

MANUAL TECNICO

DIANA ELECTRONICA

INTRODUCCIÓN Y OBSERVACIONES

Al enoender la máquina, ésta se inicializará automáticamente, posicionándose en estado de reposo o show, de modo que, después de haber ensamblado todos los componente correctamente, sólo deberá conectar la máquina a la red eléctrica, sin tener que tocar nada para ponerla en funcionamiento.

Para introducir una nueva programación con los ajustes deseados, deberá accionar el interruptor de test, situado cerca del potenciómetro de volumen, o al lado opuesto del conector del display (el más ancho de la placa CPU SUPERDAR PRO). Para cambiar los ajustes refiérase al apartado E de este manual.

A -SUPERDAR PRO

Superdar Pro es una CPU de alta calidad con las siguientes ventajas frente a su modelo precedente Superdar:

- Soporte de display Led y VFD.
- Control directo de PAN-LED, para iluminación interior de la diana (Patentado).
- Desconexión de puerta con cable plano, permitiendo la máquina modular.
- Tiempo de producción de la máquina reducido a la mitad.
- Interfaz para 6 monedas con los selectores Sechi, NRI y Coin Controls.

B -CARACTERÍSTICAS DE LA CPU

Superdar Pro es una CPU multicapa, que incluye funciones extendida, tales como DPDD (Direct Push-button and Door Drive) and ICC (Intelligent Credit Communication). DPDD simplifica la conexión de la puerta de la máquina con un simple cable, y conexión al Button board con otro cable plano. ICC permite la conexión de un interfaz de IC Card (más seguro que una tarjeta magnética) y comprobador de Billetes, usando el propio display de la maquina y los botones como interfaz, ahorrando un display LCD y un botón extra, sin complicarle la vida al jugador.

C -VARIO

60 JUEGOS DE CRICKET:

•Cricket, •Cricket no score, •Cricket cut throat, •Cricket masters, •Cricket pick-it, •Cricket no score pick-it, •Cricket masters pick-it, •Cricket cut throat pick-it, •Cricket shuffle-it, •Cricket no score shuffle-it, •Cricket masters shuffle-it, •Cricket cut throat shuffle-it, •Cricket chance-it, •Cricket no score chance-it, •Cricket masters chance-it, •Cricket cut throat chance-it, •Crazy Cricket, •Crazy Cricket no score, •Crazy Cricket masters, •Crazy Cricket cut throat, •Cricket pair, •Cricket no score pair, •Cricket masters pair, •Cricket cut throat pair, •Cricket pick-it pair, •Cricket no score pick-it pair, •Cricket masters pick-it pair, •Cricket cut throat pick-it pair, •Cricket shuffle-it pair, •Cricket no score shuffle-it pair, •Cricket masters shuffle-it pair, •Cricket cut throat shuffle-it pair, •Cricket chance-it pair, •Cricket no score chance-it pair, •Cricket masters chance-it pair, •Cricket cut throat chance-it pair, •Cricket end pair, •Cricket no score end pair, •Cricket masters end pair, •Cricket cut throat end pair, •Cricket team, •Cricket no score team, •Cricket masters team, •Cricket cut throat team, •Cricket pick-it team, •Cricket no score pick-it team, •Cricket masters pick-it team, •Cricket cut throat pick-it team, •Cricket shuffle-it team, •Cricket no score shuffle-it team, •Cricket masters shuffle-it team, •Cricket cut throat shuffle-it team, •Cricket chance-it team, •Cricket no score chance-it team, •Cricket masters chance-it team, •Cricket cut throat chance-it team, •Cricket end team, •Cricket no score end team, •Cricket masters end team, •Cricket cut throat end team.

12 JUEGOS DE CUENTA ARRIBA:

•Pub, •Pub Fire, •Chupito, •Hi-Score, •Bull Masters, •Lo-Score, •Super-Score, •Baseball, •Burn A Road, •Shanghai, •Scram, •Roulette.

10 KILLER GAMES

•Parchessi, •Parchessi equal, •Parchessi end, •Parchessi team, •Parchessi pro, •Parchessi equal team, •Parchessi end team, •Parchessi pair, •Parchessi equal pair, •Parchessi end pair.

270 JUEGOS DE MATAR:

•180, •180 double in, •180 double out, •180 double in-out, •180 masters out, •180 double in-masters out, •180 equal, •180 double in equal, •180 double out equal, •180 double in-out equal, •180 masters out equal, •180

double in-masters out equal, •180 end, •180 double in end, •180 double out end, •180 double in-out end, •180 masters out end, •180 double in-masters out end, •180 team, •180 double in team, •180 double out team, •180 double in-out team, •180 masters out team, •180 double in-masters out team, •180 equal team, •180 double in equal team, •180 double out equal team, •180 double in-out equal team, •180 masters out equal team, •180 double in-masters out equal team, •180 end team, •180 double in end team, •180 double out end team, •180 double in-out end team, •180 masters out end team, •180 double in-masters out end team, •180 pair, •180 double in pair, •180 double out pair, •180 double in-out pair, •180 masters out pair, •180 double in-masters out pair, •180 equal pair, •180 double in equal pair, •180 double out equal pair, •180 double in-out equal pair, •180 masters out equal pair, •180 double in-masters out equal pair, •180 end pair, •180 double in end pair, •180 double out end pair, •180 double in-out end pair, •180 masters out end pair, •180 double in-masters out end pair, •301, •301 double in, •301 double out, •301 double in-out, •301 masters out, •301 double in-masters out, •301 equal, •301 double in equal, •301 double out equal, •301 double in-out equal, •301 masters out equal, •301 double in-masters out equal, •301 end, •301 double in end, •301 double out end, •301 double in-out end, •301 masters out end, •301 double in-masters out end, •301 team, •301 double in team, •301 double out team, •301 double in-out team, •301 masters out team, •301 double in-masters out team, •301 equal team, •301 double in equal team, •301 double out equal team, •301 double in-out equal team, •301 masters out equal team, •301 double in-masters out equal team, •301 end team, •301 double in end team, •301 double out end team, •301 double in-out end team, •301 masters out end team, •301 double in-masters out end team, •301 pair, •301 double in pair, •301 double out pair, •301 double in-out pair, •301 masters out pair, •301 double in-masters out pair, •301 equal pair, •301 double in equal pair, •301 double out equal pair, •301 double in-out equal pair, •301 masters out equal pair, •301 double in-masters out equal pair, •301 end pair, •301 double in end pair, •301 double out end pair, •301 double in-out end pair, •301 masters out end pair, •301 double

