MANUEL D'INSTRUCTIONS TECHNIQUES

Modèle COBRA DART

Réf. manuel IT- 95/1

INDEX

Caractèristiques et Equipement ..... Page 3

Montage de l'Appareil ..... Page 4

Détecteur de Fléchettes et Capteur Infrarouge ..... Page 5

Microrrupteurs DP1 ..... Page 6

Microrrupteurs DP2 ..... Page 7

Index Jeu et Echauffement ..... Page 8

Règles des Jeux ..... Page 9

Règles des Options ..... Page 10

Règles du Cricket + Options ..... Pages 11/12

Partie par Temps ..... Page 13

Happy Hour et Club Training ..... Page 14

Renseignements Statistiques ..... Page 15

Test Hardware ..... Pages 16/17

Code de Sécurité ..... Page 18

Comptabilité ..... Pages 19/20

Programmation Jeux et Temps ..... Page 21

Programmation Horloge, Langues, Pièces ..... Page 22

Programmation Happy Hour et Club Training ..... Page 23

Paramètres définis d'usine ..... Page 24

GARANTIE

Tourvision S.A. garantit ce produit sur n'importe quel défaut de fabrication, y compris les composants électroniques, pour une durée de 6 mois à partir de la date de sortie de l'usine.

Cette garantie comprend spécialement l'échange et l'envoi de l'élément défectueux sans compter la main- d'oeuvre. Toute modification apportée à toute pièce de ce produit sans l'autorisation de TOURVISION annulera toutes les garanties en vigueur.

La présente garantie ne s'applique pas aux dégats dûs à une utilisation incorrecte ou abusive, à la négligence, à une installation ou à un entretien impropre.

TOURVISION S.A. se réserve le droit de changer les composants de l'appareil, auquel cas un supplément de ce manuel sera édité.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Hauteur: 220 cm. Largeur: 62 cm. Profondeur: 61 cm.
Poids: 91 Kg. Tension: 220V 50 Hz.

EQUIPEMENT SUPPLEMENTAIRE

Dans l'armoire latérale gauche de chaque appareil se trouvent les éléments suivants:

- Le câble d'alimentation.
- 6 Fléchettes.
- 100 Pointes nylon.
- 3 Vis pour maintenir les deux parties.
- 1 Adhésif publicitaire permettant le marquage de la distance de tir.
- 1 Cible adhésive publicitaire.
- 1 Manuel d'instructions de l'appareil.

INSTALLATION DE L'APPAREIL

Dimension de l'appareil installé:
Hauteur: 225 cm.
Distance entre la ligne de tir et la cible: 244 cm.

MONTAGE DE L'APPAREIL

L'appareil est fourni, emballé dans un carton individuel, plié et uni avec des charnières.

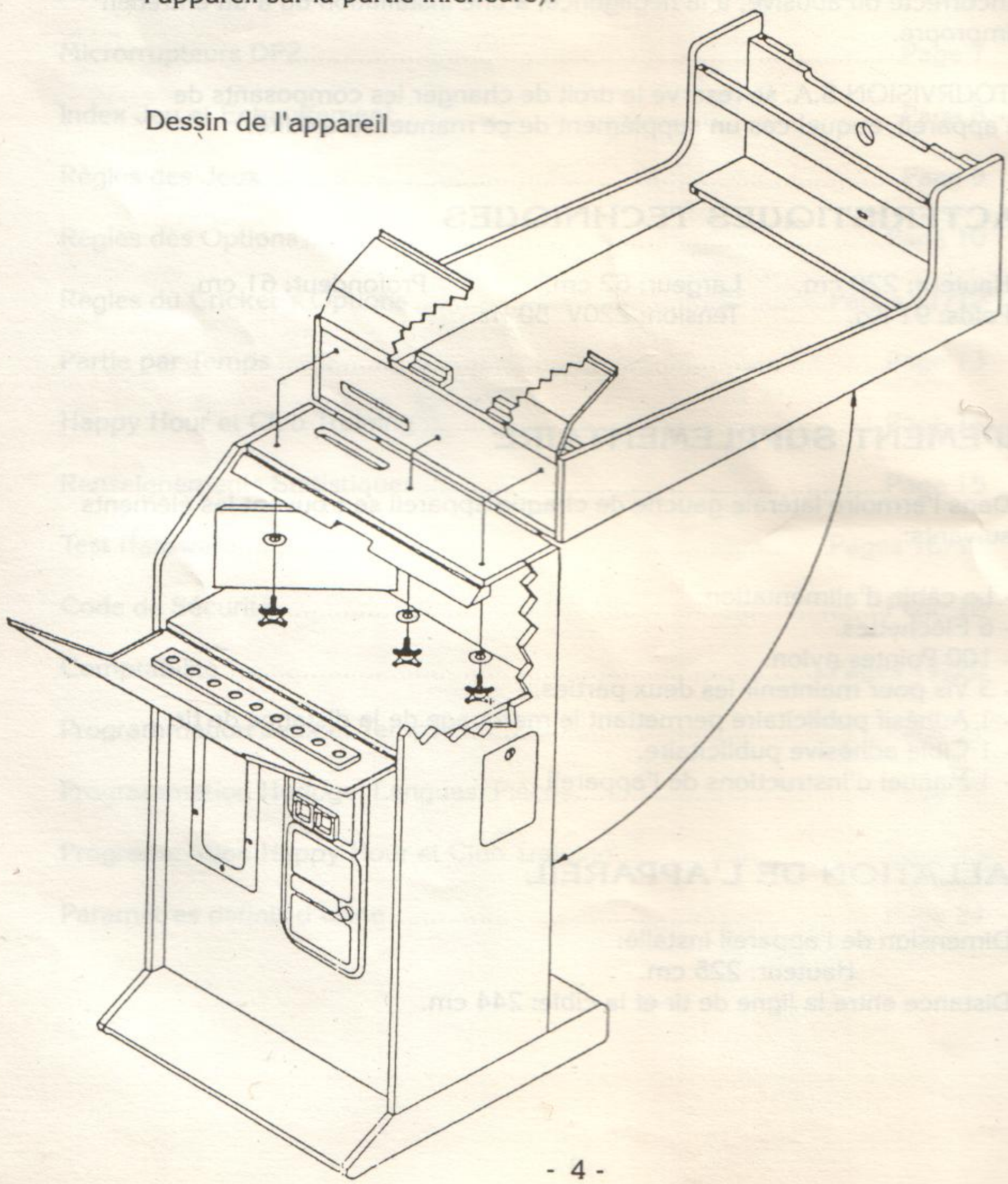
Ouvrir le tiroir latéral et enlever les 3 vis.

