

# CYBERDINE



10-11-18

Retour

© *Jeutel*   
Distrib by 



## NOTICE TECHNIQUE



EURO-FINATEL  
ZARE DE EHLERANGE  
Près de ESCH B.P 1218.  
L-1012. Luxembourg.  
E-mail: jeutel@pt.lu



N° VERT:0800 90 4000



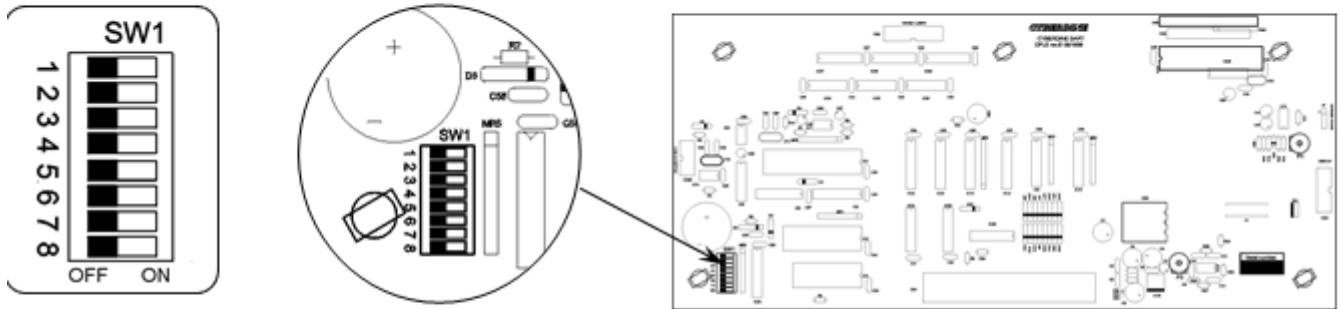
(352) 55 89 89

(352) 55 89 90

[www.jeutel.lu](http://www.jeutel.lu)



## I. LES MICRO-INTERRUPTEURS (DIP SWITCH)



Il est possible en tout moment de prédisposer les paramètres définis par le producteur (en cas de leur modification par une manipulation incorrecte ou en cas de prédisposition de valeurs incorrectes ou bien en cas d'oubli de la procédure) à l'aide de l'initialisation de l'Eprom et de la RAM. Avant cette opération l'appareil doit être débranché, l'interrupteur N° 7 doit être porté en position ON. Rebrancher l'appareil. Tenir sous pression la touche Roulette pendant 3 secondes, jusqu'à l'activation du bref signal acoustique. De cette manière les paramètres prédéfinis seront prédisposés. Les paramètres définis en fabrique sont décrit au paragrahe 5.8



Un grand nombre de fonctions du picado électronique peuvent être modifiées sur place par l'utilisateur lui-même. Ces modifications sont possibles à l'aide des micro-interrupteurs. En vue d'effectuer un ajustage correct de votre appareil veuillez lire avec attention les pages ci-après et de suivre la procédure décrite.

Sur la carte CPU dans l'angle gauche en bas sont situés 8 micro-interrupteurs.

Ces micro-interrupteurs sont prévus pour l'accès aux différents menus (régime d'essai, ajustage des paramètres...). Ils ont deux positions, ON et OFF. Le micro-interrupteur en position ON est activé et en position OFF il est désactivé. Pour accéder dans un des menus indiqués ci-après il faudra débrancher l'appareil et porter le micro-interrupteur correspondant au menu souhaité en position ON. Après avoir effectué la commutation, brancher l'appareil:

- |                            |                             |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Régime d'essai (test)   | 5. Comptabilité auxiliaire  |
| 2. Statistique             | 6. Mode de tournol          |
| 3. Attract                 | 7. Initiation de l' E-eprom |
| 4. Comptabilité principale | 8. Ajustage des paramètres  |

### 5.1 LE MENU D'ESSAI (TEST)

Pour accéder au menu d'essai (TEST) débrancher l'appareil, porter le micro-interrupteur N°1 sur ON et rebrancher l'appareil. Dans le menu d'essai (TEST) l'appareil, les unités périphériques et les différents segments peuvent être essayés. Après l'activation du menu d'essai (TEST) (micro-interrupteur N°1 sur ON), sur le display sera affiché le message "test target", et les touches Hi Score, Screen et Double Out commenceront à clignoter. Ces touches permettent le mouvement à travers le menu. La touche Double Out ouvre et ferme le sous-menu souhaité. La touche Hi Score permet le mouvement en avant et la touche Screen en arrière à travers le menu ou sous-menu. Uniquement dans l'option de "test light" la touche Player sert pour le mouvement à travers le sous-menu puisque les touches Hi Score et Screen sont prévues pour la gestion du sous-menu.

