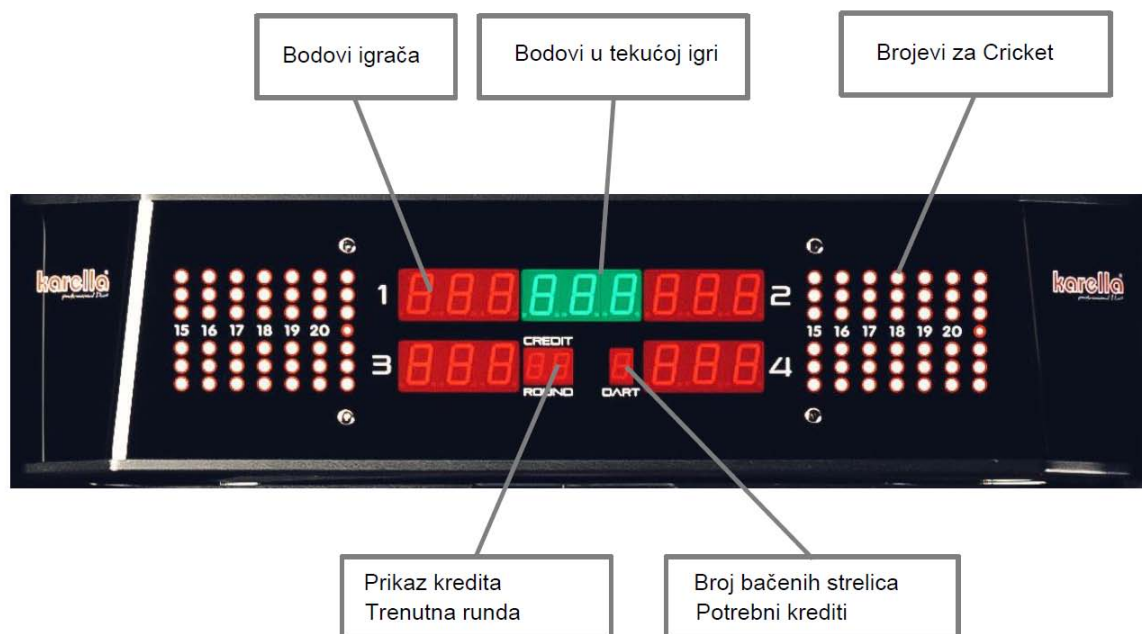
Za brisanje kredita otvorite uređaj ključem, postavite DIP mikro-prekidač 5 (detaljno objašnjenje DIP mikro-prekidača u 3. poglavlju) na ON i pritisnite tipku za izmjenu igrača nekoliko sekundi. Zatim postavite mikro-prekidač natrag u OFF.

2.5 Tipke

Za one tipke koji imaju više funkcija pritiskom se mijenja igra (na primjer, morate pritisnuti tipku 3 puta za igru 501). Pored toga, na ekranu se pojavljuje i naziv igre. Nakon odabira igre, tipke koje omogućavaju daljnje opcije bljeskaju. One se mogu odabrati dok se igra ne pokrene, čak i ako bljeskanje prestane. Odabrana opcija igre pojavit će se na zaslonu.