Ouvrir la console des boutons-poussoirs et soulever la partie superieure du meuble comme indiqué sur le plan, jusqu'à l'adossage de celui-ci en position verticale sur la partie inferieure.

Visser les 3 vis pour maintenir le tout.

Placer l'appareil et le connecter (la prise de l'appareil est située au dos de l'appareil sur la partie inférieure).

Dessin de l'appareil



DETECTEUR DE FLECHETTES

Cet appareil est doté d'un détecteur inertiel pour la détection de flèches lancées sur la cible neutre (entourage circulaire noir), ou sur la porte, extérieurement à la cible.

Ce détecteur est insensible au bruit exterieur existant, par conséquent, il évite tout problème.

DETECTEUR INFRAROUGE

Consiste en un détecteur infrarouge de type passif, destiné à détecter le retrait des fléchettes par le joueur à la fin de son tour.

Il s'active quand les trois fléchetttes ont été jouées et détectées, mettant 2 ou 3 secondes pour recommencer un nouveau tour selon la position du microrrupteur 5 de DP2.

Si les 3 fléchettes n'ont pas été détectées, le changement automatique de joueur ne fonctionnera pas, et il faut réappuyer sur le bouton de changement de jouer (PLC).

Il est possible aussi d'annuler ce contrôle, grâce au microrrupteur 8 de DP1. Dans ce cas là on changera de joueur en appuyant sur PLC.

INDICATEUR JOUER EN ENLEVANT LES FLECHETTES.

Sous la cible et au dessus de la console des boutons poussoirs il y a deux voyants, un à gauche de couleur rouge "Enlever Flechettes" l'autre à droite de couleur verte "Jouer Fléchettes".

L'illumination alternative de ces deux voyants vous indique s'il faut jouer ou bien enlever vos fléchettes.

PROGRAMMATION DES MICRORRUPTEURS "DP1"

(1) ON: Sélection de joueurs en appuyant successivement sur le bouton PLC (changement de joueur).

OFF: En appuyant une seule fois sur le bouton PLC on choisi le maximum de joueurs (8) selon le nombre de crédits.

(2) ON: Il indique aucun segment gagnant en une seule fléchette.

OFF: Il indique sur les jeux 301/501/701 le segment double ou triple à réussir pour finir la partie exactement à zéro.

(3) ON: Les sons sont désactivés sauf le centre de la cible (le 50).

OFF: Tous les sons sont activés.

(4) ON: Suppression de l'alarme de cible.

OFF: Activation de l'alarme de cible.

(5) ON: En cas de coupure, l'appareil garde en mémoire la partie en cours ainsi que les crédits, le tour du joueur est perdu.

OFF: En cas de coupure, l'appáreil ne mémorise rien, ni crédit, ni tour.

(6) ON: SOLO avec addition d'1 crédit

OFF: SOLO sans addition de crédit

(7) ON: LOTERIE 20%

OFF: LOTERIE 10%

(8) ON: Détecteur infrarouge actif.

OFF: Détecteur infrarouge inactif.

PROGRAMMATION MICRORRUPTEUR "DP2"

(1) ON: Les jeux 301/501/701 avec n'importe quelle option coûtent 1 crédit seulement.

OFF: Les jeux 301/501 seront au prix programmé par l'utilisateur à condition que le "club training" ne soit pas activé.

(2) ON: Lumière clignotante en fin de partie.

OFF: Lumière fixe en fin de partie.

(3) ON: Sans loterie.

OFF: Avec loterie.

(4) ON: Dans les jeux 301/501/ et 701 avec l'option league, si un joueur est hors jeu, il perd son tour.