Le menu d'essai (test) comprend 6 sous-menus:

- test target
- test light
- test button
- test infra
- test top
- test credit

#### 5.1.1. Test target

Lors de l'accès au menu d'essai (test) sur le display est affiché le message "test target". Pour essayer la cible presser la touche Double Out. Dans ce sous-menu peuvent être testées les liaisons de tous les segments de la cible avec le senseur central (film) de l'appareil. L'essai de la cible est effectué par la pression des différents segments de la cible. Le display ROUND signale par l'affichage des numéros 1, 2, 3, et 4 si le segment a subi une touche simple, double, triple ou quadruple, tandis que le numéro exact du segment est affiché sur le display CREDIT. A la fin du test le sous-menu peut être quitté en pressant la touche Double Out.

#### 5.1.2. Test light

Avancer à l'aide de la touche Hi Score, et lorsque le display affiche le message "test light" presser la touche Double Out pour accéder à ce sous-menu. A l'intérieur de ce sous-menu peuvent être testées toutes les diodes – LED et les témoins lumineux de l'appareil. Dans le sous-menu la touche Player permet le mouvement tandis que les touches Hi Score et Screen permet de continuer le test en avant en en arrière.

Les modes de test sont:

- allumage de toute la signalisation lumineuse
- test de l'ensemble de segments sur le display
- test des différentes lignes sur les segments
- test des témoins lumineux sur les touches
- test des lignes verticales et horizontales des diodes sur le display

# CYBERDINE

## Target types and options

- 13,5" standard or quattro
- 15,5" standard

## Credit input options

- Coins (Coin acceptor)
- Bills (Bill acceptor)
- Key (Electric lock)
- Remotely (RF remote control)

## Statistics for 01 games and cricket

- PPD - Points per dart (only for 01 games)
- PPR - Points per round (only for 01 games)
- MPD - Marks per dart (only for cricket)
- MPR - Marks per round (only for cricket)

## Players

8 players - 8 crickets

## Dimensions (WidthxDepthxHeight)

- Width: 620mm
- Depth: 440mm
- Height: 2220mm
- Weight: 90kg

## Transport box dimensions

92x64x114cm

## Voltage

90 to 270 VAC - Cyberdine electronic darts is made to work in any part of the world (Europe, America, Asia, Africa, Australia) Voltages inside of Cyberdine electronic darts are 5V and 12V so there is no possibility of lethal electric shock.

## Games

- 01 games
- 301 PARCHESSI
- HI SCORE
- LOW SCORE
- SUPER SCORE
- PUB GAME
- SUPER 100
- SOLO HI SCORE
- SOLO 301
- SCRAM
- MARATHON
- MINI MARATHON
- SHANGAI
- CRICKET - CUT THROAT, CRAZY, KILLER, RANDOM, PICK-IT
- ROULETTE
- BASEBALL

## Options

- DOUBLE IN
- DOUBLE OUT
- TEAM
- EQUAL
- END

## Players

8 players - 8 crickets

## Dimensions (WidthxDepthxHeight)

- Width: 620mm
- Depth: 440mm
- Height: 2220mm
- Weight: 90kg

01-05-17

## Transport box dimensions

92x64x114cm

## Option combinations

- DOUBLE IN/DOUBLE OUT
- MASTER OUT
- DOUBLE IN/TEAM
- DOUBLE OUT/TEAM
- DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM
- MASTER OUT/TEAM
- DOUBLE IN/EQUAL
- DOUBLE IN/END
- DOUBLE OUT/EQUAL
- DOUBLE OUT/END
- DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL
- DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END
- MASTER OUT/EQUAL
- MASTER OUT/END
- DOUBLE IN/TEAM/EQUAL
- MASTER OUT/END
- DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL
- DOUBLE OUT/TEAM/END
- DOUBLE IN/DOUBLE/EQUAL
- DOUBLE IN/DOUBLE/END
- OUT/TEAM/EQUAL
- OUT/TEAM/END
- MASTER OUT/TEAM/EQUAL
- MASTER OUT/TEAM/END
- TEAM/EQUAL
- TEAM/END