2.6 Zaslon

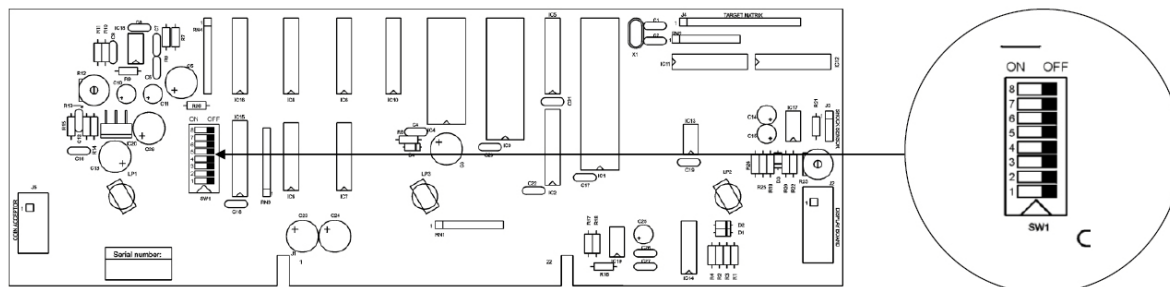


2.7 Akceptor kovanica

Karella E-Master standardno je opremljen akceptorom kovanica marke COMESTERO. COMESTERO je elektronički akceptor kovanica i koji se može programirati izravno na uređaju bez ikakve dodatne oprema. Ima 12 kanala i može se programirati na 12 vrsta kovanica.

3. Postavke

Promjena postavki uređaja moguća je korištenjem DIP mikro-prekidača.



Na matičnoj ploči uređaja nalazi se polje sa ukupno 8 mikro-prekidača. Mijenjanjem položaja pojedinih mikro-prekidača mogu se na uređaju mijenjati sljedeće postavke:

- Test izbornik
- Besplatna igra – trening
- Zvuk
- Glavno knjigovodstvo
- Pomoćno knjigovodstvo
- Turnirski način rada
- Tvorničke postavke / Reset
- Izbornik postavki

3.1 Test izbornik

Funkcije uređaja mogu se provjeriti u testnom izborniku. Ako se pokrene testni izbornik (mikro-prekidač br. 1 se postavi u položaj ON) na zaslonu se pojavljuje "tst tgt" i tipke 301, Cricket i Team počinju treptati. Upotrijebite tipke 301 i Cricket za promjenu podizbornika. Tipka Team koristi se za otvaranje i zatvaranje željenog podizbornika. Sljedeći su podizbornici dostupni i detaljnije su objašnjeni u nastavku:

- Test pikado ploče
- Test LED
- Test tipke
- Test infra
- Test tup
- Test kredita

3.1.1 Test pikado ploče

Ako se pokrene testni izbornik, na zaslonu se pojavljuje "tst tgt". Da biste testirali pikado ploču, pritisnite tipku Team. Uz pomoć "tst tgt" funkcionalnost spojeva svih segmenata pikado ploče može se testirati središnjim senzorom uređaja. Za provođenje testa pritisnite pojedine segmente. Polje na zaslonu "ROUND" prikazuje broj pritisnutih segmenata. Zaslonsko polje "DART" pokazuje brojevima 1, 2 i 3 je li pogodak u jednom, dvostrukom ili trostrukom polju. Nakon dovršetka testa, možete izaći iz podizbornika pritiskom na tipku Team.

3.1.2 Test LED

Pritiskom na tipku 301 ili Cricket omogućuje vam dalje kretanje kroz testni izbornik. Ako se na zaslonu pojavi "tst LED", pritisnite tipku Team da uđete u podizbornik. U ovom podizborniku možete testirati funkcionalnost svih LED dioda i svjetiljki uređaja. Mogu se realizirati sljedeća ispitivanja:

Ispitajte segmente na zaslonu.

Ispitivanje vertikalnih i vodoravnih diodnih linija na zaslonu.

Ispitivanje svjetla tipki.

Ispitivanje Cricket svjetla na zaslonu

Ispitajte da li su uključeni svi svjetlosni signali.

Nakon testiranja svjetlosnih signala, morate pritisnuti tipku Team da biste izašli iz podizbornika.

3.1.3 Test tipki

Pritiskom na tipku 301 ili Cricket omogućuje vam se pomicanje naprijed ili natrag u testnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "tst but", pritisnite tipku Team da biste ušli u podizbornik. Sve tipke počinju treptati. Sada možete provjeriti funkciju tipki pritiskom na pojedine tipke. Ako pritisnete tipku, na zaslonu se pojavljuje naziv tipke i tipka svijetli. Pritiskom na tipku Player Change napuštate podizbornik.

