

CYBERDINE

TURNIR DARTS

ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ AUTOMAT

Návod k obsluze



Blahopřejeme k znamenitému výběru elektronického šipkového automatu CYBERDINE Turnir Darts, oficiálního automatu na turnajích EDU (European Dart Union) .

Jsme si jisti , že Vám náš automat zpříjemní čas , který strávíte se svými přáteli na Vašich oblíbených místech .Všichni v VME jsme udělali maximum abychom stvořili a nabídli Vám automat , jehož vzhled a široký výběr her Vám zaručí skvělou zábavu . Přejeme Vám mnoho štěstí a volného času , který strávíte hrou na našich automatech . Tento návod k obsluze obsahuje mnoho důležitých informací , které se týkají obsluhy a bezpečnosti automatu a proto prosíme a jeho důkladné přečtení .

Copyright © VME s.r.o. , V Pitkovičkách 11 , 104 00 Praha 10 – Pitkovice

Tel:/Fax +420 (2) 67712491

E-mail: cyberdine@volny.cz

Znění návodu k obsluze je výlučně vlastnictvím VME s.r.o. shodně s autorským právem . Všechna práva jsou chráněná . Žádná část nesmí být rozmnožována jakýmkoliv způsobem bez našeho souhlasu .

GARANANCE

Firma VME poskytuje ve všech zemích kde automaty produkuje , garanční opravy na vlastní náklady v případě skrytých závad , které vznikly při výrobě automatu .

Firma VME garantuje bezproblémovou funkci svého výrobku , shodně s podmínkami popsanými v návodu k obsluze . Bezplatnou výměnu náhradních dílů po dobu 24 měsíců od data nákupu šipkového automatu za podmínek : garanční list musí být řádně vyplněný s razítkem a výrobným číslem automatu . Garance se nevztahuje na automaty na kterých byly kupujícím provedeny úpravy nebo jakékoliv modifikace za cílem přípravy automatu do norem v zemích kde má být užíván a které jsou jiné než zemi kde byl zakoupen .

Garance se nevztahuje na :

- vady způsobené opotřebením výrobku,
- vady způsobené špatnou montáží,
- je-li automat zapnut do sítě , která neodpovídá popisu v návodu k obsluze ,
- vady způsobené pádem nebo úderem do automatu,
- vady vzniklé špatným užíváním automatu , které jsou v rozporu s bezpečnostními předpisy ,
- firma VME nenes odpovědnost za škody vzniklé zapojením automatu do sítě , která není shodna s bezpečnostními předpisy v České republice
- škody vzniklé při přepravě jiné než vlastní ,
- náhradu škody způsobené třetím osobám .

Automat v provozu neruší ostatní elektrické přístroje .

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ !

POZOR: Prosíme o pozorné přečtení návodu k obsluze před začátkem montáže a použitím šipkového automatu .

Prosíme nepřevážet automat nesložený !

Zapnutí do sítě: Napětí : 90 V – 260 V,
Maximální spotřeba : 100 W.
Po montáži automatu a zapnutí do sítě , přepněte
přepínač do polohy 1 (ON).

POZOR: Všechny automaty CYBERDINE TURNIR DARTS jsou vyrobené s uzemněním .
Napájecí síť musí mít též uzemění .

POZOR:

1. Nezkoušejte otvírat automat silou .V automatu se **nenachází** žádná součástka , kterou je může opravit uživatel. V případě poruchy kontaktujte výrobce .



2. V horní a zadní části automatu nebo v jeho dolní části se nacházejí otvory sloužící jako ventilace , které musí zůstat nezakryté .



3. Nezasouvejte do otvorů , které slouží jako ventilace žádné kovové /ani jiné/ předměty , protože pokud se dotknete elementů pod napětím může nastat zkrat a následný požár .



4. Neinstalujte automat v blízkosti topného tělesa a jiných zdrojů tepla .



5. Nestavte na automat žádné tekutiny (víno, pivo, kávu...). V případě , že automat přijde do styku s vodou , kontaktujte prosím nejbližší servis nebo výrobní firmu .



6. Automat neinstalujte venku nebo ve vlhkých místnostech .



Všechny vnitřní jednotky používají napětí 5 a 12 V . **Uvnitř automatu neexistuje napětí , které je životu nebezpečné .**

OBSAH

	Str
1. ZÁKLADNÍ INFORMACE O HŘE NA ŠIPKOVÝCH AUTOMATECH _____	6
2. MONTÁŽ A UMÍSTĚNÍ AUTOMATU _____	7
3. RYCHLÝ START _____	9
4. POPIS AUTOMATU (ZÁKLADNÍ FUNKCE) _____	10
4.1. SCHEMA AUTOMATU _____	10
4.2. TERČ _____	10
4.3. TLAČÍTKA _____	12
4.3.1. <i>Model bez možnosti QUATTRO</i> _____	14
4.4. DISPLAY _____	15
4.5. MINCOVNÍK _____	15
5. MIKROPŘEPÍNAČE (DIP SWITCH) _____	16
5.1. TEST MENU _____	17
5.1.1. <i>Test target /terče/</i> _____	18
5.1.2. <i>Test light /světla/</i> _____	18
5.1.3. <i>Test button /tlačítek/</i> _____	19
5.1.4. <i>Test infra /infra čidlo/</i> _____	19
5.1.5. <i>Test tup /otřesové čidlo/</i> _____	21
5.1.6. <i>Test credit /kredit/</i> _____	22
5.2. STATISTIKA _____	22
5.3. ATTRACT _____	23
5.4. HLAVNÍ ÚČETNICTVÍ _____	23
5.5. POMOCNÉ ÚČETNICTVÍ _____	23
5.6. TURNIR MOD _____	24
5.7. INICIALIZACE _____	24
5.8. NASTAVENÍ PARAMETRŮ _____	24
5.8.1. <i>Price Adjust</i> _____	25
5.8.2. <i>Happy price</i> _____	26
5.8.3. <i>Round Adjust</i> _____	27
5.8.4. <i>Happy Round</i> _____	27
5.8.5. <i>Setup Clock</i> _____	28
5.8.6. <i>Setup Happy Hour</i> _____	28
5.8.7. <i>Time limit</i> _____	28
5.8.8. <i>Counter Pulses</i> _____	29
5.8.9. <i>Switch Credit</i> _____	29
5.8.10. <i>Publicity</i> _____	30
5.8.11. <i>Lottery</i> _____	30
5.8.12. <i>Option Remember</i> _____	31
5.8.13. <i>Demo Sound</i> _____	31
5.8.14. <i>Return Dart</i> _____	31
5.8.15. <i>Bull Value</i> _____	32
5.8.16. <i>Play off</i> _____	32
5.8.17. <i>Main Lamp</i> _____	33
5.8.18. <i>Back Light</i> _____	33
5.8.19. <i>Infra senzor</i> _____	33
5.8.20. <i>Acceptor</i> _____	34
5.9. ZVUK _____	35
6. PRAVIDLA HER _____	36

7. KOMBINACE HER	40
8. NÁHRADNÍ DÍLY	43
9. ŘEŠENÍ RŮZNÝCH PROBLÉMŮ (TROUBLESHOOTING)	45
10. KONEKTORY	47
11. BILL ACCEPTOR /PARÍROVÉ BANKOVKY/	50

1. SEZNÁMENÍ S ŠÍPKOVÝM AUTOMATEM CYBERDINE

CYBERDINE TURNIR DART je šípkový automat, který automaticky počítá body a hody, umožňuje využít tradičních her jako (301, Cricket atd) a dalších nových her s různými možnostmi. Hra na šípkových automatech je rozšířená po celém světě jako hra sportovní, která je bezpečná a současně poskytuje skvělou zábavu. Šipky je jedna z nejstarších sportovních her. První turnaj se odehrál roku 1927 pod názvem NEW of the WORLD a dále v Londýně roku 1948. Epocha elektronických šipek začala v polovině 80 let a popularita stále roste a značně převyšuje oblíbenost starých šípkových her. Šípkový elektronický automat je zkonstruován tak, aby hráčům co nejvíce usnadnil hru pomocí zvukových a světelných efektů. Charakteristické znaky pro šípkový automat značky CYBERDINE TURNIR DART, které usnadňují hru:

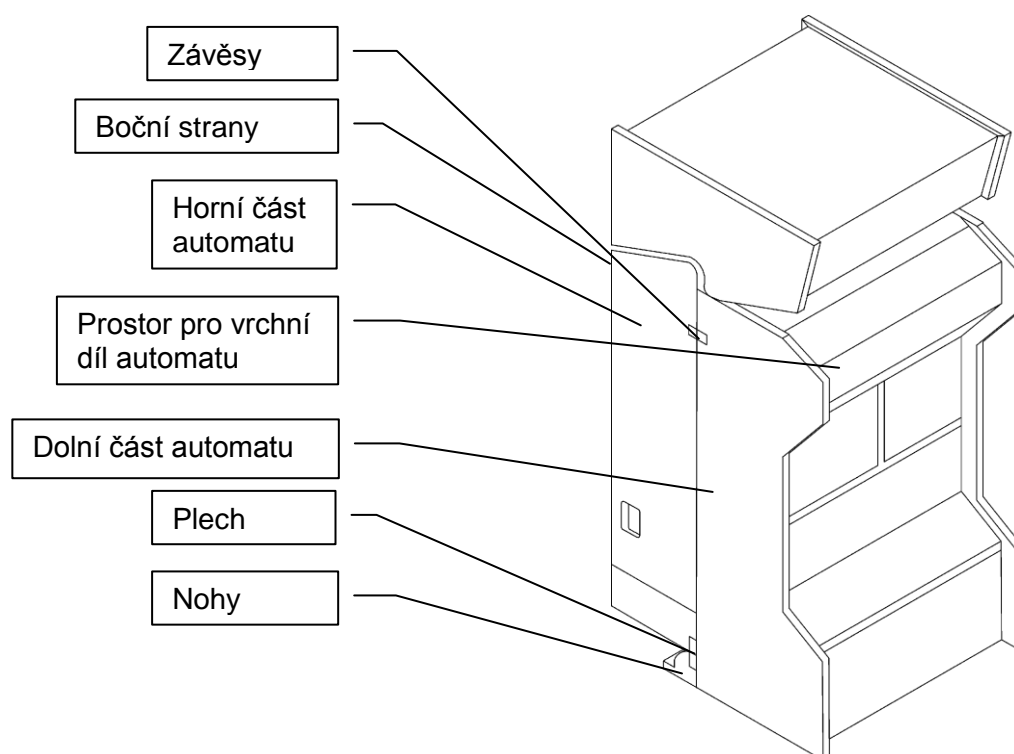
- Automatická změna hráče
- Automatické odebrání hodů mimo terč
- Světelná signalizace
- Zvuková signalizace
- Elektronické a mechanické počítadlo s jednoduchým odečtem
- Jednoduchý (20 x 50) a podvojný střed (25-50)
- Reklama na displeji pokud se nehraje
- Kreditování za pomoci klíče , žetonů a mincí
- Prémiová hra
- Dvojitá verze - na stěnu nebo stojící
- Jednoduché testování a nastavení parametrů her a jejich cen
- 8 hráčů, her Cricket
- Jednoduchý způsob testování a nastavení parametrů her a cen
- Možnost FAIR PLAY - EQUAL (stejný počet kol pro všechny), PLAY OFF (dohrávka pro hráče se stejným počtem bodů) a END (dohrávání hry do konce)
- Jednoduchý způsob nastavení technických parametrů
- Efekty – světelné a zvukové v době kdy se na automatu nehraje
- Atraktivní melodie
- Možnost QUATTRO terče

Automaty **CYBERDINE TURNIR DART** jsou výsledkem dlouholetých zkušeností.

2. MONTÁŽ A USTAVENÍ AUTOMATU

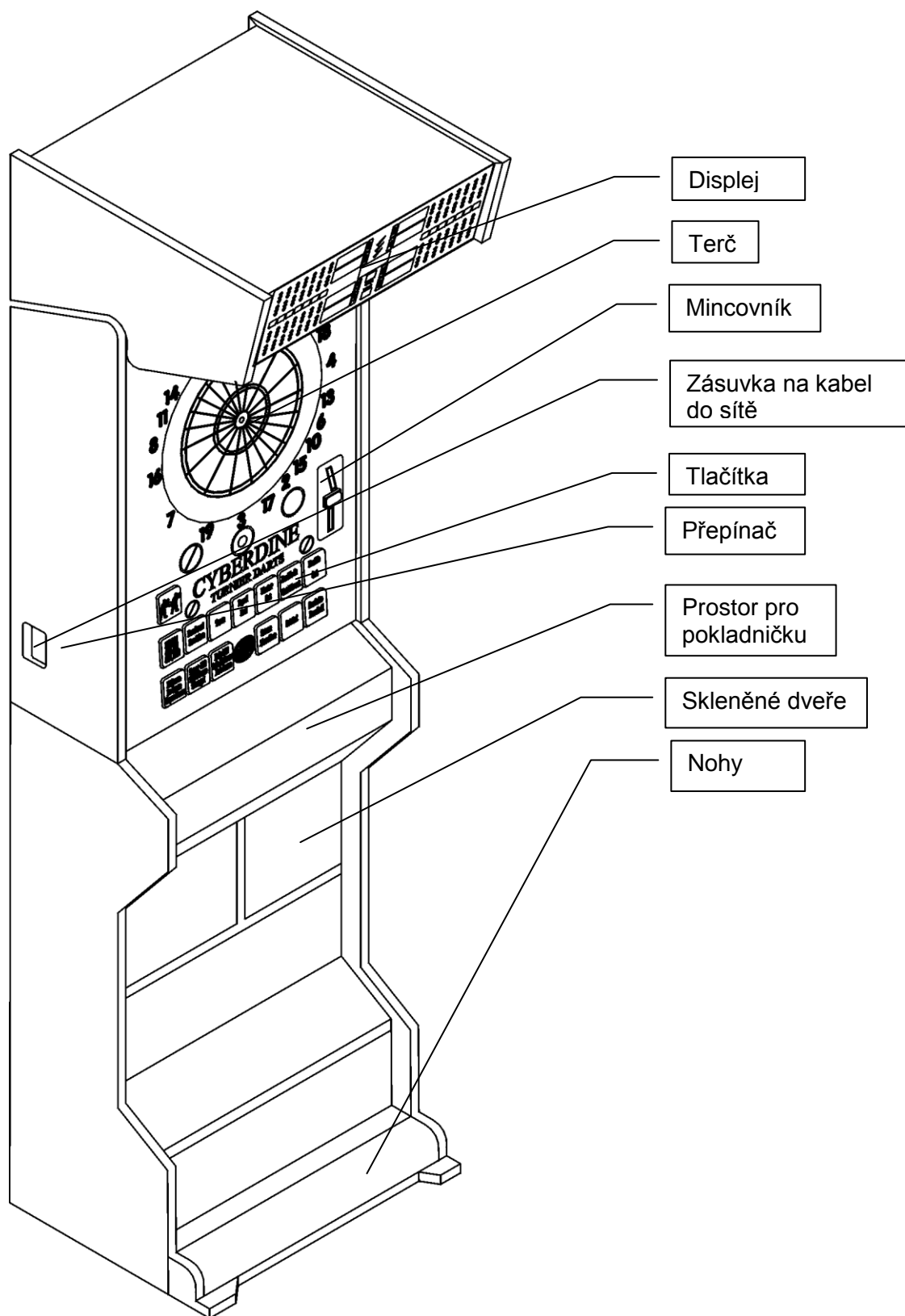
Zařízení – šipkový automat je opatřen ověřeným zabezpečením nezbytným pro dopravu. Automat je zabezpečen způsobem složení (nákres č.1) . Ochranu umožňují krátké kovové držáky, které slouží výhradně k dopravě a které se odmontují po rozložení. Jako ochrana slouží zároveň i pětivrstvý karton ze kterého je vyrobena krabice.

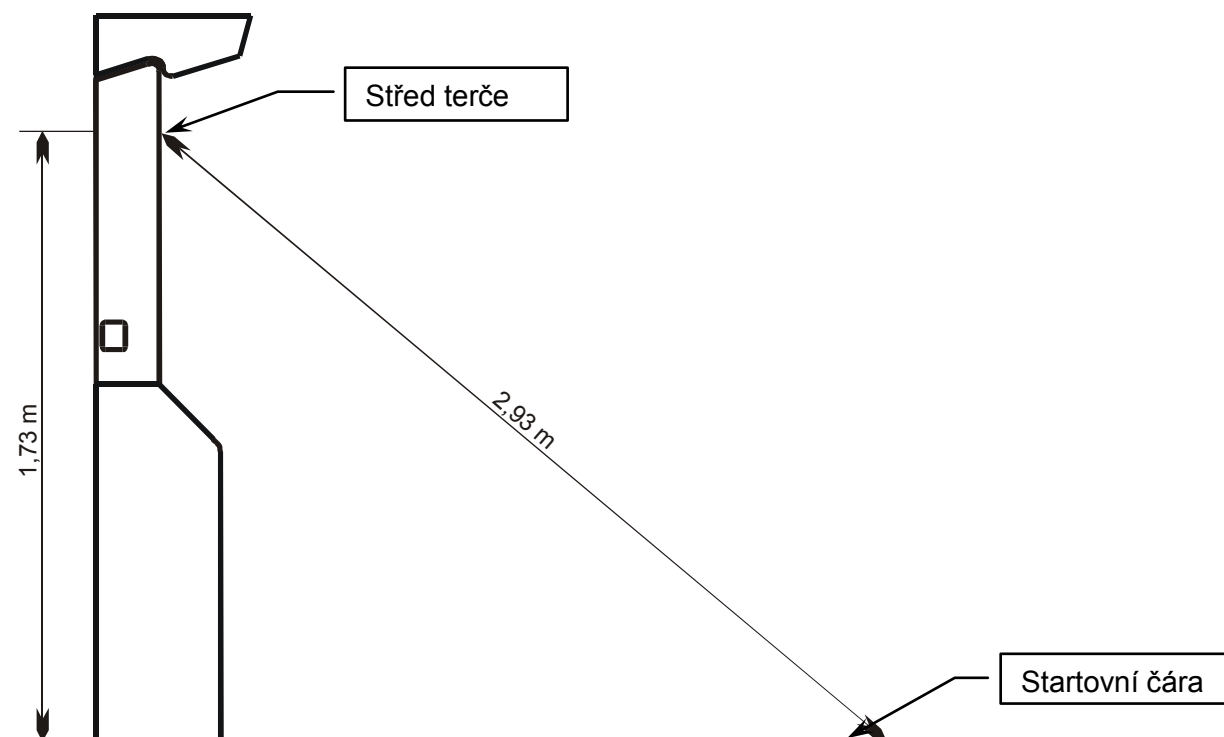
Nákres č. 1. – Automat připravený k přepravě



Montáž automatu.