## Other features and options

- Automatic player switching
- Automatic missed dart subtraction
- Shadowless target lighting
- Bull value setting
- Target light intensity
- Legs adjustment for irregular floor compensation

## Standard equipment

- Darts for 8 players
- Spare Darts Tips (500 pcs)
- Cyberdine darts start line
- Measuring tape with distance markings for easier and faster setup of Cyberdine darts

**EURO-FINATEL**  
**ZARE DE EHLERANGE**  
Près de ESCH B.P 1218.  
L-1012. Luxembourg.  
E-mail: jeutel@pt.lu



**N° VERT:0800 90 4000**



**(352) 55 89 89**

**(352) 55 89 90**

**www.jeutel.lu**

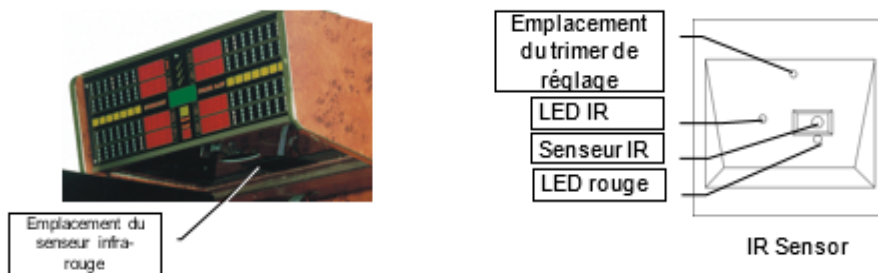
- test des témoins lumineux (un à la fois) entourant la cible

A la fin du test de la signalisation lumineuse presser la touche **Double Out** pour quitter le sous-menu.

### 5.1.3. Test button

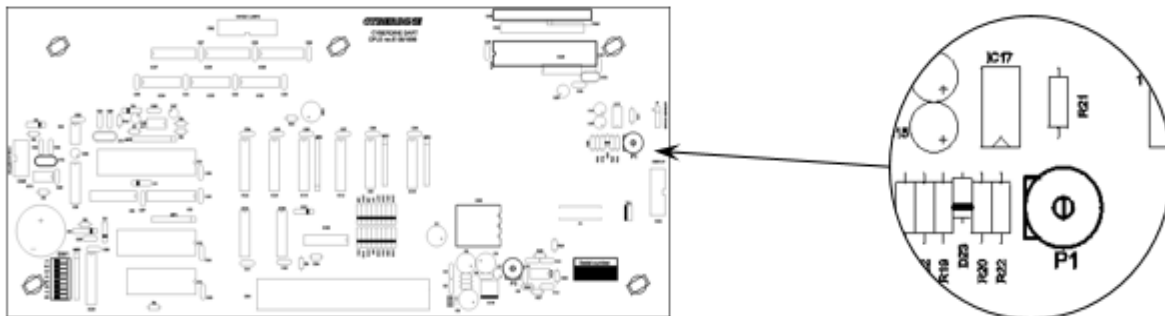
Avancer à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "test button" presser la touche **Double Out**. Après avoir sélectionné le sous-menu "test button", presser la touche **Double Out**. Toutes les touches commenceront à clignoter. Les touches perdent leur fonction de mouvement à travers le sous-menu, exceptée la touche **F1** réservée pour l'abandon du sous-menu. Après la pression de n'importe quelle touche, exceptée la touche **F1** sur le display sera affiché le repère de la touche, tandis que la touche doit être allumée. Presser la touche **F1** pour quitter le sous-menu.