OFF: Dans ce cas, il perd directement la partie.

(5) ON: Il faut 2 secondes à l'appareil pur réinitialiser le tour.

OFF: De même, mais avec 3 secondes.

(6) ON: Réservé

OFF: Réservé

(7) ON: Réservé

OFF: Réservé

(8) ON: Partie par temps.

OFF: Partie par crédit.

POUR JOUER

Introduire une des pièces acceptées dans le monnayeur.

Sélectionner le jeux souhaité en appuyant sur le bouton correspondant. Le prix de la partie de chaque joueur sera visible sur l'afficheur du joueur 1.

Introduire le nombre de pièces necessaire pour que tous les joueurs puissent jouer.

PERIODE D'ECHAUFFEMENT

Avec les crédits nécessaires et aprés avoir sélectionné le jeu et l'option souhaitées et avant d'appuyer sur le bouton PLC, on aura 2 minutes pour s'échauffer, ainsi on pourra déterminer les positions de chaque joueur sans faire retentir l'alarme du jeu.

A la fin des 2 minutes, la lumière clignotera et le nombre de joueurs désiré devra être sélectionné grâce au bouton PLC.

INDICATION AU JEU

En appuyant plusieurs fois sur le bouton PLC on pourra sélectionner le nombre de joueurs qui désire participer à la partie dans la limite des crédits obtenus.

Attendre 5 secondes pour que l'indicatif vert "Jouer Fléchettes" s'allume.

Aucune fléchette jouée antérieurement à cette lumière ne sera prise en compte.

Pour commencer la partie, il faut obligatoirement lancer la première fléchette dans la cible.

ON PEUT CHANGER DE JEU, D'OPTION OU LE NOMBRE DE JOUEURS TANT QU'AUCUNE FLECHETTE N'A ETE LANCEE.

REGLES DE CHAQUE JEU

HIGH SCORE

- Chaque joueur lance 3 fléchettes par tour.
- Le joueur ayant réalisé le meilleur score à la fin de la partie l'emporte.
- 1 partie=7 tours.

SHANGAI

- Chaque joueur a 3 fléchettes à lancer par tour.
- L'objectif consiste à toucher chaque segment dans l'ordre, en commençant par le nº 1, jusqu'au segment nº 20, et en terminant par le mille. Le joueur ayant le meilleur score à l'issue des 7 tours l'emporte.
- Si un joueur réussit un "Shangai" `a n'importe quel tour, il gagnera et la partie s'arrêtera.
- Un "Shangai" est une victoire automatique obtenue lorsqu'un joueur, durant le même tour, a fait 3 numéros consécutifs et ce avec 1 simple, 1 double et 1 triple. L'ordre du simple, double, triple ne compte pas.
  (Ex: Un joueur vise 4, 5 et 6 dans la 4ème manche de la partie. Le joueur touche le segment triple 4, puis le segment simple 5 et le segment double 6: Le "Shangai" vient d'être réalisé.)

301 ELIMINATION

- APPUYER 2 FOIS SUR LE BOUTON "SHANGAI"
- Les joueurs commencent à Zéro.
- Le premier joueur arrivant à 301 points EXACTEMENT gagne la partie.
  Important:
  Si un joueur arrive EXACTEMENT au même score qu'un autre joueur, celui-ci verra son propre score revenir á Zéro. En LEAGUE, ce sont les scores de l'équipe adverse qui se remettent á Zéro.

301/501/701

- Les joueurs commencent avec 301/501/701 points. Le premier a descendre jusqu'à "0" exactement remporte la partie. Si le score descend au-delà de "0" il revient à ce qu'il était au début de ce tour.
  Pour sélectionner votre jeu, appuyer sur le bouton 301/501/701 jusqu'à ce que votre choix apparaisse sur l'afficheur central.

OPTIONS POUR LE 301/501/701

DOUBLE IN: Chaque joueur doit toucher un segment doublant les points ou le premier cercle autour du "mille" pour commencer sa partie. Son score reste à 301, 501 ou 701 en attendant.
Remarque: Les fléchettes lancées avant le premier lancer réussi ne marquent aucun point.
DOUBLE OUT: Un joueur doit revenir à "0" exactement en touchant un segment doublant les points ou le premier cercle autour du mille. (Un score de "1" est automatiquement éliminatoire dans ce jeu).

REGLES DU JEU

OPTION EQUAL

Avec cette option, on ne finit pas la partie quand un joueur ferme à zéro; les autres joueurs ont la possibilité de gagner s'ils terminent à 0 mais avec moins de flèches dans le même tour.

OPTION TOURNOIS (seulement pour 301/501)

Option pour 2 joueurs pour 2 manches. La première partie sera commencée par le premier joueur. Pour la deuxième manche, il faudra appuyer sur le bouton PLC, et ce sera le deuxième joueur qui commencera sur le deuxième tableau.