in-masters out end pair, •501, •501 double in, •501 double out, •501 double in-out, •501 masters out, •501 double in-masters out, •501 equal, •501 double in equal, •501 double out equal, •501 double in-out equal, •501 masters out equal, •501 double in-masters out equal, •501 end, •501 double in end, •501 double out end, •501 double in-out end, •501 masters out end, •501 double in-masters out end, •501 team, •501 double in team, •501 double out team, •501 double in-out team, •501 masters out team, •501 double in-masters out team, •501 equal team, •501 double in equal team, •501 double out equal team, •501 double in-out equal team, •501 masters out equal team, •501 double in-masters out equal team, •501 end team, •501 double in end team, •501 double out end team, •501 double in-out end team, •501 masters out end team, •501 double in-masters out end team, •501 pair, •501 double in pair, •501 double out pair, •501 double in-out pair, •501 masters out pair, •501 double in-masters out pair, •501 equal pair, •501 double in equal pair, •501 double out equal pair, •501 double in-out equal pair, •501 masters out equal pair, •501 double in-masters out equal pair, •501 end pair, •501 double in end pair, •501 double out end pair, •501 double in-out end pair, •501 masters out end pair, •501 double in-masters out end pair, •501 Magic, •501 Magic double in, •501 Magic double out, •501 Magic double in-out, •501 Magic masters out, •501 Magic double in-masters out, •501 Magic equal, •501 Magic double in equal, •501 Magic double out equal, •501 Magic double in-out equal, •501 Magic masters out equal, •501 Magic double in-masters out equal, •501 Magic end, •501 Magic double in end, •501 Magic double out end, •501 Magic double in-out end, •501 Magic masters out end, •501 Magic double in-masters out end, •501 Magic team, •501 Magic double in team, •501 Magic double out team, •501 Magic double in-out team, •501 Magic masters out team, •501 Magic double in-masters out team, •501 Magic equal team, •501 Magic double in equal team, •501 Magic double out equal team, •501 Magic double in-out equal team, •501 Magic masters out equal team, •501 Magic double in-masters out equal team, •501 Magic end team, •501 Magic double in end team, •501 Magic double out end team, •501 Magic double in-out end team, •501 Magic masters out end team, •501 Magic double in-masters out end team,

•501 Magic pair, •501 Magic double in pair, •501 Magic double out pair, •501 Magic double in-out pair, •501 Magic masters out pair, •501 Magic double in-masters out pair, •501 Magic equal pair, •501 Magic double in equal pair, •501 Magic double out equal pair, •501 Magic double in-out equal pair, •501 Magic masters out equal pair, •501 Magic double in-masters out equal pair, •501 Magic end pair, •501 Magic double in-end pair, •501 Magic double out end pair, •501 Magic double in-out end pair, •501 Magic masters out end pair, •501 Magic double in-masters out end pair, •701, •701 double in, •701 double out, •701 double in-out, •701 masters out, •701 double in-masters out, •701 equal, •701 double in equal, •701 double out equal, •701 double in-out equal, •701 masters out equal, •701 double in-masters out equal, •701 end, •701 double in end, •701 double out end, •701 double in-out end, •701 masters out end, •701 double in-masters out end, •701 team, •701 double in team, •701 double out team, •701 double in-out team, •701 masters out team, •701 double in-masters out team, •701 equal team, •701 double in equal team, •701 double out equal team, •701 double in-out equal team, •701 masters out equal team, •701 double in-masters out equal team, •701 end team, •701 double in end team, •701 double out end team, •701 double in-out end team, •701 masters out end team, •701 double in-masters out end team, •701 pair, •701 double in pair, •701 double out pair, •701 double in-out pair, •701 masters out pair, •701 double in-masters out pair, •701 equal pair, •701 double in equal pair, •701 double out equal pair, •701 double in-out equal pair, •701 masters out equal pair, •701 double in-masters out equal pair, •701 end pair, •701 double in end pair, •701 double out end pair, •701 double in-out end pair, •701 masters out end pair, •701 double in-masters out end pair.

2 JUEGOS DE ENTRENAMIENTO PROFESIONAL CON HANDICAP:

•Solo Hi-Score, •Solo301.

TOTAL = 354 juegos distintos!

La familia Variodar representa una **nueva dimensión** en juegos de dardos. Soporta Cricket variable total, y soporta diferentes jugadores jugando a diferentes juegos de descuento. Así, el jugador 1 juega a 301, mientras que el dos juega al 501 doble out, y el tercero al 701 Masters.

D - DETECTORES DE CAMBIO AUTOMÁTICO DE JUGADORES

Este es un punto importante para la fabricación. Los cambiadores automáticos están diseñados para detectar un jugador recogiendo sus dardos, y conmutar consiguientemente al jugador siguiente.

El sistema se puede conmutar a manual (único sistema homologado en competiciones por ser el único 100% fiable). En este caso se efectúa el cambio pulsando el botón 'PLAYERS'.

La máquina se puede programar con cambio de jugador por límite de tiempo, pero ello requiere cierta práctica para los jugadores.

Hay dos tipos básicos de detectores:

-MOTION DETECTORS. Son detectores de movimiento. Detectan al jugador porque mueve los brazos al recoger los dardos. Tienen el inconveniente de cambiar a medio recoger si el jugador es lento, o se para entre dardo y dardo.

-PRESENCE DETECTORS. Detectan la presencia del jugador. Son más efectivos, pero, debido a su direccionalidad, fallan si el jugador recoge sus dardos desde el lado.

Ambos detectores están presentes en diferentes tecnologías. Ninguna tecnología es perfecta, pero PRESENCE DETECTORS funcionan perfectamente CUANDO LOS JUGADORES los utilizan como respuesta. El uso de Motion Detectors es inestable.

La tabla inferior le puede dar una idea de su funcionamiento, mostrando las diferentes tecnologías, por los dos tipos de detectores.

