

1. TRANSPORTPAKET

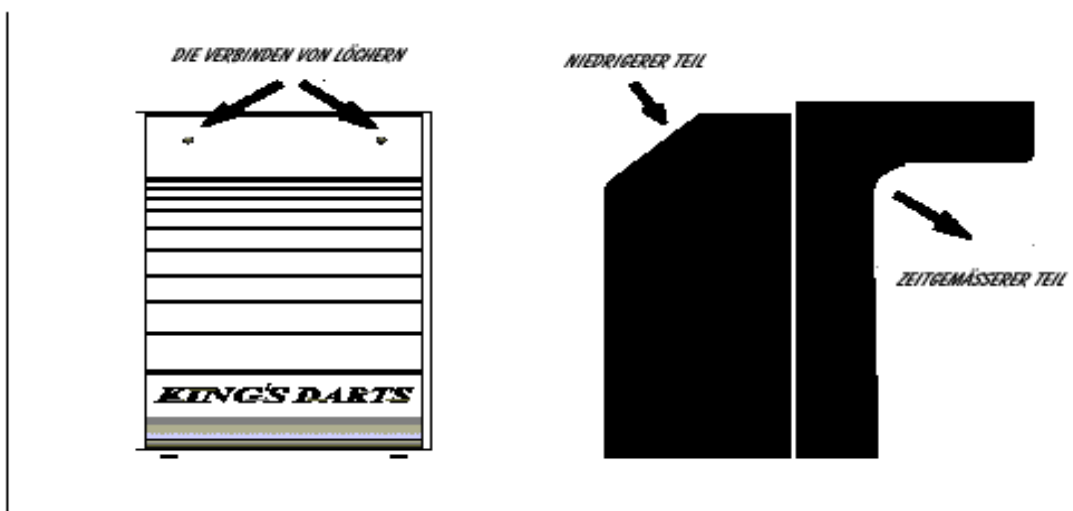
Die Apparatur wird im Paket transportiert, in welchem sich der Oberteil und Unterteil miteinander verbunden befinden. Im Unterteil des Apparates befinden sich die Staenderfuesschen und das Fussbrett mit den dazugehoerigen Verbindungsschrauben.

Neben dem Picadoautomat befinden sich noch:

- ein Kabel mit einem EURO- Stecker fuer den Anschluss des Apparates auf 220 Volt.
- ein Pfeilset mit Reservespitzen
- eine selbstklebende START Linie.

2. AUFSTELLUNG DER APPARATUR

Um die Apparatur aufzustellen ist ein Platz von mindestens 125 cm Breite, 350 cm Laenge und eine Raumhoehe von 230 cm notwendig.



1. Trennung des mit zwei Schrauben verbundenen Oberteil und Unterteil des Pikado (Figur 1)
2. Mit 4 Schrauben befestigen der Staenderfuesschen und auf sie das Fussbrett mit Holzschrauben einklemmen.
3. Den Oberteil des Apparates auf den Staender stellen und mit drei Schrauben befestigen.

ACHTUNG!

Man muss aufpassen dass bei der Montage sich nicht zwischen den Oberteil und Unterteil der Apparatur Draehnte befinden, welche so eingeklemmt werden koennten!

4. Die Kabel des Netzgleichrichters mit den Kabeln fuer das Versorgen des Displays, und das Aufladen des CPU Taefelchen (Figur 2).
5. Das Netzkabel einschalten (210 - 230 Volt/50 Herz)
6. Die Apparatur ist betriebsbereit.

ACHTUNG!

Die Spalten auf der Oberseite, seitlichen Seiten und dem Staender der Verkleidung dienen zur Belueftung. Deswegen muessen diese Oeffnungen immer unbedeckt und frei sein, um die richtig Funktion des Apparates zu gewaehrleisten. Der Apparat darf NICHT in der Naehe einer Waermequelle stehen! Er muss so aufgestellt sein dass er nicht dem Regen oder uebermaessiger Feuchtigkeit ausgesetzt ist!

7. Die START Linie wird in einer Entfernung von 244 cm von der Zielebene aufgeklebt.

3. TECHNISCHE DATEN

Der Apparat ist ausschliesslich zur Verwendung in trockenen Innenraeumen bestimmt!

Elektrische Daten:

Netzspannung:	210-230 V/50 Hz
Stromstaerke: in Demobetrieb	70 W
im Betrieb	110 W

Gluehlampe zur Beleuchtung der Zielscheibe: 12 V/20 W
Halogenlampe mit Schutzglas

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

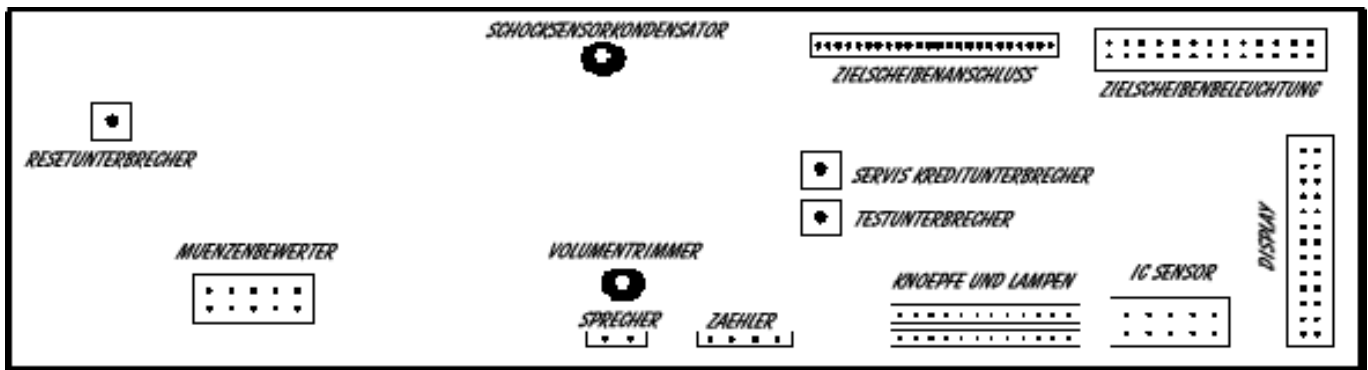
Abmessungen:

Hoehe: 220 cm
 Breite: 62 cm
 Gewicht: cca 90 kg

Raumbedarf:

Breite: 125 cm
 Laenge: 350 cm
 Raumhoehe: 230 cm

4. APPARATBESCHREIBUNG



(Figur 3 TASTEN und ihre Werte fuer die Chiffre des Benuetzers)

5. ALLGEMEINE SPIELANLEITUNGEN

1. Mit den Tasten "AUF"- "UP" und "AB"- "DOWN" waehlen sie das gewuenschte Spiel. Neben dem erwaehlten Spiel leuchtet die Halbleiter - Diode auf, und im Punktedisplay zeigt sich die Hoehe des Kreditpreises pro Spieler an.
Werfen sie die entsprechenden Muenzen fuer das Spiel ein!
2. Mit den Tasten "OPTION I" und "OPTION II" waehlen sie die gewuenschte Spieloption, solange bis die gewuenschte Variante nicht aufleuchtet.
3. Mit der Taste "START" bestimmen sie die Anzahl der Spieler.
4. Jeder Spieler muss solange warten, bis das gruene Licht aufleuchtet welches den Pfeilwurf ermoeoglicht, wird der Pfeil vor diesem Signal geworfen gibt es keine Punktwertung.
Das Spiel koennen sie veraendern mit Druck auf die Taste "AUF" oder "AB"/"UP ODER DOWN/.
5. Nach drei geworfenen Pfeilen kann der Spieler die Pfeile aus der Zielscheibe entfernen. Ist der IC Sensor eingeschaltet leuchtet rotes Licht auf, welches leuchtet solange der Spieler vor der Zielscheibe steht. Der Apparat schaltet automatisch das Spiel auf den naechsten Spieler um.

EINZELBESCHREIBUNG DER SPIELE

301/501/701/901

Das Spiel beginnt mit in vorhinein bestimmter Punktzahl 301/501/701/ oder 901. Sieger ist derjenige Spieler welcher als erster genau die "0" erreicht. Wird die "0" ueberschritten wird das Resultat dieses Spielers auf das Resultat des vorangegangenen Kreises zurueckgesetzt.

CRICKET

"Geschlossen" werden von 15 bis 20 und das "BULLS" Eye und zwar mit Treffern in einfache, doppelte oder dreifache Segmente. Ein Spieler welcher eine bestimmte Zahl "einschliesst", kann auf dieser Zahl solange "Punkte" sammeln, bis alle restlichen Spieler nicht diese Zahl "einschliessen". Sieger ist der Spieler welcher alle Zahlen "einschliesst"

und das "Bull" Eye, und auch gleichzeitig die groesste Punktzahl erreicht hat.

MARK 21

Die Zahlen werden nach dem Prinzip wie im "CRICKET" geschlossen. Die Spieler beginnen das Spiel mit 21 Punkten. Der Treffer in das Einfache ergibt einen Punkt, in das Doppelte zwei und in das Dreifache drei Punkte. Sieger ist der Spieler der als erster genau die "0" erreicht.

HIGH SCORE, LOW SCORE, SUPER SCORE

High Score - der Spieler welcher bis zum Spielende die meisten Punkte einsammelt ist Sieger.

Low score - der Spieler welcher bis zum Spielende die wenigsten Punkte einsammelt ist Sieger.

Super score - bewertet werden nur die Treffer in die doppelten und dreifachen Segmente. Der Spieler welcher bis zum Spielende die meisten Punkte einsammelt ist Sieger.

SHANGAI

Treffen soll man der Reihe nach die Zahlen von 1-20 und das "BULL" Eye. Sieger ist der Spieler welcher bis zum Spielende die groesste Punktzahl einsammelt oder der Spieler welcher "SHANGAI" erreicht, dass heisst wenn er in einem Wurfkreis nacheinander das einfache, doppelte und dreifache Segment trifft.

301 ELIMINATION

Das Spiel beginnt mit "0" und endet mit 301. Sieger ist der Spieler welcher als erster das Resultat von 301 erreicht. Wenn der Spieler beim Werfen dieselbe Punktzahl erreicht wie ein anderer Spieler, wird das Resultat dieses Spielers auf "0" ZURUECKGESETZT. Im Mannschaftsspiel koennen nur die Mannschaften ein Resultat als ungueltig erklaren und nicht die Spieler untereinander. Ueberschreitet ein Spieler das Resultat von "301" wird sein Resultat ungewandelt in diesen

Unterschied ueber 301.

SPLIT SCORE 40

Das Spielziel ist das werfen in vorhinein bestimmte Segmente. Das Spiel beginnt mit dem Resultat 40. Segmente welche der Apparat gibt sind 15 bis 20, BULLS Eye, sowie doppelte und dreifache Segmente. Bei dem Treffer in das gegebene Segment wird die Anzahl der Treffer und die Zahl der erreichten Punkte addiert. Das gegebene Segment muss im Laufe eines Wurfkreises mindestens einmal getroffen werden, ansonsten wird das Resultat halbiert. Bei Treffern in das Doppelsegment und Dreifachsegment wird jedes getroffene Segment addiert. Sieger ist der Spieler mit der hoechsten Punktzahl.