OPTION LEAGUE

Cette option est pour 4 joueurs, et il faudra avoir les crédits suffisants pour la sélectionner.
Les joueurs 1 et 3 seront l'équipe A et les joueurs 2 et 4 l'équipe B. La partie finira quand une des deux équipes aura la victoire. Pour avoir cette victoire il faudra qu'un des deux joueurs d'une équipe ferme à 0, avec la condition que le score de l'autre joueur soit égal ou inférieur à la somme des 2 scores de l'équipe adverse.
Il peut arriver qu'un joueur d'une équipe n'arrive pas à finir la partie parce que le score de l'autre membre de l'équipe dépasse la somme des autres scores des joueurs adverses. Dans ce cas là, on dit que le joueur est "hors jeu", et si dans cette situation ce joueur amène son score à zéro, il perdra son tour si le microrrupteur 4 de DP2 est en ON, ou bien son équipe perdra la partie s'il est sur OFF.

OPTION SOLO

Permet à, 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 joueurs de jouer contre l'appareil qui occupe alors le dernier afficheur.
Cette option est incluse aussi dans l'option LEAGUE. Donc 3 joueurs plus l'appareil s'affronteront.

TOUR "0"

Seulement pour les jeux 301/501/701, possibilité de jouer un tour préliminaire pour donner un avantage aux joueurs moins doués, donc une fois sélectionné les joueurs, avec l'indicatif "Jouez Fléchette" allumé, on appuie sur le bouton LEAGUE en passant l'afficheur de tour de 1 à 0.
Si un joueur ne souhaite pas participer dans ce tour il appuiera sur le bouton PLC.

REGLES DU JEU

NORMES COMMUNES POUR LES 2 "CRICKET'S" ET LE "21"

Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs.

Chaque participant jouera 3 fléchettes par tour.

Pour sélectionner le jeu, il faudra suffisamment de crédits.

Dans ce jeu on utilise uniquement les secteurs 20, 19, 18, 17, 16, 15 et le centre de la cible.

CRICKET

L'objectif sera de fermer un segment en le touchant 3 fois. On peut le fermer, avec 3 fléchettes en secteur simple, avec 1 double et 1 simple ou bien une flèche dans un triple.
Le joueur qui arrive à fermer un segment déterminé marquera des points en relançant dans ce secteur et ce tant qu'un concurrent, au moins a son segment ouvert.
La partie finira quand un joueur ferme tous les segments et si son score est égal ou supérieur à celui de ses adversaires.

CRICKET CUT THROAT

Se joue de la même façon que le CRICKET, mais le joueur qui a fermé un segment marquera des points sur les tableaux des joueurs qui ne l'ont pas fermé. La partie est finie quand un joueur aura fermé tous les segments et si son score est égal ou inférieur à celui de ses adversaires.

CRICKET MARK 21

Se joue de la même façon que le CRICKET mais aucun point ne sera marqué. Le premier joueur que ferme tous les numéros, gagne la partie.

REGLES DU JEU

CRICKET'S

OPTION SOLO

Permet à 1, 2 ou 3 participants de jouer contre l'appareil que occupe alors le dernier afficheur. Cette option est incluse aussi dans l'option LEAGUE, l'appareil remplaçant le joueur numéro 4.

OPTION LEAGUE

Cette option est prévue pour 4 joueurs. Les joueurs 1 et 3 forment l'équipe A et les joueurs 2 et 4 l'équipe B. La partie est finie quand une des deux équipes a la victoire. Pour l'avoir il faudra que les deux joueurs de la même équipe ferment tous les segments avec la condition que la somme de leur score soit égale ou supérieure à la somme des 2 scores de l'équipe adverse.

CRICKET CUT THROAT

OPTION SOLO

Permet à 1, 2 ou 3 participants de jouer contre l'appareil qui occupe alors le dernier afficheur. Cette option est incluse dans l'option LEAGUE, l'appareil remplaçant le joueur numéro 4.

OPTION LEAGUE

Cette option est pour 4 joueurs, et elle ne peut être sélectionnée sans avoir assez de crédits. Les joueurs 1 et 3 forment l'équipe A et les joueurs 2 et 4 l'équipe B. La partie est finie quand une des deux équipes a la victoire. Pour l'avoir il faudra que les deux joueurs de la même équipe ferment tous les segments, et avec la condition que la somme de leur score soit égale ou inférieure à la somme des 2 scores de l'équipe adverse.

CRICKET MARK 21

OPTION SOLO

Permet à 1, 2 ou 3 participants de jouer contre l'appareil qui occupera le dernier afficheur. Cette option est incluse aussi dans l'option LEAGUE, l'appareil remplacera le joueur numéro 4.

OPTION LEAGUE

Cette option est pour 4 joueurs, et elle ne peut être sélectionnée sans avoir assez de crédits. Les joueurs 1 et 3 forment l'équipe A et les joueurs 2 et 4 l'équipe B.
La partie est finie quand une des deux équipes a la victoire. La première équipe qui ferme tous les numéros sera gagnante, aucun point ne pouvant être marqué.

MODE PARTIE MINUTEE

Les joueurs peuvent choisir de jouer dans le mode traditionnel de jeu aux crédits ou en mode de partie minutée. Celui-ci permet aux joueurs de choisir de payer pour jouer une partie minutée plutôt qu'aux crédits. Le microinterrupteur 8 du bloc DP2 doit être en position de " partie minutée sélectionnable par les joueurs".

