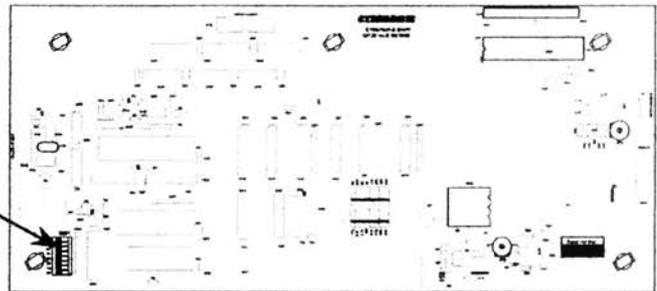
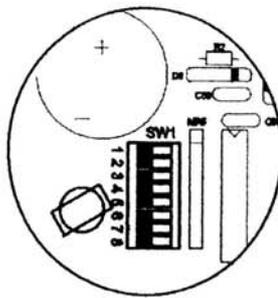
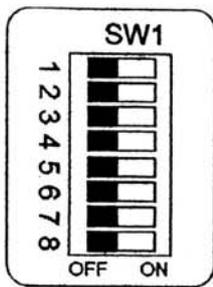


## 4. MIKROSCHALTER (DIP SWITCH)



- |                     |                           |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Test menu        | 5. Hilfsbuchhaltung       |
| 2. Statistik        | 6. Turnier modus          |
| 3. Attract          | 7. EEPROM Initialisierung |
| 4. Hauptbuchhaltung | 8. Setup menu             |

Die Initialisierung von Gerät ist möglich, wenn sich der Mikroschalter Nr.7 in der Position ON befindet. Die Initialisierung dient der Einstellung der fabrikmäßig definierten Parameter, die unter Punkt 8 beschrieben sind, falls diese durch unsachgemäße Handhabung verändert wurden. Um den Apparat zu initialisieren, muß die Taste **Boulette** gedrückt werden und so lange niedergedrückt gehalten werden, bis vier Signale ertönen. Dann kann die Taste losgelassen werden. Nach dem Tonsignal sind die Parameter wieder auf die Standardwerte eingestellt. Bei der Initialisierung wird die Hauptbuchhaltung nicht gelöscht, jedoch wird bei der Initialisierung von RAM der derzeitige Kreditstand auf dem Display gelöscht.

### 4.1 TEST MENU

Im Testmenu können wir die Funktionen des Apparates sowie der peripheren Einheiten und der einzelnen Segmente überprüfen. Beim Aufruf des Testmenüs (Mikroschalter Nr.1 auf ON) erscheint auf dem Display "test target" und die Tasten **Hi Score**, **Scram** und **Double Out** beginnen zu blinken. Mit diesen Tasten bewegen wir uns durch die verschiedenen Menüs. Die Taste **Double Out** dient zum Öffnen und Schließen des gewünschten Untermenüs. Die Taste **Hi Score** dient zur Vorwärtsbewegung und die Taste zur Rückwärtsbewegung im Menü oder Untermenü. Nur in der Option "test light" dient die Taste **Players** zum Bewegen im Untermenü, da mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** das Untermenü bedient wird.

Im Testmenu gibt es 6 Untermenüs:

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. test target | 2. test light  |
| 3. test button | 4. test infra  |
| 5. test tup    | 6. test credit |

#### 4.1.1. Test target

Beim Aufruf des Testmenüs erscheint auf dem Display "test target". Um die Zielscheibe zu testen, müssen wir die Taste **Double Out** drücken. Innerhalb dieser Unterauswahl kann die Richtigkeit der Verbindungen aller Segmente der Zielscheibe mit dem zentralen Sensor des Apparates getestet werden. Die Zielscheibe prüfen wir durch einen Druck auf die einzelnen Segmente der Zielscheibe. Das Runden-Display "ROUND" bezeichnet mit den Ziffern 1, 2 und 3, ob der Treffer in einem Segment einfach, zweifach oder dreifach ist, während das Kredit-Display "CREDIT" die genaue Zahl der Segmente anzeigt. Nach Beendigung der Prüfung verlassen wir durch einen Druck auf die Taste **Double Out** das Untermenü.