3.1.4 Test infra

Pritiskom na tipku 301 ili Cricket omogućuje vam se pomicanje naprijed ili natrag u testnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "tst inf", pritisnite tipku Team za otvaranje odgovarajućeg podizbornika. Ako se podizbornik aktivira, oglasit će se kratki signal i upalit će lampice FAULT. Ako senzor ne radi ispravno zbog vanjskih utjecaja (osvijetljena područja, prepreke u okolini koje uzrokuju pogrešno otkrivanje itd.) ili nepravilnog rukovanja, mora se podesiti. Ako signal zvuči kontinuirano, senzor je previše osjetljiv i ako senzor ne dodiruje crni krug oko pikado ploče, preslab je. Senzor treba prilagoditi tako da signal zvuči u području crnog kruga ispod pikado ploče. Senzor se može ojačati okretanjem vijka za podešavanje (ispod infracrvenog senzora - vidi 2.1) u smjeru kazaljke na satu. Okretanje u smjeru suprotnom od kazaljke na satu smanjuje snagu senzora. Za izlaz iz podizbornika upotrijebite tipku Team.

3.1.5 Test tup

Pritiskom na tipku 301 ili Cricket omogućuje vam se pomicanje naprijed ili natrag u testnom izborniku. Ako se pojavi "tst tup" na zaslonu pritisnite tipku Team za ulazak u odgovarajući podizbornik. Ako je aktiviran senzor promašaja, u crnom krugu oko pikado ploče pojavljuje se kratki signal, a na zaslonu se pojavljuje F (greška). Ako je tup senzor previše osjetljiv ili nije dovoljno osjetljiv, može se podesiti na matičnoj (CPU) ploči. Trimer (R23) za podešavanje osjetljivosti nalazi se u gornjem desnom uglu matične ploče. Okretanje u smjeru kazaljke na satu povećava osjetljivost senzora, okretanjem u suprotnom smjeru smanjuje se osjetljivost. Za izlaz iz podizbornika upotrijebite tipku Team.

3.1.6 Test kredit

Pritiskom na tipku 301 ili Cricket omogućuje vam se pomicanje naprijed ili natrag u testnom izborniku. Ako se pojavi "tst cre" na zaslonu pritisnite tipku Team za ulazak u odgovarajući podizbornik. Ako je ključ, akceptor kovanice ili čitač aktiviran, čuje se kratak signal i upale se lampice FAULT. Ako testirate ključ ili validator kovanice, krediti se ne računaju i ne upisuju se ni u knjigovodstvo, niti u registar. Za izlaz iz podizbornika upotrijebite tipku Team. Testni izbornik napuštate postavljanjem mikro-prekidača br.1 na položaj OFF.

3.2 Besplatna igra – trening

Postavljanje mikro-prekidača br. 2 u položaj ON, aktivira način besplatne igre ili treninga. U ovoj se varijanti sve igre mogu igrati bez kredita. Besplatna igra ili trening se deaktivira postavljanjem mikro-prekidača br. 2 na položaj OFF.

3.3 Zvuk

Ako je mikro-prekidač br. 3 postavljen na ON, glazbeni efekti bit će isključeni u demo načinu rada.

3.4 Glavno knjigovodstvo (Main bookkeeping)

Ako je mikro-prekidač br. 4 postavljen na ON, na zaslonu se prikazuje ukupni broj ostvarenih kredita. Ovo elektroničko knjigovodstvo siguran je, dvostruko naplatni sustav za kontinuiranu kontrolu prihoda. Ne može se izbrisati, a podaci se trajno pohranjuju. Na prvom i drugom zaslonu igrača, šesteroznamenkastom elektroničkom brojaču, prikazani su krediti ostvareni korištenjem ključa, dok su na trećem i četvrtom zaslonu igrača, šesteroznamenkastom brojaču, prikazani krediti ostvareni korištenjem akceptora kovanica. Iz glavnog knjigovodstva izlazite postavljanjem mikro-prekidača br. 4 natrag u položaj OFF.