RAPID FIRE

Innerhalb des gewaehlten Zeitraumes (Wahl Option"TIME OUT HANDICAP") muessen die gegebenen Zahlen getroffen werden. Die Zeit beginnt nach dem ersten Treffer zu laufen. Sieger ist der Spieler mit der hoechsten Punktzahl. Im Falle gleicher Punktzahlen ist der Sieger derjenige Spieler welchem mehr Spielzeit uebrigblieb.

BASEBALL

Bei Spielbeginn leuchten alle Gluehlampen um die Zielscheibe auf. Spielziel ist alle Zahlampen zu loeschen, bzw. treffen aller Segmente. Einfache Segmente werden mit 1 bewertet, doppelte mit 2, und dreifache mit 3. Sind alle Lampen erloschen, so laeuft die Punktwertung nur mit Treffern in das BULL's eye (1) und doppelt BULL's Eye (2). Sieger ist der Spieler mit der hoechsten Punktzahl.

ROULETTE

Das Roulettenlaempchen tritt in Bewegung und bleibt auf einer Zahl oder auf Bull's eye stehen. Das Spielziel ist diese Zahl zu treffen. Treffer ins Einfache wird mit 1, Treffer ins Doppelte mit 2, und Treffer in das dreifache Segmenr mit 3 bewertet. Sieger ist der Spieler mit der hoechsten Punktzahl.

SCRAM

Die Spieler "schliessen" einander die Nummer, die sie nicht treffen dürfen. Alle Nummern die der erste Spieler (Stopper) trifft werden für den zweiten Spieler (Scorer) geschlossen, so dass der Spieler eine der Nummern, die der erste Spieler nicht getroffen hat, wählen muss. Der Gewinner ist derjenige Spieler der die höchste Punktzahl angesammelt hat.

DRAGON

"DRAGON" wird mit fünf Leuchtpfeilen in der Reihe dargestellt, welche um die Zielscheibe kreisen. Der Treffer in das erste flimmernde Leuchtpfeil, der "KOPF" wird mit 10 bewertet, das zweite mit 5, das dritte mit 4, das vierte mit 3 und das fünfte mit 2 Punkten. Der Treffer in das Doppelsegment oder Dreifachsegment der augenblicklich getroffenen Leuchte multipliziert die in dem Fall getroffenen Punkte. Sieger ist der Spieler welcher die meisten Punkte einsammelt.

501 FIVE

Gespielt wird wie 501 aber so dass bis zu dem Resultat 301 erzielten Treffer in das Dreifachsegment mit 5 multipliziert werden. Sieger ist der Spieler welcher als erster genau die "0" erreicht.

PUB

Gespielt wird nur ein Wurfkreis. Die Zeit welche nach dem ersten Treffer zu laufen beginnt, und zwar vom Faktor 10, multipliziert man mit der getroffenen Zahl, und so muss der Spieler alle drei Pfeile so schnell wie möglich werfen. Sieger ist der Spieler welcher die höchste Punktzahl erreicht.

180

Gespielt wird wie 301, mit der Auflage dass das Spiel mit 180 beginnt. Der Sieger ist der Spieler welcher als erster genau die "0" erreicht.

OPTION I

"01 Optionen"

Double in - damit der Spieler das Spiel beginnen kann muss er zuerst ein Doppelsegment treffen.

Double out - damit der Spieler das Spiel beenden kann muss er zuerst eines von den Doppelsegmenten treffen.

Masters out - um das Spiel beenden zu können muss der Spieler irgendeines von den Doppeltsegmenten, oder Dreifachsegmenten treffen.

CRICKET/MARK 21 OPTIONEN

Chance it - der Apparat waehlt die zu treffenden Nummern.

You pick it - der Spieler waehlt die Zahlen mit Druucken der entsprechenden Zielscheibensegmente.

Cut Throat - wie Cricket, ausser dass die Treffer in "geschlossene" Zahlen Punkte anderen Spielern bringen welche diese Zahl nicht "eingeschlossen" haben. Sieger ist der Spieler welcher als erster alle Zahlen "einschliesst", und die kleinste Punktzahl hat.

Masters Cricket (Cricket Option) - wie Cricket mit dem Unterschied dass es kein Punktesammeln gibt. Sieger ist der Spieler welcher als erster alle Zahlen einschliesst.

SCRAM OPTION

Super Scram - wird wie Scram gespielt aber so dass die eingeschlossenen Zahlen bis zum Spielende eingeschlossen bleiben.

OPTION II

Team - Option fuer vier, sechs oder acht Spieler. Die Spieler 1 und 3,2 und 4, 5 und 7 und 6 und 8 bilden Mannschaften.

Handicap - Spieloption welche Spielern unterschiedlicher Spielfaehigkeiten ermoeglicht dass sie gleichzeitig in der selben Kategorie spielen, aber unter verschiedenen Optionen, oder zwei verschiedene Spiele spielen.

Time out Handicap - Option zeitlicher Begrenzung jedes Wurfkreises. Jeder Spieler kann durch druecken der Zielscheibensegmente seine Wurfkreiszeit waehlen. Die Zeit beginnt nach dem ersten Treffer in die Zielscheibe zu laufen.

Compa - Option "ein Spieler spielt gegen den Apparat". Mit den nachtraglichen druecken der START Taste wird das Niveau des Spieles bestimmt.

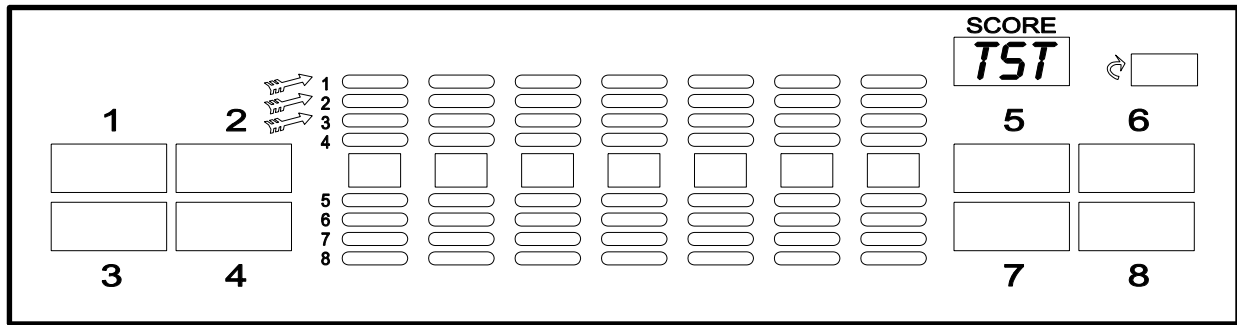
Equal - Option in welcher alle Spieler dieselbe Anzahl von Wurfkreisen abspielen muessen.

Time - Option in welcher sich die Kredite in Zeiteinheiten umwandeln. Aktivierung erfolgt mit gleichzeitigen druecken der Tasten OPTION II und START.

6. TEST DER APPARATFUNKTIONEN

Fuer den Eingang in das Hauptmenu benuetzen wir die TEST Taste auf dem CPU Taefelchen. Auf dem SCORE display zeigt sich "tSt" an. Zum bewegen durch das Menu benuetzen wir die Tasten UP und DOWN und OPTION II zur Bestaetigung oder einen Schritt vorwaerts und START zum Ausgang, oder Rueckkehr fuer einen Schritt.

Zum Eintritt in alle Moduse (ausser in den TEST modus) ist es notwendig ueber der Zielscheibe MAIN CODE einzugeben (default = 5 X Bulls Eye). Eine einmal eingegebene Chiffre gilt fuer alle Menuniveaus bis zum ersten loeschen des Apparates (reset!).



"t0" - Testtasten

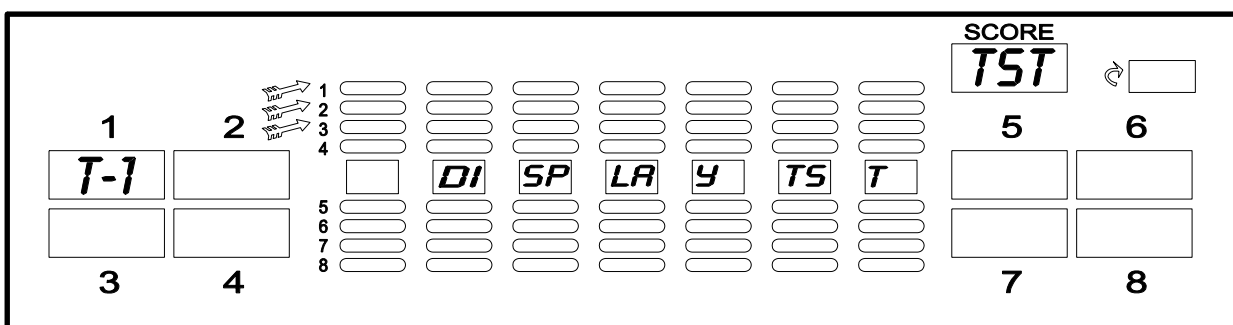
Mit diesem Test wird die Korrektheit der Tasten auf der vorderen Tafel geprüfert.

1. Die TESTTASTE auf der CPU Tafel zweimal druecken. Auf dem Display des ersten Spielers erscheint und leuchtet auf "t-0".
2. Beim druecken irgendeiner Taste auf dem SCORE Display, erscheint die Bezeichnung der Taste welche gedrueckt wurde mit einem kurzen Signalton.
3. Zun Ausgang aus diesem Test druecken sie einmal die TEST Taste, und zum Ausgang aus dem Testmodus noch zweimal die START Taste druecken.

"t1" - Display test

Mit diesem Test wird die Korrektheit aller LED (Halbleiterdioden) Segmente geprüfert.

1. Druecken der TEST Taste auf der CPU Tafel.
Auf dem Display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.



2. Den Eintritt in den TEST - modus durch druecken auf die Taste OPTION II bestaetigen.
Auf dem Display des ersten Spielers wird "t-1" ausgeschrieben, und auf dem Cricket display erscheint "display tst"
3. Durch druecken der Taste OPTION II startet der Test. Nachdem der Test alle Segmente durchgegangen ist unterbricht er sich automatisch.
 - der Test kann jederzeit mit Druck auf die Taste OPTION II unterbrochen werden, und wieder aktiviert werden mit erneuten druecken derselben Taste.
 - der Test kann jederzeit mit dem Druck auf die Taste START unterbrochen werden.
4. Fuer den Austritt aus diesem Test die Taste "START" einmal druecken, und fuer den Ausgang aus dem Test-mod noch einmal druecken.

"t2" - Tontest

Mit diesem Test wird die Fehlerlosigkeit der Audioverstaerker und Lautsprecher geprueft.