### 5.1.4. Test infra



Avancer à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "test infra" presser la touche **Double Out**. Lors de l'activation du capteur infra-rouge on aura un bref signal acoustique et le témoin lumineux **FAULT** sera allumé. Si le capteur ne fonctionne pas correctement du fait des influences extérieures (plaques lumineuses, obstacles voisins provoquant une détection fautive etc.) ou bien à cause des opérations incorrectes, on devra l'ajuster. Si le signal acoustique est continu, le capteur est trop fort, et s'il n'est pas activé au niveau du cercle noir entourant la cible il est trop faible. Dans ce cas il faudra ajuster le trimmer sur le capteur de la manière que le signal acoustique s'active au niveau du cercle noir au dessous de la cible. La sensibilité du capteur augmente en tournant le trimmer vers la droite et vice-versa. Pour quitter le sous-menu presser la touche **Double Out**. Pour les autres ajustages du capteur infra-rouge voir le paragraphe 5.8.19.

### 5.1.5. Test tnp



Avancer à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "test tnp" presser la touche **Double Out**. Lors de l'activation du capteur **tnp** (capteur des flèches ratées), le coup de la flèche dans le cercle noir autour de la cible provoque un bref signal acoustique et l'allumage du témoin lumineux **FAULT**. Si le capteur **tnp** n'est pas suffisamment flexible on peut l'ajuster sur la carte imprimée CPU. Le trimmer de réglage de la sensibilité (P1) est situé dans l'angle droit en haut de la carte CPU. La sensibilité du capteur augmente en tournant le trimmer vers la droite et vice-versa. Si le capteur **tnp** ne peut pas être ajusté et si le signal acoustique est constant, vérifier le câble d'alimentation électrique qui doit être pourvu d'une bonne mise à la terre. Pour quitter le sous-menu presser la touche **Double Out**.



Pour quitter le MENU D'ESSAI (TEST) porter le micro-interrupteur N°1 en position OFF.

### 5.2. STATISTIQUE

Pour accéder à ce menu porter le micro-interrupteur N° 2 en position ON. Ce menu nous offre la possibilité de contrôle du nombre des jeux joués, pour chaque jeu à part, ainsi que de toutes les options du jeu. Les touches Hi Score et Score permettent l'avancement et le mouvement en arrière à travers le menu.

### 5.3. ATTRACT

Porter le micro-interrupteur N°3 sur ON pour choisir que la lampe halogène éclairant la cible soit constamment allumée ou qu'elle soit toujours éteinte et qu'elle s'allume au moment du début du jeu, ou si l'on veut qu'après une certaine temps de repos l'appareil commence à jouer de la musique (Attract). Pour la mémorisation des paramètres prédisposés éteindre et rallumer l'appareil.

### 5.4. COMPTABILITÉ PRINCIPALE

Lorsqu le micro-interrupteur N°4 est sur ON, sur le display sera affiché le montant du crédit. Cette comptabilité électronique est un système de comptabilité double sûr pour le contrôle continu des entrées. Il n'est pas effaçable et les données sont conservées d'une manière permanente. Sur le premier et deuxième display des joueurs un compteur électronique à six chiffres affiche tous les crédits branchés à travers l'entrée N°1 (clé) tandis que le cinquième et le sixième display des joueurs un autre compteur électronique à six chiffres affiche tous les crédits branchés à travers l'entrée N°2 (jettonnière). Pour sortir de la comptabilité principale porter le micro-interrupteur N°4 sur OFF.