#### 4.1.2. Test light

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "test light" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**, um dieses Untermenü aufzurufen. Innerhalb dieses Untermenüs können wir die Richtigkeit der Helligkeit aller led-Dioden und der Lämpchen des Apparates testen. Im Untermenü bewegen wir uns mit der Taste **Players**, während wir mit **Hi Score** und **Scram** den Test vorwärts oder rückwärts fortsetzen. Es lassen sich folgende Tests durchführen:

- Testen der Lämpchen rund um die Zielscheibe, eines nach dem anderen
- Testen der vertikalen und horizontalen Linien auf dem Display
- Testen der Segmente auf dem Display
- Testen der einzelnen Linien auf den Segmenten
- Aufleuchten aller Lichtsignale
- Testen der Tastenlämpchen

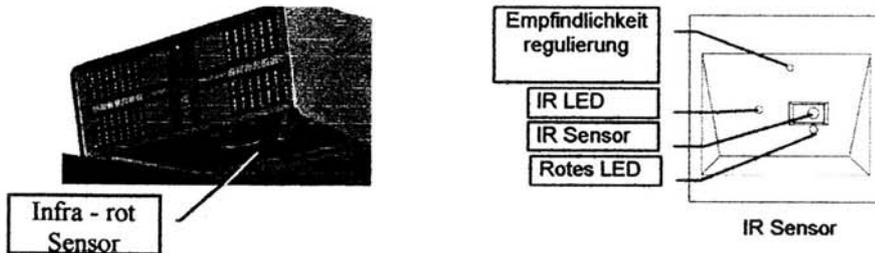
Nach Beendigung des Testens der Lichtsignale müssen wir die Taste **Double Out** drücken, um das Untermenü zu verlassen.

### 4.1.3. Test button

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "test button" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Wenn wir das Untermenu "test button" wählen, beginnen nach einem Druck auf die Taste **Double Out** alle Tasten zu blinken. Die Tasten verlieren ihre Funktion während der Bewegung durch das Untermenu, außer der Taste **Players**, die dazu dient, das Untermenu zu verlassen. Bei einem Druck auf irgendeine Taste (außer der Taste **Players**) erscheint auf dem Display die Bezeichnung der Taste, wobei die Taste selbst leuchten muß. Mit der Taste **Players** verlassen wir das Untermenu.

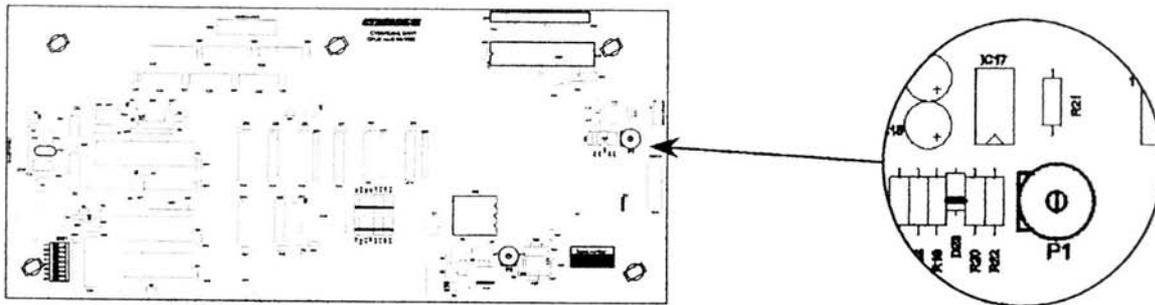
### 4.1.4. Test infra

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "test infra" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Bei der Aktivierung des Infrarot-Sensors ertönt ein kurzes Signal und die Lämpchen **FAULT** leuchten auf. Wenn der Sensor wegen äußerer Einflüsse (Leuchtflächen, Hindernisse in der Umgebung, die eine falsche Detektion verursachen u.ä.) oder durch unsachgemäße Handhabung nicht richtig funktioniert, muß er eingestellt werden. Falls das Signal ununterbrochen



ertönt, ist der Sensor zu stark, und falls sich der Sensor auf dem Niveau des schwarzen Kreises rund um die Zielscheibe nicht aktiviert, ist er zu schwach, so daß der Trimmer auf dem Sensor selbst so eingestellt werden muß, daß das Signal auf dem Niveau des schwarzen Kreises unterhalb der Zielscheibe ertönt. Der Sensor kann verstärkt werden, indem man den Trimmer im Uhrzeigersinn dreht, während beim Drehen in der Gegenrichtung die Sensorstärke verringert wird. Mit der Taste **Double Out** verlassen wir das Untermenu.