1. Druecken der TEST Taste auf der CPU Tafel.
Auf dem display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.
2. Eintrittsbestaetigung in den Test modus mit Druck auf die Taste "OPTION II"
Auf dem display des ersten Spielers wird "t-1" ausgeschrieben, und auf dem Cricket display wird "display tst" ausgeschrieben.
3. Druecken der Tasten "UP" oder "DOWN" bis auf dem display des ersten Spielers nicht "t-2" ausgeschrieben wird, und auf dem Cricket display nicht "sound tst" ausgeschrieben ist.
4. Durch Druck auf die Taste "OPTION II" startet der Test.
 - man hoert einen gleichmaessigen ununterbrochenen Ton
 - in diesem Test kann auch die Lautstaerke mittels des Trimmerpotentiometer fuer die Lautstaerke welcher sich auf der CPU

Tafel befindet geregelt werden.

5. Zum Austritt aus diesem Test die Taste "START" einmal druecken, und fuer den Austritt aus dem Test mod noch einmal.

"t3" - Zielscheibentest

Mit diesem Test wird die Korrektheit der Folie geprueft, welche die Treffer in die Zielscheibe registriert.

1. Die Testtaste auf der CPU Tafel druecken. Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "tst."
2. Den Eintritt in den TEST Modus mit Druck auf die Taste Option II bestaetigen. Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "t-1", auf dem Cricket Display wird ausgeschrieben "Display tst".
3. Die Tasten UP oder DOWN druecken, bis nicht auf dem Display des ersten Spielers "t-3" ausgeschrieben steht, und auf dem Cricket display nicht "target tst" steht. 4. Durch Druck auf die Taste OPTION II startet der Test.
 - durch Druck auf ein bestimmtes Segment auf der Zielscheibe hoert man einen kurzen Ton, die Lampe leuchtet auf neben dem
 - gedruckten Segment und auf dem SCORE display wird der Wert ausgeschrieben
 - werden die Segmente im Uhrzeigersinn gedruickt, und die Folie ist intakt, nach dem ganzen durchgelaufenen Kreis hoert man einen kurzen Bestaetigungston und man kann sogleich auf den naechsten Segmentkreis uebergehen oder den Test beenden.
5. Zum Austritt aus diesem Test die TASTE START einmal druecken, und zum Austritt aus dem TEST modus, noch einmal.

"t4" - Laempchentest

Mit diesem Test wird die Korrektheit aller Lampen geprueft.

1. TESTTASTE auf der CPU Tafel druecken.
Auf dem display des ersten Spielers erscheint "tst".
2. Den Eingang in den TEST modus durch Druck auf die Taste "OPTION" II bestaetigen. Auf dem display des ersten Spielers erscheint "t-1", auf dem Cricket display steht "display tst".

3. Druecken der Tasten "UP" oder "DOWN" bis sich auf dem display des ersten Spielers "t-4" anzeigt, und auf dem Cricket display nicht "lamp test" angezeigt wird.
4. Durch Druck auf die Taste "OPTION II" startet der Test. Nachdem der Test alle Lampen durchgelaufen hat bricht der Test automatisch ab.
 - der Test kann jederzeit durch Druck auf die Taste "OPTION II" gestoppt werden und erneut aktiviert, mit noch einem Druck auf die selbe Taste.
 - der Test kann jederzeit durch Druck auf die Taste "START" unterbrochen werden
5. Zum Austritt aus diesem Test die STARTTASTE einmal druecken, und zum Austritt aus dem Test-modus noch einmal.

"t5" LED Test (HABLEITERDIODEN TEST)

Mit diesem Test wird die Korrektheit-Fehlerlosigkeit der LED Dioden geprueft.

1. Druecken der TESTTASTE auf der CPU Tafel.
Auf dem display des ersten Spielers erscheint "tst".
2. Eintritt in den TEST modus durch Druck auf die Taste OPTION II bestaetigen.
Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "t-1", auf dem Cricket Display wird geschrieben "display tst".
3. Die Tasten UP und DOWN solange druecken bis auf dem Display des ersten Spielers nicht "t-5" angeschrieben ist, und auf dem Cricket Display nicht "LED tst" erscheint.
4. Mit Druck auf die Taste "OPTION II" startet der Test. Nachdem der Test alle LED Dioden durchlaufen hat, wird er automatisch unterbrochen.
 - der Test kann jederzeit unterbrochen werden und wieder aktiviert werden durch Druck auf die Taste OPTION II /Stopp/ und erneut in Bewegung gesetzt werden durch erneuten Druck auf dieselbe Taste.

- der Test kann jederzeit durch Druck auf die Taste START unterbrochen werden.

5. Für den Austritt aus diesem Test Taste START einmal drücken, und zum Austritt aus dem TEST-modus den Druck wiederholen.

"t6" - burn in Test

Mit diesem Test wird die Fehlerlosigkeit des Ladeteils geprüft, indem dass alle Lampen, und alle LED Dioden eingeschaltet werden.

1. TESTASTE auf der CPU Tafel drücken.

Auf dem Display des ersten Spielers wird "tst" geschrieben.

2. Den Eintritt in den TEST modus durch Druck auf die TASTE "OPTION II" bestätigen.

Auf dem Display des ersten Spielers steht "t-1" geschrieben, auf dem Cricket Display steht "display test".

3. Die Tasten UP oder DOWN drücken, bis auf dem Display des ersten Spielers "t-5" geschrieben ist, und auf dem Cricket Display nicht eingeschrieben "burn in tst" ist.

4. Durch Druck auf die Taste "OPTION II" startet der Test.

- der Test hat zwei Schritte, im erstem Schritt schalten sich alle Lampen ein, und im zweitem Schritt durch Druck auf die Taste "OPTION II" alle LED-HALBLEITERDIODEN
- der Test kann jederzeit unterbrochen werden durch drücken der Taste "START"

5. Für den Austritt aus diesem Test Taste "START" drücken, und zum Austritt aus dem TEST-modus noch einmal drücken.

"t7" - IC Sensor Test

Mit diesem Test wird die Fehlerlosigkeit und Empfindlichkeit der IC Sensoren für die automatische Übersetzung der Spieler geprüft.

1. Drücken der TEST Taste auf der CPU Tafel.

Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "tst".

2. Den Eintritt in den Test modus durch Druck auf die TASTE "OPTION II" bestätigen.

Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "t-1" und auf dem Cricket Display wird "display Test" ausgeschrieben.

3. Die Tasten "UP" und "DOWN" druecken bis sich nicht auf dem Display des ersten Spielers "t-7" aufzeigt, und auf dem Cricket Display "IC SENSOR tst".
4. Durch Druck auf die Taste "OPTION II" startet der Test.
 - die gruene Lampe leuchtet auf "WERFEN" welche bezeigt dass der Sensor bereit ist
 - wenn sie mit der Hand in die Ebene des Menus kommen muss sich eine rote Lampe einschalten "NICHT WERFEN" und man hoert einen kurzen Ton.
 - die Empfindlichkeit der IC Sensoren wird mit dem Trimmer Potenciometer welcher sich an der rechten Seite der Verklaidung befindet reguliert.
 - Drehungen im Uhrzeigersinn verstaerken die Empfindlichkeit, und Drehungen im entgegengesetzten Sinn verringern sie.
5. Zum Austritt aus diesem Test die Taste "START" druecken, und zum Austritt aus dem TEST-modus noch einmal druecken.

WICHTIG!

Die Funktion des IC Sensors kann man verhindern oder ermoeöglichen, abhaengig von der Stellung des Softwar DIP Unterbrecher 8 (Programmierung in der P 1 Option des Programm-modus PrG)

"t8" - Test des Verfehlens der Zielscheibe

Mit diesem Test wird die Fehlerlosigkeit und Empfindlichkeit des Sensors der Zielscheibenverfehlung geprueft.

1. Die Taste TEST auf der CPU Tafel druecken.
Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "tst".
2. Den Eintritt in den Test-modus durch druecken der Taste "OPTION" II bestaetigen.
Auf dem Display des ersten Spielers erscheint "t-1" und auf dem Cricket Display erscheint "display tst".

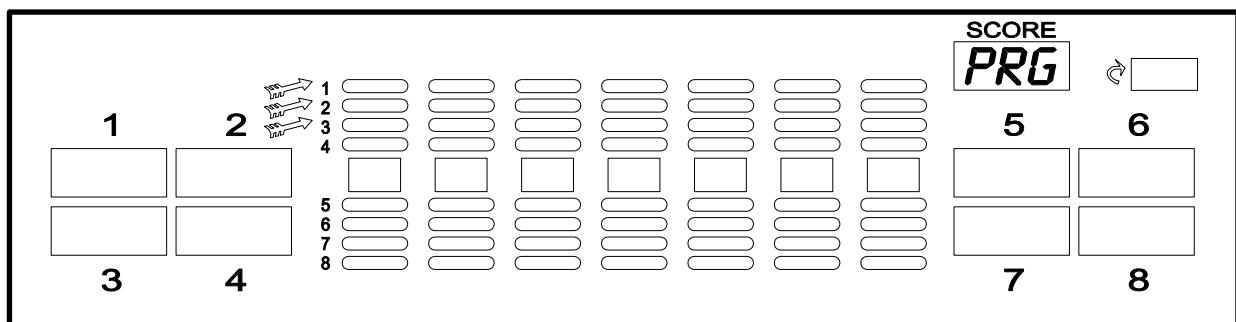
KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

3. Die Tasten "UP" oder "DOWN" solange druecken bis auf dem display des ersten Spielers nicht "t-8" ausgeschrieben wird, und auf dem Cricket display "miss tst".
4. Druecken der Taste "OPTION II"-der Test startet.
 - die gruene Lampe leuchtet auf "WERFEN" welche beweist dass der Sensor bereit ist
 - mit kurzen Schlaegen mit dem Pfeil auf die Vorderseite des Apparates (nicht auf die Zielscheibe!) leuchtet die rote Lampe "NICHT WERFEN" auf, und man hoert einen kurzen Ton.
 - die Empfindlichkeit des Sensors fuer die Verfehlung wird mit Hilfe des Trimmer Potentiometer welcher auf der CPU Tafel ist reguliert.
 - Drehungen im Uhrzeigersinn erhoehen die Empfindlichkeit, Drehungen im entgegengesetzten Sinn verringern sie.
5. Zum Austritt aus diesem Test die Taste "START" einmal druecken, fuer den Austritt aus dem Test-modus noch einmal.

7. PROGRAMMIERUNG DER APPARATFUNKTIONEN

Zum Eintritt in den Programm-modus ist folgendes notwendig:

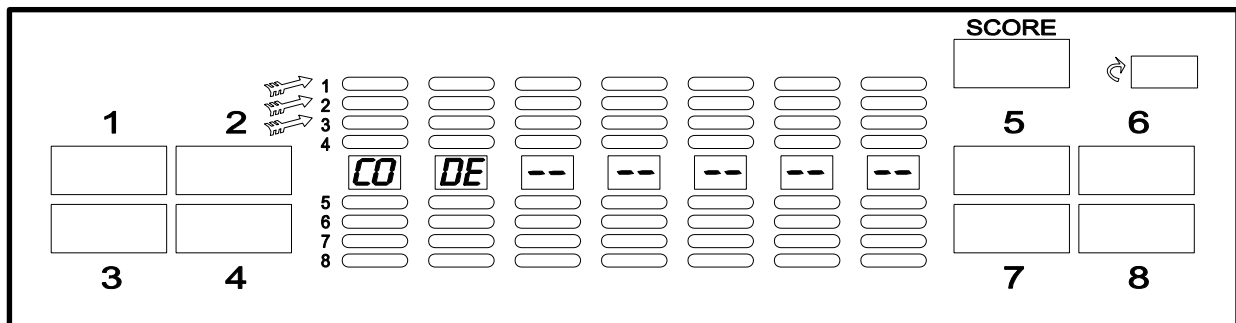
1. Die "START" Taste auf der CPU Tafel druecken.
Auf dem display des ersten Spielers erscheint "tst".
2. Solange auf dem Display des ersten Spielers nicht "Prg" erscheint, muss die TASTE "UP" oder "DOWN" gedruickt werden.