3.5 Pomoćno knjigovodstvo (Secondary bookkeeping)

Ako je mikro-prekidač br. 5 postavljen na ON, na zaslonu se prikazuje ukupni broj ostvarenih kredita. Ovo je pomoćno knjigovodstvo koje se može obrisati pritiskom na tipku Team 5 sekundi. Pomoćno knjigovodstvo (konobara) također se može očitati bez otvaranja uređaja i bez da je mikro-prekidač broj 5 u položaju ON. Da biste to učinili, ako uključite uređaj, pritisnite tipku Double In i uređaj će se isključiti, a kreditni status će se pojaviti na zaslonima. Ako pustite tipku Double In, uređaj će se odmah vratiti u demo ili operativni način rada ako postoji kredit. Ako se koristi na ovaj način pomoćno knjigovodstvo se ne može izbrisati. Brisanje je moguće samo ako je mikro-prekidač br. 5 postavljen na položaj ON. Ova vrsta knjigovodstva trebala bi osoblju dati jednostavniji uvid te se zato naziva računovodstvom konobara. Na prvom i drugom zaslonu igrača, šesteroznamenkastom elektroničkom brojaču, prikazani su krediti ostvareni korištenjem ključa, dok su na trećem i četvrtom zaslonu igrača, šesteroznamenkastom brojaču, prikazani krediti ostvareni korištenjem akceptora kovanica. Iz pomoćnog knjigovodstva izlazite postavljanjem mikro-prekidača br. 5 natrag u položaj OFF.

3.6 Turnirski način rada

Pomoću mikro-prekidača br. 6 postavljate uređaj u turnirski način rada. Ovdje postoji mogućnost da igrate neograničeni broj krugova, što automatski isključuje prikaz brojeva radi mogućnosti spuštanja broja na nulu. Svi zvučni efekti isključuju se kod brojeva vrijednosti do 50.

3.7 Tvorničke postavke / Reset

Za resetiranje uređaja na tvorničke postavke, mikro-prekidač br. 7 mora biti postavljen na ON. Zatim pritisnite tipku Team sve dok ne čujete četiri zvučna signala. Tada se ključ može otpustiti. Nakon što se signal oglasi, parametri se vraćaju na zadane vrijednosti.

	Description	Settings
a)	CREDITS PER PLAY	s. Table
b)	ROUND ADJUST -Cricket -180, 301, 501, 701, 901	20 10,10,20,30,30
c)	TIME LIMIT	00
d)	COUNTER PULSES	00
e)	CREDITS WITH KEY	01
f)	TIME CREDITS	0
g)	BONUS PERCENT	0
h)	BONUS CREDIT	20
i)	LOTTERY	10
j)	OPTIONS STORE	ON
k)	DEMO SOUND	ON
l)	RETURN DART	ON
m)	BULL VALUE	2
n)	PLAY OFF	ON
o)	BACK LIGHT	2
p)	INFRA SENSOR	02
q)	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

Ako se uređaj vraća na tvorničke postavke, glavno knjigovodstvo se ne briše, ali se trenutni status kredita briše na zaslonu. Ako ste uređaj postavili na tvorničke postavke, za povratak u normalan radni režim morate vratiti mikro-prekidač br.7 u položaj OFF.

3.8 Izbornik postavki

Unutar ovog izbornika možete promijeniti različite postavke na uređaju. Za ovo molimo stavite mikro-prekidač br. 8 na položaj ON. Gornja tablica prikazuje tvornički definirane parametre postavljene inicijalizacijom.

U ovom se izborniku možete kretati tipkom Player Change, 301, Double In i Team kao u testnom izborniku. Tipka Team koristi se za otvaranje i zatvaranje željenog podizbornika i za potvrdu odabira nove vrijednosti. Tipka 301 koristi se za pomicanje prema naprijed i povećanje vrijednosti, dok se tipka Double In koristi za pomicanje unatrag i za smanjenje vrijednosti u izborniku i podizborniku. U opciji lutrije, tipka Player Change koristi se za pomicanje u podizborniku, jer se vrijednosti mijenjaju pomoću tipki 301 i Double In.