### 4.1.5. Test tup



Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "test tup" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Bei der Aktivierung des Fehlwurfsensors (des Sensors der verfehlten Pfeile) ertönt anlässlich eines Treffers im schwarzen Kreis rund um die Zielscheibe ein kurzes Signal und die Lämpchen **FAULT** leuchten auf. Wenn der tup-Sensor zu empfindlich oder nicht ausreichend empfindlich ist, kann er auf der CPU-Platte eingestellt werden. Der Trimmer für die Regulierung der Empfindlichkeit (P1) befindet sich in der oberen rechten Ecke der CPU-Platte. Das Drehen im Uhrzeigersinn verstärkt die Empfindlichkeit des Sensors, die beim Drehen in der Gegenrichtung verringert wird. Falls sich der tup-Sensor nicht einstellen läßt und ständig ein Signal ertönt, muß das Netzkabel überprüft werden, das geerdet sein muß. Mit der Taste **Double Out** verlassen wir das Untermenu.

### 4.1.6. Test credit

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "test credit" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Bei der Aktivierung des Schlüssels, des Münzprüfer oder des Ablesegerätes für das Papiergeld ertönt ein kurzes Signal und die Lämpchen **FAULT** leuchten auf. Beim Testen des Schlüssels oder des Münzprüfer werden die Kredite nicht eingeschaltet und diese werden auch weder in die Buchhaltung noch in das Zählwerk eingetragen. Mit der Taste **Double Out** verlassen wir das Untermenu.

## 4.2. STATISTIK

Mit dem Schalter Nr.2 rufen wir dieses Menu auf. Es ermöglicht die Kontrolle der gespielten Spiele, jedes einzelnen Spiels und seiner Optionen. Mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** bewegen wir uns vorwärts bzw. rückwärts. Das STATISTIK verlassen wir, indem wir den Mikroschalter Nr.2 auf die Position OFF setzen.

### 4.3. ATTRACT

Wenn sich der Mikroschalter Nr.3 in der Position ON befindet, ist die Lampe , die die Zielscheibe beleuchtet, ausgeschaltet und beginnt erst zu leuchten, wenn das Spiel beginnt. Befindet sich der Mikroschalter Nr.3 in der Position OFF, leuchtet die Lampe immer.

### 4.4. HAUPTBUCHHALTUNG

Wenn sich der Mikroschalter Nr.4 in der Position ON befindet, wird auf dem Display die Zahl des Kredits erscheinen. Diese elektronische Buchhaltung ist ein sicheres batterieloses, doppeltes Abrechnungssystem für die ständige Einnahmenkontrolle. Sie kann nicht gelöscht werden und die Angaben bleiben ständig gespeichert. Auf dem ersten und zweiten Display der Spieler, einem sechsstelligen elektronischen Zählwerk, sind die dargestellten Kredite über den Eingang Nr.1 (Schlüssel) eingeschaltet, während auf dem fünften und sechsten Display der Spieler, einem sechsstelligen Zählwerk, alle dargestellten Kredite über den Eingang Nr.2 (Münzprüfer) eingeschaltet sind. Die Hauptbuchhaltung verlassen wir, indem wir den Mikroschalter Nr.4 auf die Position OFF setzen.