Si usted monta un detector 'wide angle', usted tiene que tener cuidado con el ajuste correcto del detector, y usted tiene que estar seguro que el haz no esté cruzando áreas alrededor de la máquina, donde la detección falsa perjudicaría el juego. Para los detectores de PIR (infrarrojo de alarma) con 'la opción de la selección del haz' seleccione siempre el haz número 1 (a partir del 1.2.3) fijando el "jumper" correcto dentro del detector. Recomendamos los PRESENCE DETECTORS porque funcionan de la mejor manera posible. Vario está diseñado para utilizar un PRESENCE DETECTOR (integrado en el panel de botones de Vario). Consiste en dos componentes dominantes: Un emisor infrarrojo, generando una haz de luz modulada infrarroja. Un receptor infrarrojo integrado, con el filtro. Ambos componentes tienen que ser montados'

mirando ' al jugador, y colocados directamente fuera de la máquina. Si usted utiliza plexi en la puerta, aislará totalmente el emisor del receptor, evitando cualquier haz de luz emitida. Vario puede utilizar un detector complementario de movimiento (MD) que pueda ser útil cuando los jugadores lo usen para retirar los dardos de la máquina.

E -PROGRAMANDO

La programación correcta de la CPU permite que la máquina funcione permanentemente en perfectas condiciones. Su programación incorrecta producirá errores en el juego o dificultades en la utilización de la máquina. Los párrafos que vienen a continuación explican cómo programar la máquina correctamente.

E1 -CÓMO PROGRAMAR LA CPU

Con el interruptor de Test entramos en el menú de programación. Las opciones del menú de programación (test) aparecen representadas en las casillas de los jugadores del

panel superior de la máquina, en expresiones construidas con 7 segmentos.

Si tiene instalado el indicador informativo alfanumérico INFO-MTX o Samsung y la opción "DISPLAY TYPE " del menú está ajustada correctamente al tipo de indicador utilizado, usted podrá leer en dicho indicador alfanumérico todas las opciones del menú para la programación de la máquina.

En este manual le enseñaremos todas las opciones del menú de test tal y como aparecerían en un indicador alfanumérico tipo INFO - MTX.

Si, tras activar el interruptor de test, introduce el código 5-2-9-2 presionando los segmentos correspondientes de la diana, tendrá acceso a TODAS las opciones del menú. Este código es sólo para fabricantes. Si usted comunica este código a sus clientes, estos podrán modificar valores importantes o alterar su información periférica con lo que puede verse forzado a acudir a su servicio de reparación para reprogramar la máquina.

	PRESENCIA	MOVIMIENTO
Reflexión de la luz infrarroja en el cuerpo	VENTAJAS: (Reflexión) EL MEJOR -Nunca cambia al siguiente jugador, mientras el jugador actual esté delante de la máquina. PROBLEMAS: -Los jugadores vestidos de negro o con ropas oscuras no son detectados. lado de la máquina.	No disponible
Reflexión de la luz infrarroja en las manos	VENTAJAS: PROBLEMAS: -Los jugadores vestidos de negro o con ropas oscuras no son detectados. - Si el tiempo entre tirar un dardo y otro es demasiado largo, la máquina cambia al siguiente jugador con el riesgo de perder el primer dardo del siguiente jugador por medio del detector de dardo fuera.	No disponible
Microondas	No disponible	VENTAJAS: -Bajo coste. -Fácil de montar. PROBLEMAS: -No detecta si el jugador tira los dardos muy rápido. - Si el tiempo entre tirar un dardo y otro es demasiado largo, la máquina cambia al siguiente jugador con el riesgo de perder el primer dardo del siguiente jugador por medio del detector de dardo fuera.
Alarma Infrarroja (Detección por cambio de temperatura)	No disponible	PROBLEMAS: -Posible detección de la gente que se haya alrededor de la máquina. -No detecta si el jugador tira los dardos muy rápido. - Si el tiempo entre tirar un dardo y otro es demasiado largo, la máquina cambia al siguiente jugador con el riesgo de perder el primer dardo del siguiente jugador por medio del detector de dardo fuera.
Ultra sonido	VENTAJAS: (Placa APC) LA MEJOR -Nunca cambia al siguiente jugador, mientras el jugador actual esté delante de la máquina. PROBLEMAS: - (ángulos de 90°) No detecta si el jugador tirar los dardos desde un lado de la máquina.	VENTAJAS: -Bajo coste. PROBLEMAS: -Inestable con la temperatura. - Si el tiempo entre tirar un dardo y otro es demasiado largo, la máquina cambia al siguiente jugador con el riesgo de perder el primer dardo del siguiente jugador por medio del detector de dardo fuera.

Le remitimos al punto E53 para más ayuda. Si solamente activa el test con su interruptor, sin introducir el código, accederá sólo a las opciones de menú especificadas en los indicadores y que son las normales para el mantenimiento de la máquina. Estas opciones de menú son las siguientes:

PRICE ADJUST
 TIME LIMIT
 ACCEPTOR TYPE
 CREDIT IN 1
 CREDIT IN 2
 CREDIT IN 3
 CREDIT IN 4
 CREDIT IN 5
 CREDIT IN 6
 CREDIT IN KEY
 BONUS AT
 BONUS ABS
 IN 1 PULSE
 IN 2 PULSE
 IN 3 PULSE
 IN 4 PULSE
 IN 5 PULSE
 IN 6 PULSE
 KEY PULSE
 LOTTERY
 LOTER PERCEN
 TEST TARGET
 TEST LEDS
 ROUND HI SCO
 ROUND 180
 ROUND 301
 ROUND 501
 ROUND 501 MAGIC
 ROUND 701
 ROUND CRICKET
 PLAYER CHANGE
 DELAY TIME
 ATTRACT
 BUST LIMIT
 TYPE TARGET
 PLAY OFF
 LANGUAGE
 PUBLICITY
 SOUND TYPE