1. Odmontujte klíč z kasy, která se nachází v horní části podstavce.
2. V kase se nacházejí šrouby a vedle nalevo od kasy ostatní klíče, šipky, kabel do sítě, hroty a startovní čára. Aby bylo možno vyjmout kasu vytáhněte kovový držák ve tvaru U v poličce nad kasou.
3. Postavte horní část automatu na podstavec a přitáhněte šrouby, které jsou v kase.
4. Automat je složen.

Nákres č. 2. – Automat připraven k provozu



Správně postavený automat

Šipkový automat je třeba umístit tam, kde je hráčům umožněno nerušeně hrát. Startovní čára musí být položena ve vzdálenosti přesně 237 cm od terče (ve většině zemí), v některých státech 244 cm a ve Spojených Státech Amerických 8 stop.

3. RYCHLÝ START (QUICK START)

Týká se uživatelů, kteří již mají nějaké zkušenosti co se týče elektronických šipkových automatů. Naším cílem je připomenout jaké operace je nutné vykonat před přistoupením ke hře.

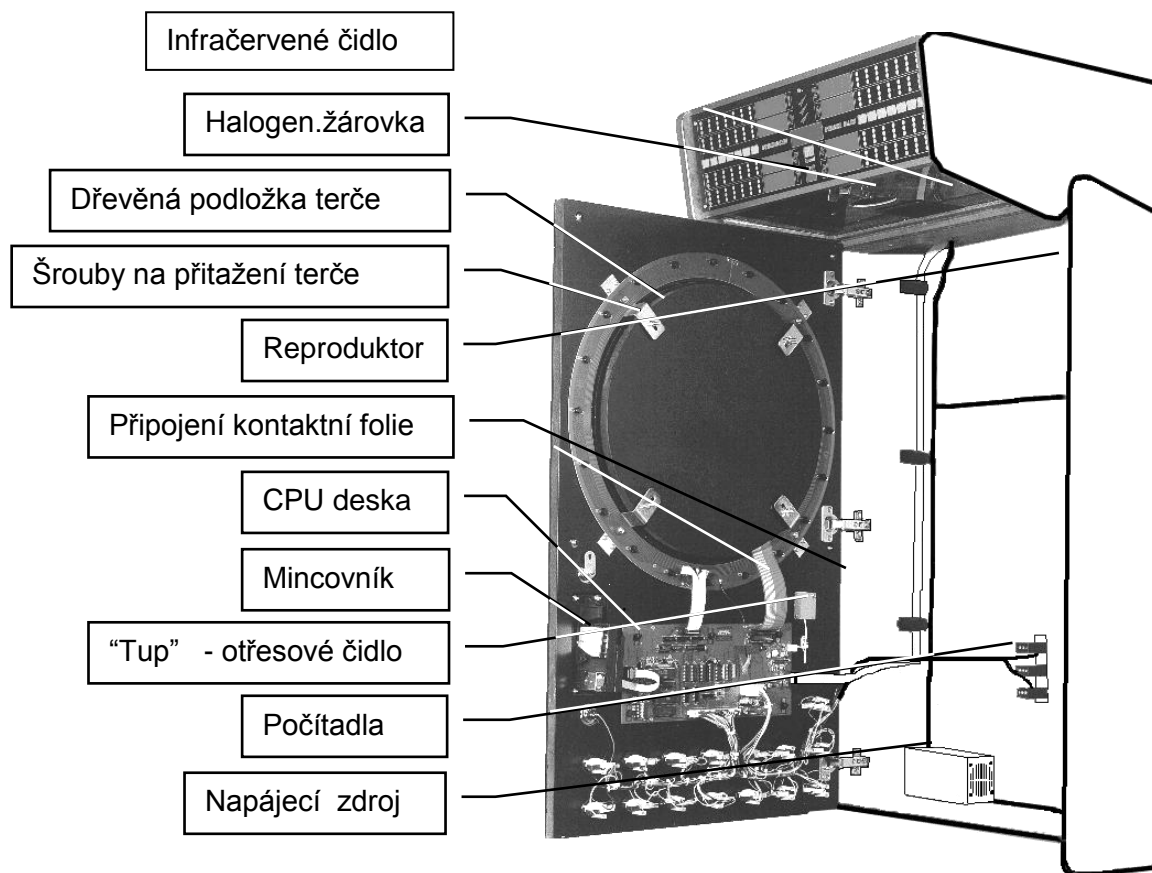
Postupujte následovně:

1. Vyndejte automat z kartonového obalu
2. Smontujte dolní a horní část automatu viz : (str. 7),
3. Zapojte automat do sítě za pomoci kabelu v kase
4. Mikropřepínač č. 7 nastavte do pozice ON a zapněte automat (podrobnosti odstavec č. 5.) – výrobní parametry jsou nastavené (ceny, délka her, atd ...),
5. Mikropřepínač č. 7 nastavte do pozice OFF a zavřete přední dveře
6. Automat je připraven ke hře
7. Vyberte hru
8. Hra může začít

Jestliže chcete získat více informací, které se týkají montáže, nastavení parametrů a zapojení automatu prosíme o pozorné přečtení celé části návodu k obsluze.

4. POPIS AUTOMATU (ZÁKLADNÍ FUNKCE)

4.1. SCHEMA AUTOMATU

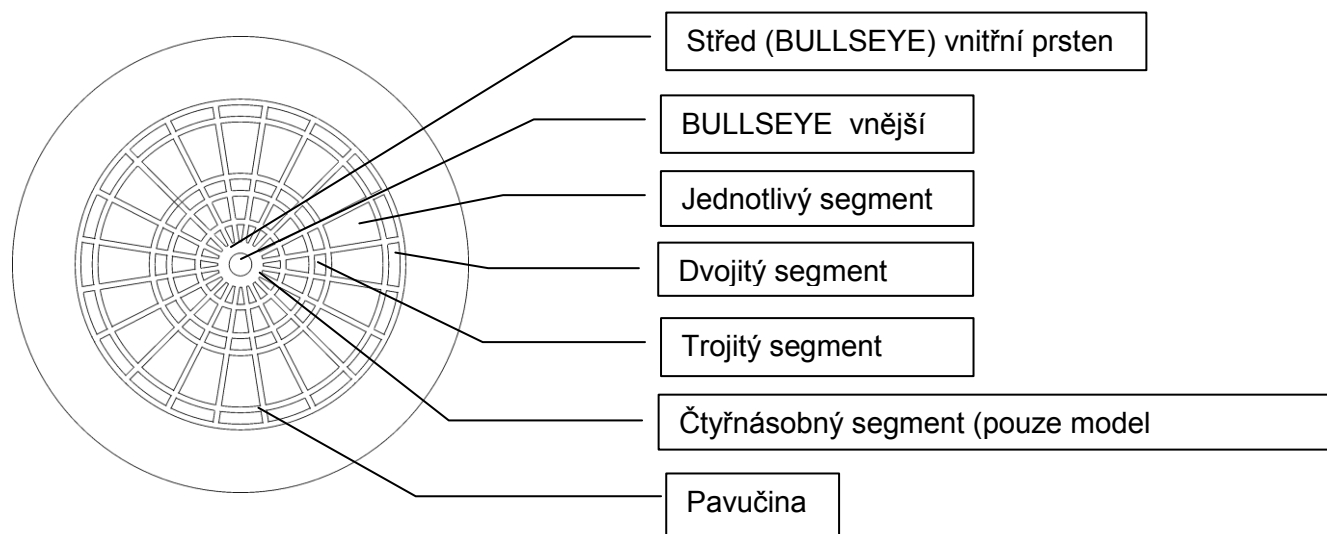


Nákres č.3 – Vnitřek automatu

Na nákresu č.3 je vidět vnitřek automatu. Údržba automatu, čištění terče nebo výměna kteréhokoliv elektronického dílu (CPU, display, periferní jednotky) je velice jednoduchá. Záměna kabelů po jejich vypojení **není možná**, protože každý kabel má jinou délku a koncovku.

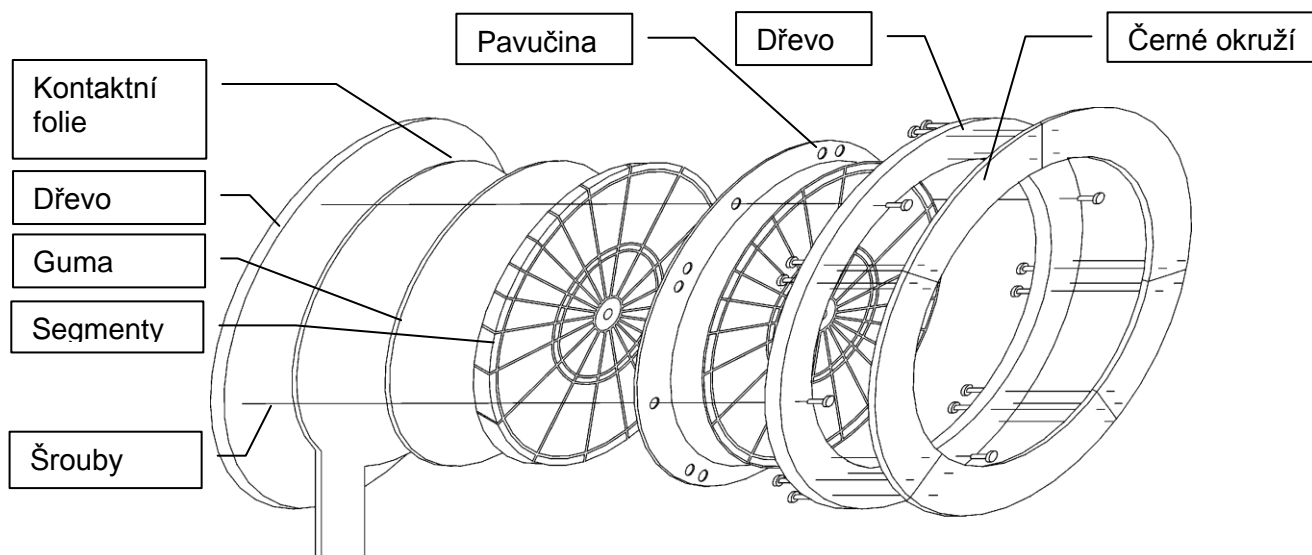
4.2. TERČ

Nákres 4. - Terč



MONTÁŽ A ÚDRŽBA TERČE.

Po několika tisících hrách mohou zlámané hroty šipek zaplnit plastové segmenty terče. Je třeba tedy terč vyčistit. Hroty , které vyčnívají vytáhněte kleštěmi , ostatní zatlačte dovnitř a po rozmontování terče je vyndejte.

**Části terče (viz. odstavec 8.)**

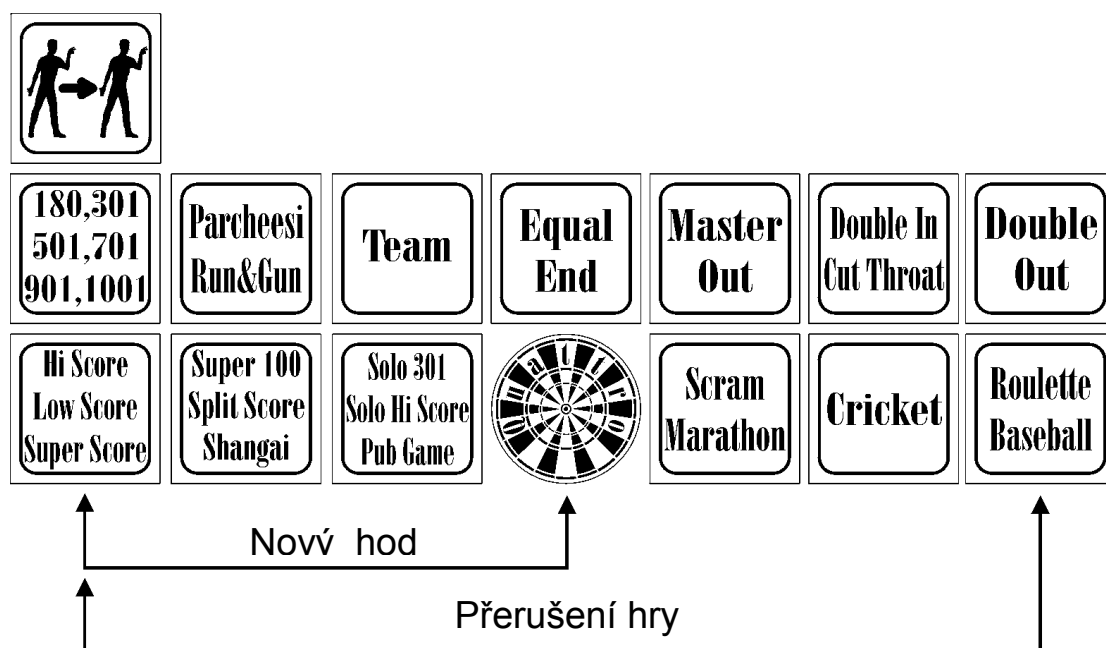
POZOR: Neopatrné a nepozorné čištění může způsobit poškození terče nebo jeho části . Prosíme o pozorné přečtení postupu čištění terče níže uvedené .

Postup práce :

1. Vypnout automat , otevřít horní dveře a vypojit folii terče (obr. č. 3);
2. Odšroubovat 4 kulaté matice a vyjmout terč;
3. Odšroubovat 4 matice na zadní části terče a vyndat dřevěnou část terče;
4. Vyjmout folii a ochranou gumu ;
5. Odstranit zlámané hroty a složit terč v opačném postupu ;
6. Po každém rozložení a složení terče musíte zkontrolovat správnou funkci kontaktní folie (viz odstavec 5.1.1.).

Všechny části terče jsou dostupné jako náhradní díly – viz odstavec 8.

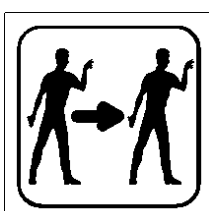
4.3. Tlačítka



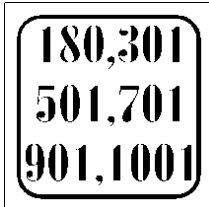
Nákres č. 5. - Rozložení tlačítek (model s možností QUATTRO)

Na nákresu č.4 je zobrazeno rozmístění tlačítek na dvouřadovém automatu. Když zadáte kredity, světla na tlačítkách začnou blikat- která slouží k volbě her. Některá tlačítka mají více funkcí: další jejich zmáčknutí mění hru např: pro zvolení hry 501, tlačítko zmáčkneme třikrát. Při výběru her se pro naši jistotu na TEMPORAL objeví název hry. Pokud je hra vybrána, začnou blikat její další možnosti. Tyto další možnosti můžete navolit pouze do začátku hry. Na CRICKETU se objeví vybraná možnost.

Popis jednotlivých tlačítek



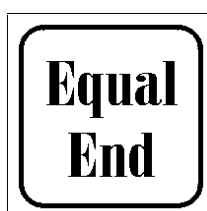
Tlačítko slouží ke změně hráče po každém kole a před začátkem hry.



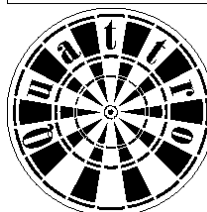
Tlačítko slouží k výběru tradičních her: 180, 301, 501, 701, 901, 1001.



Tlačítko slouží k výběru způsobu bodování ve hře (viz odst. 6 a 7 – zásady her nebo možnost jejich kombinaci).



Tlačítko slouží k výběru možnosti far-play (viz odst. 6 a 7 zásady her a jejich možnost kombinací).



Tlačítko slouží do výběru možností QUATTRO.



Tlačítko slouží do výběru způsobu ukončení her (viz odst. 6 a 7 – zásady her a možnost jejich kombinaci).

**Parcheesi
Run&Gun**

Tlačítko slouží k výběru možnosti her nebo možnost úpravy času (viz odst. 6 a 7 – zásady her a možnost jejich kombinaci).

**Super 100
Split Score
Shangai**

Tlačítko slouží k výběru možnosti v tradičních hrách 180, ..., 1001 (viz též odst. 6 a 7 – zásady her a jejich možnosti).

Team

Tlačítko slouží k výběru možnosti team – tlačítkem **Players** se volí počet hráčů v každé skupině a vybraný počet se zobrazuje na "CRICKET" displeji .

**Solo 301
Solo Hi Score
Pub Game**

Tlačítko slouží k výběru her pro jednoho hráče (viz odst. 6 a 7 – zásady her a jejich možnosti kombinací).

**Scram
Marathon**

Tlačítko slouží k výběru nových her , kromě tradičních (viz též odst. 6 a 7).

**Double In
Cut Throat**

Tlačítko slouží k výběru způsobů začátku hry (viz též odst. 6 a 7).

Cricket

Tlačítko slouží k výběru nové hry – (viz též odst. 6 a 7).

**Double
Out**

Tlačítko slouží k výběru způsobů ukončení hry (viz odst. 6 a 7).

**Roulette
Baseball**

Tlačítko slouží k výběru nových her (viz též odst.6 a 7).

JAK VYNECHAT KOLO

V případě , že hráč musí z jakéhokoliv důvodu vynechat své pořadí /kolo/ musí zmáčknout tlačítko **Players** a podržet 3 sekundy .

OBNOVENÝ HOD

Ztiskněte současně tlačítka **Hi**, **Low Score**, **Super Score** a **SCRAM/MARATHON** Tento způsob Vám umožní nový hod v každém kole (z jakéhokoliv důvodu) , tím pádem hráč má k dispozici 4 šipky . Pro umožnění této nabídky viz odst. 5.9.7.