### 4.5. HILFSBUCHHALTUNG

Wenn der Mikroschalter Nr.5 auf der Position ON steht, erscheint auf dem Display die Zahl des Kredits. Es ist dies eine Hilfsbuchhaltung, die gelöscht werden kann, indem man die Taste **Roulette** 5 Sekunden gedrückt hält. Diese Buchhaltung kann auch ohne Öffnen des Apparates und ohne daß sich der Mikroschalter Nr.5 in der Position ON befindet, abgelesen werden. Um die Hilfs(Kellner)buchhaltung ablesen zu können, muß nur der Apparat ausgeschaltet, die Taste EQUAL gedrückt und der Apparat neuerlich eingeschaltet werden, worauf auf den Displays der Kreditstand erscheint. Läßt man die Taste EQUAL los, kehrt der Apparat sofort in demo mode oder zum Betriebsmodus zurück, falls ein Kredit vorhanden ist. Wenn der Stand von außen abgelesen wird, läßt sich die Buchhaltung nicht löschen. Ein Löschen ist nur dann möglich, wenn der Mikroschalter Nr.5 auf die Position ON gesetzt wird. Diese Art der Buchhaltung soll dem Personal einen einfacheren Einblick gewähren und wird deshalb auch Kellnerbuchhaltung genannt. Auf dem ersten Display der Spieler, einem sechsstelligen elektronischen Zählwerk, sind die dargestellten Kredite über den Eingang Nr.1 (Schlüssel) eingeschaltet, während auf dem zweiten Display der Spieler, einem sechsstelligen Zählwerk, alle dargestellten Kredite über den Eingang Nr.2 (Banknotenleser) eingeschaltet sind. Auf dem dritten Display, einem sechsstelligen Zählwerk, alle dargestellten Kredite über den Eingang Nr.2 (Münzprüfer) eingeschaltet sind. Am vierten Display gibt es total Summe von alle drei Zählern.

Die Hilfsbuchhaltung verlassen wir, indem wir den Mikroschalter Nr.5 auf die Position OFF setzen.

### 4.6. TURNIERMODUS

Mit dem Mikroschalter Nr.6 setzen wir den Apparat in die Turniermodus. Hier besteht die Möglichkeit des Spielens von Spielen mit einer unendlichen Anzahl von Runden, sowie des Ausschaltens der automatischen Anzeige der Zahl mit der Möglichkeit der Herabsetzung auf Null. Die Klangeffekte für die erzielten Punkte bis zum Wert 50 sind ausgeschaltet.

### 4.7. EEPROM INITIALISIERUNG

Die Initialisierung von Gerät ist möglich, wenn sich der Mikroschalter Nr.7 in der Position ON befindet. Die Initialisierung dient der Einstellung der fabrikmäßig definierten Parameter, die unter Punkt 8 beschrieben sind, falls diese durch unsachgemäße Handhabung verändert wurden. Um den Apparat zu initialisieren, muß die Taste **Roulette** gedrückt werden und so lange niedergedrückt gehalten werden, bis vier Signale ertönen. Dann kann die Taste losgelassen werden. Nach dem Tonsignal sind die Parameter wieder auf die Standardwerte eingestellt. Bei der Initialisierung wird die Hauptbuchhaltung nicht gelöscht, jedoch wird bei der Initialisierung von RAM der derzeitige Kreditstand auf dem Display gelöscht.

### 4.8. SETUP MENU

Innerhalb dieses Menus lassen sich verschiedene Werte in Zusammenhang mit dem Preis des Kredits, der Länge der Spiele, einem Gewinnspiel u.ä. einstellen. Mit dem Mikroschalter Nr.8 in Position ON aktivieren wir dieses Menu. In Tabelle 1 sind die fabrikmäßig definierten Parameter dargestellt, die durch Initialisierung eingestellt sind.

Tabelle 1

1.	PRICE ADJUST	s.tabelle 2
2.	HAPPY PRICE	s.tabelle 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	Sat
6.	SETUP HAPPY HOUR	start 0 0 end 0 0
7.	TIME LIMIT	00
8.	COUNTER PULSES	00
9.	SWITCH CREDITS	01
10.	PUBLICITY	Cyberdine TURNIER darts
11.	LOTTERY	10
12.	OPTIONS REMEMBER	ON

13.	DEMO SOUND	ON
14.*	QUATTRO MODE ON	ON
15.	RETURN DART	ON
16.	BULL VALLUE	2
17.	PLAY OFF	ON
18.	MAIN LAMP	16
19.	BACK LIGHT	2
20.	INFRA ADJUST	02
21.	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