RETURN DART
 FIRST DART
 TYPE DIGIT
 END PLAY
 CLASSIFY
 BLINK PLAYER
 AVERAGE
 ROUND WINNER
 THROW ON LED
 GAME ON LED
 ALARM VOL
 LOTTO VOL
 RESET VALUES
 INFO SPEED
 RESET BAR
 EQUAL ALL
 LAMP MODE
 SINGLE BULL
 DISPLAY TYPE
 LED RING
 HOUR ADJUST
 MINUTE ADJUST
 DAY ADJUST
 MONTH ADJUST
 YEAR ADJUST
 H HOUR START
 H MIN START
 H HOUR STOP
 H MIN STOP
 H DAY ACTIVE
 SUPER DIFICU
 BACKLIMODE
 TEAM CRICKET
 PARCHIS MODE
 PPD ON
 ROUND HISMAS
 BULL SOUND
 CRAZY MODE
 CHIP CARD
 MACHINE ID
 NOTE 1
 NOTE 2
 NOTE 3
 NOTE 4

Después de entrar en test con el interruptor correspondiente, en los indicadores de jugadores de la parte inferior de la máquina y en el indicador alfanumérico, si es que está instalado, podremos ver:

SELECT ITEM

Ahora podremos cambiar una opción determinada del menú con los pulsadores:

GAME

Cuando hayamos decidido los conceptos que queremos cambiar o revisar tenemos que presionar el pulsador:

BULL/ LEAGUE

para confirmar y entrar en el submenú.

Una vez dentro del submenú, podemos cambiar sus opciones con los pulsadores:

GAME

Si el submenú tiene más submenús dentro de él (como Price Adjust), podemos cambiar las opciones del submenú adicional con el pulsador:

PLAYERS

Y si queremos confirmar y grabar los valores modificados debemos presionar el pulsador:

BULL/ LEAGUE

Si usted tiene instalado alguno de los dos indicadores alfanuméricos (INFO-MTX o SAMSUNG) podrá visualizar en ellos, en un Inglés sencillo, toda la información sobre los pasos a realizar en el procedimiento de test, haciendo así la programación mucho más fácil.

E2 -PRICE ADJUST

Cuando vemos el nombre del submenú tenemos que presionar el pulsador:

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde veremos el nombre del primer juego:

PUB

estamos en un submenú donde aparecen los diferentes juegos a los que podemos cambiar el precio. Para cambiar de juego utilizamos el pulsador:

PLAYERS

mientras que con:

GAME

podemos cambiar el precio en créditos para cada juego. El precio en créditos se puede ajustar a valores entre

1 CREDIT

and

20 CREDITS

Si no tiene instalado el indicador alfanumérico, podrá ver el precio en los casilleros de clasificación temporal de la parte superior de la máquina.

Si aparece un símbolo extraño (1/2 o los caracteres "80") durante la selección del precio de un juego (como en el caso del 180) este juego puede ajustarse a precio de medio crédito. Esto significa que, si se ajusta a 1/2, dos jugadores pueden jugar con un crédito, y el número mínimo de jugadores será de 2, ya que la máquina no puede funcionar con 1/2 crédito.

Una vez que hayamos ajustado los precios de los juegos, para confirmar y grabar los valores tenemos que presionar el pulsador:

BULL/ LEAGUE

E3 -TIME LIMIT

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el tiempo máximo que tiene el jugador para tirar su primer dardo.

Con

GAME

cambiamos la cantidad de créditos entre

NO TIME LIMIT

y

60 SECONDS

en incrementos de 10 segundos. El tiempo lo indicamos también en los displays de puntuación temporal. '0' significa tiempo ilimitado.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E4 -ACCEPTOR TYPE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el tipo de selector de monedas.

Con

GAME

cambiamos el tipo de selector entre

PARALLEL

SERIAL PIN 7

SERIAL PIN 8

SERIAL PIN 9

SERIAL PIN 10

SERIAL PIN 3

y

SERIAL PIN 4

Serial se refiere a que hay un monedero electrónico serie conectado en este pin. con una salida de serie means that there is an electronic acceptor mounted with a serial output connected to this pin. Sólo una entrada de monedas puede programarse como serie.

El número de pin (0,7,8,9,10,3,4) también se muestra en los displays de puntuación temporal, útil cuando no hay un display alfanumérico instalado. '0' significa un monedero conectado en paralelo.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E5 -CREDIT IN 1

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con

GAME

cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultáneamente, con el botón

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por línea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E6 -CREDIT IN 2

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con

GAME

PLAYERS

cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultáneamente, con el botón:

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por línea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E7 -CREDIT IN 3

Esta entrada se refiere al pin 9 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con



cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultaneamente, con el boton:

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por linea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E8 -CREDIT IN 4

Esta entrada se refiere al pin 10 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con



cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultaneamente, con el boton:

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por linea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E9 -CREDIT IN 5

Esta entrada se refiere al pin 3 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con



cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultaneamente, con el boton:

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por linea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E10 -CREDIT IN 6

Esta entrada se refiere al pin 4 del conector CN13. Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos daremos por cada pulso recibido en esta entrada de monedas.

Con

GAME

cambiamos la cantidad de créditos entre

1 CREDIT

y

20 CREDITS

simultáneamente, con el botón:

PLAYERS

cambiamos el valor del bonus, que representa una moneda aceptada por línea.

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E11 -CREDIT IN KEY**

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde permitiremos al encargado de la máquina dar créditos utilizando la llave.

Con

GAME

escogemos entre

YES

y

NO

La cantidad de créditos la indicamos también en los displays de puntuación temporal. Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E12 -BONUS AT**

Aquí ajustamos la bonificación de créditos para selector serie.

La bonificación de créditos es popular en algunos países. Esto permite que la máquina de uno o mas créditos gratuitos cuando el jugador introduce una moneda grande. Por ejemplo, en Alemania, es habitual vender cada crédito a un Marco, pero dar 6 créditos si el jugador introduce una moneda de 5 Marcos. Este crédito regalado no se debe contabilizar en el contador mecánico.

Si usted usa un selector paralelo esto es muy fácil, ya que se pueden ajustar los créditos y los pulsos de contador independientemente, pero con un selector serie necesitará usted normalmente una plaquita de créditos, pero no con Vario

With

GAME

ajustamos a cuantos impulsos vamos a dar la bonificación (el número de créditos gratuitos es seleccionado en C13) entre

NO BONUS

y

BONUS AT 20 PULS

El valor se puede ver también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E13 -BONUS ABS**

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar la cantidad de créditos gratuitos para selector serie.