COMMENT CHOISIR LA PARTIE MINUTEE

Lorsque des pièces de monnaie sont introduites, le jeu est en mode de jeu aux crédits. Pour passer en mode de partie minutée, appuyer sur le bouton LEAGUE (Partie par équipes). Le jeu émet un bip et "tS" apparaît sur l'affichage Rounds (Manches).
Il est possible de passer d'un mode à l'autre tant qu'un jeu n'est pas sélectionné.
Pour revenir en mode de jeu aux crédits, appuyer sur le bouton PLAYER CHANGE et le maintenir enfoncé, puis appuyer sur LEAGUE. Le jeu émet un bip et "CS" apparaît sur l'affichage Rounds (Manches).

COMMENT SE DEROULE UNE PARTIE MINUTEE

- En mode de partie minutée, tous les credits marqués sont convertis en minutes.
- Il est possible de choisir tout jeu et option -UNE FOIS UN JEU CHOISI, IL EST IMPOSSIBLE DE REPASSER EN MODE DE JEU AUX CREDITS.
- Le temps commence à être compté à rebours lorsque la première fléchette touche la cible.
- Le temps qu'il reste est indiqué (en minutes) sur l'affichage Temporary Score (Score provisoire) entre deux joueurs.
- Un avertissement retentit lorsqu'il ne reste plus qu'une minute. Après cela, le temps qu'il reste est affiché en secondes. Pour continuer à jouer, introduire d'autres pièces de monnaie.
- Si el temps s'écoule avant que d'autres pièces de monnaie ne soient introduites, le jeu s'arrête. Le joueur ayant réalisé le meilleur score est déclaré vainqueur.
- S'il reste suffisamment de temps lorsque le jeu se termine, il est possible de sélectionner un autre jeu et de jouer jusqu'à ce que le temps se soit écoulé ou que d'autres pièces de monnaie aient été introduites.
- Le jeu revient en mode de jeu aux crédits si aucun autre jeu n'est sélectionné dans le délai imparti pour l'affichage du score final ou des meilleures performances. Le temps qu'il reste (s'il est égal ou supérieur à un crédit) est converti en crédits.

OPTION " HAPPY HOUR"

Il y a la possibilité de programmer pour chaque jour de la semaine l'heure, une bonification de crédits par niveau de crédits obtenus.

Par exemple, on peut programmer pour le lundi de 6 à 7 heures, une bonification de 2 crédits.

Pour que soit possible cette bonification, il faudra introduire les pièces avant de sélectionner un jeu.

OPTION "CLUB TRAINING"

Il y a la possibilité de programmer pour chaque jour de la semaine une période de temps pour que les jeux 301/501 avec ou sans options ne coûtent qu'un seul crédit.

Il faut se rappeler que si le microrrupteur 1 de DP2 est sur ON, les jeux ne coûteront qu'un seul crédit, même si le CLUB TRAINING n'est pas activé.

RENSEIGNEMENTS STATISTIQUES D'UNE PARTIE

Chaque statistique d'une partie est affichée à la fin du jeu pendant 6 secondes. L'appui sur le bouton "LEAGUE" accélère le passage à la performance suivante. L'affichage des statistiques se répete pendant 2 minutes. L'affichage repasse au mode ATTRACT, sauf s'il reste des crédits.

S'il en reste ou qu'il en est ajouté pendant l'affichage des statistiques, un nouveau jeu peut commencer.

STATISTIQUE 301/501/701

Indication	*Description*
p p d	Indique la moyenne des points par fléchete de chaque joueur.
t o n	Score de 100 à 150 en 1 manche.
H t n	Score d'au moins 151 en 1 manche.
H A t	Trois fois dans le "MILLE" en 1 manche.
t d t	Nombre total de fleches lancées.

STATISTIQUE CRICKET

Indication	*Description*
t r	Indique le nombre total de réussites pour chaque joueurs.
n n r	Indique le nombre maximum de réussites pour chaque joueurs.
W H	Indique le nombre de réussites en 1 manche de 3 triples différents réussis par aucun autre joueur.
H A t	Indique le nombre de " mille" atteint 3 fois en 1 manche.
t d t	Indique le nombre total de fléchettes jouées.

TEST HARDWARE

Cet appareil est équipé d'une série de test. On peut y accéder avec les boutons-poussoirs de la console pour vérifier tous les paramétres de l'appareil.

Pour entrer en test, on doit appuyer sur le bouton-poussoir SW4 situé sur la CPU, on verra sur l'afficheur provisoire l'indicatif "tst".

Pour sortir de test, on doit appuyer sur le bouton SW3 de la CPU.

TEST 1

Il faut de nouveau appuyer sur le bouton SW4 et on aura l'indicatif "t01". Ce test permet la vérification de tous les boutons-poussoirs de l'appareil. Ces derniers s'allument quand ils sont appuyés et on peut vérifier leur code sur l'indicatif comme suit:

Indicatif	Bouton-poussoir
HIS	HIGH SCORE
SHI	SHANGHAI
301	301/501/701
Crt	CRICKET
SOL	EQUAL/SOLO/TOURNOI
din	DOUBLE IN
dot	DOUBLE OUT
LEA	LEAGUE
PLC	PLAYER CHANGE

TEST 2

Appuyer de nouveau sur le bouton SW4 et on aura l'indicatif "tst", à ce moment là en appuyant sur le bouton "high score" on entre dans le test de digit, donc on peut faire les séquences de 1 à 9 , et on verra sur l'indicatif "t02".