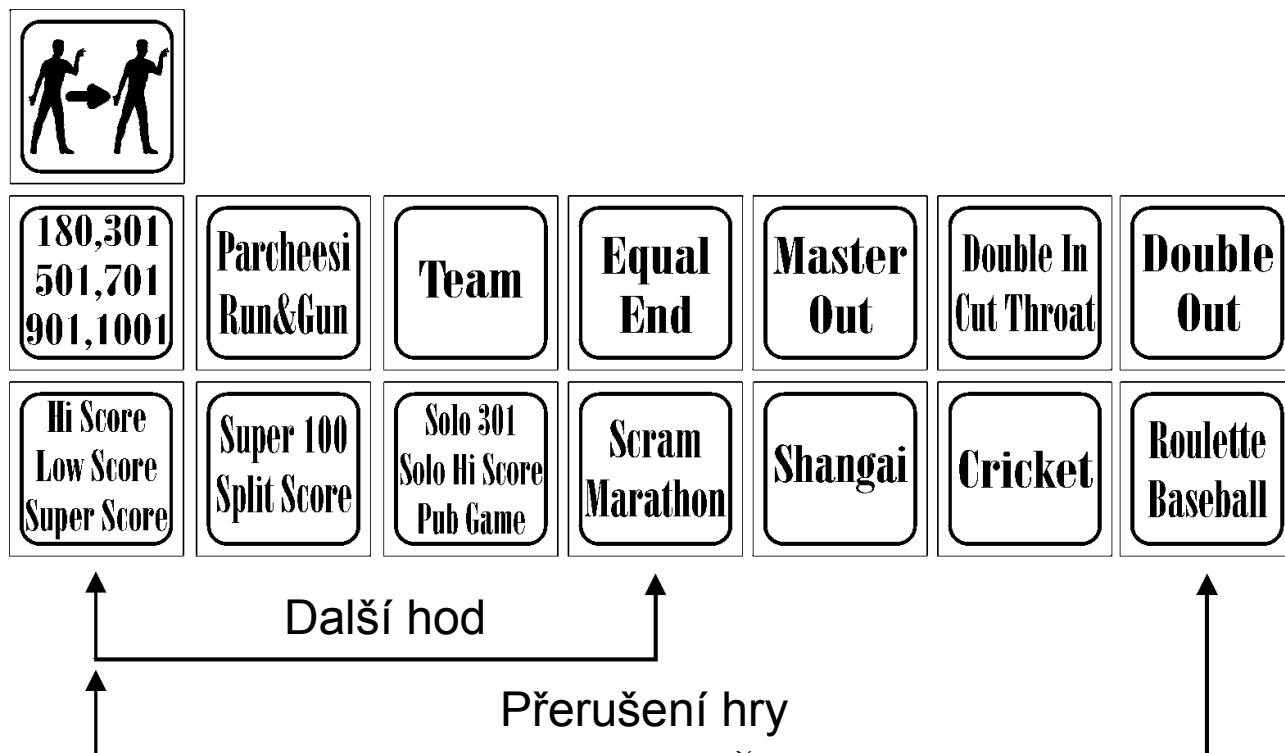
PŘERUŠENÍ HRY

V každém momentě je možné přerušit hru současným stisknutím tlačítek **Hi Score**, **Low Score**, **Super Score** a **Roulette**, **Baseball**,.

4.3.1. Model bez možnosti QUATTRO

Tlačítka v modelu bez možnosti QUATTRO jsou stejná, jedině některá z nich mají jiné funkce nebo jejich použití je odlišné.

Tlačítka která mají jiné funkce nebo jsou jinak umístěná jsou popsána následně .



Nákres č. 6 – Rozmíst'eni tlačítek (model bez možnosti QUATTRO)



Tlačítko slouží k výběru tradičních her (viz též odst. 6 a 7 – zásady her).



Tlačítko slouží k výběru hry Shangai (viz též odst. 6 a 7 – zásady her).

JAK VYNECHAT KOLO

V případě jestli-že hráč z jakéhokoliv důvodu musí vynechat své pořadí /kolo/ , přitiskně tlačítko *Players* a podrží po dobu tři sekundy.

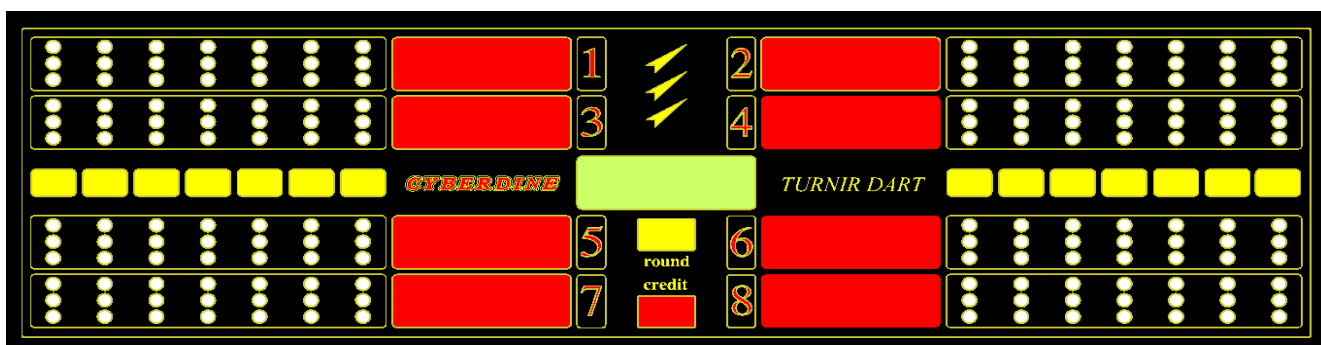
NOVÝ HOD

Přitisknout současně tlačítka *Hi*, *Low Score*, *Super Score* a *Scram*, *Marathon*. Tato nabídka vám umožní nový hod k každému kole / z jakéhokoliv důvodu / , tím pádem hráč má k dispozici 4 hody. Aby bylo možno využít této nabídky viz odst. 5.9.7.

PŘERUŠENÍ HRY

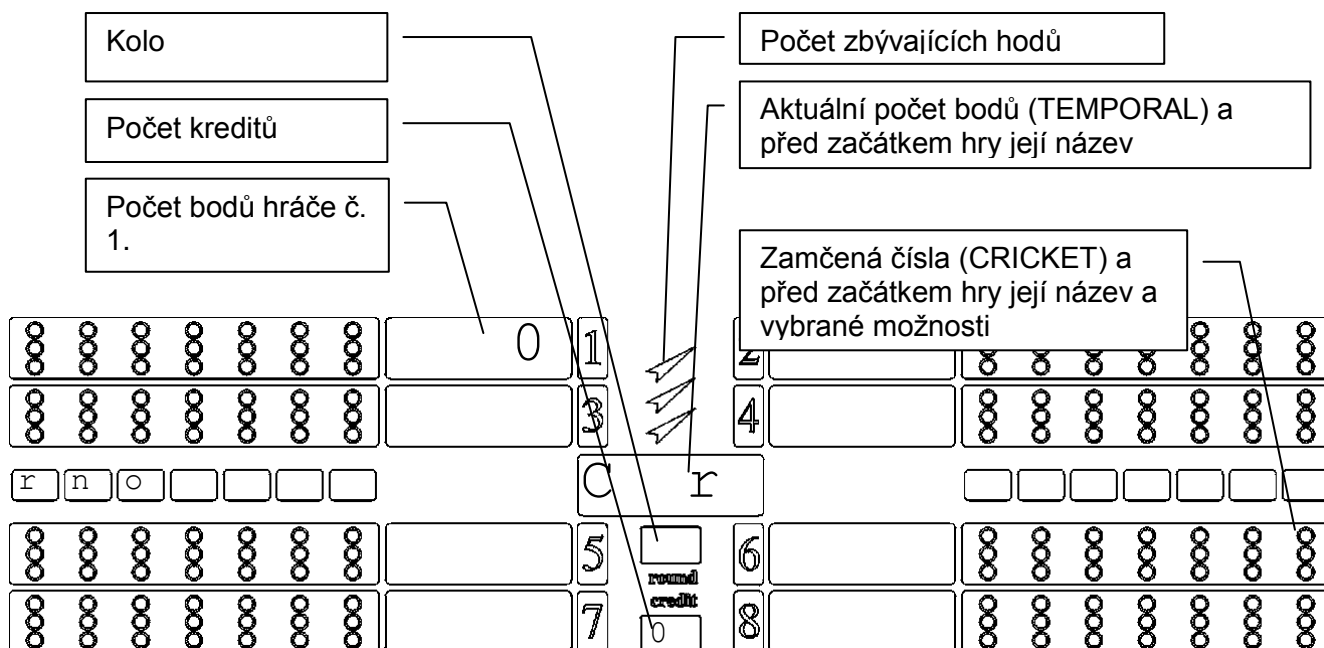
V každém momentě je možné přerušeni hry . Stiskněte současně tlačítka *Hi Score*, *Low Score*, *Super Score* i *Roulette Baseball*, přerušte hru a můžete začít znovu od začátku.

4.4. DISPLAY



Nákres č. 7 – popis displeje

Na nákresu č. 7. vidíte displej, který hráčům ukazuje všechny potřebné informace např: počet bodů získaných v kole, čísla ,která je potřeba zasáhnout k zakončení hry, vybrané možnosti a kredity.

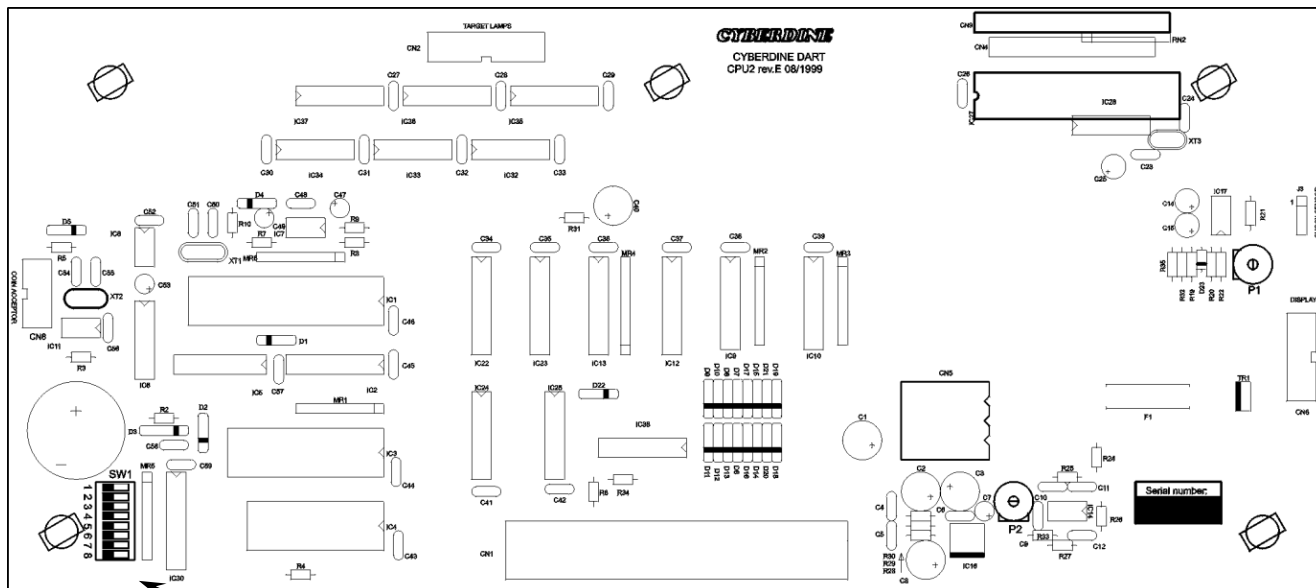


4.5. MINCOVNÍK

U standardní verze **CYBERDINE TURNIR DART** nabízíme mincovníky ALBERICI AL05_1 K xx. ALBERICI AL05_1 K xx je elektronický mincovník s kreditorem, který je možno naprogramovat v automatu bez dalších dodatečných zařízení. Programování je velmi jednoduché a návod je na požádání přiložen k automatu. Pro programování je možné, ale ne nutné zakoupit programátor. Mincovník má 6 kanálů, které je možné naprogramovat na 12 různých typů mincí nebo žetonů.

5. MIKROPŘEPÍNAČE (DIP SWITCH)

Na CPU desce je možné měnit mnoho funkcí elektronických šipek přímo uživatelem použitím mikropřepínačů. Ke správnému nastavení automatu, přečtete prosím pozorně instrukce kde je popsán postup.



Na CPU desce je v levém dolním rohu 8 mikropřepínačů / DIP switcheš/.

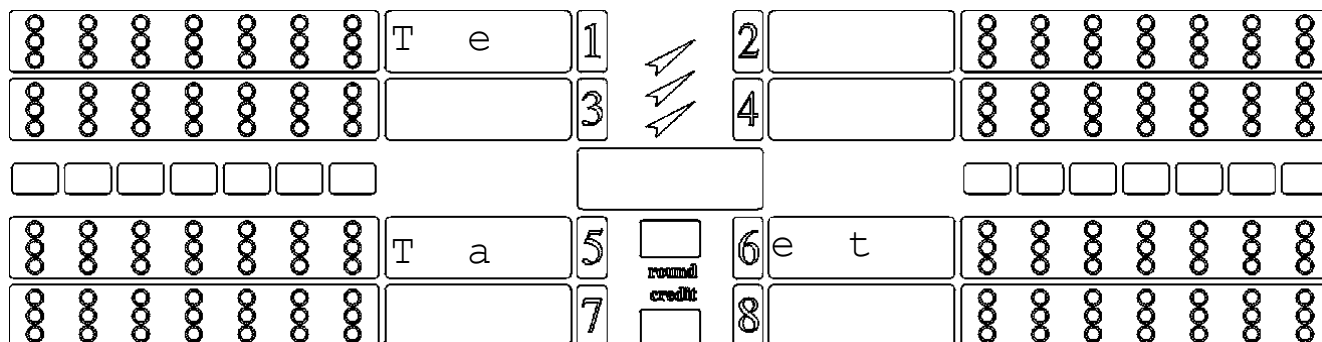
Slouží ke vstupu do různých menu (testování, nastavení parametrů...). Mají dvě polohy, ON nebo OFF. V poloze ON je mikropřepínač zapnutý, a v poloze OFF je vypnutý. Aby bylo možné vstoupit do následných menu musíte automat vypnout, nastavit vybraný mikropřepínač v poloze ON a následně zapnout automat :

- | | |
|----------------------|-----------------------------------|
| 1. Testovací menu | 5. Pomocné účetnictví |
| 2. Statistika | 6. Turnir mod – turnajová možnost |
| 3. Atrakce – Attract | 7. Inicializace E-prom-u |
| 4. Hlavní účetnictví | 8. Nastavení parametrů |

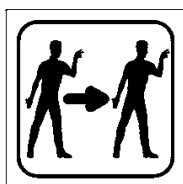
V kterémkoliv momentě je možný návrat do parametrů nastavených výrobou (v případě neodborného zásahu , kterým bylo způsobeno , že byly nastaveny nechtěné parametry , nebo uživatel zapoměl pořadí postupu) přes inicializaci E-epromu a RAM-u následně : vypněte automat , mikropřepínač č.7 nastavte do poloze ON a zapněte automat. Přitisknete po dobu 3 sekund tlačítko *Roulette* a asi po 5 sekundách uslyšíte krátký zvukový signál , který oznamuje že nastalo nastavení výrobních parametrů , které jsou popsané v odst. 5.8

5.1 TEST MENU /Testovací postup/

Pro možnost vstupu do testovacího menu , musíte automat vypnout , mikropřepínač č.1 přepnout do polohy ON a zapnout automat. V testovacím menu můžete zkontrolovat funkčnost automatu a jeho jednotlivých segmentů . Po zapnutí testovacího menu (mikropřepínač č.1 v pozici ON) se na displeji objeví nápis **"test target"**, a začnou blikat tlačítka *Hi Score*, *Scram* a *Double Out* . Tato tlačítka slouží k pohybování se v menu. Tlačítko *Double Out* slouží k otevírání vybraného



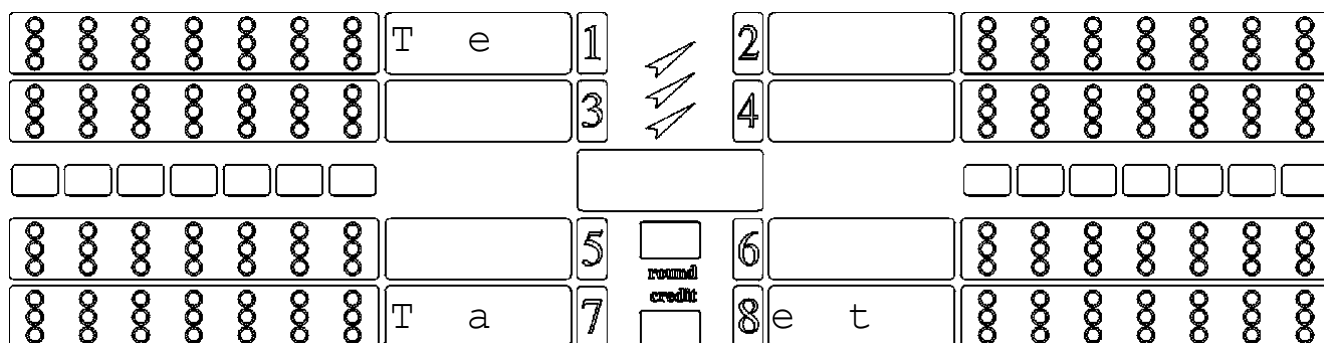
podmenu a jeho zavírání . Tlačítko *Hi Score* slouží k pohybu dopředu , a tlačítko *Scram* dozadu v menu nebo podmenu. Pouze u podmenu **"test light"** tlačítko *Player* slouží k pohybování se v podmenu , protože tlačítka *Hi Score* a *Scram* řídí podmenu.