\* - nur am QUATTRO modell

In diesem Menu bewegen wir uns wie im Testmenu mit den Tasten **Players**, **Hi Score**, **Scram** und **Double Out**. Die Taste **Double Out** dient zum Öffnen und Schließen des gewünschten Untermenus und zur Bestätigung der Wahl des neuen Wertes. Die Taste **Hi Score** dient zur Vorwärtsbewegung und zur Erhöhung des Wertes, während die Taste **Scram** zur Rückwärtsbewegung und zur Verringerung des Wertes im Menu und Untermenu dient. In den Optionen **price adjust**, **happy price**, **round adjust**, **happy round**, **setup clock**, **setup happy hour** und **lottery**, dient die Taste **Players** zum Bewegen im Untermenu, da mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Werte geändert werden.

### 4.8.1. Price Adjust

Beim Aktivieren des Mikroschalters Nr.8 auf Position ON erscheint auf dem oberen Display "**price adjust**". Durch Drücken der Taste **Double Out** öffnen wir das Untermenu. Im Untermenu bewegen wir uns (bzw. ändern wir die Spiele) mit der Taste **Players**, während wir mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Preise der Spiele ändern. Nach dem Einstellen der Werte bestätigen wir mit der Taste **Double Out** die neue Wahl und schließen das Untermenu. In der Tabelle 2 haben wir die üblichen Preise der Spiele, die anlässlich der Initialisierung definiert wurden.

Tabelle 2

180	c ½
301	1
501	2
701	3
901	3
1001	4
CRICKET	2
HI - SCORE	1
LO - SCORE	1
SUP - SCORE	1
SHANGAI	1
BASEBALL	1
ROULETTE	1
SCRAM	2
SUPER 100	1
PUB	c ½
SOLO HI SCORE	1
SOLO 301	1
MINI MARATHON	2
MARATHON	4
SPLIT SCORE	1
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

### 4.8.2. Happy Price

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**happy price**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl ändern wir den Preis der einzelnen Spiele (siehe Tabelle 2) in einem bestimmten Zeitraum. Diesen Zeitraum definieren wir in der Unterauswahl **setup happy hour**. In dieser Unterauswahl benutzen wir die Tasten wie in **Price adjust**. Um die Werte zu bestätigen und zu speichern müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.3. Round Adjust

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**round adjust**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Mit dem Drücken dieser Taste öffnet sich das Untermenu. Im Untermenu bewegen wir uns (bzw. ändern wir die Spiele) mit der Taste **Players**, während wir mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Anzahl der Runden der Spiele ändern. Nach dem Einstellen des Wertes bestätigen wir mit der Taste **Double Out** die neue Wahl und schließen das Untermenu.



### 4.8.4. Happy Round

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "round adjust" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Mit dem Drücken dieser Taste öffnet sich das Untermenü. Im Untermenü bewegen wir uns (bzw. ändern wir die Spiele) mit der Taste **Players**, während wir mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Anzahl der Runden der Spiele ändern. Nach dem Einstellen des Wertes bestätigen wir mit der Taste **Double Out** die neue Wahl und schließen das Untermenü.

### 4.8.5. Setup Clock

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "setup clock" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl stellen wir die genaue Zeit ein. Mit der Taste **Players** wählen wir die Einstellung der Stunden, Minuten oder Sekunden, während wir mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Stunden, Minuten bzw. Sekunden ändern. Nach der Einstellung der Zeit bestätigen wir diese mit der Taste **Double Out**.