3. Eintrittsbestaetigung fuer das Programm-modus durch Druck auf die Taste "OPTION II".
 - auf dem Cricket display wird "Code -----" erscheinen.

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- Eintragen des Hauptkodes fuer den Eintritt "Cd1" durch Druucken auf die Zielscheibensegmente (von der Fabrik eingestellte Chiffre ist 5 X Bulls Eye)
 - ist die richtige Chiffre eingetragen hoert man einen bestaetigenden Ton und auf dem display des ersten Spielers erscheint "P 1", und auf dem Cricket-display wird "diP switch" angezeigt.
- Druucken der Taste "UP" oder "DOWN" bis auf dem display nicht der gewuenschte Programm-modus erscheint.
- Bestaetigung des Eintrittes in den gewuenschten Programm-mod durch druecken der Taste "OPTION II".



WICHTIG!

Die einmal eingetragene Chiffre gilt fuer alle Niveaus des Menu und zwar bis zum erten Ausschalten-Loeschen des Apparates (reset!). Alle Zahlenwerte kann man ausser mit den Tasten "UP" und "DOWN", mit Druucken der Zielscheibensegmente eintragen, mit der Beschraenkung dass man ausschliesslich einstellige Zahlen benuetzt! Alle Werte in den Programm-modus eingetragen, wie auch diejenigen in der Statistik bleiben auch nach dem Ausschalten/Loeschen des Apparates memoriert. Im Falle dass die Memorienbatterie schwach wird (Spannungsabfall!) auf den Cricket-displays wird "LoWBaT" erscheinen und sie muss ausgetauscht werden.

P1 - DIP UNTERBRECHERSCHALTER

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

In diesem Programm-modus programmiert man die Optionen der Software Unterbrecherschalter.

1. Auf dem display des ersten Spielers wird "P 1" angezeigt, auf den Cricket displays "diP switch"
2. Nach dem Eintritt in den P 1 Programm-modus zeigt sich die Zahl des augenblicklichen DIP Unterbrechungsschalter, und auf den Cricket displays wird seine Funktion ausgeschrieben. Auf dem display des dritten Spielers ist sein von der Fabrik eingestellter Wert ausgeschrieben.
3. Solange die DIP-Zahl des Unterbrechers flimmert, bestimmt man mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Unterbrecherschalter.
4. Bestaetigung der Wahl mit der Taste "OPTION II". Jetzt flimmert der Wert des Unterbrecherschalters.
5. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Wert des Unterbrecherschalters bestimmen.
6. Bestaetigung der Auswahl mit der Taste "OPTION II".
7. Mit der Taste "START" Rueckkehr auf das vorhergehende Niveau.

DIP SWITCH	DEFAULT	ERKLAERUNG
1 - Demo sound	on	Ton in der demo Arbeitsweise
2 - Alarm sound	on	Ton bei dem Schlag in die Zielscheibe in demo
3 - Target sound	off	Ton bei jedem Schlag in die Zielscheibe
4 - Play memo	on	Spielmemorierung nach Aussetzen des Ladens
5 - Kredit memo	on	Kreditmemorierung nach Aussetzen des Ladens
6 - blc player	off	
7 - jump blc player	off	Automatisches Umsetzen des blockierten Spielers
8 - IR Sensor	on	Ermoeeglicht die Sensoren Funktionen
9 - fast change player	on	schnelles Umsetzen der Spieler mit "START" Taste
10-1 st miss shot	on	ermoeeglicht das erste Verfehlen
11 - time play	on	ermoeeglicht das Zeitspiel
12 - equal	off	ermoeeglicht das alle Spieler dieselbe Anzahl der Kreise durchspielen
13 - main lamp	on	Ermoeeglicht die Funktion der Hauptlampe
14 - target lamp	on	Ermoeeglicht das Funktionieren der Lampen rundherum um die Zielscheibe
15 - bull Eye Prg	off	Ermoeeglicht das Programmieren von Bull's Eye 50/100

KING`S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

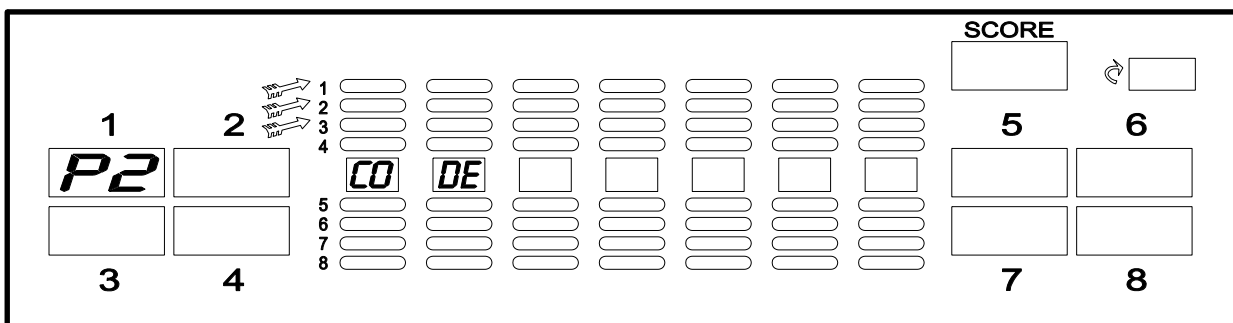
16 - Lotterie	on	Ermoeeglicht den Gewinn eines Belohnungspreisspieles
17 - Happy Hour	off	Ermoeeglicht das Programmieren von Happy Hour

18 - Club Training	off	Ermoeeglicht das Programmieren von Club Training
19 - Handicap	on	Ermoeeglicht die Handicapoption
20 - Time Handicap	on	Ermoeeglicht die Time out Handicap Option

P2 - KODE

In diesem Programm-modus werden der Hauptkode (Cd 1) und der Benuetzerkode (Cd 2) programmiert.

1. Auf dem display des ersten Spielers schreibt man "P2" aus, und auf den Cricket displays "code".
2. Nach Eintritt in den P2 Programm-modus schreibt man am display des 2. Spielers "Cd 1" aus.



3. So lange wie der Kode flimmert, mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Kode bestimmen.
4. Die Wahl wird durch die Tasten "UP" und "DOWN" bestaetigt. Jetzt wird auf den Cricket displaye ausgeschrieben "old -----".
5. Tragen sie den alten Kode ein. Ist er in Ordnung, hoert man einen bestaetigenden Ton, und auf den Cricket displays wird "new -----" ausgeschrieben.
6. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
7. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum frueheren Niveau.

- Programmieren des Cd 1 (Hauptkode), fuenfstellige Zahl, eintragen ueber die Zielscheibe

KING`S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNGSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

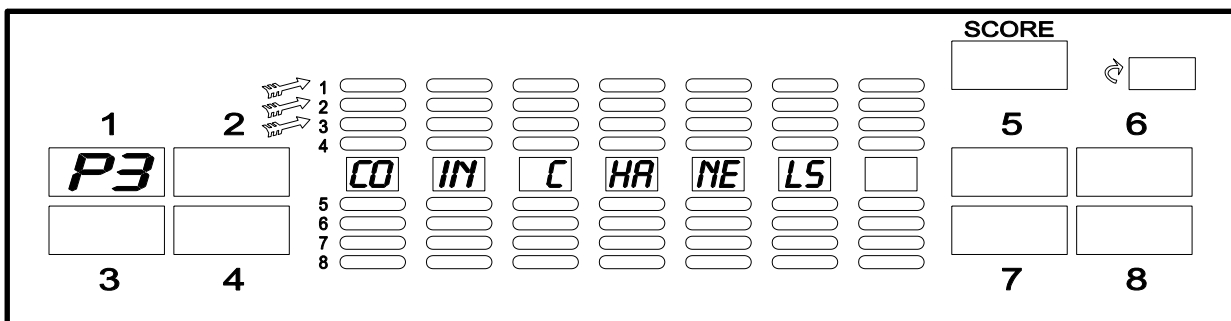
default = 5 X Bulls Eye

- Programmieren des Cd 2 (Benuetzungskode) vierstellige Zahl, eintragen ueber die Tasten

default = 4-3-2-1

P3 - KANAELE DES SPIELMUENZENDEPOTS

In diesem Programm-modus programmiert man die Kreditwerte fuer die Einzelnen Kanaele des Spielmuenzendepots.



1. Auf dem Display des ersten Spielers schreibt man "P3" und auf den Cricket displays "coin chanel" aus.
2. Nach dem Eintritt in den P3 Programm-modus wird auf dem display des 2.Spielers ausgeschrieben "insert coin".
3. Eine Muenze einwerfen deren Kanalwert zu programmieren gewuenscht wird, oder mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Kanal bestimmen.
4. Kanalbestaetigung mit "OPTION II". Jetzt flimmert der alte Kanalwert.
5. Tragen sie den gewuenschten neuen Wert mit den Tasten "UP und "DOWN" oder mit Druck auf das Zielscheibensegment ein.
6. Bestaetigen sie die Wahl mit der Taste "OPTION II".
7. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum frueheren Niveau.

default = Ch 1=1

Ch 2=2

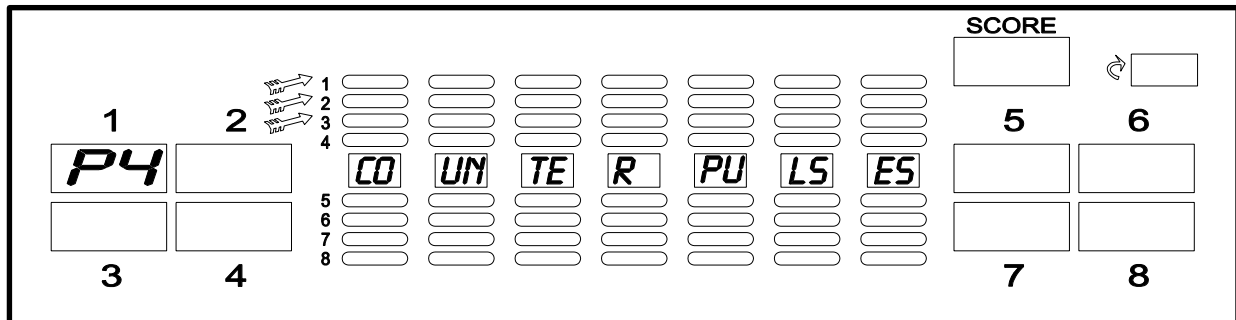
Ch 3=4

Ch 4=5

P4 - IMPULSE DES ZAEHLERS

In diesem Programm-modus programmiert man die Impulswerte des Zaehlers fuer die einzelnen Kanale des Muenzendepts.