3.8.1 Credits per game

Ako je mikro-prekidač br.8 postavljen na ON, na gornjem zaslonu se prikazuje "Postavi Pri". Pritisnite tipku Team za otvaranje podizbornika. U podizborniku se možete kretati (ili mijenjati igre) tipkom Players, dok pomoću tipki 301 i Double In možete mijenjati cijene igara. Nakon postavljanja vrijednosti, novi odabir potvrdite tipkom Team i zatvorite podizbornik. Tablica prikazuje varijante igara i tražene kredite koji su postavljeni kao tvornički.

GAME / OPTION	CREDITS
180	1/2
301	1
501	2
701	3
901	3
CRICKET	2
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

3.8.2 Broj rundi

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET RND", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. U podizborniku se možete kretati (ili mijenjati igre) tipkom Players, dok tipke 301 i Double In mijenjaju broj rundi igara. Nakon postavljanja vrijednosti, potvrdite novi odabir tipkom Team i zatvorite podizbornik.

3.8.3 Time limit

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Tim", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Unutar ovog izbora, možete promijeniti i postaviti maksimalno vrijeme za koje igrač mora baciti strelicu na strelicu. Pomoću 301 i Double In mijenjate vrijeme od 00 do 60 sekundi (10 koraka). Ako odaberete 0, sve strelice imaju neograničen vremenski okvir. Nakon što odredite vremensko ograničenje, morate pritisnuti tipku Team za potvrdu i spremanje vrijednosti.

3.8.4 Counter pulses

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Cnt", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Ovdje možete promijeniti broj okretaja mehaničkog indeksa u odnosu na broj kredita od 0 do 10. Broj prikazuje koliko se impulsa od 10 impulsa ne broji na mehaničkom brojaču. Na primjer, broj 3 označava da se od 10 kredita 7 broji, dok broj 10 znači da se ne računa niti jedan kredit na mehaničkom brojaču. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.5 Credits with key

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Čim se na zaslonu pojavi "SET Cre", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Ovdje možete okretanjem ključa promijeniti i definirati broj kredita za svaki impuls ostvaren okretanjem ključa. S 301 i Double In mijenjate broj kredita prema impulsu iz 1 u 50. Vrijednost kredita prikazana je na zaslonu. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.6 Time Credits

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET tCr", pritisnite tipku Team i otvorit će se podizbornik. Ova opcija određuje koliko minuta vrijedi kredit. U ovom se slučaju izračunava vrijeme igre, a ne broj igara. Za vrijednost 0 igre se računaju prema cjeniku. Upotrijebite tipku 301 i Double In da biste odabrali vrijeme igranja po kreditu. Moguće vrijednosti se kreću od 0 do 30, u koracima od jedan. Potvrdite i spremite tipkom Team.

3.8.7 Bonus percent

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET bPt", pritisnite tipku Team i otvorit će se podizbornik. Ova opcija omogućuje vam postavljanje bonus kredita u postocima. Tako dodjeljuje npr. bonus od 20%, dva dodatna kredita na 10 plaćenih igara, 3 na 15 plaćenih, itd. Moguće vrijednosti se kreću od 0 do 30, u pet koraka. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.8 Bonus Credit

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET bCr", pritisnite tipku Team i otvorit će se podizbornik. Ova opcija određuje kada je moguće ostvariti bonus kredite, tj. u slučaju koje vrijednosti će se bonusi dodjeljivati. Ako je npr. odabran broj 10 (bez obzira na postotak bonusa), neće se dodijeliti bonus do 10 kredita. Bonus krediti izdavat će se nakon 10 ili više kredita, ovisno o vrijednostima postavljenim u opciji Bonus Credit. Moguće vrijednosti se kreću od 2 do 50. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.9 Lottery

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Lot", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Unutar ovog izbora, možete aktivirati opciju Lottery, odnosno lutriju. Ako se opcija aktivira nakon svake igre na zaslonu će se prikazati broj. Ako je broj na zaslonu jednak broju igrača (jedan ili više), igrači će osvojiti bonus. Igrač će ostvariti kredit u visini vrijednosti igre. Ako je igrao npr. 301, dobija 1 kredit, ali ako je odigrao 701, osvojio je 3 kredita. Osvojeni krediti se ne računaju u knjigovodstvu. Pomoću tipki 301 i Double In možete odabrati između 0 i 30. Odaberete li 0 lutrija je deaktivirana, a odabirom drugih brojeva povećavate postotak šansi za ostvarenjem dobitka. Nakon programiranja pritisnite tipku Team da biste potvrdili i spremili vrijednost.