TEST 3

En appuyant sur le bouton SHANGHAI, on entre en test audio, alors il émet un son et on voit l'indicatif "t03". En appuyant de nouveau le son s'arrêtera et on retournera au menu principal de test.

TEST 4

En appuyant sur le bouton 301, on entre dans le test de la cible, et on voit "t04". A chaque fois que l'on appuie sur un segment, l'appareil émet un son et on voit sur l'afficheur provisoire le segment appuyé.

TEST 5

En appuyant sur le bouton CRICKET on entre dans le test des lumières, on voit, "t05". Toutes les lumières de l'appareil s'illuminent successivement.

TEST 7

En appuyant sur le bouton DOUBLE IN on entre dans le test d'affichage, on verra "t07". Toutes les lumières de l'affichage s'allument simultanément, puis en appuyant à nouveau toutes les led puis on retourne au menu principal de test.

TEST 8

En appuyant sur le bouton DOUBLE OUT, on entre en test du détecteur infrarouge, on voit "08". S'allume initialement la lumière de JOUER FLECHETTE et une fois qu'on s'approche de la cible, on est détecté et la lumière ENLEVER FLECHETTE s'allumera pour vérifier le bon fonctionnement.

On peut réaliser ce test si le détecteur est désactivé par le microrrupteur 8 de DP1. En appuyant de nouveau on retourne au menu principal du test.

TEST 9

En appuyant sur le bouton MASTERS OUT, on entre en test du sensor inertiel pour la détection des fléchettes lancées à côté, on voit "t09". La lumière de l'anagramme s'allume et à chaque fois que l'on joue une fléchette en dehors de la cible elle sera détectée, la lumière ENLEVER FLECHETTE s'allumera pour vérifier le bon fontionnement. En appuyant de nouveau on retourne au menu principal du test.

CODE DE SECURITE

Cet appareil a un code de sécurité donnant accès à la comptabilité et à la programmation. On metra un code à l'aide des segments de la cible depuis le 1 au 20 et le centre.

D'origine le code programmé est 1, 2, 3 et 4.

CHANGEMENT DE CODE

En appuyant sur le bouton "SW4" de la CPU, on voit l'indicatif de test "tSt".

En appuyant sur le bouton PLC, on peut rentrer le code en appuyant sur les segments de la cible.

L'apparition de "Ent" sur l'afficheur provisoire et une sonnerie indiquent qu'on peut mettre le nouveau code, lequel apparaît sur les afficheurs 1 à 4.

INTRODUCTION CODE

Quand on appuie sur le bouton LEAGUE, comptabilité "StA", Programmation "Prg", Happy Hour "HHP" et Club Training "CLt" dans n'importe lequel des 4 segments du menu de test, il faut d'abord mettre le code de sécurité existant (1-2-3-4 d'origine), avec la pulsation consécutive des 4 segments de ce code.

Si le code est correct, il sera indiqué par une sonnerie, et on peut passer ensuite à la programmation ou à la lecture correspondantes. S'il n'est pas correct, il sera indiqué avec la sonnerie de "Bust", on retourne automatiquement au menu de test avec l'indicatif "tSt", puis on peut recommencer.

COMPTABILITE

Appuyer sur le bouton "SW4" de la CPU, l'indicatif "tst" s'affiche.

Appuyer sur le bouton LEAGUE, l'indicatif "StA" s'affiche.

Mettre le code de sécurité.

On dispose alors de ces menus, selon le bouton-poussoir exigé, et pour chacune des options de chaque jeu.

Si l'imprimante est branché alors on aura le ticket de contabilité.

HIGH SCORE

Afficheur crédits = "H I S"
Afficheur tours = "C s" Mode CREDITS

Afficheur 1 et 2 = "P" Nombre total de joueurs
Afficheur 3 et 4 = "C" Nombre de crédtis employés

En appuyant sur le bouton LEAGUE on passe à:

Afficheur tours = "t s" Mode TEMPS

Afficheur 1 et 2 = "P" Nombre total de joueurs
Afficheur 3 et 4 = "C" Nombre de minutes employées

SHANGAI

Afficheur crédits = "S H I"
Pour les afficheurs restants, même procédure que précédemment.

301/501/701

Afficheur crédits = "301" ou "501" ou "701"
Pour les afficheurs restants, même procédure...

CRICKET/MARK 21

Afficheur crédits = "C r t" ou "21"
Pour les afficheurs restants, même procédure...