1. Auf dem Display des ersten Spielers wird ausgeschrieben "P 4" und auf den Cricket displays "counter pulses".



2. Nach dem Eintritt in den P 4 Programm-modus schreibt man auf dem display des 2.Spielers "insert coin" aus.
3. Einwurf der Muenze deren Impulswert man zu programmieren wuenscht, oder mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Kanal bestimmen.
4. Bestaetigung des Kanals mit der Taste "OPTION II". Jetzt flimmert der alte Wert des Impulses.
5. Tragen sie den gewuenschten neuen Wert entweder mit den Tasten "UP" und "DOWN", oder mit Druck auf das Zielscheibensegment ein.
6. Bestaetigung der Wahl mit der Taste "OPTION II"
7. Mit der Taste "START" zurueck zum frueheren Niveau.

default = Ch1=1

Ch2=2

Ch3=4

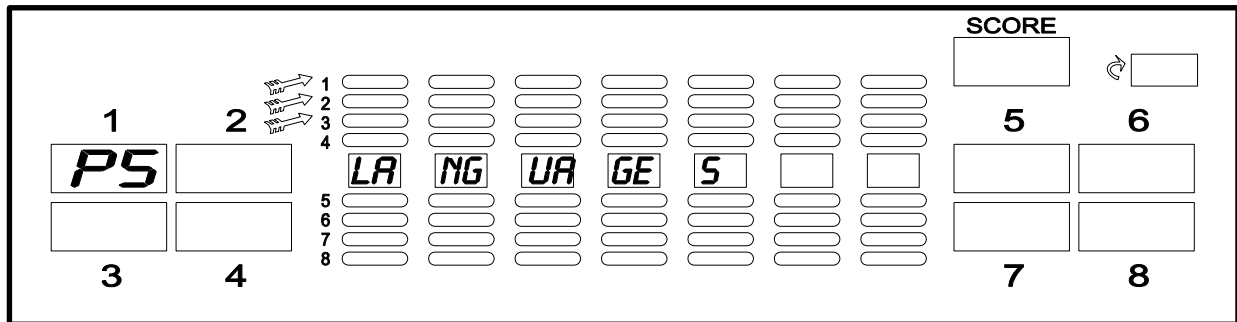
Ch4=5

P5 - SPRACHVERSIONEN

In diesem Programm-modus programmiert man die Sprachversion in welcher die Mitteilungen ausgeschrieben werden.

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

1. Auf dem display des ersten Spielers schreibt man "P 5", und auf den Cricket displays "languages".



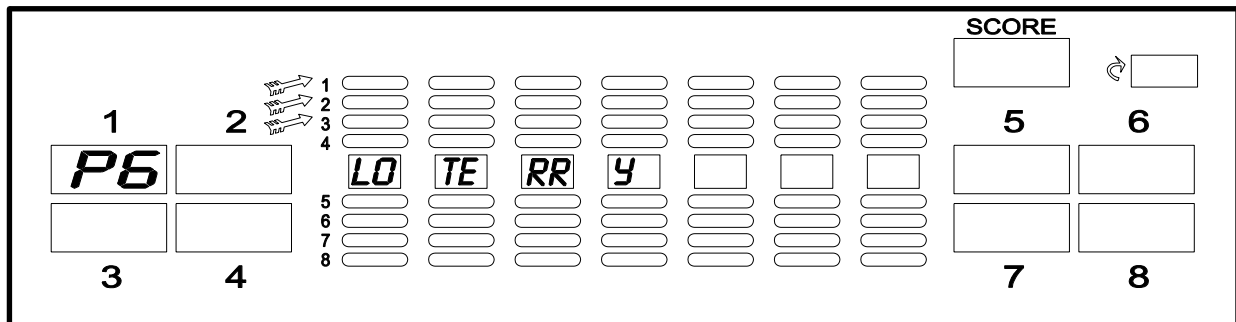
2. Nach dem Eintritt in den P5 Programm-modus schreibt man die augenblicklich eingestellte Sprachversion aus.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" bestimmen der gewuenschten Sprache.
4. Bestaetigte Wahl mit der Taste "OPTION II".
5. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum frueheren Niveau.

default = ENG (englisch)

Abkuerzung	Sprache
ENG	Englisch
GER	Deutsch
CEH	Tschechisch
SLK	Slowakisch
FRA	Franzoesisch
UNG	Ungarisch
SPA	Spanisch
ITL	Italienisch
CRO	Kroatisch
PL	Polnisch

P6 - LOTTERIEPROZENTE

In diesem Programm-modus programmiert man das Vergeben von unentgeltlichen Krediten am Ende jeden Spieles.

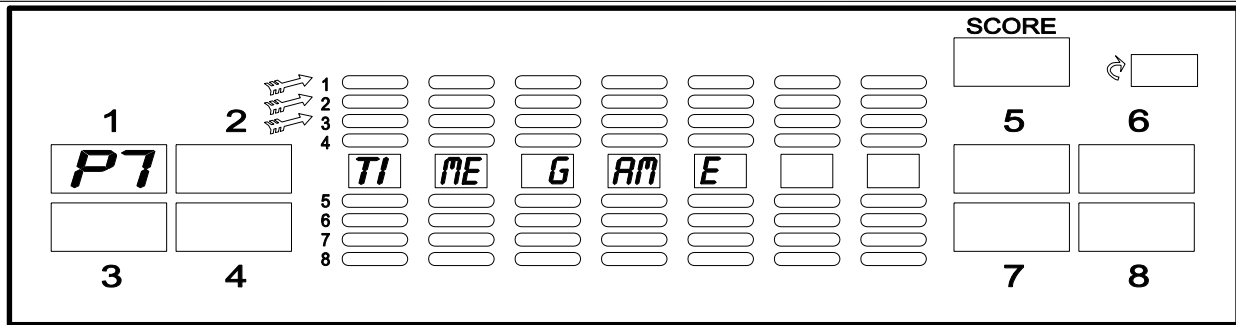


1. Auf dem display des ersten Spielers schreibt man "P 6", und auf den Cricket-displays "perc lottery" aus.
2. Nach dem Eingang in den P6 Programm-modus schreibt man augenblicklich das eingestellte Prozent aus.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" das gewuenschte Prozent einstellen. (zwischen 1-20 %)
4. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
5. Mit der Taste "START" rueckkehren zum vorherigen Niveau.
default = 5 %

P7 - ZEITSPIEL

In diesem Programm-modus wird die Kreditdauer in Minuten beim Zeitspiel programmiert.

1. Auf dem display des ersten Spielers schreibt man "P 7" aus, und auf den Cricket-displays "time game".



2. Nach dem Eintritt in den P 7 Programm-mod wird auf den Cricket displays der augenblicklich eingestellte Wert ausgeschrieben.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" wird der gewuenschte Zeitraum bestimmt (zwischen 1-5 Minuten).
4. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
5. Mit der Taste START Rueckkehr zum vorherigen Niveau. default = 2 Minuten

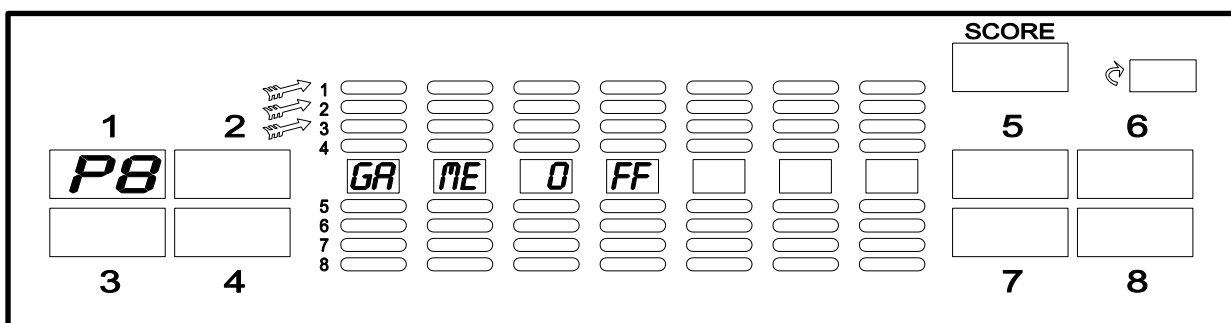
WICHTIG!

Das Zeitspiel kann verhindert oder ermoeoglicht werden, von der Stellung des Software DIP Unterbrechers 11 (Programmierung in der P1 Option des Programm-modus PrG) abhaengig.

P8 - LOESCHEN DES SPIELES

In diesem Programm-modus wird die Zeit programmiert nach deren Auslauf es zur automatischen Unterbrechung des Spiels kommt.

1. Auf dem display des ersten Spielers wird "P 8" ausgeschrieben, und auf den Cricket displays "Game off".



KING`S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

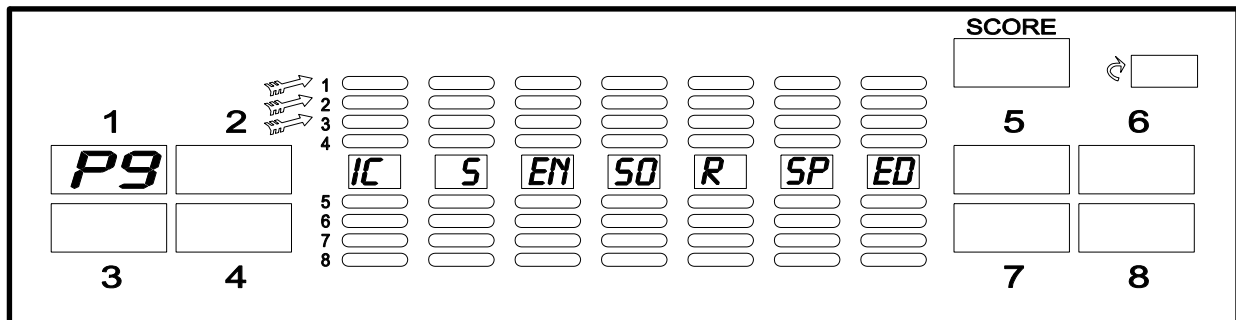
2. Nach dem Eintritt in das P8 Programmmod schreibt man den augenblicklich eingestellten Wert aus.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" bestimmen wir die gewünschte Zeit (zwischen 1-99 Minuten).
4. Die Wahl mit der Taste "OPTION II" bestätigen.
5. Mit der "START" Taste Rückkehr zum früheren Niveau.

default = 20 Minuten

P9 - GESCHWINDIGKEIT DER UEBERSETZUNG VON IC SENSOREN

In diesem Programm-modus wird die Geschwindigkeit des Uebersetzens der IC Sensoren programmiert.