### 5.5. COMPTABILITE AUXILIAIRE

Lorsqu le micro-interrupteur N°5 est sur ON, sur le display sera affiché le montant du crédit. Cette comptabilité électronique est un système de comptabilité auxiliaire et elle peut être effacée par la pression de la touche Roulette pendant 5 secondes. La lecture est possible sans l'ouverture préalable de l'appareil et sans porter le micro-interrupteur N°5 sur ON. Pour effectuer la lecture de la comptabilité auxiliaire (de service) éteindre l'appareil, presser la touche Equal et rallumer l'appareil. Sur les displays sera affiché l'état des crédits. Dès que la touche Equal sera relâchée l'appareil sera automatiquement commuté en régime démo ou en régime d'exploitation si la quantité de crédits est suffisante. Lors de la lecture de la comptabilité de l'extérieur les données ne peuvent pas être effacées. L'effacement n'est possible qu'en portant le micro-interrupteur N°5 sur ON. Ce régime est prévu pour assurer au personnel un contrôle rapide. Pour cette raison ce type de comptabilité est aussi dénommé comptabilité de service. Sur le premier et deuxième display des joueurs un compteur électronique à six chiffres affiche tous les crédits branchés à travers l'entrée N°1 (clé) tandis que le cinquième et le sixième display des joueurs un autre compteur électronique à six chiffres affiche tous les crédits branchés à travers l'entrée N°2 (jettonnière). Pour sortir de la comptabilité principale porter le micro-interrupteur N°5 sur OFF.

### 5.6. MODE DE TOURNOI

L'appareil peut être mis en mode de tournoi à l'aide du micro-interrupteur N° 6. Ce mode offre la possibilité de jeu dans un nombre illimité de manches ainsi que l'élimination de l'indication automatique du numéro permettant la descente à zéro. Dans ce mode sont inactifs les effets acoustiques pour les résultats jusqu'à la valeur de 50.

### 5.7. INITIALISATION DE LA MEMOIRE E-EPROM

L'initialisation des mémoires E-eprom et RAM peut être effectuée avec le micro-interrupteur N°7 sur ON. L'initialisation sert pour la prédisposition des paramètres définis en fabrique, décrits à la pos. 5.8., en cas de leur modification accidentelle du fait d'une fausse manœuvre. Pour initialiser l'appareil presser la touche Roulette pendant 3 secondes jusqu'à l'activation d'un bref signal acoustique. Après le signal acoustique les paramètres sont prédisposés sur les valeurs normales (standard). Lors de l'initialisation la comptabilité principale n'est pas effacée. Lors de l'initialisation de la mémoire RAM est effacé l'état actuel des crédits affiché sur le display.

### 5.8. AJUSTAGE DES PARAMETRES

A l'intérieur de ce menu il est possible d'ajuster les différentes valeurs concernant le prix du crédit, la longueur des jeux, le jeu à prix etc. Pour accéder à ce menu, porter le micro-interrupteur N°8 sur ON. Le tableau N°1 donne les paramètres définis en fabrique qui ont été prédisposés par l'initialisation de la mémoire E-eprom, (paragraphe 5.7.).



Tableau N° 1

1.	PRICE ADJUST	voir tableau N° 2
2.	HAPPY PRICE	voir tableau N° 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	Horloge
6.	SETUP HAPPY HOUR	start 0 0 end 0 0
7.	BONUS CREDIT	0
8.	BONUS PERCENT	0
9.	TIME LIMIT	00
10.	COUNTER PULSES	00
11.	SWITCH CREDITS	01
12.	TIME CREDITS	0
13.	PUBLICITY	Cyberdine turnir darts
14.	LOTTERY	10
15.	OPTIONS REMEMBER	ON
16.	DEMO SOUND	ON
17.*	QUATTRO MODE ON	ON
18.	RETURN DART	ON

19.	BULL VALLUE	2
20.	PLAY OFF	ON
21.	MAIN LAMP	16
22.	BACK LIGHT	2
23.	INFRA ADJUST	02
24.	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

\* - modèles QUATTRO uniquement

Le mouvement à travers ce menu est assurée comme pour le menu d'essai, à l'aide des touches **Player**, **Hi Score**, **Scram** et **Double Out**. La touche **Double Out** est prévue pour l'ouverture du sous-menu souhaité, pour sa fermeture et pour la sélection d'une nouvelle valeur. La touche **Hi Score** sert pour l'avancement dans le menu et pour l'augmentation de la valeur, tandis que la touche **Scram** est prévue pour le mouvement en arrière à travers le menu et sous-menu et pour la diminution de la valeur. Uniquement dans l'option "**price adjust**" (ajustage des prix) et "**round adjust**" la touche **Player** sert pour le mouvement à travers le sous-menu puisque les touches **Hi Score** et **Scram** sont réservées pour la modification des valeurs.