V testovacím menu máme 6 podmenu:

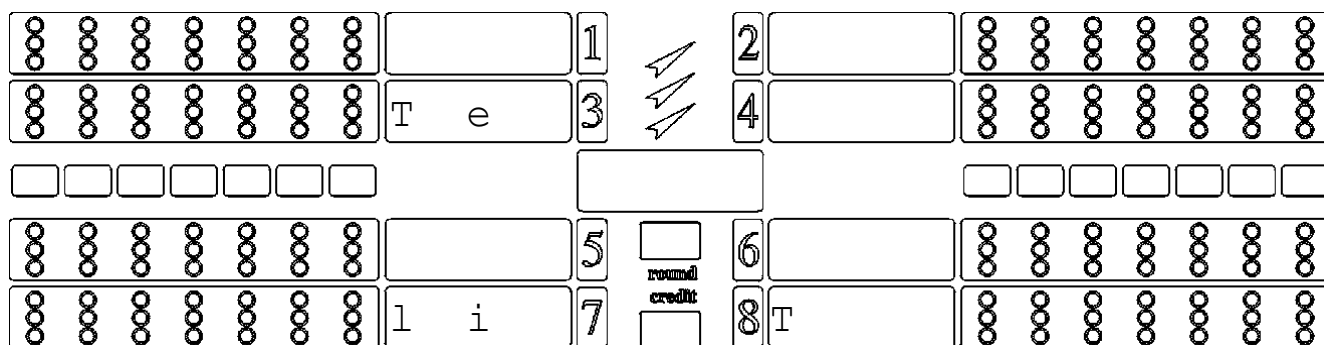
- test target / test terče/
- test light / test světel/
- test button /test tlačítek/
- test infra /test infrasenzoru/
- test tup /test ofřesového čidla/
- test credit /test kreditů – mincovník a kreditní zámek/

5.1.1. Test target /test terče/



Po vstupu do testovacího menu se na displeji objeví nápis **“test target”**. Aby bylo možné zkontrolovat terč musíte stisknout tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu je možné testovat správnou funkci všech propojení terče s kontaktní folií automatu . Terč kontrolujeme stlačením /poklepem/ na jeho určité segmenty . Na displeji **ROUND** se čísla 1,2,3 i 4 ukazuje jestli zásah do segmentu byl jednoduchý , dvojitý , trojitý nebo čtyřnásobný a přesné číslo zasaženého segmentu se ukazuje na **CREDIT** displeji. Po ukončení kontroly vystoupíme z podmenu stisknutím tlačítka **Double Out** .

5.1.2. Test light / test světel /



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví **“test light”** , stiskněte tlačítko **Double Out** aby bylo možno vstoupit do tohoto podmenu . Možné je testovat funkčnost všech led-diod a žárovek automatu . V podmenu se pohybujeme tlačítkem **Players**, a tlačítka **Hi Score** a **Scram** slouží k pokračování nebo vrácení testu .

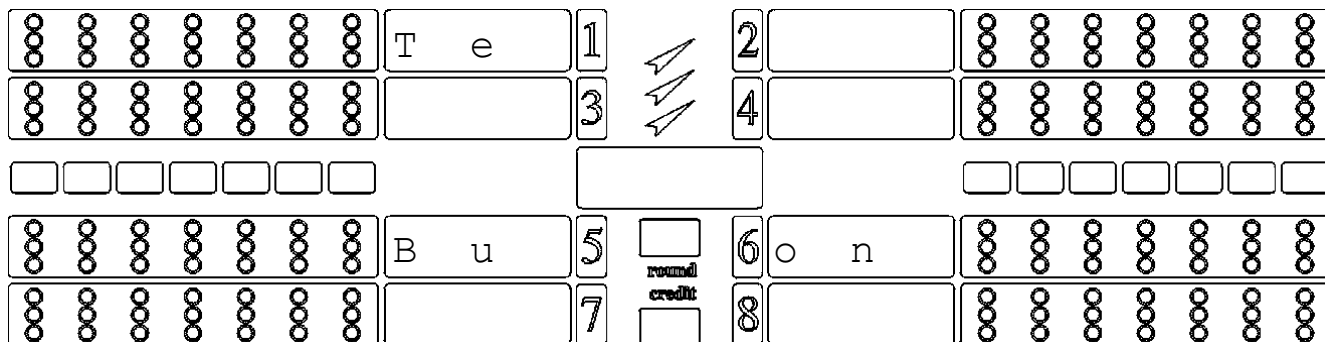
Způsoby testování :

- testování žárovek kolem terče , jedné za druhou
- testování svislých a vodorovných linií na displeji
- testování segmentů na displeji
- testování jednotlivých linií na segmentech
- rozsvítí se celá světelná signalizace

- testování žárovek na tlačítkách

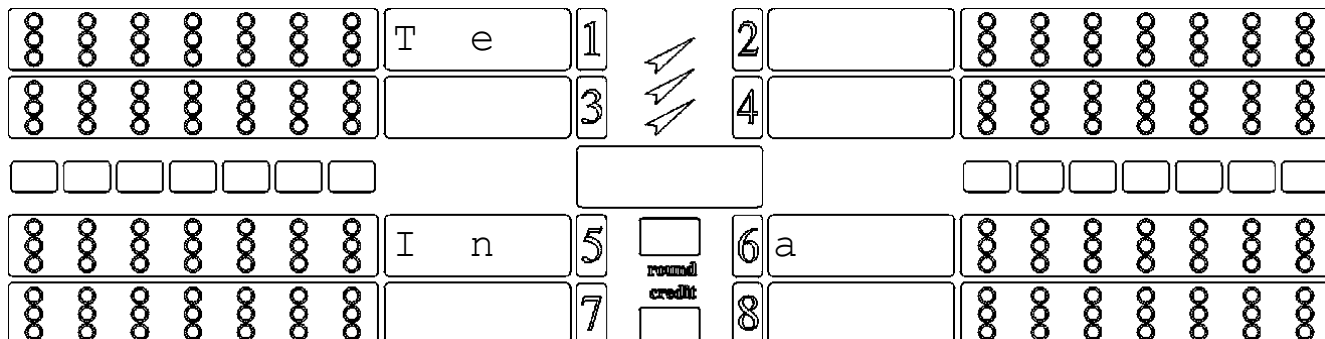
Po kontrole funkce světel vystupujeme z podmenu stisknutím tlačítka `Double Out`.

5.1.3. Test button /test tlačítek/

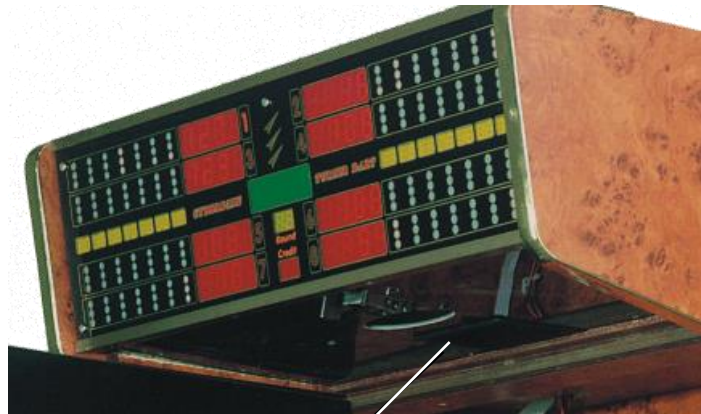


Za pomoci tlačítka `Hi Score` se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**test button**” stisknete tlačítko `Double Out`. – začnou blikat všechna tlačítka . Tlačítka ztrácí svou funkci kromě tlačítka `Players` za pomoci kterého vystupujeme z podmenu . V případě stisknutí jiného tlačítka než `Players`, se na displeji objeví jeho označení a vybrané tlačítko svítí . Z podmenu vystupujeme za pomoci tlačítka `Players` .

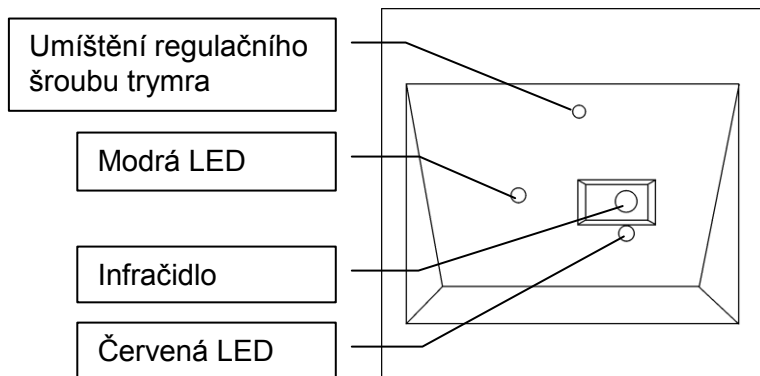
5.1.4. Test infra /test infračerveného čidla/



Za pomoci tlačítka `Hi Score` se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**test infra**” stisknete tlačítko `Double Out`. Po zapojení infračidla se ozve krátký zvukový signal a rozsvítí se žárovky `FAULT`. Jestli-že čidlo nefunguje z jakéhokoliv důvodu (odraz světla od podlahových dlaždic , nějaká překážka která se nachází v blízkosti) nebo z důvodu špatné obsluhy , musíte infračidlo nastavit . Jestli-že je signál dlouhý znamená, že čidlo je zvýšeně účinné .Jestli-že se vůbec nezapíná při dotyku kolem a na terči znamená to , že je jeho účinnost slabá . Musíte tedy nastavit trymer na čidle tak, aby se signál pravidelně ozýval na úrovni černého pole pod terčem . Činnost infračidla zvýšíte , pokud otočíte /za pomoci tenkého šroubováku / po směru hodinových ručiček . Změníte otáčením proti směru hodinových ručiček . Za pomoci tlačítka `Double Out` vystopíte z podmenu . Ostatní nastavení infračidla viz odst. 5.8.19.



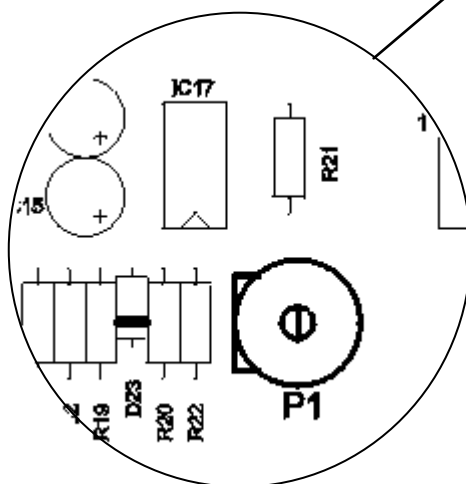
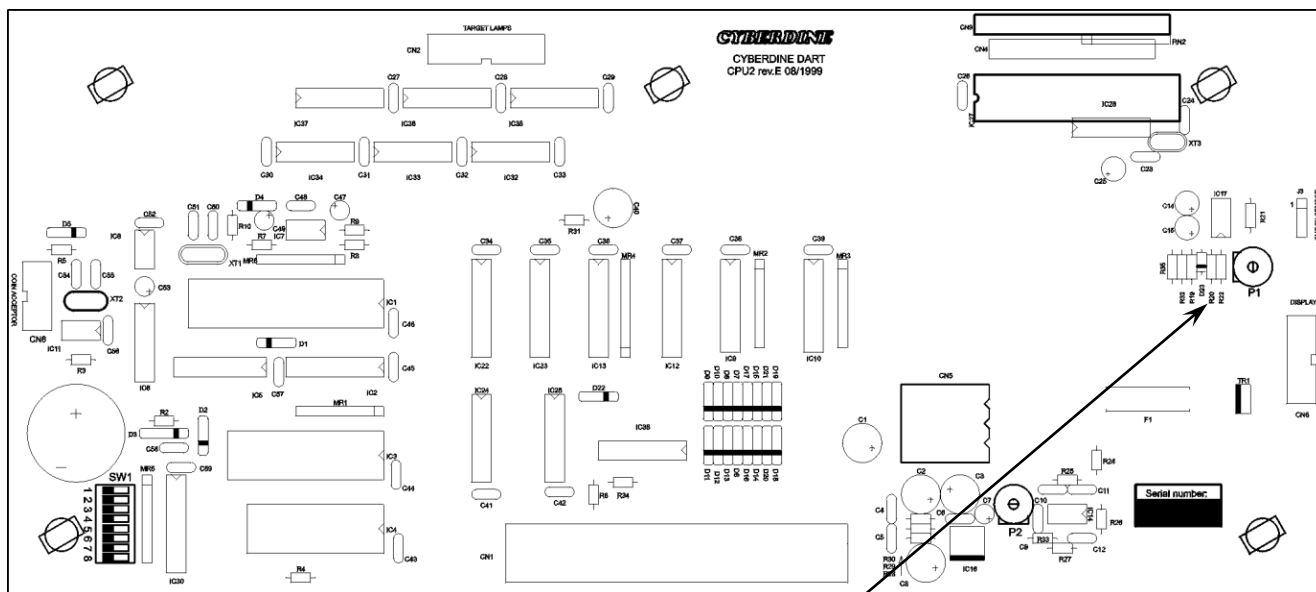
Umístění
infračidla



Infra čidlo

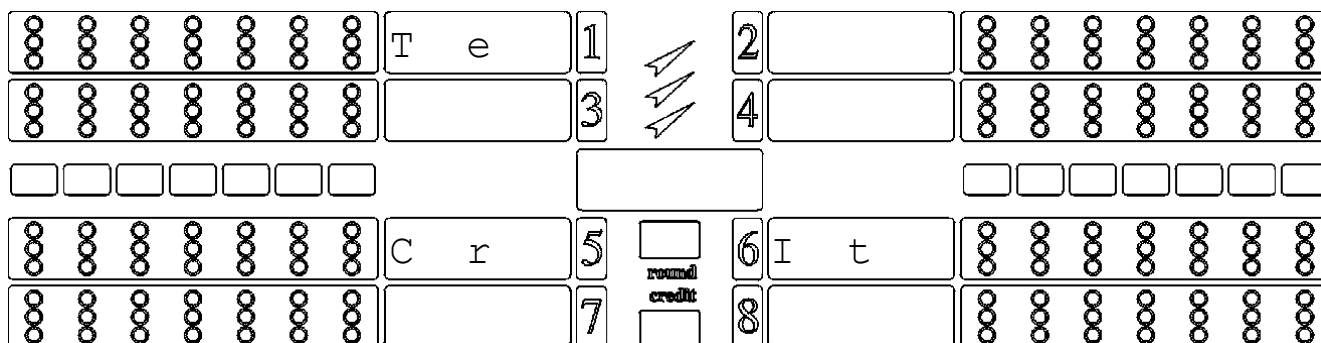
5.1.5. Test tup /test otřesového čidla/

Tlačítkem Hi Score se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis "test tup" skiskněte tlačítko Double Out. Při zapnutí dotykového čidla (čidlo nezasažených hodů), zásahem do černého okruží kolem terče, ozve se krátký signál a rozsvítí se nápis FAULT. Jestli-že je čidlo více účinné můžete ho seřídít na desce CPU. Trymer na regulaci citlivostí (P1) se nachází v pravém horním rohu CPU. Otáčením po směru hodinových ručiček zvyšujete citlivost čidla, a ve směru opačném – snižujete. Jestli-že není možné čidlo nastavit objeví se zvukový signál. Musíte



zkontrolovat síťový kabel, který musí mít uzemění. Tlačítkem Double Out vystupujeme z podmenu.

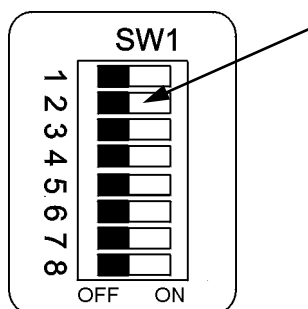
5.1.6. Test credit /test kreditů/



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujete dopředu a když se na displeji objeví nápis **“test credit”** stiskněte tlačítko **Double Out**. Při zapojení klíče nebo mincovníku se ozve krátký zvukový signál a rozsvítí se **FAULT**. Kredyty , které se při testu klíče nebo mincovníku objeví , nejsou započítávány do počítadla ani do vyúčtování . Tlačítkem **Double Out** vystupujeme z podmenu.

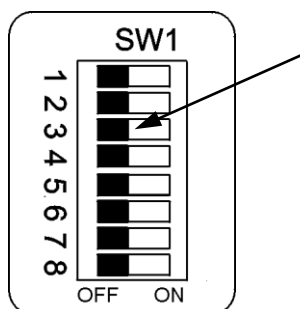
Z testovacího menu / **TEST MENU**/ vystupujeme přepínáním mikropřepínače č.1 do polohy **OFF**.

5.2. STATISTIKA



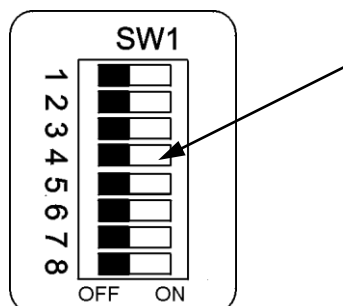
Do menu vstupujeme přepínáním mikropřepínače č. 2 do polohy **ON** . Nynější menu umožňuje kontrolu počtu odehraných her každé jednotlivé hry a jejich možností . Za pomocí tlačítek **Hi Score** a **Scram** se pohybujete do předu a dozadu .

5.3. ATTRACT /Atrakce/



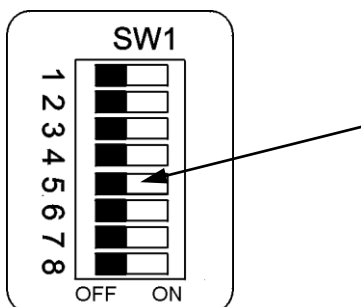
Když je mikropřepínač č.3 nastaven v pozici ON můžete se rozhodnout jestli halogenová žárovka , která osvětluje terč má svítit stále nebo pouze v době kdy se nehraje a také jestli se v době klidu má zapínat melodie (Attract). Pro zachování nastavených parametrů automat vypněte a znovu zapněte.

5.4. HLAVNÍ ÚČETNÍCTVÍ



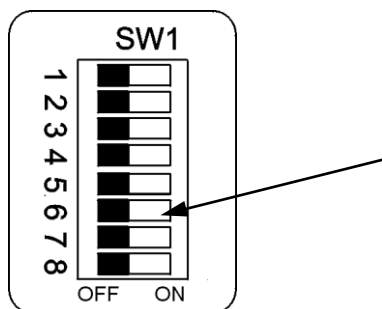
Když je mikropřepínač nastaven s do pozice ON na displeji se objeví počet kreditů. Elektronické účetnictví je bezpečný bezbateriový systém, který slouží ke stálé kontrole finančních příjmů. Tyto informace jsou uloženy navždy a není je možné zlikvidovat.. Na ukazatelích prvního a druhého hráče ukazuje šestičíselné elektronické počítadlo všechny kredity vložené klíčem č.1 (klíč) a na ukazatelích pátého a šestého – kredity vložené mincovníkem č.2 (mincovník). Z hlavního počítadla vystupujeme nastavením mikropřepínače č.4 v pozici OFF.