DOUBLE IN

Afficheur 1 et 2 = "C" Nombre total de crédits
Afficheur 3 et 4 = "b" Nombre de crédits de "Bonus"

En appuyant sur le bouton Double In on passe à:

Afficheur 1 et 2 = "C" Crédits en mode "C s"
Afficheur 3 et 4 = "t" Crédits en mode "t s"

En appuyant à nouveau sur le bouton Double In on passe à:

Afficheur 1 et 2 = "t" Nombre de minutes jouées en mode "t s"

MASTERS OUT

Afficheur 1 et 2 = Somme totale en pièces Chanel 1
Afficheur 3 et 4 = Somme totale en pièces Chanel 2

LEAGUE

Afficheur 3 et 4 = Quantité total (Chanel 1 + Chanel 2)

IMPORTANT

Pour sortir sans effacer la comptabilité, il faut appuyer sur PLC.
Pour EFFACER la comptabilité, appuyer sur le bouton "SW4" de la CPU.

PROGRAMMATION

Appuyer sur "SW4" de la CPU, l'indicatif 'tst" s'affiche. Appuyer sur le bouton LEAGUE deux fois, et l'indicatif "Prg" s'affiche.
Mettre le code de sécurité.
On dispose alors de ces menus selon le bouton-poussoir exigé, et pour chacune des options de chaque jeu.
Il faut toujours mettre les nouvelles valeurs avec les segments 1 à 9, et le 0 avec le centre de la cible.
Appuyer toujours sur le bouton LEAGUE pour les valider.

HIGH SCORE

Afficheur crédits = "H I S"
Afficheur tours = "d B" ou "B E"
Afficheur 1 et 2 = "C P g" Crédits de chaque joueur par partie
Afficheur 3 et 4 = "r L" Nombre maximun de tournées

Avec le segment 20 on peut passer de cible double "dB" à cible simple "BE".

SHANGAI

Afficheur crédits = "S H I"
Pour les afficheurs restants, même procédure que précédemment.

301/501/701

Afficheur crédits = "301" ou "501" ou "701"
Pour les afficheurs restants, même procédure.

CRICKET/MARK 21

Afficheur crédits = "C r t" ou "21"
Pour les afficheurs restants, même procédure.

DOUBLE IN

Dans ce menu, on peut programmer le temps en minutes par crédits introduits

Afficheur 1 et 2 = "t C" Temps par crédit
Pour sortir, appuyer sur PLC.

PROGRAMMATION

DOUBLE OUT

Dans ce menu, on programme l'horloge intérieure en temps réel.
En appuyant sur le bouton Double Out, apparaît sur:

Afficheur 3	=	Heure actuelle
Afficheur 4	=	Minutes

En appuyant successivement sur le bouton league, apparaît sur:

Afficheur 1 et 2	=	"n n L"	valeur actuelle MINUTES
Afficheur 1 et 2	=	"S t"	valeur actuelle HEURES
Afficheur 1 et 2	=	"d A t"	valeur actuelle DATE
Afficheur 1 et 2	=	" n n o"	valeur actuelle MOIS
Afficheur 1 et 2	=	"J A"	valeur actuelle ANNEE
Afficheur 1 et 2	=	"t A g"	valeur actuelle JOUR DE SEMAINE

Le 0= Lundi, 1= Mardi, 2= Mercredi, 3= Jeudi, 4= Vendredi, 5= Samedi, 6= Dimanche. Pour sortir, appuyer sur PLC.

MASTERS OUT

Dans ce menu, on programme la langue des indicatifs informatiques. 4 Langues son prévues; Espagnol, Français, Anglais, Allemand.

Appuyer sur MASTERS pour sélectionner la langue souhaitée, et valider avec la bouton LEAGUE. Pour sortir, appuyer sur PLC.

Pour revenir aux paramètres définis à l'usine sans reprogrammer chaque jeu, appuyer sur le bouton MASTERS jusqu'à la langue désirée et appuyer sur le bouton "SW4" de la CPU.

PROGRAMMATION PIECES

Dans ce menu, on programme la valeur comptable de chaque pièce et le nombre de crédits. Mettre une pièce quand l'indicatif est "Prg."

Afficheur 1 et 2	=	"C r"	Valeur en crédits
Afficheur 3 et 4	=	"C A"	Valeur comptable

Pour valider, appuyer sur LEAGUE.
Pour sortir, appuyer sur PLC.

Si on programme 0 avec la cible, alors cette pièce sera interdite.

PROGRAMMATION OPTION "HAPPY HOUR"

Appuyer sur "SW4" de la CPU, l'indicatif "tst" s'affiche. Appuyer sur le bouton LEAGUE 3 fois jusqu'à l'apparition de l'indicatif "HHP".

Mettre le code de sécurité.

Appuyer sur le bouton HIGH SCORE, pour choisir le jour (qui apparaît en digits de Tournée) sélectionné pour programmer la bonification de crédtis souhaitée.

Afficheur 1	=	L'heure d'initiation Happy Hour
Afficheur 2	=	Minute initiation Happy Hour
Afficheur tours	=	Jour de la Semaine (0= Lundi, 6= Dimanche)
Afficheur 3	=	Nombre de crédits à avoir pour la bonification
Afficheur 4	=	Crédits de bonification

On introduit les nouvelles valeurs avec les segments 1 à 9 et cible 0. Les valider avec le bouton LEAGUE.