### 5.8.1. Price Adjust

Porter le micro-interrupteur N°8 sur ON, (éteindre et rallumer l'appareil). Sur le display en haut sera affiché le message "**price adjust**". Pour accéder au sous-menu presser la touche **Double Out**. Pour le mouvement à travers le sous-menu (changement des jeux) presser la touche **Player**, et pour modifier les prix des jeux presser les touches **Hi Score** et **Scram**. Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu par la touche **Double Out**. Dans le tableau 2 sont indiqués les prix usuels des jeux définis lors de l'initialisation.

Tableau 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



### 5.8.2. Happy Price

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**happy price**" presser la touche **Double Out**. Presser la touche **Double out** pour accéder au sous-menu. Presser la touche **Player** pour les mouvements à l'intérieur du sous-menu (changement des jeux). Pour modifier les prix des jeux presser les touches **High score** et **Scram**. Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu. Dans le tableau 2 sont indiqués les valeurs normales (standard). Pour confirmer et mémoriser les valeurs presser la touche **Double Out**.

### 5.8.3. Round Adjust

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**round adjust**" presser la touche **Double Out**. Presser la touche **Double out** pour accéder au sous-menu. Presser la touche **Player** pour les mouvements à l'intérieur du sous-menu (changement

des jeux). Pour modifier le nombre des manches des jeux presser les touches **High score** et **ScrAm**. Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu par la touche **Double Out**.

#### 5.8.4. Happy Round

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "happy round" presser la touche **Double Out**. Presser la touche **Double out** pour accéder au sous-menu. Presser la touche **Play** pour changer les jeux et la touche **High score** et **ScrAm** pour modifier le nombre des manches d'un jeu déterminé dans une période définie (happy hour). Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu par la touche **Double Out**.

#### 5.8.5. Setup Clock

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "setup clock" presser la touche **Double Out**. Presser la touche **Double out** pour accéder au sous-menu. A l'intérieur de ce menu nous pouvons régler l'heure exacte. Le réglage de l'heure, minute et secondes et le mouvement à travers le menu est effectué à l'aide de la touche **Play**. Pour la modification des heures, minutes et secondes presser les touches **High score** et **ScrAm**. Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu par la touche **Double Out**.

#### 5.8.6. Setup Happy Hour

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "setup happy hour" presser la touche **Double Out**. Presser la touche **Double out** pour accéder au sous-menu. A l'intérieur de ce menu nous pouvons régler le commencement et la durée de l'happy hour. Le réglage de l'heure, minute et secondes et le mouvement à travers le menu est effectué à l'aide de la touche **Play**. Pour la modification des heures, minutes et secondes presser les touches **High score** et **ScrAm**. Après la prédisposition des valeurs confirmer le nouveau choix et fermer le sous-menu par la touche **Double Out**.

#### 5.8.7. Bonus Credit

##### 5.8.11. Switch Credit

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "switch credit" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons modifier et définir le nombre de crédits pour chaque impulsion reçue par la rotation de la clé. Presser les touches **High score** et **ScrAm** pour modifier le nombre de crédits de 1 à 10. La valeur des crédits est affichée sur le display provisoire du résultat (TEMPORAL). Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

##### 5.8.12. Time - Credits

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "time credits" presser la touche **Double Out**. A l'aide de cette option nous déterminons le nombre de minutes par crédit. Dans ce cas tous les jeux sont gratuits tant qu'on fait payer le temps du jeu effectif. Si nous choisissons la valeur 0, les jeux coutent selon le tableau des prix (voir paragraphe 5.8.1 tableaux 1 et 2). Presser les jetés dans la jetonnière, 3 sur 15 etc. Les valeurs possibles sont de 0 à 30 par paliers de 5. Presser les touches **High score** et **ScrAm** pour diminuer ou pour augmenter la valeur de la bonification. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

##### 5.8.9. Time Limit

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "time limit" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons modifier et définir le temps maximal à disposition du joueur pour jeter sa flèche dans la cible. Presser les touches **High score** et **ScrAm** pour modifier le temps de 00 à 60 secondes, en l'augmentant de 10 secondes. Le temps est visible sur le display provisoire du résultat (TEMPORAL). La valeur zéro (00) correspond à un temps illimité. Après avoir défini la limite de temps, confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