1. Auf dem Display des ersten Spelers wird "P 9" eingeschrieben, und auf den Cricket displays "IC sensor speed".



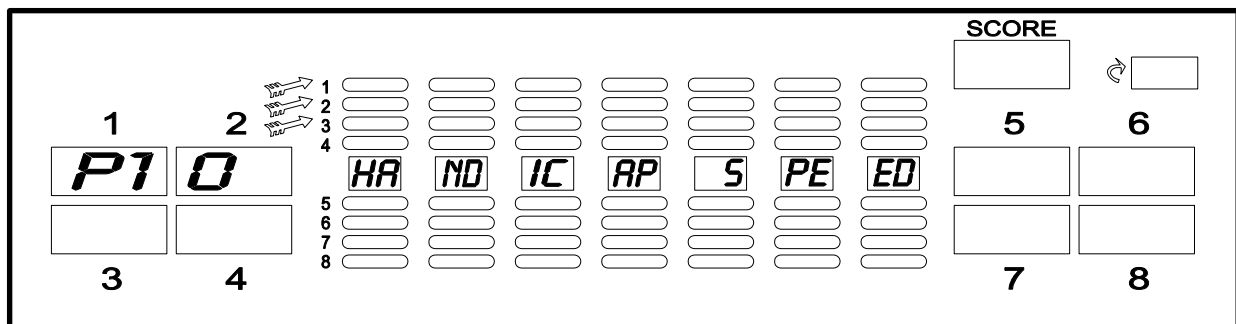
2. Nach dem Eintritt in den P9 Programm-modus schreibt man den augenblicklich eingestellten Wert auf die Cricket displays.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" bestimmt man den gewünschten Wert (zwischen 0,1 bis 9,9 Sekunden)
4. Die Wahl mit der Taste "OPTION II" bestätigen.
5. Mit der Taste "START" Rückkehr zum früheren Niveau.

default = 1,5 Sekunden

P10 - GESCHWINDIGKEIT DES "TIME OUT HANDICAP" ZAEHLERS

In diesem Programm-mod wird die Geschwindigkeit des "TIME OUT HANDICAP" Zaehlers in Einheiten programmiert.

1. Auf dem display des ersten Spielers wird "P 10" ausgeschrieben, und auf den Cricket displays "handicap speed".



2. Nach dem Eingang in das P10 Programm-mod wird der augenblicklich eingestellte Wert in Einheiten eingetragen auf die Cricket-displays.
3. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" bestimmen wir den gewuenschten Wert (zwischen 1-9).
4. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
5. Mit der Taste "START" Rueckkehr auf das vorige Niveau.

default = 5 Einheiten

WICHTIG!

Die "Time out Handicap" Option kann man vereiteln oder ermoeeglichen, abhaengig von der Stellung des Software DIP Unterbrecherschalter 20 (Programmierung in der P1 Option des Programmmodus PrG).

P11 - "HAPPY HOUR"

In diesem Programmmodus wird die Zahl der "BONUS KREDITE" bestimmt (Bonus) welche der Spieler bekommt wenn er Muenzen fuer ein bestimmtes Kreditniveau eingeworfen hat (LVL).

Dieser Bonus kann in drei verschiedenen Terminen deffiniert sein (t0 - t3) Tage, sieben Tage in der Woche (d1 - d7).

Wir wuenschen zum Beispiel dass am Montag, am Mittwoch und am Sonntag die Spieler welche in der Zeit von 10.00 Uhr bis 13.00 Uhr und von 17.00 Uhr bis 19.00 Uhr spielen Muenzen einwerfen fuer das Kreditniveau von 5 Krediten, und mit einem Bonuskredit belohnt werden.

Auf diese Art erreichen wir dass in Terminen und Tagen an welchen Pikado weniger gespielt wird, wir die Spieler zum Spiele animieren.

Die Programmierung kann mittels dreier Funktionen durchgefuehrt werden:

- "edit" - Wechseln des bestehenden Termins, Niveaus und Bonus, oder Deffinierung neuer nach Tagen
- "copy" - Funktion mit welcher wir schon bestimmte Termine, Niveaus und Bonuskreditwerte aus einen Tag in einen anderen verschieben koennen mittels der vorlaeufigen Memorie
- "paste" - umsetzen der Termine, Niveaue und Bonuse kopiert mit der "copy" Funktion aus der vorlaeufigen Memorie auf einen neu gewaehlten Tag
- "delete" - loeschen der bestehenden Termine, Niveaus und Bonuse fuer einen ausgesuchten Tag

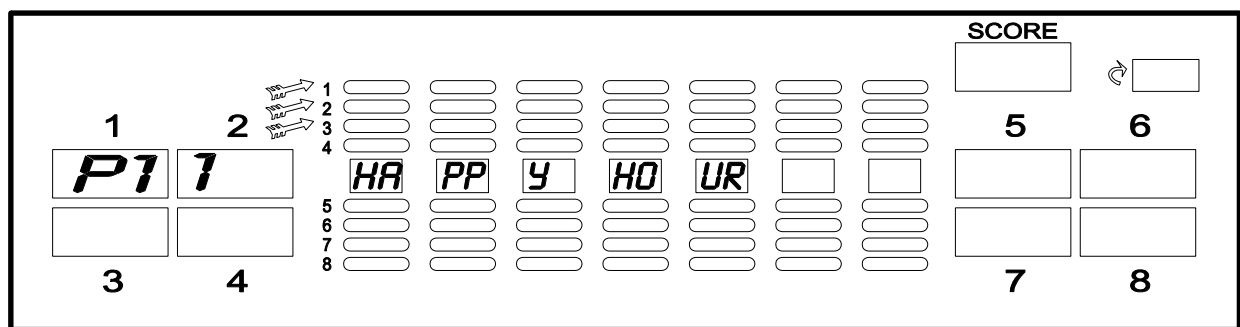
Zur Verfuegung stehen maximal drei Termine taeglich welche deffiniert werden koennen als: "t0" - erster Termin, "t1" - zweiter Termin, und "t2" - dritter Termin. Um den Termin "t1" deffinieren zu koennen, muss zuerst der Termin "t0", ebenso um den Termin "t2" deffinieren zu koennen muessen zuerst die Termine "t0" und "t1" deffiniert sein. Dass heisst die Termine kann man beim Programmieren nicht ueberspringen, sondern man muss sie der Reihe nach deffinieren.

Auf dem "SCORE" display werden die Abkuerzungen fuer die einzelnen Wochentage ausgeschrieben, wie folgt:

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- “d1” Montag
- “d2” Dienstag
- “d3” Mittwoch
- “d4” Donnerstag
- “d5” Freitag
- “d6” Samstag
- “d7” Sonntag

Auf dem Display des ersten Spielers wird “P 11” eingeschrieben, und auf den Cricket-displays “happy hour”.



1. Nach dem Eintritt in den P11 Programm-modus flimmert auf dem “SCORE” display die Bezeichnung des Tages “d1-d7”.
2. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” den gewünschten Tag bestimmen.
3. Die Tastenwahl mit der “OPTION II” bestäetigen.
4. Jetzt flimmert auf dem “ROUND” display die Terminbezeichnung “t0-t3”.
5. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” den gewünschten Termin bestimmen.
6. Wahlbestaetigung mit der Taste “OPTION II”.
7. Jetzt flimmert auf dem Cricket display eine der Funktionen der Programmierung “edit”, “copy” oder “delete” und “paste” (Nur wenn einer von den Terminen sich in der vorlaeufigen Memorie befindet, dass heisst wenn er frueher mit der Funktion “copy” kopiert wurde).
8. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” bestimmen der gewünschten Funktion.

9. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
10. Jetzt flimmert auf den Cricket displays der Termin in welchem Bonuskredite erteilt werden.
11. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" bestimmt man den Anfangstermin und Endtermin, und zwar einzeln die Stunden und Minuten. Jede Einzelwahl muss mit der Taste "OPTION II" bestaetigt werden.
12. Nachdem der Anfangstermin und Endtermin bestimmt sind mit der Taste "START" bestaetigen.
13. Jetzt flimmert auf dem display des siebenten Spielers das Bonusniveau (d.h. wieviele Kredite sind notwendig um einen Bonus zu erlangen); 3-99

14. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" Bestimmung des gewuenschten Niveaus.
15. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
16. Jetzt flimmert auf dem Display des achten Spielers die Anzahl der Bonuskredite; 0-9
17. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" den gewuenschten Termin festlegen.
18. Wahlbestaetigung mit der Taste "OPTION II".
19. Inwiefern es notwendig ist, Wiederholung des Verfahrens fuer die anderen Wochentage.
20. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum vorhergehenden Niveau.

WICHTIG!

Die "Happy hour "Option kann vereitelt, oder ermoeeglicht werden, abhaengig von der Stellung des Softwar Unterbrecherschalter 17 (Programmierung in der P1 Option des Programmod PrG).

P12 - CLUB TRAINING

In diesem Programm-modus werden die Termine deffiniert innerhalb welcher der Preis fuer alle Optionen gleich ist wie fuer die optionslosen Spiele. Diese Option kann in den unterschiedlichen Terminen deffiniert werden (t0 - t3) Tage, sieben Tage in der Woche (d1-d7).

Die Option "Club Training" ist fuer Faelle vorgesehen wenn auf dem Pikado professionelle Spieler trainieren oder wenn Trainings von Pikadosportklubs abgehalten werden, und zwar an bestimmten Tagen und Terminen in der Woche.

Zum Beispiel werden am Montag in der Zeit von 17.00 bis 19.30 Uhr Trainings des Sportklubs abgehalten waehrend deren Zeit alle Spiele mit erwuenschten Optionen (Double in, Double out, Double in/Double out und Masters out) dasselbe kosten wie Spiele ohne Optionen.

Die Programmierung kann mit Hilfe dreier Funktionen durchgefuehrt werden:

- "edit" - Wechsel des bestehenden Termins oder deffinieren eines neuen nach Tagen
- "copy" - eine Funktion mit welcher wir schon bestimmte Termine aus einen Tag in den anderen verschieben koennen mittels Kopierens in eine vorlaeufige Memorie
- "paste" - Terminverschiebung des kopierten "copy" mit Funktion aus der vorlaeufigen Memorie in den neu erwaehten Tag
- "delete" - loeschen des bestehenden Termins fuer den gewaehten Tag

Zur Verfuegung stehen maximal drei Termine taeglich welche als "t0" - erster Termin, "t1" - zweiter Termin und "t2" - dritter Termin bezeichnet sind. Um den Termin "t1" zu deffinieren muss zuerst der Termin "t0" deffiniert werden, ebenfalls dass der Termin "t2" deffiniert werden koennte muss man vorerst die Termine "t0" und "t1" bestimmen. Dass heisst dass man beim Programmieren Termine nicht "ueberspringen" kann, sondern sie muessen der Reihe nach deffiniert werden.