5.5. POMOCNÉ ÚČETNÍCTVÍ



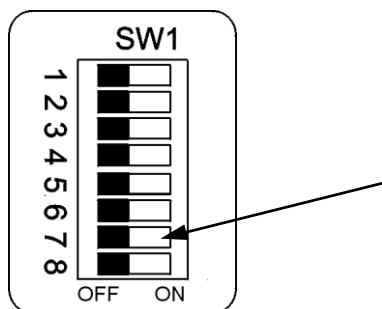
Když mikropřepínač č.5 nastavíte do pozice ON na displeji se objeví počet kreditů. Jelikož je to účetnictví pomocné, informace zde uložené je možné odečíst bez potřeby otevírat automat a přepínat mikropřepínač č.5 do pozice ON. Aby bylo možné to udělat vypněte automat, stiskněte tlačítko Equal a znovu ho zapněte. Na displeji se objeví stav kreditů. Když přestanete tisknout tlačítko Equal automat se vrací do stavu před tím. Jestli informace o pomocných financích jsou odečítány zevnitř jejich odečtení je nemožné. Je to možné pouze tehdy, když mikropřepínač č.5 je nastaven do pozice ON. Tento způsob umožňuje jednoduchou kontrolu stavu financí a proto je nazýván číšnickým. Na displeji 1 a 2 hráče ukazuje šesticiferné počítadlo všechny kredity dané č.1 a na displejích 5a6 kredity dané č.2 (mincovníkem). Z menu vystupujeme nastavením mikropřepínače č.5 do pozice OFF.

5.6. Turnajová nabídka



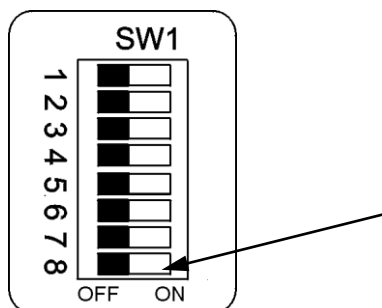
Za pomoci mikropřepínače č. 6 připravíme automat na turnajové hry. Tehdy je možné hrát neomezený počet kol nebo vypojit automatické ukazatele, Vzpnuty jsou i efekty zvukové, které provázejí dosažení bodů do 50.

5.7. INICIALIZACE E-EPROM



Inicializace E-eproma a RAM-a je možná když je mikropřepínač č.7 nastaven do pozice ON . Inicializace slouží k nastavení výrobních parametrů popsaných v návodu č. 5.8.v případě neodborných nebo omylných zásahů. Podržte 3 sekundy tlačítko Roulette, pusťte a čekejte 5 sekund na krátký zvukový signál. Tento signál oznamuje, že byly právě nastaveny standardní parametry. Při tomto úkonu zůstávají všechny informace týkající se hlavního účetnictví, ale ztratí se kredity, které jsou v tuto chvíli na displeji.

5.8. NASTAVENÍ PARAMETRŮ



Uvnitř tohoto menu je možno nastavit hodnoty svázané s cenou kreditů,délkou her a hrou prémiovou. Menu zapojíme nastavením mikropřepínače č.8 do pozice ON. Na tabulce č. 1 jsou výrobní parametry, které nastavíme za pomoci inicializace E-eproma, (obr.č. 5.7.).

Tabulka č. 1

1.	PRICE ADJUST	viz tab. č.2
2.	HAPPY PRICE	viz tab. č.2
3.	ROUND ADJUST -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701, 901, 1001,solo,roul., ...	07 20 05,10,15,20,25,30...
4.	HAPPY ROUND -Hi, low,super score -Cricket -180, 301, 501, 701, 901, 1001,solo,roul., ...	07 20 05,10,15,20,25,30...
5.	SETUP CLOCK	Sat
6.	SETUP HAPPY HOUR	start 0 0 end 0 0
7.	TIME LIMIT	00
8.	COUNTER PULSES	00
9.	SWITCH CREDITS	01
10.	PUBLICITY	Cyberdine turnir darts
11.	LOTTERY	10
12.	OPTIONS REMEMBER	ON
13.	DEMO SOUND	ON
14.*	QUATTRO MODE ON	ON
15.	RETURN DART	ON
16.	BULL VALLUE	2
17.	PLAY OFF	ON
18.	MAIN LAMP	16
19.	BACK LIGHT	2
20.	INFRA ADJUST	02
21.	ACCEPTOR TIME ADJUST	01

* - pouze u modelu QUATTRO

V tomto menu se pohybujeme podobně jako v testovém menu za pomoci tlačítek *Player*, *Hi Score*, *Scram* a *Double Out*. Tlačítko *Double Out* slouží k otevření vybraného podmenu, jeho zavírání a k potvrzení výběru nové možnosti. Tlačítko *Hi Score* slouží k pohybu dopředu a k zvyšování možností a tlačítko *Scram* k pohybu zpět a k zmenšování hodnot v menu a podmenu. Pouze v nabídce **price adjust** (definice cen) a **round adjust** tlačítko *Player* slouží k pohybování se v podmenu, protože tlačítka *Hi Score* i *Scram* měníme hodnoty.

5.8.1. Price Adjust

	S E	1		2	P	
		3		4		
	P r	5		6	e	
	A d	7		8	S t	

Jestli-že mikropřepínač č.8 nastavíme do pozice ON, (automat musí být před tím vypnut a znovu zapnut) na horním displeji se objeví "price adjust". Stisknutím tlačítka Double Out se otevírá podmenu. Pohybem v něm (měníme hry) tlačítkem Players, a tlačítka Hi Score a Scram slouží ke změně cen her. Po nastavení hodnot potvrdíme jejich výběr tlačítkem Double Out a zavíráme podmenu. Tabulka č. 2. ukazuje stálé ceny her, které je možné nastavit za pomoci inicializace.

Tabulka č. 2

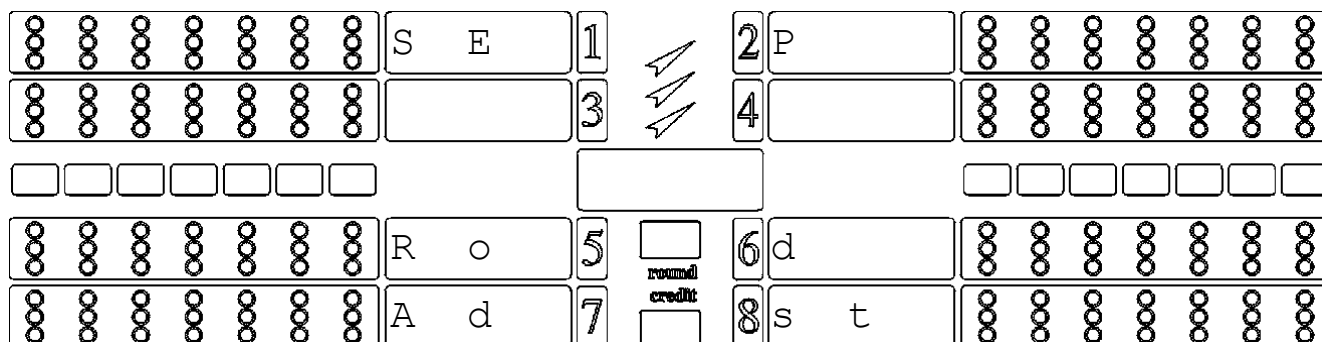
180	c ½
301	1
501	2
701	3
901	3
1001	4
CRICKET	2
HI - SCORE	1
LO - SCORE	1
SUP - SCORE	1
SHANGAI	1
BASEBALL	1
ROULETTE	1
SCRAM	2
SUPER 100	1
PUB	c ½
SOLO HI SCORE	1
SOLO 301	1
MARATHON	4
SPLIT SCORE	1
DOUBLE IN	0
DOUBLE OUT	0
DOUBLE IN OUT	0
MASTER OUT	0

5.8.2. Happy Price

	S E	1		2 P	
		3		4	
<input type="text"/>			<input type="text"/>		<input type="text"/>
	h a	5	<input type="text"/>	6 y	
	P r	7	<input type="text"/>	8 e	

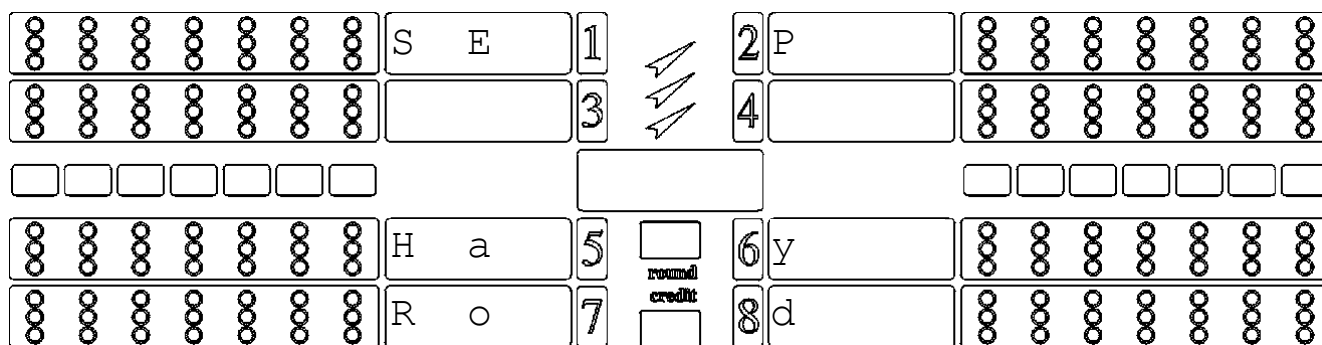
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme v menu dopředu dokud se na displeji neobjeví **happy price** a stiskneme tlačítko **Double Out**. Jeho stisknutí otevírá podmenu. V podmenu se pohybujeme a měníme hry tlačítkem **Players**, a tlačítky **Hi score** a **Scram** měníme ceny her. Po nastavení hodnot potvrdíme jejich výběr tlačítkem **Double Out** a zavřeme podmenu. Standartní hodnoty cen se nacházejí na tabulce č. 2. Pro potvrzení a zachování hodnot je třeba přitisknout tlačítko **Double Out**.

5.8.3. Round Adjust



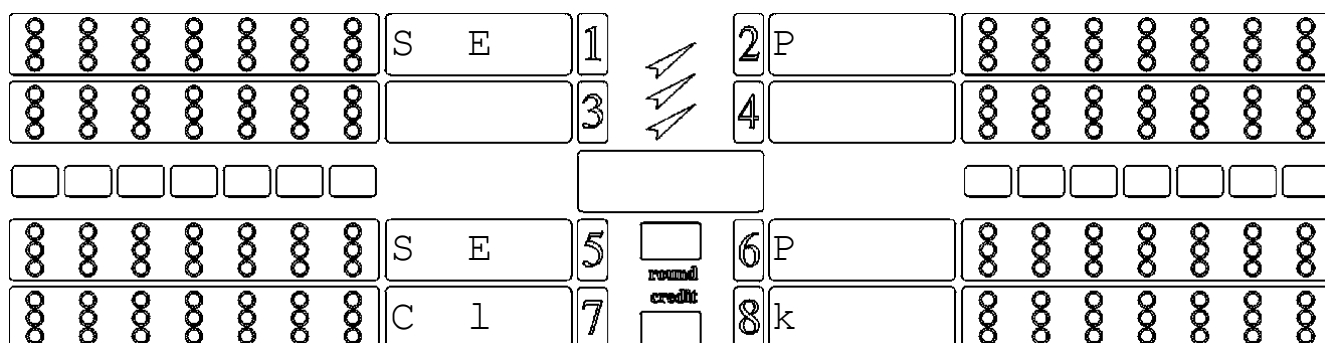
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu dokud se na displeji neobjeví **round adjust** a stiskneme tlačítko **Double Out**. Stisknutí tohoto tlačítka otevírá podmenu. V podmenu se pohybujeme (měníme hry) tlačítkem **Players**, a tlačítky **Hi Score** a **Scram** měníme počet kol v hrách. Po stanovení hodnot potvrzujeme jejich výběr tlačítkem **Double Out** a zavíráme podmenu.

5.8.4. Happy Round



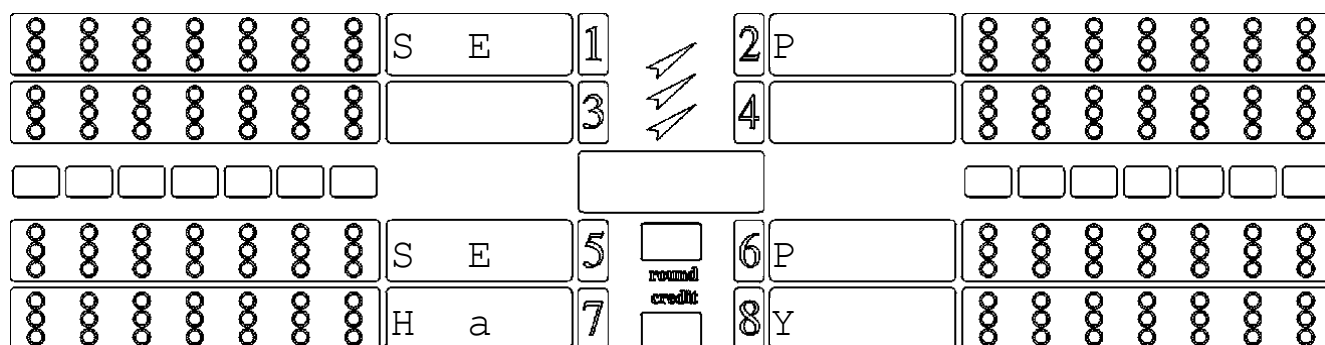
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu dokud se na displeji neobjeví **happy round** a stiskneme tlačítko **Double Out**. Tímto otevřeme podmenu. V podmenu se pohybujeme (měníme hry) tlačítkem **Players**, a tlačítky **Hi Score** a **Scram** měníme počet kol v hrách. Uvnitř tohoto podmenu měníme počet kol v jednotlivých hrách v průběhu určitého času (happy hour). Vyměřený čas je popsán v odstavci **Setup Happy Hour**. Po nastavení hodnot potvrzujeme jejich výběr tlačítkem **Double Out** a zavíráme podmenu.

5.8.5. Setup Clock



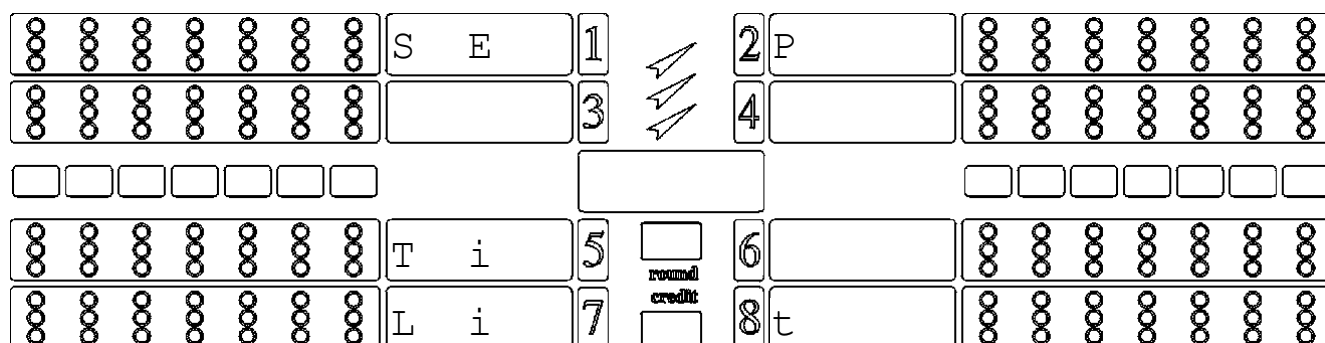
Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví **“setup clock”** přitiskneme tlačítko **Double Out**. Tím otevíráme podmenu. Uvnitř tohoto podmenu nastavíme čas na hodinách. Nastavíme v pořadí hodiny, minuty a sekundy tlačítkem **Players**. Tlačítka **Hi Score** a **Scram** měníme hodiny, minuty a sekundy. Po nastavení hodnot, potvrzujeme výběr tlačítkem **Double Out** a zavíráme podmenu.

5.8.5. Setup Happy Hour



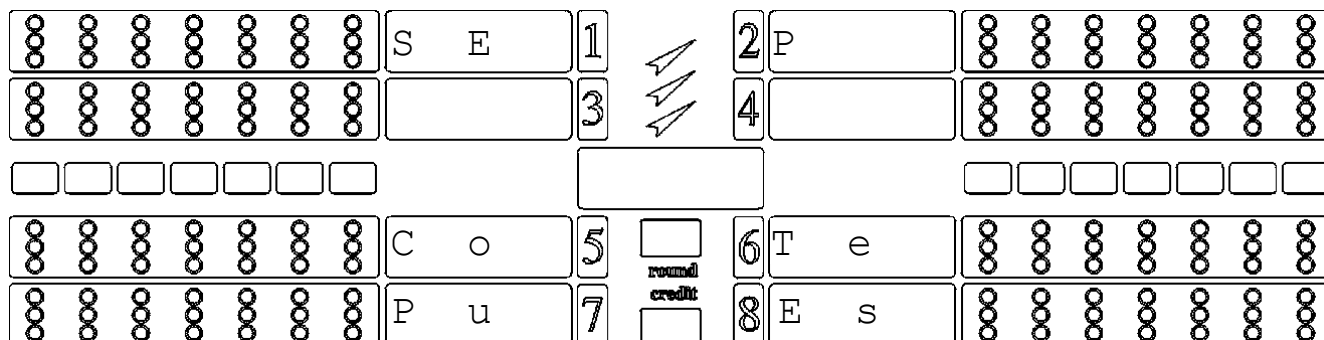
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis **“setup happy hour”** stiskneme tlačítko **Double Out** a máme otevřené podmenu. Uvnitř tohoto podmenu nastavíme čas kdy začínají a končí **“happy hour”**. V podmenu se pohybujeme (nastavíme hodiny, minuty a sekundy) tlačítkem **Players**, a tlačítka **Hi Score** a **Scram** měníme hodiny, minuty a sekundy. Po nastavení hodnot zavíráme podmenu tlačítkem **Double Out**.