##### 5.8.10. Counter Pulses

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "counter pulses" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons modifier le nombre de tours du compteur mécanique par rapport au nombre de crédits, soit de 0 à 10. Le numéro indique le nombre de crédits qui, depuis la valeur 10 ne sera pas représenté sur le compteur mécanique. Par ex. le numéro 3 indique que de 10 crédits jetés dans la jetonnière le compteur n'affichera que 7. Si nous choisissons la valeur 10 le compteur mécanique sera débranché. Après avoir défini la valeur souhaitée, confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.



##### 5.8.11. Switch Credit

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "switch credit" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons modifier et définir le nombre de crédits pour chaque impulsion reçue par la rotation de la clé. Presser les touches **High score** et **ScrAm** pour modifier le nombre de crédits de 1 à 10. La valeur des crédits est affichée sur le display provisoire du résultat (TEMPORAL). Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

##### 5.8.12. Time - Credits

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "time credits" presser la touche **Double Out**. A l'aide de cette option nous déterminons le nombre de minutes par crédit. Dans ce cas tous les jeux sont gratuits tant qu'on fait payer le temps du jeu effectif. Si nous choisissons la valeur 0, les jeux coutent selon le tableau des prix (voir paragraphe 5.8.1 tableaux 1 et 2). Presser les



touches **High score** et **Scram**, pour choisir la valeur de l'unité de crédit. Les valeurs possibles sont de 0 à 30 en pas de un. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.13. Publicity

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**Publicity**" presser la touche **Double Out**, et, ensuite la touche **Players** pour avoir un affichage momentané sur le display. **Publicity** est une option permettant au propriétaire l'affichage d'un message publicitaire de 28 caractères. La publicité est affichée en mode *démo*. L'accès à l'option est rendu possible par la touche **Double out**. La touche **Players** est prévue pour la sélection de l'emplacement des lettres et des chiffres tandis que la sélection des lettres et chiffres est effectuée par les touches **Hi Score** et **Scram**. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.14. Lottery

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**lottery**" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons activer l'option de la loterie. Lorsque l'option de loterie est activée, après chaque jeu est visible un certain numéro sur le display temporaire TEMPORAL est identique au nombre de joueurs, le joueur (ou les joueurs) obtiennent un crédit en vue de **prémiation**. Le joueur obtient une valeur du crédit égal à la valeur du jeu fait, par exemple, s'il a joué 301 il aura un crédit et s'il a joué 701 le joueur aura 3 crédits de **prémiation**. Les crédits de **prémiation** ne sont pas sommés avec la comptabilité. Avec les touches **Hi Score** et **Scram** nous pouvons choisir entre 00 et 30. Avec 00 nous pouvons éliminer l'option de loterie, tandis que le choix des autres numéros nous pouvons choisir les chances en pourcentage pour l'obtention dudit prix en crédits. Le Zéro 00 et le 01 sont affichés sur le display TEMPORAL. Après avoir terminé la programmation de la loterie confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.15. Option Remember

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**lottery**" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons activer ou désactiver la mémorisation automatique des options choisies à la fin du jeu. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.16. Demo Sound

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**demo sound**" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu nous pouvons activer ou désactiver la mélodie en régime de démonstration (*demo*). Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.17. Quattro Mode On\*

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**quattro mode on**" presser la touche **Double Out**. Lorsque cette option est activée (ON) au début de chaque jeu l'option **quattro** est active et elle peut être désactivée par la touche **QUATTRO**. Au contraire, si l'option est désactivée (OFF) au début de chaque jeu l'option **quattro** est désactivée. Si nous voulons l'utiliser, il faudra l'activer manuellement par la touche **QUATTRO**. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.18. Return Dart

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**return dart**" presser la touche **Double Out**. Pendant le jeu le programme nous permet le retour d'une flèche dans chaque manche, avec la pression simultanée des touches **Hi Score** et **Quattro**. Cette option est offerte en cas de l'activation accidentelle des senseurs **tip**. Si la valeur choisie est OFF l'option de retour de la flèche est désactivée et vice-versa, avec la valeur de ON elle est active. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