Con



ajustamos el número de créditos gratuitos que damos, cuando un número de impulsos especificados en el punto C12 (Bonus at), es introducido en la entrada x. (entrada serie) El valor se puede ver también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E13 -IN 1 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 7 del conector CN13, y también al pin 2 del conector CN6, cuando conecte un selector mecánico a este conector.

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 1, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

y

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E14 -IN 2 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 8 del conector CN13.

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 2, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

y

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E16 -IN 3 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 9 del conector CN13.

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 3, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

y

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E17 -IN 4 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 10 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 4, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

1 PULSE

y

20 PULSE

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E18 -IN 5 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 3 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 5, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

1 PULSE

y

20 PULSE

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E19 -IN 6 PULSE

Esta entrada se refiere al pin 4 del conector CN13.
Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar cuantos créditos necesitamos en la entrada coin 6, para cada paso de contador.

Con



cambiamos el número de pasos entre

1 PULSE

y

20 PULSE

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E20 -KEY PULSE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos permitir recibir créditos con la llave del encargado de la máquina, para cada paso de contador.

Con



escogemos entre

YES

y

NO

La cantidad de pasos la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E21 -LOTTERY

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar la opción de lotería. Si está activada, después de cada partida, se sortea un número aleatorio en los displays de puntuación temporal. Si este número coincide con la puntuación de uno o más jugadores, los créditos gastados por los afortunados en esta partida son devueltos al contador de créditos.

Con



escogemos entre

NO LOTTERY

para anular la lotería, y

LOTTERY

para activar la lotería (premio en créditos).

Los números '0' o '1' equivalentes se indican en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado con el ajuste, para grabar los datos hemos de pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

E22 -LOTER PERCEN

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, dónde seleccionamos el porcentaje de pago del sistema de lotería (si está activo). Este cálculo está calculado en base a los créditos, es decir, si el porcentaje seleccionado es del 30%, 30 credits gratuitos se daran por cada 100 credits jugados en la máquina.

Con



seleccionamos el porcentaje entre

1 PERCENT

y

50 PERCENT

en incrementos del 1 %

El valor seleccionado también se indican en los displays de puntuación temporal..

Cuando hayamos acabado con el ajuste, para grabar los datos hemos de pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

E23 -TEST TARGET

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos verificar el correcto funcionamiento de todos los segmentos de la diana. Veremos

PRESS TARGET

y cuando pulsamos un segmento, como por ejemplo, el 15 doble, veremos

DOUBLE 15

Si no está montado el display alfanumérico, podemos usar el display de juego. En el contador de dardos se indica si el sector es simple (con un dardo), doble (con dos) o triple (con tres). En el display de rondas se indica el número del sector.

E24 -TEST LEDS

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos verificar el correcto funcionamiento de todos los leds. Cambiamos el tipo de test con el botón

PLAYERS

Los modos de test son los siguientes:

LED BY LED TEST

donde chequeamos los leds uno a uno.

HORIZONTAL LINES

donde los leds se iluminan por líneas.

DIGIT UNITS

donde se iluminan los dígitos uno a uno.

DIGIT SEGMENTS

aquí se iluminan simultáneamente los segmentos 'a' de todos los dígitos, luego los segmentos 'b', y así hasta los 'g'

ALL LEDS

Todos los leds y dígitos se encienden simultáneamente.

PAN LED

donde se chequea el Pan Led con los botones



En cualquier momento del test de leds, pulsando

LOWER OPTION

la CPU manda un código de test al display INFO-MTX. Si pulsamos el botón

PLAYERS

entramos en el test de pulsadores, se encenderá la luz del botón intermitente, y pulsando el botón de nuevo saldremos de esta parte del test. Vemos

PUSH BUTTON

y podemos pulsar cualquier tecla del teclado para verificarlo. Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E25 -ROUND HI-SCORE**

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas de los juegos HI-SCORE, LO-SCORE y SUPER-SCORE.

Con



cambiamos el número de rondas entre

7 ROUNDS

y

10 ROUNDS

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E26 -ROUND 180**

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas del juego 180.

Con



cambiamos el número de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE**E27 -ROUND 301**

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas del juego 301.

Con



cambiamos el número de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E28 -ROUND 501

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas de los juegos 501.

Con

GAME

TEAM

cambiamos el número de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E29 -ROUND 501 MAGIC

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas de los juegos 501 Magic.

Con

GAME

TEAM

cambiamos el número de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E30 -ROUND 701

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el número de rondas del juego 701.

Con

GAME

TEAM

cambiamos el número de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

La cantidad de rondas la indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E31 - ROUND CRICKET

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos decidir si queremos un número límite extra de rondas para los juegos de CRICKET

With

GAME

TEAM

cambiamos el número límite de rondas entre

NO ROUND LIMIT

y

95 ROUNDS

en incrementos de 5 rondas.

El valor lo indicamos también en los displays de puntuación temporal. El número '0' indica rondas ilimitadas. El límite se aplica a todas las modalidades de juego (in, out, masters, equal...).

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E32 -PLAYER CHANGE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar distintos sistemas de detección.

Con



escogemos entre

AUTO N C

Detectores (normalmente cerrados) recomendado para el sonar APC V3, tablero REFLEX, y la mayoría alarma de infrarrojos. Esta opción incluye la 'cancelación del recorrido', es decir, la señal es ignorada si el impulso es más pequeño de 1/3 de un segundo. (alguien camina rápidamente delante de la máquina y corta el haz).

AUTO N O

Detectores (normalmente abiertos). Esta opción incluye la 'cancelación del recorrido', es decir, la señal es ignorada si el impulso es más pequeño de 1/3 de un segundo (alguien camina rápidamente delante de la máquina y corta el haz).

AUTO N C + TIMER

Detectores (normalmente cerrados) recomendado para el sonar APC V3, tablero REFLEX, y la mayoría alarmas de infrarrojos. Esta opción incluye un contador de tiempo adicional entre el 'final de ronda para el jugador anterior' y la detección de la señal (para evitar la vibración de la mosca del dardo después de lanzar el tercer dardo).

AUTO N O + TIMER

Detectores (normalmente abiertos) recomendable para los detectores de movimiento de ultrasonido colocados al frente de la máquina. Esta opción incluye un contador de tiempo adicional entre el

'final de ronda para el jugador anterior' y la detección de la señal (para evitar la vibración de la mosca del dardo después de lanzar el tercer dardo).