3.8.10 Options score

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET OPT", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Unutar ovog odabira možete uključiti ili isključiti automatsko spremanje opcije koju ste odabrali za neku igru prigodom prekida igre. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.11 Demo sound

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Dem", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Unutar ovog izbora, imate mogućnost uključivanja ili isključivanja demo melodije ako je uređaj u demo načinu rada. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.12 Return dart

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Ret", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Program vam omogućuje da ponovite bacanje tijekom igre istovremenim pritiskom tipki 301 i Double In. Ova je opcija omogućena kod slučajnog aktiviranja tup senzora (ili senzora za izbacivanje). Opcija je isključena sa OFF i aktivirana s ON. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.12 Wert Bull

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Bul", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. U podizborniku vam je omogućeno postavljanje vrijednosti Bull's Eye. Upotrijebite tipke 301 i Double In za postavljanje vrijednosti od 01 do 04:

- 01 - oba polja vrijede 25
- 02 - vanjsko polje 25, dvostruko 50
- 03 - oba polja 50
- 04 - vanjsko polje 50, dvostruko 100

Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.13 Play off

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET PLA", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Play off opcija omogućuje doigravanje u igri. Ako igrači imaju isti broj bodova na kraju partije, imaju dodatno bacanje za odluku o pobjedniku. Pobjeđuje igrač koji u dodatnom bacanju postigne veći rezultat. Sa ON aktivirate ovu opciju, a sa OFF isključite. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.14 Back light

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET bac", pritisnite gumb Tim i otvorit će se podizbornik. Ovaj odabir omogućuje vam podešavanje svjetline pozadinskog osvjetljenja pikado ploče. Upotrijebite tipke 301 i Double In za povećanje ili smanjenje svjetline od 02 do 10. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.15 Infracrveni senzor (Infrared sensor)

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET inf", pritisnite tipku Team i podizbornik će se otvoriti. Moguće je aktivirati ili deaktivirati infracrveni senzor za automatsko prebacivanje igrača. Opcije su od 00 do 05 uz povećanje od 1. Opcija 0 deaktivira IC senzor i u ovom slučaju igrač se ručno mijenja tijekom igre pritiskom na tipku Players change. Opcije 01 do 05 aktiviraju IC senzor s različitom vremenskom konstantom za automatsku promjenu igrača. Najbrža opcija je 01, a najsporija 05. Za potvrdu i spremanje vrijednosti, pritisnite tipku Team.

3.8.16 Akceptor kovanica

Pritisnite tipku 301 za pomicanje prema naprijed u glavnom izborniku. Ako se na zaslonu pojavi "SET Acc", pritisnite tipku Team i otvorit će se podizbornik. Unutar ovog izbornika možemo promijeniti i postaviti način prihvatanja kovanica u uređaju. Uređaj je dizajniran tako da je moguća kombinacija za ostvarivanje kredita (ključ ili akceptor kovanica). Brzina prihvatanja novca mijenja se tipkama 301 i Double In. Na ekranu je prikazana metoda prihvatanja kovanica, s odabranim opcijama 1, 2 i 3. Nakon dovršetka programiranja, pritisnite tipku Team za potvrdu i spremanje vrijednosti.

3.8.17 Zvuk (Sound)

Ako želite promijeniti glasnoću uređaja, možete je podesiti na matičnoj ploči. Trimer za kontrolu glasnoće (R12) nalazi se u gornjem lijevom kutu ploče. Okretanje u smjeru kazaljke na satu povećava glasnoću, dok se okretanjem u suprotnom smjeru smanjuje glasnoća.