### 4.8.6. Setup Happy Hour

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "Setup happy hour" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl wählen wir den Beginn und das Ende des Zeitraumes, in dem wir eine bestimmte Anzahl von Runden für eine bestimmte Anzahl von Krediten haben werden. Mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** bewegen wir uns vorwärts bzw. rückwärts und wählen so eine bestimmte Stunde und Minute, während wir uns mit der Taste **Players** im Menü vorwärts bewegen. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.7. Time Limit

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "time limit" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die maximale Zeit ändern und bestimmen, die ein Spieler zum Werfen eines jeden Pfeiles auf die Zielscheibe zur Verfügung hat. Mit **Hi Score** und **Scram** ändern wir die Zeit von 00 bis 60 Sekunden, indem wir sie um 10 Sekunden vergrößern. Die Zeit ist auf dem vorübergehenden Display des Resultats ersichtlich. Wenn wir 00 wählen, gilt für alle Pfeile eine unbegrenzte Zeit. Nachdem wir eine zeitliche Grenze definiert haben, müssen wir die Taste **Double Out** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

### 4.8.8. Counter Pulses

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "Counter pulses" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Anzahl der Umdrehungen des mechanischen Zählwerks in bezug auf die Zahl des Kredits von 0 bis 10 ändern. Die Zahl zeigt, wieviel Impulse von 10 Impulsen auf dem mechanischen Zählwerk nicht gezählt werden. Die Zahl 3 besagt beispielsweise, daß von 10 Krediten 7 gezählt werden, während die Zahl 10 besagt, daß kein einziger Kredit auf dem mechanischen Zählwerk gezählt wird. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.9. Switch Credit

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "switch credit" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Zahl des Kredits für jeden durch das Umdrehen des Schlüssels aufgenommenen Impuls ändern und definieren. Mit **Hi Score** und **Scram** ändern wir die Zahl des Kredits gemäß dem Impuls von 1 bis 50. Der Wert des Kredits ist auf dem vorübergehenden Display des Resultats ersichtlich. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.10. Publicity

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "publicity" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out** und anschließend die Taste **Players**, um die augenblickliche Aufschrift auf dem Display zu sehen. Publicity ist eine Option, in der der Besitzer die Möglichkeit des Ausdrucks einer Reklame in einer Länge von 20 Buchstaben- oder Zahlenstellen hat. Die Reklame erfolgt im demo mode. Mit der Taste **Double Out** öffnen wir diese Option. Mit der Taste **Players** wählen wir die Plätze der Buchstaben oder Zahlen und mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** die Buchstaben oder Zahlen selbst. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.11. Lottery

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "lottery" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Option der Lotterie aktivieren. Wenn diese nach jedem Spiel aktiviert ist, ist eine Zahl auf dem TEMPORAL Display zu sehen. Wenn die Zahl auf dem TEMPORAL Display identisch mit der Zahl der Spieler (einem oder mehreren) ist, gewinnen der oder die Spieler einen Kredit. Der Spieler erhält einen Kredit in der Höhe des Wertes dieses Spiels. Spielte er z.B. 301, erhält er 1 Kredit, spielte er aber 701 gewinnt er 3 Kredite. Die Gewinnkredite werden in der Buchhaltung nicht zusammengezählt. Mit **Hi Score** und **Scram** wählen wir zwischen 00 und 30. Mit 00 heben wir die Option der Lotterie auf, während wir mit der Wahl anderer Zahlen den Prozentsatz der Chancen für den Gewinn eines Kredits erhöhen. Die Null 00 und die Eins 01 ist auf dem TEMPORAL Display ersichtlich. Nach der Beendigung des Programmierens der Lotterie müssen wir die Taste **Double Out** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

### 4.8.12. Option Remember

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "option remember" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die automatische Speicherung der Option, die wir für das Spiel anlässlich der Beendigung dieses Spiels gewählt haben, ein- bzw. ausschalten. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

### 4.8.13. Demo Sound

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "demo sound" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl haben wir die Möglichkeit des Ein- oder Ausschaltens einer Demo-Melodie, wenn sich der Apparat im demo mode befindet. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.