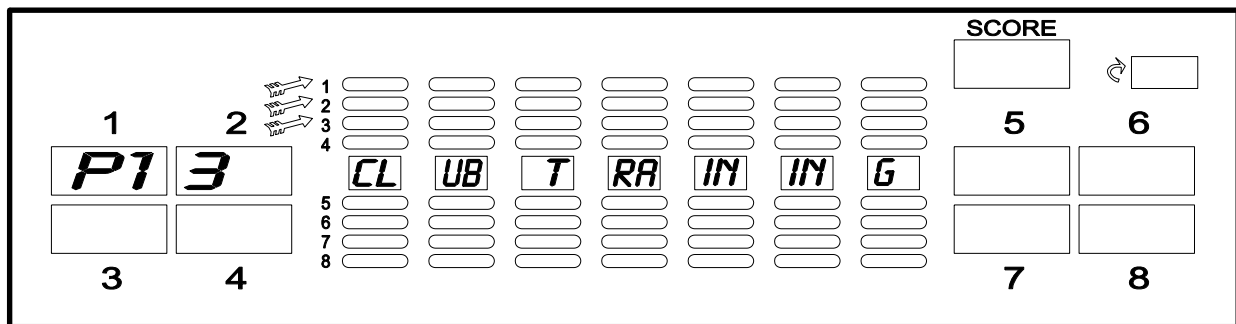
Auf dem "SCORE" display werden die Abkuerzungen ausgeschrieben fuer die einzelnen Wochentage, wie folgt:

- "d1" Montag
- "d2" Dienstag
- "d3" Mittwoch
- "d4" Donnerstag

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- “d5” Freitag
- “d6” Samstag
- “d7” Sonntag

Auf dem Display des ersten Spielers wird “P12” ausgeschrieben, und auf den Cricket displays “club training”



1. Nach Eintritt in das P12 Programm-modus flimmert auf den “SCORE” display die Bezeichnung des Tages “d1-d7”
2. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” den gewünschten Tag bestimmen.
3. Wahlbestätigung mit der Taste “OPTION II”.
4. Jetzt flimmert auf dem “ROUND” display die Bezeichnung des Termins “t0-t3”
5. Mit den Tasten “UP und”DOWN” bestimmt man den gewünschten Termin.
6. Wahlbestätigung mit der Taste “OPTION II”.
7. Jetzt flimmert auf den Cricket display eine von den Programmfunktionen: “edit”, “copy”, oder “delete” und “paste” (aber nur wenn einer von den Terminen sich in der vorläufigen Memorie befindet, d.h. wenn er vorher mit der Funktion “copy” kopiert wurde!)
8. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” die gewünschte Funktion bestimmen.
9. Wahlbestätigung mit der Taste “OPTION II”.
10. Jetzt flimmert auf den Cricket displays der Termin in welchen die “Club Training” Option eingegliedert wird.
11. Mit den Tasten “UP” und “DOWN” bestimmt man den Anfangs - und Endtermin, und zwar einzeln die Stunden und Minuten. Jede Einzelwahl mit der Taste “OPTION II” bestätigen.

12. Nach der Bestimmung des Anfangs - und Endtermins Bestaetigung mit der Taste "START".
13. Im Bedarfsfalle wird das Verfahren fuer andere Wochentage wiederholt.
14. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum vorherigen Niveau.

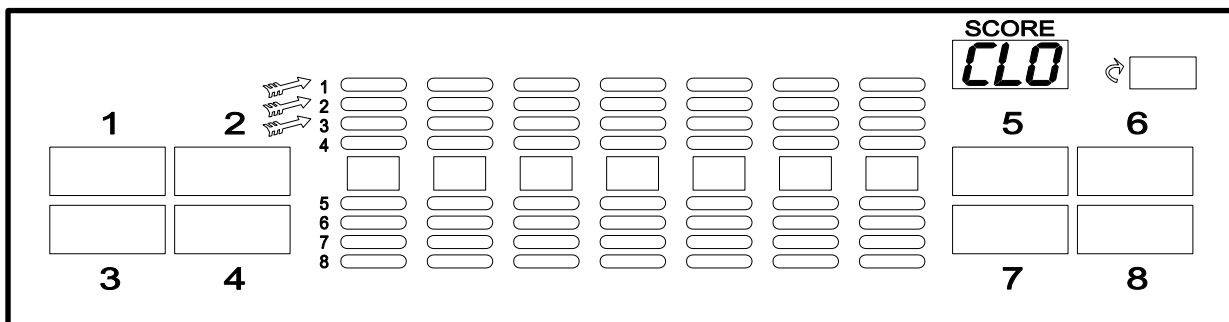
WICHTIG!

Die "Club Training" Option kann man vereiteln, oder ermoeeglichen, abhaengig von der DIP Unterbrecher Stellung no 18 (Programmierung in der P 1 Option des Programm-modus PrG).

8.UHRPROGRAMMIERUNG

Zum Eintritt in das Uhr-Programm ist folgendes notwendig:

1. Druetzen der TEST Taste auf der CPU Tafel.
Auf dem display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.
2. Die Tasten "UP" oder "DOWN" druecken bis auf dem display des ersten Spielers nicht "CLo" erscheint.



3. Eintrittsbestaetigung in den Programm-modus durch Druck auf die Taste "OPTION II".
 - Auf dem Cricket display erscheint "Code -----".
4. Eintragen des Hauptcodes fuer den Eintritt "Cd1" mit Druck auf die Zielscheibensegmente (Die Fabrikchiffre ist auf 5 X Bull's Eye eingestellt)

KING`S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- Ist die Chiffre genau hoert man einen bestaetigenden Ton und auf dem Cricket display werden Zeit und Datum (Stunden, Minuten Tag, Monat und Jahr) ausgeschrieben.
5. Mit den Tasten "UP" oder "DOWN" die augenblickliche Zeit und das Datum einstellen.
 6. Durch Druck auf die Taste "OPTION II" bestaetigen.
 7. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum vorhergehenden Niveau.

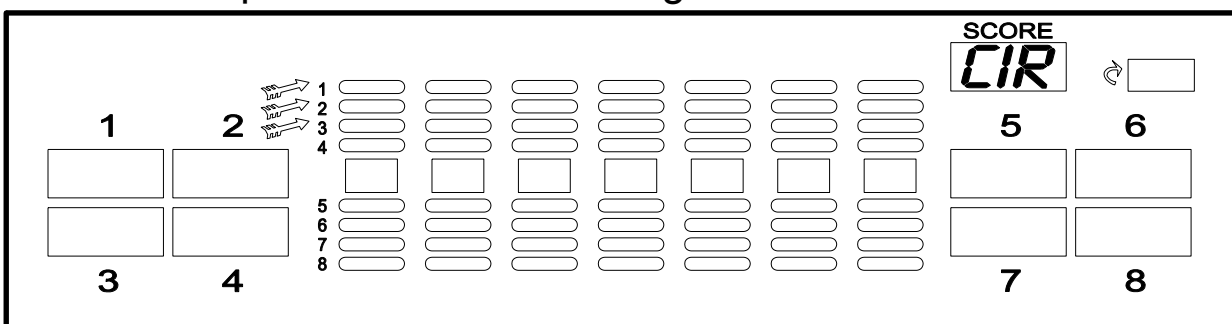
WICHTIG!

Die einmal eingegebene Chiffre gilt fuer alle Menuniveaue die ganze Zeit, bis zum ersten loeschen-ausschalten des Apparates (reset!). Alle Zahlwerte kann man auch mit druecken der Zielscheibensegmente eintragen, mit der Begrenzung dass nur ausschliesslich einstellige Zahlen benuetzt werden duerfen!

9. PROGRAMMIERUNG DER WURFKREISE PRO SPIEL

Zum Eintritt in den mod der Wurfkreisprogrammierung je Spiel ist folgendes vorzunehmen:

1. Druecken der TEST Taste auf der CPU Tafel.
Auf dem display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.
2. Solange die Tasten "UP" oder "DOWN" druecken, bis auf dem display des ersten Spielers nicht "CIR" ausgeschrieben wird.



3. Eintrittsbestaetigung fuer den Programm-modus durch Druck auf die Taste "OPTION II".
 - auf dem Cricket display wird "Code -----" ausgeschrieben.
4. Eintragen des Hauptkode fuer den Eintritt "Cd 1" durch druecken der Zielscheibensegmente (Die von der Fabrik eingestellte Chiffre ist 5 X Bull's Eye)

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNGSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- ist die richtige Chiffre eingetragen hoert man einen bestaetigenden Ton und auf dem Cricket display wird "Crd Per GAMme" ausgeschrieben.
 - auf dem display des ersten Spielers flimmert das gewaehlte Spiel fuer welches man die Anzahl der Wurfkreise pro Spiel bestimmen will
 - auf dem display des zweiten Spielers wird der augenblicklich eingestellte Wert der Wurfkreise fuer das erwaehlte Spiel ausgeschrieben.
5. Mit den Tasten "UP" und "DOWN" das gewuenschte Spiel bestimmen.
 6. Bestaetigung durch Druck auf die TASTE "OPTION II".
 7. Mit den Tasten "UP" oder "DOWN" bestimmt man die Zahl der Wurfkreise pro Spiel.
 8. Bestaetigen durch Druck auf die Taste "OPTION II".
-
9. Im Bedarfsfall wiederholt man das Verfahren fuer andere Spiele.
 10. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum frueheren Niveau.

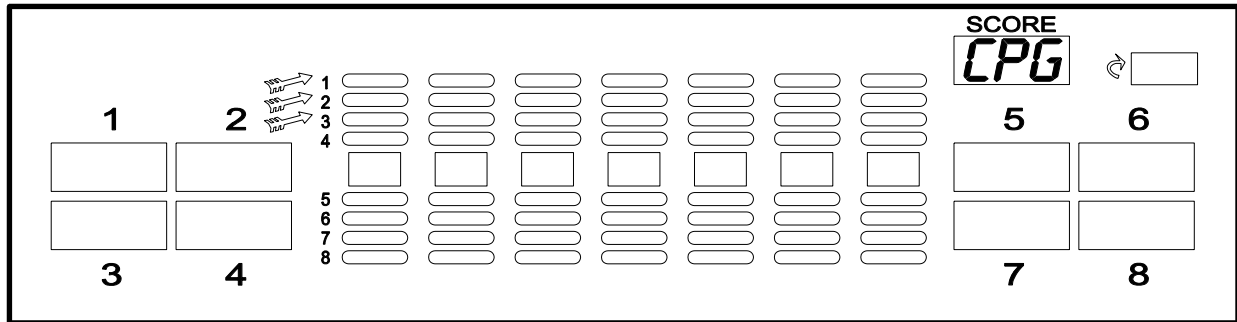
WICHTIG!

Die einmal eingegebene Chiffre gilt fuer alle Menuniveaue die ganze Zeit bis zum ersten Loeschen-Abschalten des Apparates (reset!). Alle Zahlwerte koennen ausser mit den Tasten "UP" und "DOWN" durch druecken der Zielscheibensegmente eingetragen werden, mit der Einschraenkung dass nur einstellige Zahlen verwendet werden!

9. PROGRAMMIERUNG DER FUER EIN EINZELSPIEL NOTWENDIGEN KREDITE

Fuer den Eintritt in den Kreditprogrammierungsmod ist folgendes notwendig:

1. Druecken der TEST Taste auf der CPU Tafel.
Auf dem display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.
3. Die Tasten "UP" oder "DOWN" druecken bis auf dem display des ersten Spielers "CPg" ausgeschrieben ist.