TIME 5 SECONDS

El cambio del jugador se produce después de un tiempo fijo de 5 segundos después del último dardo lanzado por el jugador anterior.

TIME 6 SECONDS

El cambio del jugador se produce después de un tiempo fijo de 6 segundos después del último dardo lanzado por el jugador anterior.

TIME 7 SECONDS

El cambio del jugador se produce después de un tiempo fijo de 7 segundos después del último dardo lanzado por el jugador anterior.

TIME 8 SECONDS

El cambio del jugador se produce después de un tiempo fijo de 8 segundos después del último dardo lanzado por el jugador anterior.

TIME 9 SECONDS

El cambio del jugador se produce después de un tiempo fijo de 9 segundos después del último dardo lanzado por el jugador anterior.

MANUAL

Cambio siempre manual pulsando el botón Players.

El número equivalente (0,...,9) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Es conveniente que la máquina espere un tiempo adicional entre la extinción de la señal del sensor y el cambio efectivo de jugador. Vea punto E33.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E33 -DELAY TIME

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el tiempo adicional entre la extinción de la señal del sensor y el cambio efectivo de jugador. Esta vez sólo funciona con modos infrarrojos NC y NO (Modos 1, 2, 3 y 4), y corresponde a:

HALF SECOND

para medio segundo de retardo.

1 SECOND

para un segundo de retardo.

2 SECONDS

para dos segundos de retardo.

2.6 SECONDS

para 2,6 segundos de retardo.

El número equivalente (0,1,2,3) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal. Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE*E34 -ATTRACT*

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar distintas músicas de reclamo.

Con

GAME**TEAM**

escogemos entre

NO ATTRACT

para anular el reclamo

AMERICAN MUSIC

para activar la música de reclamo tipo Americano

EUROPEAN MUSIC

para activar la música de reclamo tipo Europeo.

El número equivalente (0,1,2) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal. Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE*E35 -BUST LIMIT*

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar si los jugadores son eliminado o no, al producirse el quinto Bust. (Para los juegos de descuento).

Con

GAME**TEAM**

escogemos entre

NO BUST LIMIT

para jugar sin límite de Bust, o

MAXIMUM 5 BUST

para que el jugador quede descalificado al quinto Bust.

El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE*E36 -TYPE TARGET*

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar orientación del sensor de la matriz en incrementos de 90 grados por 16x4 (20 pins) modelos de sensor.

Con

GAME**TEAM**

escogemos entre

*0 DEGREE NORM**90 DEGREE NORM**180 DEGREE NORM**270 DEGREE NORM*

para activar 0, 90°, 180° o 270° la opción de giro del sensor, and

*0 DEGREE REV**90 DEGREE REV**180 DEGREE REV**270 DEGREE REV*

para activar 0, 90°, 180° o 270° la opción de giro del sensor con conexión inversa en la CPU Microdar.

El correspondiente valor (0 ... 8) o indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Si está en este menú, puede pulsar los sectores de la diana, para comprobar si la posición del sensor de la matriz es correcta o no.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E37 -PLAY-OFF

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar la opción de Play-off. Con la opción activa, en caso de empate, se inicia una ronda extra en la que se juega un sólo dardo por jugador. El jugador que impacta al número más alto es el vencedor.

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

NO

y

YES

El número equivalente 0 (NO) o 1 (SI) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E38 -LANGUAGE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el idioma en el que aparece la información destinada al jugador.

Con

GAME
TEAM

we choose between

*SERBO CROAT**
ENGLISH
SPANISH
GERMAN
*SLOVENE**
FRENCH

ITALIAN

CZECH

PORTUGUESE

MAGIAR

POLISH

El signo '*' significa que el idioma está disponible sólo en los leds, y no en el display alfanumérico.

El número equivalente (1 ... 10) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E39 -PUBLICITY

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos programar una frase de 100 letras. Es muy útil para anunciar ligas y competiciones. El texto también puede ser cambiado con la llave 'happy hour'. Ver el punto 5 de este test.

Para programar este texto, pulse el botón

UPPER OPTION

enseguida después de incorporar este menú de test. El texto que usted programa, aparecerá después de todas las instrucciones de los juegos, como un juego más. En el display alfanumérico usted verá un cursor y el texto programado, si está registrado antes. Si usted no desea las instrucciones del juego de aparecer, programe

como el primer carácter del texto. Si usted desea las instrucciones del juego sólo aparezcan cuando las pida el jugador, marque el número del juego en el teclado, entonces programe

como el primer carácter del texto. Use

GAME

para mover el cursor a la derecha del display alfanumérico. Use

TEAM

para mover el cursor hacia la izquierda del display alphanumerico. Use

UPPER OPTION

Para avanzar el caracter actual alfabéticamente hacia delante. Use

LOWER OPTION

Para avanzar el caracter actual alfabéticamente hacia atrás.

Finalmente, use

BULL/ LEAGUE

Para grabar todo el texto introducido en la memoria de la CPU.

E40 -SOUND TYPE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar distintos tipos de sonidos.

Con



escogemos entre

PEEP ALL

para activar sonido de pitidos al estilo americano en todos los sectores

PEEP SOME

para activar sonido de pitidos al estilo americano en algunos de los sectores. Los sectores poco importantes se descartan. O

PEEP EUROPEAN

Para sonido Centroeuropeo.

El número equivalente (0,1,2) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E41 -RETURN DART

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar la opción de 'retroceder 'dardo'. Si está activada, el jugador puede retroceder

un dardo en algunos momentos del juego, pulsando la tecla 'C' durante cinco segundos.

Con



escogemos entre

NO

para cancelar esta opción

YES

para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E42 -FIRST DART

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar la opción de detector de fuera en primer dardo. Esto se refiere sólo al primer dardo de toda la partida. Cuando el juego está seleccionado el detector de dardo fuera está activo, esperando el primer dardo. Pero podemos volver a pulsar botones, y al golpear la máquina podemos activar el detector y descontar un dardo sin que realmente haya empezado la partida. En este punto de test decidimos si activamos o no el detector de dardo fuera para este primer dardo de la partida.