## 4.8.14. Return Dart

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**return dart**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Im Verlaufe des Spiels ermöglicht das Programm die Rückgabe eines Pfeiles in jeder Runde, indem man die Tasten **Hi Score** und **Scram** gemeinsam drückt. Diese Option wird nach einem zufälligen Aktivieren des **tup-Sensors** oder des **Sensors der verfehlten Pfeile** ermöglicht. Die Option wird mit **OFF** deaktiviert und mit **ON** aktiviert. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

## 4.8.15. Bull Value

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**bull value**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Diese Unterauswahl ermöglicht uns die Einstellung des Wertes des Zentrums. Mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** stellen wir den Wert von 01 bis 04 ein. Es gibt 4 Kombinationen des Wertes:

für 01 - der Wert für beide Felder ist der 25

für 02 - äußeres Feld 25, zweifach 50

für 03 - beide Felder 50

für 04 - äußeres Feld 50, zweifach 100

Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken

## 4.8.16. Play Off

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**play off**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. **Play off** ist eine Option, die ein Entscheidungsspiel um eine bessere Position des Spielers ermöglicht. Im Falle, daß die Spieler nach der Beendigung eines Spiels die gleiche Punkteanzahl aufweisen, spielen sie um die Entscheidung, jeder mit je einem Pfeil, wobei jener Spieler der bessere ist, der das höhere Resultat erzielt. Ein Entscheidungsspiel kann für irgendeine Position stattfinden, für die erste, zweite ... oder letzte. Nur am Ende, im Falle des Aktivierens der Option **EQUAL**, wird auch der Pfeil mitgezählt, mit dem der Spieler das Spiel beendet hat. Wenn ein Spieler das Spiel mit dem ersten Pfeil beendet und der zweite Spieler mit dem zweiten oder dritten Pfeil, ist der erste Spieler der Sieger und es kommt zu keinem Entscheidungsspiel, obwohl sie die gleiche Punkteanzahl aufweisen (000). Mit **ON** aktivieren wir diese Option und mit **OFF** schalten wir sie aus. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

## 4.8.17. Main Lamp

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**main lamp**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Diese Unterauswahl ermöglicht uns die Einstellung der Helligkeit der Hauptlampe, die die Zielscheibe beleuchtet. Mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** verstärken oder verringern wir die Helligkeit von 04 bis 16. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken

## 4.8.18. Back Light

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**back light**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Diese Unterauswahl ermöglicht uns die Einstellung der Helligkeit der Lämpchen rund um die Zielscheibe. Mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** verstärken oder verringern wir die Helligkeit von 02 bis 10. Um den Wert zu bestätigen und zu speichern, müssen wir die Taste **Double Out** drücken.

## 4.8.19. Infra sensor

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**infra adjust**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl ist es möglich, den Infrarot-Sensor für den automatischen Austausch der Spieler zu aktivieren bzw. zu deaktivieren. Es werden die Optionen von 00 bis 05 mit einer Erhöhung von 1 geboten. Die Option 00 deaktiviert den IR-Sensor und in diesem Fall erfolgt der Austausch der Spieler im Verlaufe des Spiels manuell durch einen Druck auf die Taste **Players**. Die Optionen 01 bis 05 aktivieren den IR-Sensor mit einer verschiedenen zeitlichen Konstante für den automatischen Austausch der Spieler. Die schnellste Option ist 01 und die langsamste 05. Nach der Einstellung des gewünschten Wertes müssen wir die Taste **Double Out** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

## 4.8.20. Acceptor

Mit der Taste **Hi Score** bewegen wir uns vorwärts und sobald auf dem Display "**acceptor**" erscheint, drücken wir die Taste **Double Out**. Innerhalb dieser Unterauswahl können wir die Art der Annahme der Münzen (des Geldes) im Apparat ändern und festsetzen. Dieser Apparat ist so konstruiert, daß er mit allen bisher bekannten Kombinationen für die Annahme von Kredit (Schlüssel, Münzprüfer oder Lesegerät für Papiergeld) in Verbindung gebracht werden kann. Die Geschwindigkeit der Annahme des Geldes wird mit den Tasten **Hi Score** und **Scram** geändert. Die Art der Annahme von Münzen und Papiergeld ist auf dem **TEMPORAL** Display ersichtlich, wobei zwischen den Optionen 1, 2 und 3 gewählt werden kann. Nach Beendigung des Programmierens der Annahme des Kredits müssen wir die Taste **Double Out** drücken, um den Wert zu bestätigen und zu speichern.

## 4.9. LAUTSTÄRKE EINSTELLUNG