3. Bestätigung des Eintrittes in den Programm-modus mit Druck auf die Taste "OPTION II".
 - auf dem Cricket display wird "Code ----" ausgeschrieben.
4. Eintragen des Hauptkodes fuer den Eintritt "Cd 1" durch Druck auf die Zielscheibensegmente (seitens der Fabrik eingestellte Chiffre ist 5 X Bull's Eye)

Bei Eingabe der richtigen Chiffre hoert man einen bestaetigenden Ton und auf dem Cricket display wird "Crd Per GAMme" ausgeschrieben.

- auf dem display des ersten Spielers flimmert das gewaehlte Spiel fuer welches man die Anzahl der notwendigen Kredite bestimmen will.
 - auf dem display des zweiten Spielers wird der augenblicklich eingestellte Wert der notwendigen Kredite ausgeschrieben.
5. Mit den Tasten "UP" oder "DOWN" das gewuenschte Spiel bestimmen.
 6. Bestätigung durch Druck auf die Taste "OPTION II".
 7. Mit den Tasten "UP" oder "DOWN" die gewuenschte Anzahl der Kredite bestimmen.
 8. Bestätigung durch Druck auf die Taste "OPTION II".
 9. Im Bedarfsfalle Wiederholen des Verfahrens fuer andere Spiele.
 10. Mit der Taste "START" Rueckkehr zum vorangegangenen Niveau.

WICHTIG!

Die einmal eingegebene Chiffre gilt fuer alle Menuniveaue die ganze Zeit bis zum ersten Loeschen-Abschalten des Apparates (reset!). Alle Zahlwerte koennen ausser mit den Tasten "UP" und "DOWN"

KING`S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNGSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

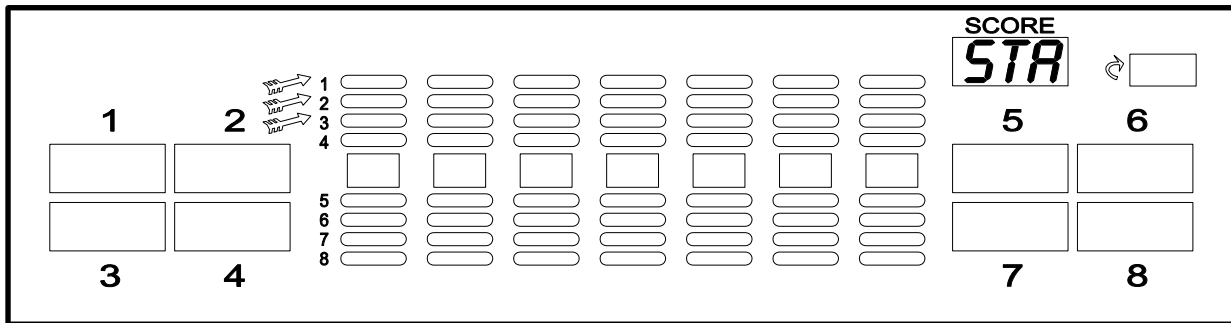
durch druecken der Zielscheibensegmente eingetragen werden, mit der Einschraenkung dass nur einstellige Zahlen verwendet werden!

10. STATISTIK

Fuer den Eingang in die Statistik ist folgendes notwendig:

1. Die TEST Taste auf der CPU Tafel druecken.

Auf dem display des ersten Spielers wird **“tst”** ausgeschrieben



- Die Tasten **“UP”** oder **“DOWN”** druecken, solange bis auf dem display des ersten Spielers nicht **“STA”** ausgeschrieben wird.
- Den Eingang in den Statistikmod mit Druck auf die Taste **“OPTION II”** bestaetigen.
 - auf dem Cricket display wird **“Code -----“** ausgeschrieben.
- Eintragen des Hauptkodes fuer den Eintritt **“Cd1”** durch druecken der Zielscheibensegmente (Fabrikchiffre ist 5 X Bull's Eye)
 - bei richtiger Chiffre hoert man einen bestaetigenden Ton.
- Auf den Cricket displays werden Werte ausgeschrieben wie folgt:

- “mAin ----“** Hauptzaehler (Gesamtzahl der gespielten Spiele)
- “USer ----“** Benuetzerzaehler
- “SErvice ----“** Gesamtzahl der Serviskredite
- “Time ----“** Gesamtzahl der gespielten Zeitspiele
- “GrATIS ----“** Gesamtzahl der Belohnungskredite
- “HAnd ----“** Gesamtzahl der gespielten **“Handicap”** Optionen
- “TIHA ----“** Gesamtzahl der gespielten **“Time out Handicap”** Optionen.
- “TEAm ----“** Gesamtzahl der **“team”** Optionen gespielten Spiele.
- “CommPA ----“** Gesamtzahl der gespielten **“compa”** Spieloptionen

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- alle Spiele der Reihe nach Gesamtzahl der gespielten Einzelspiele

6. Mit den Tasten "UP" oder "DOWN" die gewünschte Ausschreibung bestimmen.
7. Mit der Taste "START" Rückkehr auf das vorherige Niveau.

WICHTIG!

Den Benutzerzähler "User" kann man auch im demo-mod des Apparates ablesen, mit Eingabe des Benutzerkode "Cd2" mit den Tasten auf der Vorderseite des Apparates.

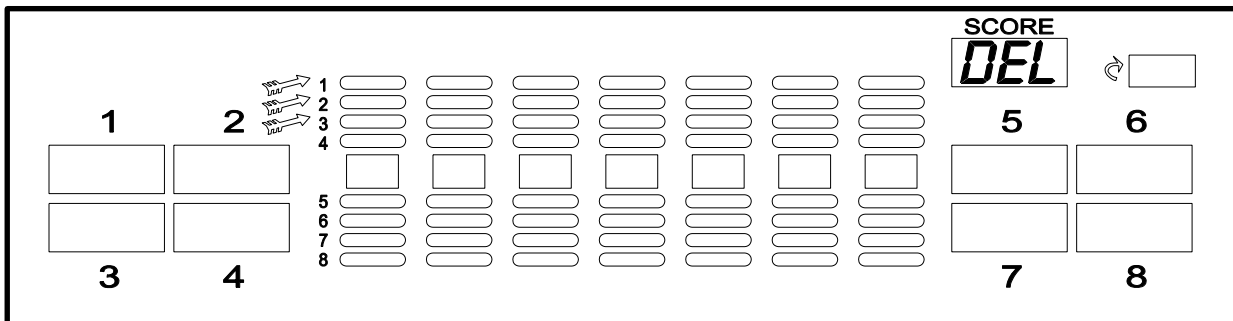
11. LOESCHEN

Fuer den Eintritt in das LOESCHEN ist folgendes notwendig:

1. TEST Taste auf der CPU Tafel druecken.

Auf dem display des ersten Spielers wird "tst" ausgeschrieben.

2. Die Tasten "UP" oder "DOWN" druecken bis sich nicht auf dem Display des ersten Spielers "dEL" ausschreibt.



3. Den Eintritt in den Statistikmodus durch druecken der Taste "OPTION II" bestaetigen.

- auf dem Cricket display wird "Code ----" ausgeschrieben.

4. Eintragen des Hauptkode fuer den Eintritt "Cd1" durch druecken der Zielscheibensegmente (Fabrikchiffre ist 5 X Bull's Eye)

- bei eintragen der genauen Chiffre hoert mman einen bestaetigenden Ton

5. Auf den Cricket displays werden Daten ausgeschrieben welche geloescht werden koennen wie folgt:

KING `S DARTS - BETRIEBS - BENUETZUNSANLEITUNGEN * VER.1.00 GER

- **“mAln”** Hauptzaehler /Gesamtzahl der gespielten Spiele
- **“USer ----“** Benuetzerzaehler
- **“STATISTICS”** Statistik
- **“CREDITS”** augenblickliche Kredite im “Apparat”

6. Mit den Tasten “UP” oder “DOWN” bestimmen der gewuenschte Daten
7. Bestaetigung durch Druck auf die Taste “OPTION II”
8. Auf den Cricket displays wird ausgeschrieben **“ArE YoU SUrE”**
9. Bestaetigung mit der Taste “OPTION II(“ oder Absage mit der Taste “START”)
10. Mit der Taste “START” Rueckkehr auf das vorherige Niveau.

WICHTIG!

Der Hauptzaehler (mAln) kann man nicht in diesem mod loeschen.

Der Hauptzaehler wird auf folgende Weise resetiert:

1. Drei Sekunden die gedruckte TEST Taste halten welche auf der CPU Tafel ist.
2. Auf dem “SCORE” display erscheint **“Fac”**
3. Zwei Sekunden die “UP” Taste gedruickt halten
4. Druicken der Taste “OPTION I”
5. Beide Tasten loslassen
6. Auf den Cricket displays erscheint **“mAln----“**
7. Bestaetigung mit der Taste **“OPTION II”**
8. Auf den Cricket displayen steht **“ArE YoU SUrE”**
9. Bestaetigung durch Druck auf die Taste “OPTION II” oder Absage mit der Taste “START”
10. Auf den Cricket displays wird **“CodE---“** ausgeschrieben.
11. Den Haupteintrittskode **“Cd1”** eingeben durch druecken der Zielscheibensegmente (Fabrikchiffre 5 X Bull’s Eye)
 - wenn die Chiffre richtig ist hoert man einen bestaetigenden Ton, und der Hauptzaehler stellt sich auf “0”

Die einmal eingegebene Chiffre ist fuer alle Menueniveaus gueltig bis zum ersten Loeschen des Apparates (reset!).

12. SERVICEKREDITE

Zum eintragen der Serviskredite ist folgendes notwendig:

1. Druicken der "SERVICE CREDITS" Taste auf der CPU Tafel.
- auf dem Cricket display schreibt sich aus: "Code----"
2. Eingabe des Haupteintrittskode "Cd1" durch Druck auf die Zielscheibensegmente(Fabrikchiffre: 5 X Bull's Eye)
- bei richtiger Chiffreeingabe hoert man einen bestaedigenden Ton und auf dem "Cricket display zeigt sich "Enter credits"
3. Durch Druck auf die Zielscheibensegmente die service Kredite eingeben (Maxim.10!)

WICHTIG!

Die einmal eingetragene Chiffre gilt fuer alle Menueniveaus bis zum ersten Loeschen des Apparates (reset!).

13. FABRIKRESET

Das Fabriksreset (Initiation) bei dem alle Daten aus den Speicher (Memorie) geloescht, und wieder auf die eingestellten Fabrikswerte rueckeingestellt werden.

Fuer den Fabriksreset ist folgendes notwendig:

- 1.Drei Sekunden die "TEST" Taste welche auf der CPU Tafel ist gedruickt halten.
- 2.Auf dem "SCORE" display erscheint "Fac"
- 3.Zwei Sekunden die Tasten "UP" und "DOWN" zusammen druecken.
- 4.Druicken der Taste OPTION I
- 5.Alle drei Tasten loslassen.
- 6.Auf den Cricket displays erscheint "ArE YoU SuRE"
- 7.Mit Druck auf die Taste "OPTION II" bestaetigen,oder mit der Taste "START" absagen.