5.8.7. Time Limit



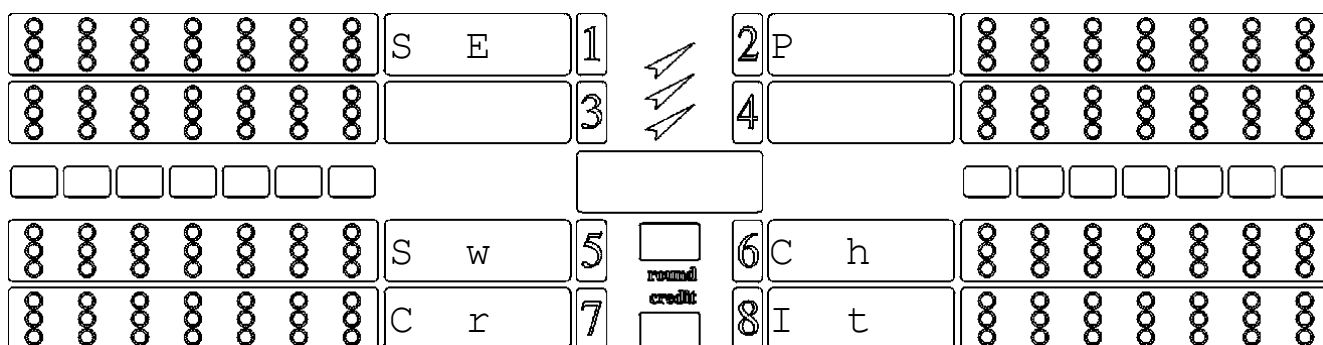
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis "**time limit**" přitiskneme tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu můžeme změnit a nastavit maximální délku času, který má hráč na vykonání každého hodu. Za pomoci tlačítek **Hi Score** a **Scram** měníme čas od 00 do 60 sekund, zvyšujíc ho o 10 sekund. Čas se ukazuje na displeji momentálního razultátu (TEMPORAL). Jestli-že vybereme (00), čas všech hodů zůstane libovolný /neomezený/. Po nastavení časových hodnot je potvrzujeme tlačítkem **Double Out**.

5.8.8. Counter Pulses



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu dokud se na displeji neobjeví nápis "**counter pulses**" potom stiskneme tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu můžeme měnit počet obrátek mechanického počítadla v závislosti na počtu kreditů, od 0 do 10. Toto číslo ukazuje kolik kreditů od 10 se nebude objevit na mechanickém počítadle. Například, číslo 3 ukazuje, že na 10 vhozených kreditů, se na počítadle ukáže pouze 7. Výběrem čísla 10, mechanické počítadlo je vypojené. Po zvolení vybraných hodnot, je potvrzujeme a uchovááme stisknutím tlačítka **Double Out**.

5.8.9. Switch Credit



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis "**switch credit**" stiskneme tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu můžeme měnit a stanovit počet kreditů za každý impuls přijatý klíčem. Tlačítka **Hi Score** a **Scram** měníme počet kreditů za impuls, od 1 do 10. Hodnota kreditů se zobrazuje na displeji (TEMPORAL). Po nastavení hodnot, výběr potvrzujeme stisknutím tlačítka **Double Out**.

5.8.10. Publicity

	S	E	1		2	P	
			3		4		
<input type="text"/>							<input type="text"/>
	P	u	5	<input type="text"/>	6	I	
	y		7	<input type="text"/>	8		

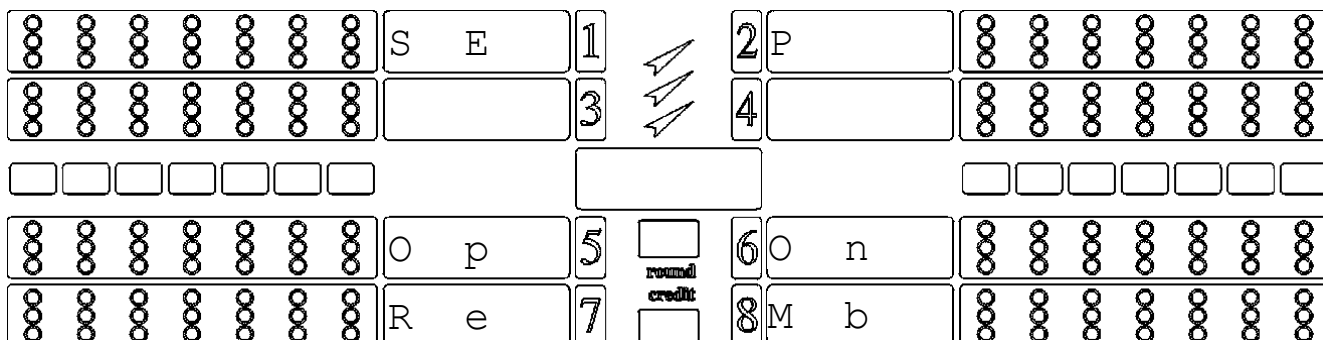
S pomocí tlačítka `Hi Score` se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis "**publicity**" stiskneme tlačítko `Double Out`, a potom tlačítko `Players` pro zobrazení současného nápisu na displeji. `Publicity` je způsob, který umožňuje majiteli uložení reklamního nápisu, který se skládá z 28 alfa numerických znaků, viditelného v demo modu /když se nehraje/. Do této nabídky vstupujeme stisknutím tlačítka `Double Out`. Tlačítkem `Players` vybíráme místa znaků a tlačítka `Hi Score` a `Scram` čísla nebo písmena. Nápis potvrzujeme a uchovááme tlačítkem `Double Out`.

5.8.11. Lottery

	S	E	1		2	P	
			3		4		
<input type="text"/>							<input type="text"/>
	L	o	5	<input type="text"/>	6	E	
			7	<input type="text"/>	8		

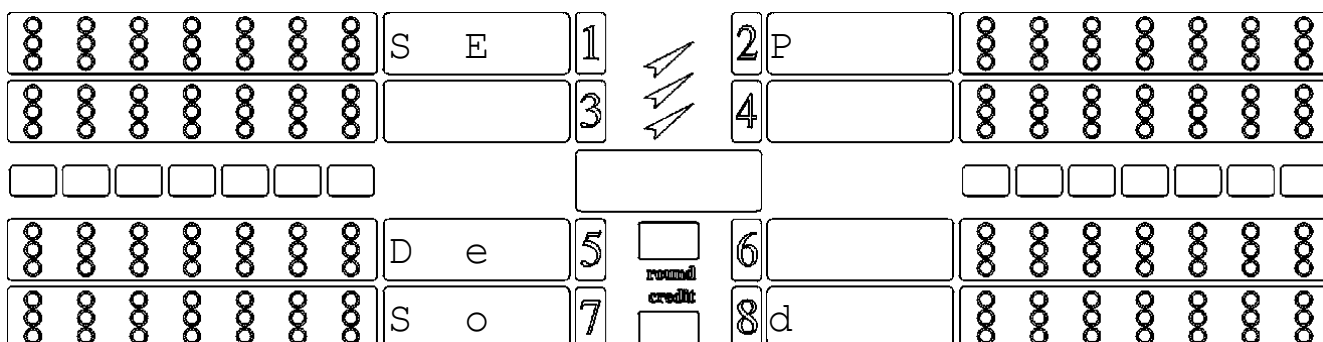
S pomocí tlačítka `Hi Score` se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis "**lottery**" stiskneme tlačítko `Double Out`. Uvnitř tohoto podmenu můžeme aktivovat možnost loterii. Jestli-že je možnost už zanesená tak se po každé hře na displeji TEMPORAL objeví nějaké číslo. Pokud se objevené číslo shoduje s počtem hráčů, jedním či více, hráči dostávají prémiové kredity. Hráč dostane tolik kreditů, jakou cenu měla hra, například, jestli-že hrál hru 301 dostane 1 kredit, a jestli-že hrál 701 - 3 kredity. Tyto prémiové kredity se nezapočítávají do účetnictví. Tlačítka `Hi Score` a `Scram` vybíráme mezi 00 a 30. Pokud vybereme 00 rušíme možnost loterie a opačně pokud vybíráme jiná čísla určujeme procento šance dostávání kreditů prémiových. Nula 00 i jednička 01 jsou zobrazeny na displeji TEMPORAL. Potvrzujeme a uchovááme výběr tlačítkem `Double Out`.

5.8.12. Option Remember



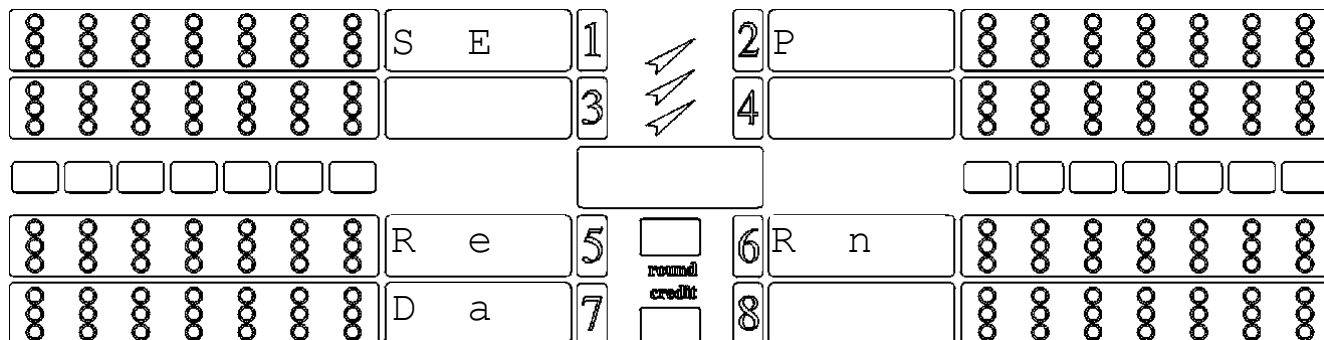
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**option remember**” stiskneme tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu můžeme zapojit nebo vypojit možnost automatického pamatování možností, které jsme vybrali pro hru po jejím skončení. Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

5.8.13. Demo Sound



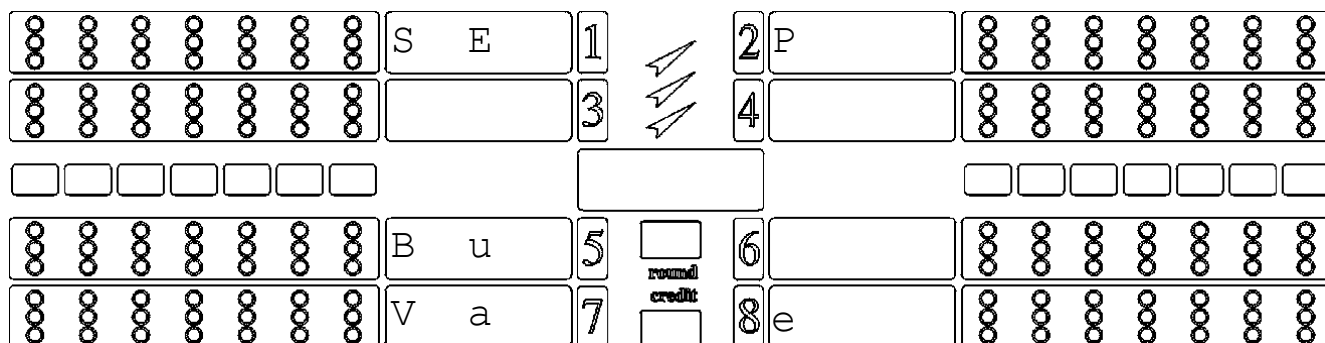
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**demo sound**” stiskneme tlačítko **Double Out**. V tomto podmenu máme možnost zapojení nebo vypojení melodie v demo modu / když se nehraje /. Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

5.8.14. Return Dart



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví “**return dart**” stiskneme tlačítko **Double Out**. V průběhu hry, tato možnost umožňuje 1 další hod v každém kole, současným stisknutím tlačítek **Hi Score** a **Quattro**. Tato možnost existuje kvůli případnému náhodnému selhání otřesového čidla v průběhu hry. Pokud je vybraná možnost **OFF**, další hod je deaktivován, a **ON** – aktivován. Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

5.8.15. Bull Value

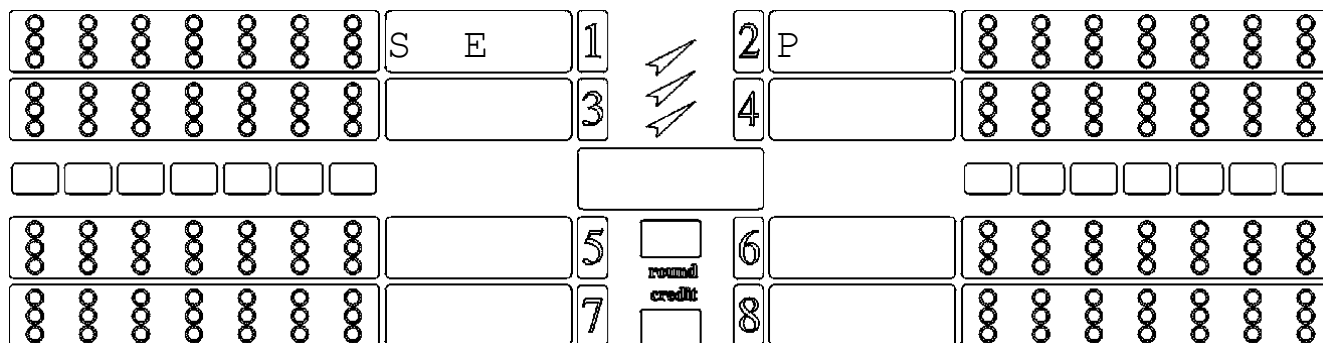


Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**bull value**” stiskneme tlačítko **Double Out**. Toto podmenu umožňuje nastavení hodnoty středu. Tlačítka **Hi Score** a **Scram** nastavujeme hodnoty od 01 do 04. Existují 4 kombinace hodnot:

- 01 – obě pole mají hodnotu 25
- 02 – vnější pole 25, a dvojitě 50
- 03 – obě pole mají hodnotu 50
- 04 – vnější pole 50, dvojitě 100

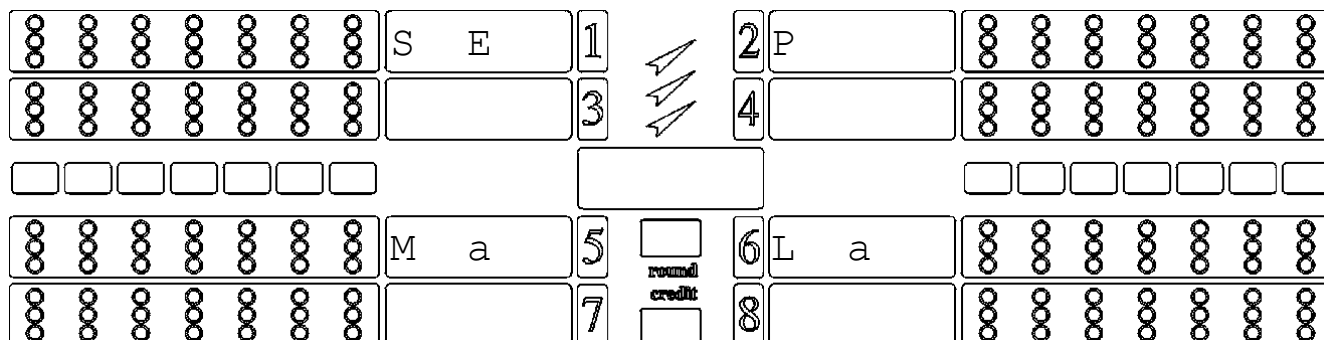
Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

5.8.16. Play Off



Tlačítkem **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví “**play off**” stiskneme tlačítko **Double Out**. Play off je možnost, která hráči umožňuje rozehrat hru do konce nebo boj o lepší pozici. V případě když po zakončení mají hráči stejný počet bodů, každý hází ještě jeden hod a vyhrává ten, který zasáhne do nejvyššího čísla /počtu bodů/. Soutěžit se může o každou pozici, první, druhou, nebo poslední. Pouze pokud je zapojena možnost **EQUAL**, počítá se i poslední hod, kterým hráč ukončil hru. Jestli-že jeden hráč zakončil hru prvním hodem a druhý druhým nebo třetím, vyhrává první hráč a hra se dále nerozehrává, ale pouze v případě, že mají stejný počet bodů /000/. Výběrem **ON** táto možnost se zapíná, a s **OFF** vypíná. Pro potvrzení výběru stiskneme **Double Out**.

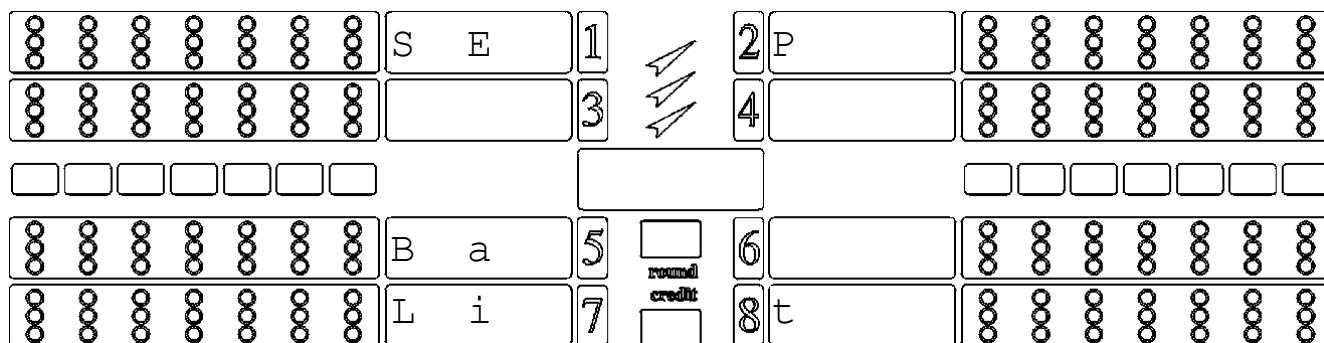
5.8.17. Main Lamp



Za pomoci tlačítka *Hi Score* se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**main lamp**” stiskneme tlačítko *Double Out*. Toto podmenu umožňuje nastavení síly světla hlavní halogenové lampy . Tlačítka *Hi Score* a *Scram* zvětšujeme nebo zmenšujeme sílu od 04 (menší) do 16 (jasnější).

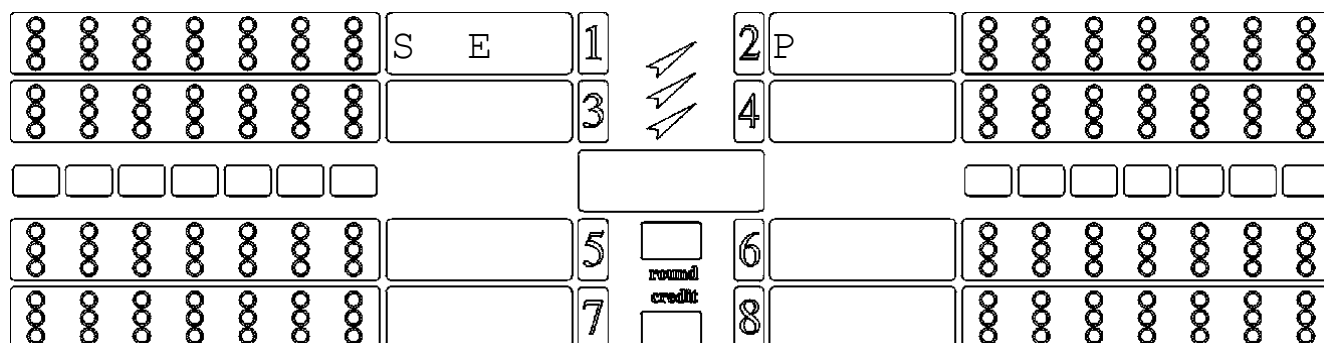
Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko *Double Out*.