Con



escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E43 -TYPE DIGIT

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos suprimir los ceros no significativos. Si están suprimidos, 5 puntos se ven como

5

Si la opción está activa, 5 puntos se verán como

005

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

BLANKED

para cancelar esta opción, o

NOT USED

Para activar esta opción. El número equivalente (1,2) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E44 -END PLAY

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el tiempo que deberá estar la máquina inactiva para que autocancele la partida, y, pasado otra vez este tiempo, los créditos acumulados.

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

AT 00 MINUTES

y

AT 30 MINUTES

en incrementos de 1.

Si el valor se fija 'n', y la máquina está en medio de un juego, después de 'n' minutos de ninguna actividad (nadie que juegue), el juego actual será acabado, y los jugadores nunca podrán continuar el juego interrumpido. Después de 2 veces de 'n' minutos, todos los créditos en la máquina serán perdidos, y el contador de crédito será fijado a cero. Por ejemplo, si el valor se fija a 10, después de '10' minutos sin ninguna actividad, el JUEGO actual acabará, y después de '20' minutos de ninguna actividad todos los créditos en la máquina sean borrados. El número equivalente (0 ... 30) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E45 -CLASSIFY

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar la indicación de clasificación provisional. Si está activa, durante los primeros segundos en que está encendida la indicación 'Tíre dardos' para el primer jugador, se indica la clasificación provisional en los marcadores de los jugadores. Si el tercer jugador va ganando, se vería algo como

3	1
4	7
6	2
8	5

Si la opción está desactivada, no se ve la clasificación provisional.

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E46 -BLINK PLAYER

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde decidimos si queremos que parpadee la puntuación del jugador que está en juego.

Con



escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E47 -AVERAGE

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde decidimos si deseamos mostrar la puntuación media de los tres dardos después de cada turno de jugador. La media se muestra en el display de puntuación temporal precedida de la letra 'A'. Caso de ser la media 10 puntos se vería algo así como

A10

Con



escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción.

El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E48 -ROUND WINNER

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar la indicación de clasificación provisional de la ronda. Esta es distinta de la clasificación provisional de la partida. Un jugador puede haber sido el mejor de la ronda y no ser el mejor de lo que llevan de partida. Se indica la clasificación provisional de la ronda en el marcador del mejor jugador. Si el tercer jugador es el mejor de la ronda, al finalizar la misma, en su marcador se vería

RND

al final de la ronda

Con



escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E49 -THROW ON LED

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar los mensajes básicos. Con la opción activada los mensajes 'Tire' y 'Retire' se muestran en los leds de Cricket..

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

NO

'Tire' y 'Retire' no aparecen en los leds de cricket.

YES

'Tire' y 'Retire' aparecen en los leds de cricket. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E50 -GAME ON LED

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos activar los mensajes adicionales en los leds de Cricket. Con la opción activada todos los posibles mensajes se muestran. Con la opción desactivada sólo los mensajes 'Tire' y 'Retire' se muestran en los leds de Cricket..

Con

GAME
TEAM

escogemos entre

NO

para cancelar esta opción, o

YES

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E51 -ALARM VOL

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el volumen del sonido de alarma, que se produce cuando alguien intenta jugar sin créditos en la máquina.

Ajustamos el volumen con

GAME
TEAM

así

HIGH

Volumen alto. El doble del volumen de los otros sonidos de la máquina.

LOW

Volumen normal. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E52 -LOTTO VOL

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en este submenú, donde podemos ajustar el volumen del sonido de lotería, que se produce durante el sorteo de la lotería en la máquina.

Ajustamos el volumen con

GAME
TEAM

así

HIGH

Volumen alto. El doble del volumen de los otros sonidos de la máquina.

LOW

Volumen normal. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE*E53 -RESET VALUES*

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en el submenú, donde la máquina nos pide un código

INTRO CODE

Al introducir un código de cuatro cifras pulsando en los sectores de la diana, la máquina reajusta todos los valores de programación a un conjunto fijo de valores por defecto.

Es una solución de emergencia si usted ha tocado el test y la máquina ha llegado a valores incongruentes o inconsistentes.

Pida el código al fabricante de la máquina.

Con el código '5 - 8 - 9 - 5' cargará usted los valores por defecto de Compumatic, que se indican a continuación.

PRICE ADJUST:

Pub, Chupito y todos los 180 = medio crédito.

Bull Masters, Parchis Pro, y todos los 501 y los Cricket = 2 créditos.

Todos los 701 = 3 créditos.

Todos los otros juegos = 1 crédito.

TIME LIMIT	0
ACCEPTOR TYPE	7
CREDIT IN 1	1
CREDIT IN 2	1
CREDIT IN 3	1
CREDIT IN 4	1
CREDIT IN 5	1
CREDIT IN 6	1
CREDIT IN KEY	1

BONUS AT	5	
BONUS ABS		1
IN 1 PULSE		1
IN 2 PULSE		1
IN 3 PULSE		1
IN 4 PULSE		1
IN 5 PULSE		1
IN 6 PULSE		1
KEY PULSE		1
LOTTERY		0
LOTTER PERCEN		10
ROUND HI SCO	7	
ROUND 180		0
ROUND 301		0
ROUND 501		0
ROUND 501 MAGIC		0
ROUND 701		0
ROUND CRICKET		0
PLAYER CHANGE		1
DELAY TIME		1
ATTRACT		0
BUST LIMIT		0
TYPE TARGET		5
PLAY OFF	0	
LANGUAGE		2
PUBLICITY		'DARTS'
SOUND TYPE		1
RETURN DART		1
FIRST DART		0
TYPE DIGIT		1
END PLAY		0
CLASSIFY	1	
BLINK PLAYER	1	
AVERAGE		1
ROUND WINNER		0
THROW ON LED		1
GAME ON LED	0	
ALARM VOL		1
LOTTO VOL		1
INFO SPEED		3
RESET BAR		1
EQUAL ALL		0
LAMP MODE		0
SINGLE BULL		0
LED RING		1
HOURLY ADJUST		22

MINUTE ADJUST	7
DAY ADJUST	2
MONTH ADJUST	2
YEAR ADJUST	02
H HOUR START	0
H MIN START	0
H HOUR STOP	0
H MIN STOP	0
H DAY ACTIVE	0
SUPER DIFICU	0
TEAM CRICKET	1
PARCHIS MODE	0
PPD ON	1
ROUND HISMAS	20
BULL SOUND	0
CRAZY MODE	0
CHIP CARD	0
MACHINE ID	0
NOTE 1	5
NOTE 2	10
NOTE 3	20
NOTE 4	0

Cuando se acepte el código, la máquina indicará

RESETTING

Espere a que termine el proceso antes de pulsar ningún botón.