Si le secteur introduit est supérieur ou égal à 10, on peut annuler cette programmation avec----. Pour sortir de cette option, appuyer sur PLC.

PROGRAMMATION OPTION "CLUB TRAINING"

Appuyer sur "SW4" de la CPU, l'indicatif 'tst" s'affiche. Appuyer sur le bouton LEAGUE 4 fois jusqu'à l'apparition de l'indicatif "CLt".

Mettre le code de sécurité.

Appuyer sur le bouton HIGH SCORE, pour choisir le jour (qui apparaît en digits de Tours) sélectionné pour programmer la période de temps pendant laquelle les jeux 301/501, avec ou sans options, ne coûtent qu'1 crédit.

Afficheur 1	=	L'heure d'initiation Club Training
Afficheur 2	=	Minute d'initiation Club Training
Afficheur tours	=	Jour de la semaine (0= Lundi, 6= Dimanche)
Afficheur 3	=	L'heure finale Club Training
Afficheur 4	=	Minute finale Club Training

Introduire et valider les valeurs de la même façon que précédemment. Pour sortir, appuyer sur PLC.

Si le microrrupteur 1 de la DP2 est sur ON, il coûte toujours 1 seul crédit, même si le Club Training n'est pas actif.

PARAMETRES DEFINIS D'USINE

En cas de problème pendant la vérification des paramètres avant la mise en mémoire des nouveaux renseignements, l'appareil retourne aux paramètres d'origine.

PIECES

Chanel 1 (C1)... Cr = 5, CA = 5
Chanel 2(C2)... Cr = 10, CA = 10

CODE DE SECURITE

Secteurs = 1, 2, 3, 4.

TEMPS PAR CREDITS

t - C = 3 minutes par crédtis

HAPPY HOUR ET CLUB TRAINING

Désactivés

JEU AVEC SES OPTIONS

	Crédtis	Nombre de Tours	Cible
High Socre	1	7	dBE
Shangai	1	7	dBE
301	1	10	dBE
301+ 1 option	2	20	dBE
301+ 2 options	2	20	dBE
501	2	20	dBE
501+ 1 option	2	20	dBE
501+ 2 options	2	20	dBE
701	2	20	dBE
701+ 1 option	2	20	dBE
701+ 2 options	2	20	dBE
Cricket	2	20	dBE
Cut Throat	2	20	dBE
Mark 21	2	20	dBE

TOURVISION, S.A.

Polígono Industrial "LA FERRERIA"

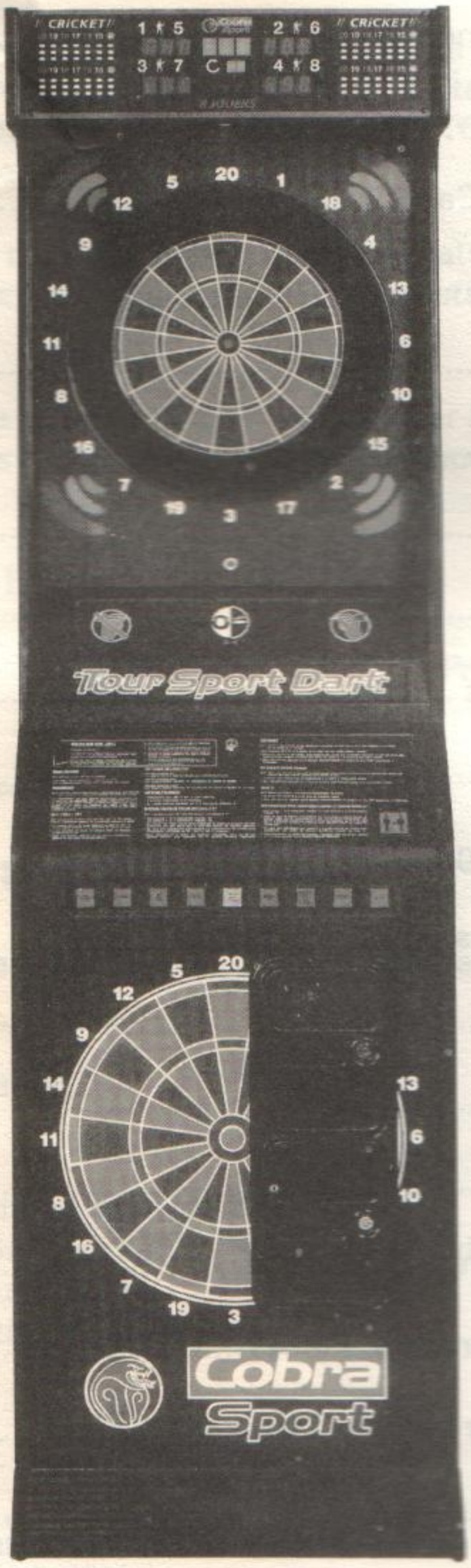
C/ Electrónica, nº 11

Tel. (93) 575 27 50 - Fax (93) 575 00 79

08110 MONTCADA I REIXAC (Barcelona)

MANUEL D'INSTRUCTIONS TECHNIQUES

Modèle COBRA DART



Réf. manuel IT - 95/1