5.8.18. Back Light



Tlačítkem *Hi Score* se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis “**back light**” stiskneme tlačítko *Double Out*. Toto podmenu nám umožňuje nastavení světelnosti žárovek umístěných kolem terče .Tlačítka *Hi Score* a *Scram* zvyšujeme nebo snižujeme intenzitu světla od 02 (menší) do 10 (jasnější). Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko *Double Out*.

5.8.19. Infra senzor



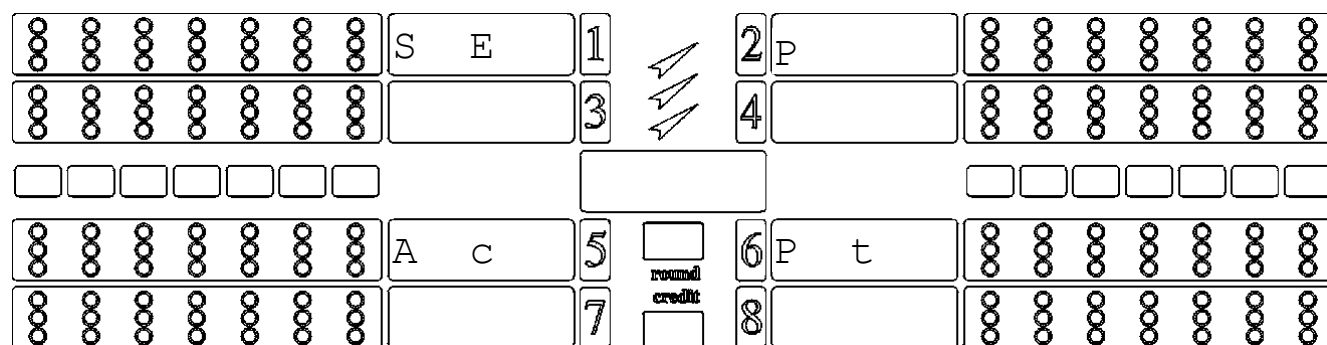
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis **“infra adjust”** stiskneme tlačítko **Double Out**. V tomto podmenu je možné zapojit a vypojit infračervené čidlo , které má funkci automatické změny hráče . Nabízené jsou možnosti od 00 do 05 se zvýšením o 1. Možnost 00 vypíná čidlo a změna hráče probíhá stisknutím tlačítka **Players**. Možnosti od 01 do 05 zapínají čidlo s různou časovou konstantou pro změnu hráče . Nejrychlejší je možnost 01, a nejpomalejší 05.

Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

5.8.20. Acceptor

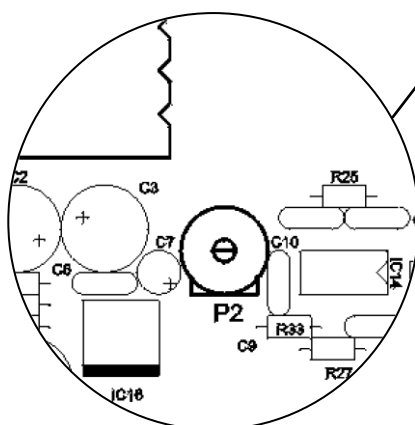
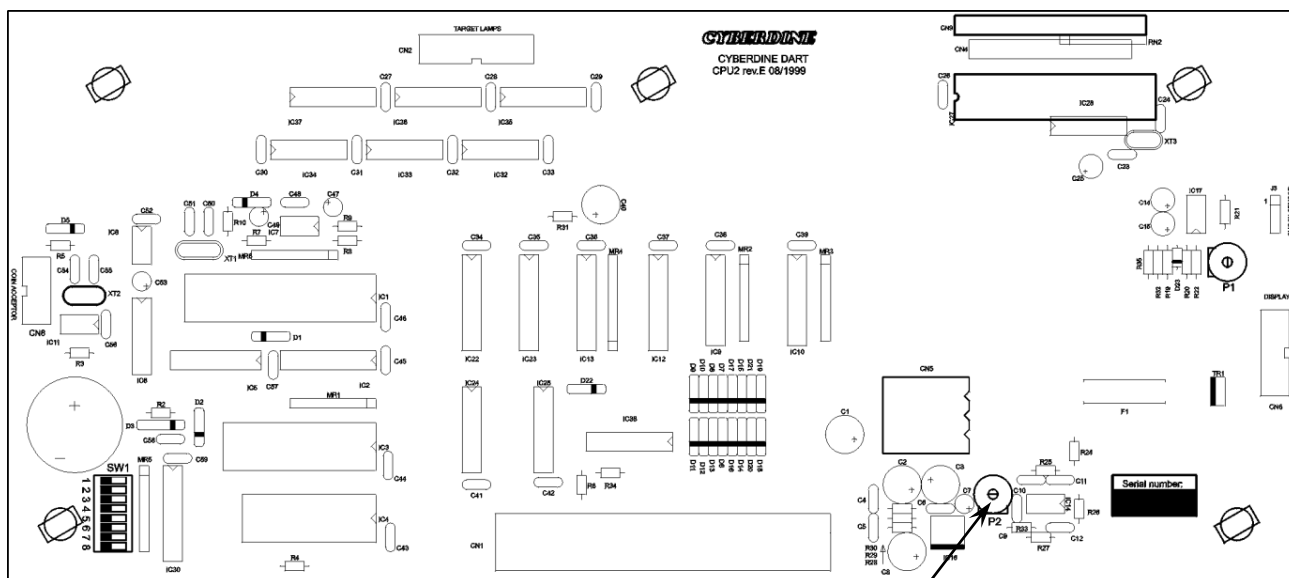
Za pomoci tlačítka **Hi Score** se pohybujeme dopředu a když se na displeji objeví nápis **“acceptor”** stiskneme tlačítko **Double Out**. Uvnitř tohoto podmenu můžeme měnit a nastavovat způsob přijímání monet nebo peňez. Automat je udělán tak , že je možné spojit všechny způsoby přijímání kreditů které jsou známé . Rychlost přijímače peňez je možné změnit za pomoci tlačítek **Hi Score** a **Scram**. Způsob přijetí mincí je vidět na displeji **TEMPORAL** , a můžeme vybrat mezi nabídkou 1,2,3.

Pro potvrzení a uchování stiskneme tlačítko **Double Out**.

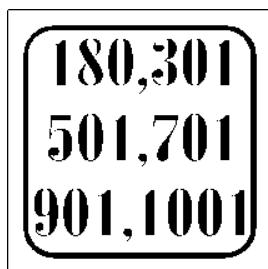


5.9. ZVUK

Hlasitost melodie v demo modu /když se nehraje/ a zvukových efektů je možné regulovat dle potřeby . Hlasitější – otáčíme trymer P2 ve směru hodinových ručiček , hlasitost ztlumíme v opačném směru .



6. ZÁSADY HER



180,301,501,701,901,1001 (stisknout několikrát tlačítko 180)

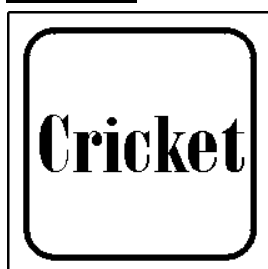
- Hra pro 1-8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme máme-li 180/301/501/701/901/1001 bodů. Každým hodem odečítáme body směrem k 0. První hráč , který dosáhne 0 vítězí. Překročení nuly nastane tzv: BUST a hráč se vrací do počtu bodů, které měl před hodem a znovu zkouší v dalším kole. Standartní hodnoty :180 - 5, 301 -10, 501 - 15, 701 – 20, 901-25, 1001-30 kol po třech hozených šípkách na kolo.



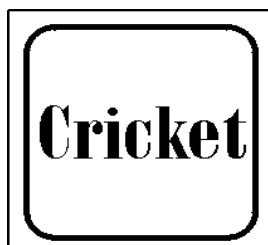
PARCHEESI

- Hra pro 1-8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme máme-li 0 bodů a končíme na 180, 301...atd. Přehozením určených bodů je BUST a od určeného počtu 180, 301... odečítáme počet přehozených bodů. Např: hráč, který má 178 a zasáhne 17 se vrací na 165 (178+17=195; přehozením dosáhne 15; 180 – 15= 165). Jestli-že jeden z hráčů dojde do počtu bodů jiného hráče tak ten se vrací na nulu. Standartní hodnoty jsou 180 - 5 , a 301-10 kol, po třech hodech na kolo.

CRICKET

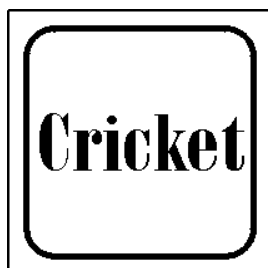


- Hra pro 1-8 hráčů jednotlivě nebo v týmu. Hru začínáme s počtem bodů 0. Hráči hází na čísla od 15 do 20 a střed. Číslo , které bylo zasaženo třikrát se pro něho uzavírá. Za zásah do zavřeného čísla dostává hráč body, pouze když toto číslo druhý hráč nezasáhl. Vyhrává hráč ,který první zavře těchto 7 čísel a má nejvyšší počet bodů.



CRICKET CUT THROAT (Cricket + Cut Throat)

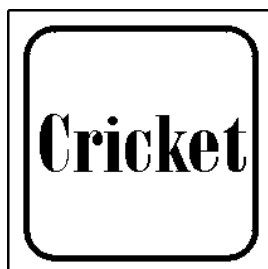
- Hra je stejná jako Cricket s tím, že body získají hráči kteří nazavřeli číslo. Vyhrává ten kdo zavře všechna čísla a střed a má nejmenší počet bodů.



CRICKET MASTER (Cricket + Cut Throat + Master Out)

- zásady jako v CUT THROATH CRICKET s tím, že za zásah nižší než 15 nebo do čísla ,které je již zavřené, body dostane ten kdo hází.Nezasažení terče je bodováno

jako zásah středu.



CRICKET PICK-IT (dvakrát Cricket)

- Způsob stejný jako v CRICKET, s tím, že hráči sami vybírají 7 čísel stisknutím na terči.

Cricket**CRICKET RANDOM (3-trojnásobný Cricket)**

- Hra je stejná jako CRICKET, s tím , že 7 náhodných čísel zvolí automat sám před začátkem hry.

CRICKET CRAZY (4-čtyřnásobný Cricket)

- Hra je stejná jako CRICKET RANDOM, s tím rozdílem , že se číslo , které není v průběhu kola uzavřeno alespoň jedním hráčem mění na začátku následujícího kola na jiné číslo.

HIGH SCORE

- Hra pro 1-8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo-7 kol. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

LOW SCORE (2-dvojnásobný High Score)

- Hra je stejná jako HIGH SCORE S TÍM, že vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

SUPER SCORE (3-trojnásobný High Score)

- Hra je stejná jako High Score, ale body se získávají pouze při zásahu do dvojitého,trojitého a čtyřnásobného segmentu (poku je vybrána možnost QUATTRO). Standartní hodnota : 7 kol po třech šípkách.

SPLIT SCORE**Super 100
Split Score
Shangai**

- Hra pro 1-8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo. Všichni hráči začínají hru s počtem bodů 40. Hází se v následujícím pořadí čísla :15, 16 a jakýkoliv dvojitý segment, 17, 18 a jakýkoliv trojitý segment 19, 20 a střed. Jestli-že hráč nazasáhne žádnou šípkou dané číslo , jeho výsledný počet bodů se sníží na polovinu. Vzhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Standartní hodnota : 9 kol po třech šípkách.

SUPER 100

- Hra pro 1-8 hráčů s třemi šípkami na jedno kolo. Otáčivé světlo se pohybuje po číslicích ve směru hodinových ručiček. Hráč musí zasáhnout jeden ze sektorů na kterém je světlo. Za správný zásah dostává hráč 10 bodů od každého hráče, který má body a není diskvalifikovaný. Když hráč nezasáhne jednou šípkou nedostane body a když nezasáhne třemi šípkami v jednom kole vypadává ze hry. Zbylé body mu zůstávají do konce hry. Když hráč ztratí všechny body vypadává ze hry. Na konci se všechny svítící body přidají vítězi. Když jsou diskvalifikováni všichni hráči mimo jednoho , zbývající hráč vyhrává. Vyhrává hráč, který dosáhne jako první 100 bodů, nebo hráč s nejvyšším počtem bodů.

SHANGAI

- Hráč začíná hru s počtem bodů 0. Hráč musí zasáhnout každé z 21 čísel počínajíc číslem 1 a ,končíc číslem 20 a zásahem do středu terče.Vyhrává hráč , který dosáhne nejvyšší počet bodů , nebo který dosáhne SHANGAI.SHANGAI nastane když v průběhu jednoho kola dosáhne zásah třemi šípkami do třech odpovídajících čísel tak, že každá šípka zasáhla odlišný sektor, šípka jednoduchá /simple/ , dvojitá /double/ a trojitá/triple/.

SOLO 301, SOLO HI SCORE

- Hra pro jednoho hráče do 10 kol. Hraje se jako 301 nebo HISCORE s tím, že automat sám oceňuje hráče body. Nejvyšší počet bodů je 99 . Tento počet se může využít ke klasifikaci hráče na začátku další hry.

PUB GAME

- Hráči začínají 0. Na cricket displeji se zobrazuje číslo s kterým se násobí číslo získané zásahem v terči .Číslo začíná od 10 do 1 po dobu 10 sekund.Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Scram
Marathon****SCRAM**

- Hra pro 1 až 8 hráčů. Hraje se s 6 šípkami na kolo. S prvními třemi šípkami se zavírají pole dalším hráči, a s dalšími třemi šípkami se získávají body, ale pouze zásahem do otevřeného pole. Výhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Scram
Marathon****MARATHON (2 krát Scram)**

- Hráči začínají hrát od 0. Šípky se házejí v pořadí: střed terče a dále čísla od 20 do 1. Počítají se pouze zásahy do dvojitého segmentu. Vítězem je hráč, který první dosáhne čísla 1 nebo hráč s nejvyšším počtem bodů.

MINI MARATHON (3 puta Scram)

- Hra je stejná jako MARATHON, ale hraje se do čísla 10 v 15 kolech. –

ROULETTE

Hra pro 1 až 8 hráčů, s třemi šípkami na 1 kolo. Světelná ruleta se pohybuje po terči, až se zastaví na jednom z čísel 1 až 20 nebo ve středu terče. Hráči musí zasáhnout číslo na kterém se světlo zastavilo. Zásah jednoduchý se započítává jako 1 bod, dvojitý jako 2 body, trojitý jako 3 body. Po skončení každého kola vybírá se nové číslo.

ROULETTE DOUBLE

- hra je stejná jako Roulette, s tím, že se započítávají pouze zásahy do dvojitých segmentů.

**Roulette
Baseball****BASEBALL**

- Hra pro 1 až 8 hráčů s třemi šípkami na každé kolo. Hráč musí zasáhnout ten sektor, který odpovídá číslu kola a žádný jiný sektor se nezapočítává. Jednoduchý zásah se započítává jako 1 bod, dvojitý jako 2 body a trojitý jako 3 body. Výhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

**Roulette
Baseball****Double In
Cut Throat****DOUBLE IN (180 - 1001)**

- bodování začíná zásahem do dvojitého segmentu.

**Double
Out****DOUBLE OUT (180 - 1001)**

- hra musí být ukončena zásahem do dvojitého segmentu.

**Master
Out****MASTER OUT (180 - 1001)**

- hra musí být ukončena zásahem do dvojitého nebo trojitého segmentu . U modelu QUATTRO i do čtyřnásobného segmentu .

**Equal
End****EQUAL (180 - 1001)**

- Fair Play možnost . Hra může být ukončena až všichni hráči dohrají průběžné kolo .

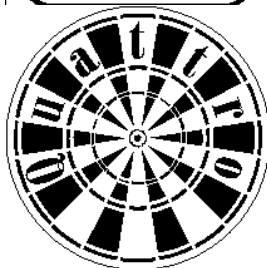
**Equal
End****END (180 - 1001)**

- Fair Play možnost .Hraje se dokud všichni hráči nedokončí hru nebo dokud se neodehraje plný počet kol dané hry .

**Parcheesi
Run&Gun****RUN AND GUN**

- platí pro hry 180 - 1001 a HIGH SCORE.

Hráč hraje na určitou dobu /závisí na typu hry od 45 do 180 sekund / bez omezení na počtu kol . Čas je odpočítáván po hození první šipky.Výhrává hráč , který první zakončí hru , a u hry High Score který má nejvyšší počet bodů ..

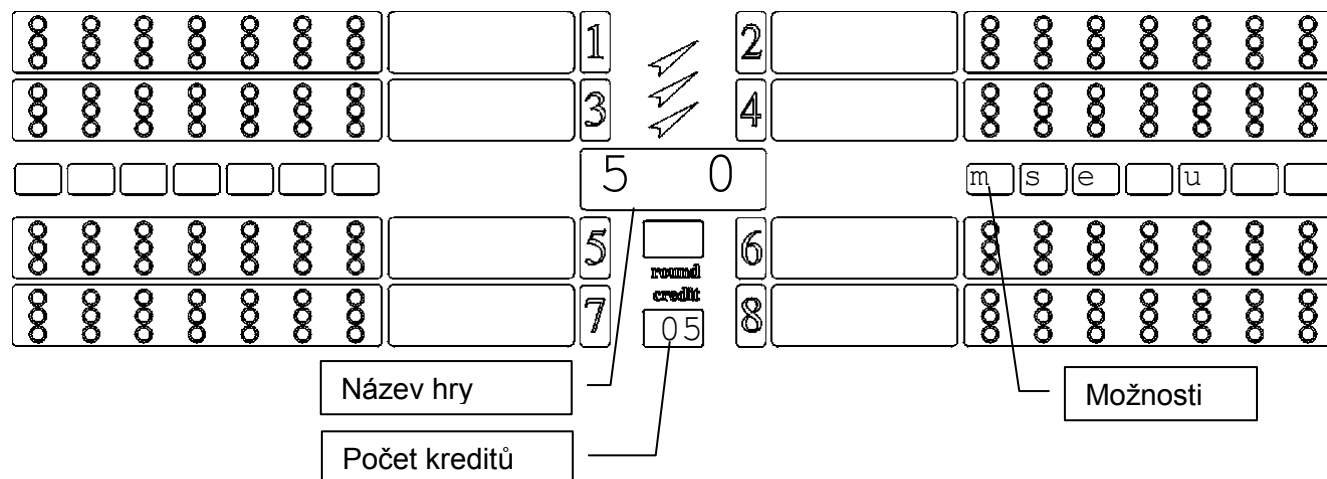
**QUATTRO**

- aktivují se čtyřnásobné segmenty terče .