E54 -INFO SPEED

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en el submenú, donde decidimos la velocidad de scroll en el display alfanumérico.

Cambiamos el valor con



asi

FAST
MEDIUM
SLOW

El número equivalente (1,2,3) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E55 -RESET BAR

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

para entrar en el submenú, donde decidimos si el encargado podrá cancelar el juego y los créditos.

Cambiamos el valor con



asi

NO

El encargado no podrá cancelar el juego ni los créditos.

YES

el encargado podrá cancelar el juego y los créditos del modo siguiente:

Manteniendo pulsada la tecla '1' del teclado durante 10 segundos, la luz de la diana parpadeará. en ese momento, podrá entrar los siguientes códigos, con su dedo en los sectores TRIPLES :

-Código '1 - 2 - 3', Finaliza la partida en curso

-Código '4 - 5 - 6', Pone los créditos a cero.

Para activar esta opción. El número equivalente (0,1) lo indicamos también en los displays de puntuación temporal.

Cuando hayamos acabado, para grabar los datos en memoria, pulsar

BULL/ LEAGUE

E56 -EQUAL ALL

Al ver el nombre del submenú, debemos pulsar el botón

BULL/ LEAGUE

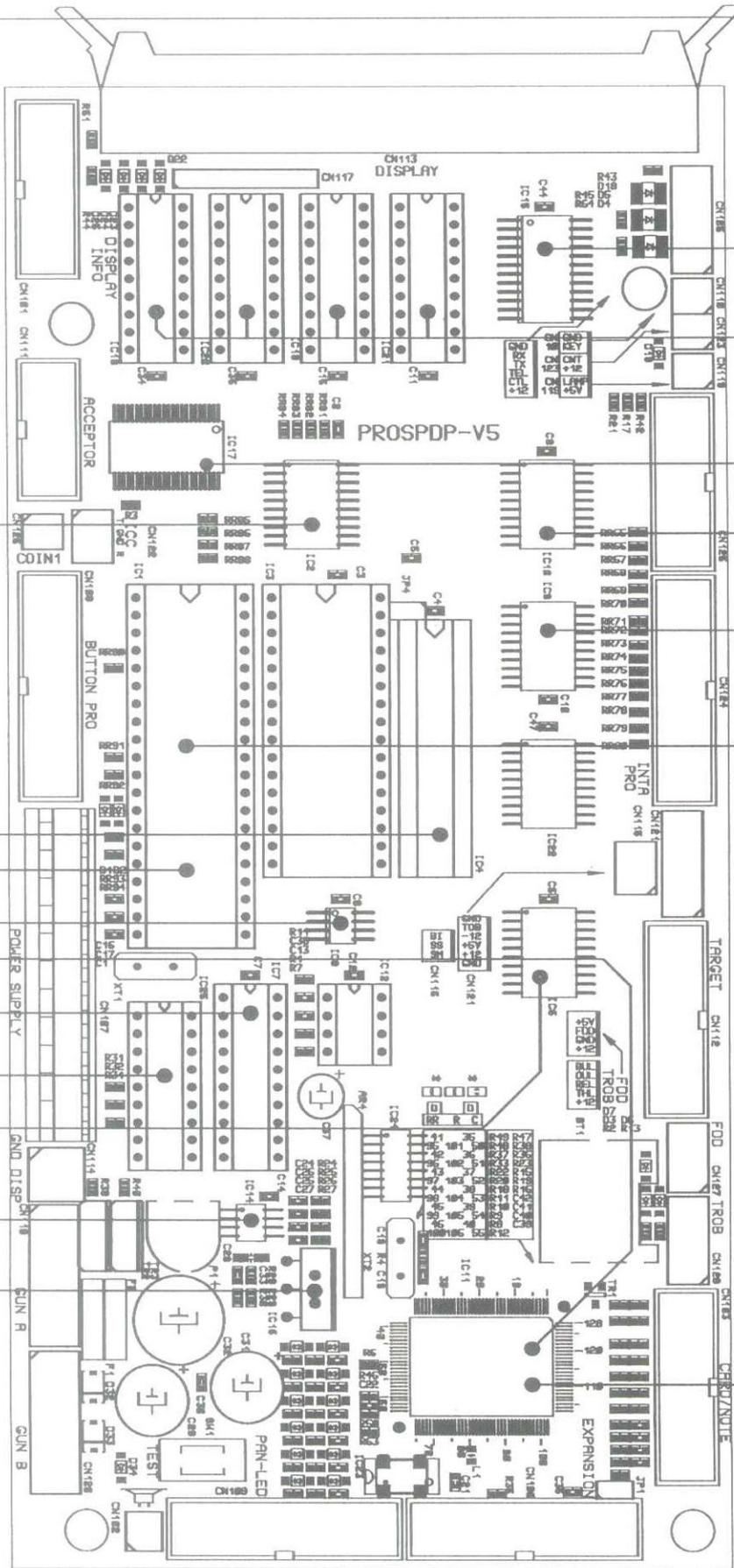
para entrar en el submenú, donde decidimos si la opción 'EQUAL' se ofrece para todos

REPAIR TIPS FOR SUPERDARD/PRO CPU

COIN ACCEPTOR FAILURE
 METER FAILURE
 PUSHBUTTONS LAMP
 FAILURE

NOT OPERATING AT ALL
 GENERAL FAILURE

NO SOUND



DISPLAY AND LEDS
 BOARD FAILURE

PIEZO AND INFRARED
 SENSORS FAILURE

TARGET SECTORS
 FAILURE
 PUSHBUTTONS
 INPUTS

COIN FAILURE
 NOTES FAILURE
 DISPLAY AND LEDS
 BOARD FAILURE

		C.D.C. Computaria S.A. Division de C.D.		Dibuja do C. Moreno
Escala 1:1	Documento:	PROSPDP V5		
Fecha: 18 - Octubre - 2005	Plano de:			