#### 5.8.19. Bull Value

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**bull value**" presser la touche **Double Out**. Cette sous-sélection permet le réglage de la valeur du centre. A l'aide des touches **Hi Score** et **Scram** régler les valeurs de 01 à 04. Quatre combinaisons de valeurs sont possibles:

- 01 – les deux champs ont la valeur de 25
- 02 – le champ extérieur vaut 25, et le champ double 50
- 03 – les deux champs 50
- 04 – le champ extérieur vaut 50, et le champ double 100

Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.



#### 5.8.20. Play Off

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "**play off**" presser la touche **Double Out**. Le **Play off** est une option permettant le jeu complémentaire pour obtenir une meilleure position des joueurs. Si à la fin du jeu, les joueurs ont le même nombre de points, ils continuent le jeu complémentaire, chacun avec une flèche. Le joueur gagnant est celui qui obtient le meilleur résultat. Le jeu complémentaire peut être appliqué pour n'importe quelle position: première, deuxième ... ou dernière. Uniquement lors de l'activation de l'option **equal** les points sont comptés à la dernière flèche lancée. Si un joueur termine le jeu avec sa première flèche, le deuxième joueur avec la deuxième ou troisième flèche, le gagnant est le premier joueur. Dans ce cas il n'y a pas de jeu complémentaire, bien que le nombre de points soit le même (000): Avec le choix de la valeur ON est activée cette option tandis qu'elle est désactivée sur OFF. Confirmer et mémoriser les valeurs par la touche **Double Out**.

### 5.8.21. Main Lamp

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "main lamp" presser la touche **Double Out**. Ce sous-menu permet le réglage de l'intensité de la lampe halogène principale d'éclairage de la cible. A l'aide des touches **Hi Score** et **Score**, l'intensité peut être augmentée de 04 (obscur) jusqu'à 16 (clair). Confirmer et mémoriser la valeur avec la touche **Double Out**.

### 5.8.22. Back Light

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "back light" presser la touche **Double Out**. Ce sous-menu permet le réglage de l'intensité des lampes autour de la cible ainsi que des lampes dans les touches. A l'aide des touches **Hi Score** et **Score**, l'intensité peut être augmentée ou diminuée de 02 (obscur) jusqu'à 10 (clair). Confirmer et mémoriser la valeur avec la touche **Double Out**.

### 5.8.23. Senseur Infra

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "infra adjust" presser la touche **Double Out**. Cette fenêtre nous permet l'activation et la désactivation du senseur infra-rouge pour l'échange automatique des joueurs. Les joueurs disposent des options de 00 à 05 avec progression de 1. L'option 00 met hors fonction le senseur IR et a ce point l'échange des joueurs est effectué manuellement par la touche **Play**. Les options de 01 à 05 activent le senseur IR avec une constante de temps différente pour l'échange automatique des joueurs. Presser la touche **Double out** pour fermer l'option après le réglage de la valeur souhaitée.

### 5.8.24. Acceptor

Avancer à travers le menu à l'aide de la touche **Hi Score**, et lorsque le display affiche le message "acceptor" presser la touche **Double Out**. A l'intérieur de ce sous-menu il est possible de régler et fixer le mode d'admission des pièces de monnaie dans l'appareil. L'appareil est construit de la manière à rendre possibles toutes les combinaisons pour la réception des crédits (clé ou jetonnière) connues. La vitesse du fonctionnement du récepteur des pièces peut être modifiée par les touches **Hi Score** et **Score**. Le mode de réception des pièces de monnaie est affiché sur le display provisoire TEMPORAL tandis que le joueur peut choisir entre sel options 1, 2 et 3. Après la programmation du récepteur des crédits confirmer les valeurs par la touche **Double Out**.

## 5.9. LE SON

L'intensité de la mélodie dans le régime de démonstration (*demo*) peut être réglée à volonte. Pour augmenter l'intensité du son tourner le trimer P2 vers la droite et pour la diminuer, tourner vers la gauche.