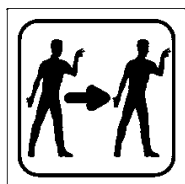
POZOR : V průběhu hry hráč může kdykoliv přerušit hru souběžným stisknutím tlačítek : High Score, Super 100 i Roulette Baseball

7. KOMBINACE HER

Výběr her a jejich možnosti byly zjednodušeny , aby bylo možno hráčům usnadnit jejich výběr . Tedy na začátku (po vhození kreditů) svítí tlačítka všech her . Po výběru hry zůstanou rozsvícená pouze tlačítka , která umožňují nabídku pro danou hru .



Po vhození kreditů (bankovky , mince , žetony,nebo klíčem – v našem příkladě na hoře 05 kreditů) začnou svítit tlačítka , která označují hry . Některá tlačítka dávají možnost několikanásobné volby a proto další přitisknutí daného tlačítka mění název hry na displeji TEMPORAL . Například, jestli-že chceme vybrat hru 501 s možností master out třikrát stiskneme tlačítko 180, 301, 501, 701, 901, 1001 a na displeji TEMPORAL se objeví název hry (v našem příkladě 501). Po volbě hry začnou svítit tlačítka , která ukazují další možnosti vybrané hry . Tyto možnosti je možné vybírat pouze před začátkem hry . V našem příkladě stiskneme dvakrát tlačítko Solo 301, Solo Hi Score, Pub Game a na displeji CRICKET se objeví vybraná možnost (V našem případě u



master out).

Výběr hry

Možnost

<u>HRY</u>	<u>MOŽNOSTI</u>	<u>QUATTRO*</u>
180 301 501 701 901 1001	DOUBLE IN DOUBLE OUT DOUBLE IN/DOUBLE OUT DOUBLE IN/MASTER OUT MASTER OUT DOUBLE IN/TEAM DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM MASTER OUT/TEAM DOUBLE IN/EQUAL DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/EQUAL DOUBLE IN/MASTER OUT/EQUAL MASTER OUT/EQUAL DOUBLE IN/TEAM/EQUAL DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM/EQUAL MASTER OUT/TEAM/EQUAL DOUBLE IN/END DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/END DOUBLE IN/MASTER OUT/END MASTER OUT/END DOUBLE IN/TEAM/END DOUBLE OUT/TEAM/END DOUBLE IN/DOUBLE OUT/TEAM/END DOUBLE IN/MASTER OUT/TEAM/END MASTER OUT/TEAM/END TEAM EQUAL END TEAM/EQUAL TEAM/END	VE VŠECH HRÁCH KROMĚ MARATHON A MINI MARATHON JE MOŽNO ZAPOJENÍ MOŽNOSTI QUATTRO
180 PARCHESSI 301 PARCHESSI	TEAM EQUAL TEAM/EQUAL END TEAM/END	
HI SCORE		
LOW SCORE		
SUPER SCORE		
PUB GAME		
SUPER 100		
SOLO HI SCORE		
SOLO 301		
SCRAM		

* - pouze model s možností QUATTRO

HRY	MOŽNOSTI	QUATTRO*
MARATHON		NELZE ZAPOJIT MOŽNOST QUATTRO
MINI MARATHON		
SHANGHAI		VE VŠECH HRÁCH KROMĚ MARATHON A MINI MARATHON JE MOŽNO ZAPOJENÍ MOŽNOSTI QUATTRO
CRICKET	CUT-THROAT TEAM CUT-THROAT/TEAM MASTER MASTER/TEAM	
ROULETTE	DOUBLE	
BASEBALL		

- - pouze model s možností QUATTRO

8. NÁHRADNÍ DÍLY

ELEKTRONICKÉ DÍLY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	73001	Elektronická deska CPU - komplet
2.	73012	Displej - komplet
3.	73004	Okruží na žárovíčky (pod terč)
4.	34002	Zdroj-napájecí
5.	73009	Otřesové čidlo -TUP senzor – komplet
6.	73013	Infračervené čidlo – komplet
7.	65005	Reproduktor
8.	32003	Tlačítko
9.	65006	Mechanické počítadlo
10.	71001	Mincovník
11.	71000	Plastová maska-držák k mincovníku
12.	73005	Drátová forma
13.	64002	Plochý kabel s konektorem 20 pin
14.	64003	Plochý kabel s konektorem 14 pin
15.	64008	Plochý kabel s konektorem 10 pin
16.	64001	Síťový kabel 220 W
17.	62019	Držák plochého kabelu

TERČ		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	93001	Terč – komplet
2.	72002	Terč – komplet plastové segmenty
3.	62005 - 1	Jednoduchý segment – červený
4.	62005 - 2	Jednoduchý segment – modrý
5.	62006 - 1	Dvojitý segment – červený
6.	62006 - 2	Dvojitý segment – modrý
7.	62007 - 1	Trojité segment – červený
8.	62007 - 2	Trojité segment – modrý
9.	62008	Bullseye vnější prsten - modrý
10.	62009	Bullseye vnitřní prsten – červený
11.	62010	Bílá pavučina
12.	62001	Folie –kontaktní
13.	61001	Guma pod terč
14.	62003	Černý segment-asfalt 1/5
15.	51004	Dřevěné kolo pod terč
16.	51005	Dřevěný kruh pod terč-asfalt
17.	43000	Šroub 5x60 mm
18.	44002	Kovová podložka 5x15x1,5 mm
19.	43023	Šroub 4,8x16 mm
20.	43006	Šroub 3x12 mm
21.	42004	Křídlová matice M5

ŽÁROVKY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	65013	Držák halogen.lampy – komplet
2.	65001	Konektor halogen. lampy
3.	41000	Plech na přidržení konektoru halogenové žár.
4.	41001	Plech halogenové žárovky
5.	65002	Halogenová žárovka
6.	65012	Žárovka T5
7.	65016	Žárovka T10 (pro tlačítka)
8.	65011	Konektor pro žárovku T5

MECHANICKÉ DÍLY		
Poř.číslo	Seriové číslo	Popis
1.	51003	Bedna
2.	41013	Panty na černou bednu
3.	51006	Dveře komplet
4.	51007	Dveře –dřevo
5.	62030	Dveře – plexi
6.	41005	Panty na dveře
7.	41006	Držáky na panty
8.	41012	Nohy
9.	43034	Šrouby M8x40
10.	42003	Maticе M3
11.	44001	Podložka M3
12.	43001	Šrouby M6x30 mm
13.	43003	Šrouby 4,2x13 mm
14.	43014	Šrouby 3x12 mm
15.	62016	Plexi – pravidla hry
16.	62029	Plexi pod halogenovou lampu
17.	62031	Plexi dolní část – černá bedna
18.	71000	Plastová část mincovníku
19.	63000	Zámek-kreditní
20.	63001	Zámek-dlouhý
21.	63002	zámek –krátký
22.	65008	Dvířka od kasy

9. PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ (TROUBLESHOOTING)

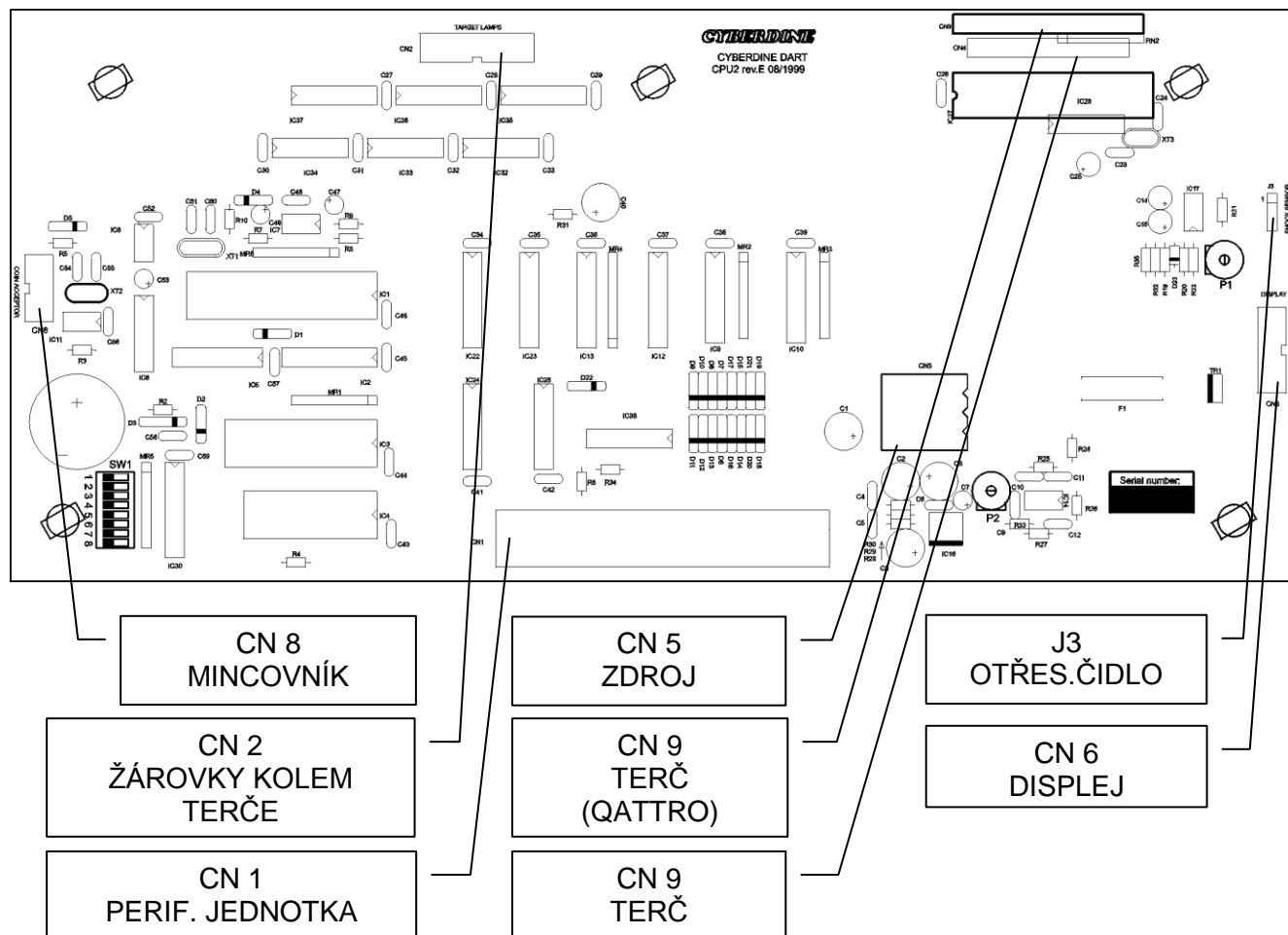
Přesto, že je kvalita automatu přísně kontrolována firmou VME spol.s.r.o. vždy existuje možnost, že některý díl může být poškozen trasportem. I když automat neobsahuje pohyblivé části mohou se některé jeho díly opotřebovat provozem např: žárovky,tlačítka atd.. V automatu se nacházejí díly, které může i laik opravit. Tabulka níže zakreslená nám pomůže napravit některé nesprávné funkce automatu . V každém případě se ale můžete obrátit pro pomoc do našeho firemního servisu.

problém	příčina	řešení
Automat nefunguje	Automat není zapojen do sítě	Zapojte automat pomocí kabelu, který se nachází v místě kasy.
	Rozdílné napětí v síti	Zkontrolujte jestli napětí v síti odpovídá doporučenému viz:návod (str. 3.)
	Přepínač v pozici OFF	Nastavte přepínač do pozice ON (1). Viz:nákr.2.
	Odpojený konektor od zdroje	Vypojte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a zkontrolujte přívody a konektory, které vedou ke zdroji Viz: obr.3.
	Přepálená pojistka	Obráťte se na servis.
Automat funguje bez zvuku nebo zvuk je slabý	Zapojena turnajová nabídka	Viz: paragraf 5.6.
	Špatně nastavený Trimer P2	Viz paragraf 5.9.
	Přerušený kabel reproduktoru	Obráťte se na servis.
	Přepálený reproduktor	Obráťte se na servis.
Displej nefunguje	Konektor do displeje je odpojen	Vypojte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a zkontrolujte konektory, které spojují CPU desku a displej.
Nefungují některé žárovky (viz:paragraf 5.1.2. testování žárovek)	Vypojené žárovky kolem terče	Viz: 5.8.18.
	Přepálené žárovičky	Vypojte automat před začátkem práce! Otevřete přední dvířka a vyměňte přepálenou žárovičku. Viz:paragraf 8 náhradní díly.
	Zapojena turnajová nabídka	Viz:paragraf 5.6.
Nefungující halogenová lampa	Žárovka vypojena	Viz:paragraf 5.8.17.
	Vypojen konektor halogenové žárovky.	Vypojte automat před začátkem práce! Demontujte plexi sklo pod halogenovou žárovkou a prověřte patku.
	Spálená pojistka	Vypojte automat před začátkem práce! Prověřte pojistku F1 , která se nachází na CPU
	Přepálená žárovička	Viz odstavec č. 8 o náhradních dílech.

problém	příčina	řešení
Některé segmenty na terči nefungují	Zlámané hroty blokují terč	Viz :odstavec 5.1.1. o testování terče. Viz:odstavec 4.2. o čištění terče. Viz:odstavec 8.o náhradních dílech.
Některá tlačítka nefungují	Rozbité tlačítko	Viz:odstavec 8.o náhradních dílech.
	CHyba v tlačítku	Obraťte se na servis.
Automat "krade" hody	TUP otřesové čidlo	Viz:odstavec 5.1.5.
Automatiská změna hráče nefunguje	Špatně umístěný infra senzor	Viz:odstavec 5.1.4.
Mincovník nefuguje tak jak má	Nový druh mincí nebo žetonů	Obraťte se na servis.

10. KONEKTORY

Různé části automatu jsou mezi sebou propojeny kabely a konektory. Abychom ulehčili orientaci v kabelovém systému (záměna kabelů je nemožná, protože kabely jsou různě dlouhé a jsou opatřeny rozlišnými konektory) na dalších nákresech ukazujeme všechny kabely a místa, jejich propojení.



CN 1 – Spojení 62 PIN mezi CPU deskou a perif. jednotkou

Pin	Barva drátu	Spoj
1. (A1)	černý	Žárovka ROULETTE BASSEBALL
2. (A2)	hnědý	Žárovka PARCHESSI
3. (A3)	růžová	Žárovka 180, 301, 501, 701, 1001
4. (A4)	oranžová	Žárovka PLAYER
5. (A5)	fialová	Žárovka TEAM
6. (A6)	hnědo-oranžová	Žárovka CRICKET
7. (A7)	modrá	Žárovka SHANGAI nebo SCRAM (model QUATTRO)
8. (A8)	žlutá	+ 12V na žárovce
9. (A9)	nepřepojeno	nepřepojeno
10. (A10)	černo-bílá	Počítadlo
11. (A11)	nepřepojeno	nepřepojeno
12. (A12)	nepřepojeno	nepřepojeno
13. (A13)	černá	Počítadlo
14. (A14)	červená	+ 5V infra senzor
15. (A15)	černo-šedá	Počítadlo
16. (A16)	černá	GND tlačítka
17. (A17)	žluto-zelená	Tlačítko CRICKET
18. (A18)	červenobílá	Tlačítko MASTER OUT
19. (A19)	červenoboranžová	Tlačítko TEAM
20. (A20)	hnědobílá	Tlačítko LOW/HI/SUPER SCORE
21. (A21)	zelenobílá	Tlačítko PLAYERS
22. (A22)	modrobílá	Tlačítko DOUBLE IN
23. (A23)	fialovobílá	Tlačítko SUPER 100
24. (A24)	nepřepojeno	nepřepojeno
25. (A25)	žlutá	+ 12V
26. (A26)	žlutá	+ 12V
27. (A27)	nepřepojeno	nepřepojeno
28. (A28)	černá	GND
29. (A29)	černá	GND
30. (A30)	červená	+ 5V
31. (A31)	červená	+ 5V
32. (A32)	šedá	Reproduktor
33. (C1)	žlutá	Žárovka SOLO 301/HI SCORE
34. (C2)	šedá	Žárovka SUPER 100
35. (C3)	bílá	Žárovka SCRAM/MARATHON ili QUATTRO
36. (C4)	modropomerančová	Žárovka PLAYER
37. (C5)	zelená	Žárovka DOUBLE IN/CUT THROAT
38. (C6)	červenobílá	Žárovka MASTER OUT
39. (C7)	červená	Žárovka LOW/SUPER/HI SCORE
40. (C8)	žlutá	+ 12V Žárovka
41. (C9)	nepřepojeno	nepřepojeno

Pin	Barva drátu	Spoj
42. (C10)	modrá	Zámek kreditní
43. (C11)	černá	Zámek kreditní GND
44. (C12)	žlutá	+ 12V počítadla
45. (C13)	hnědo-bílá	Infra senzor
46. (C14)	černá	Infra senzor GND
47. (C15)	zelená	Žárovka EQUAL
48. (C16)	nepřepojeno	nepřepojeno
49. (C17)	šedo-bílá	Tlačítko 180, 301, 501, 701, 1001
50. (C18)	růžovo-modrý	Tlačítko PARCEESI
51. (C19)	oranžovo-bílá	Tlačítko SCRAM
52. (C20)	bílo-oranžová	Tlačítko SHANGAI ili QUATTRO (opcia QUATTRO)
53. (C21)	hnědá	Tlačítko ROULETTE/BASEBALL
54. (C22)	červená	Tlačítko DOUBLE OUT
55. (C23)	oranžová	Tlačítko SOLO 301/HI SCORE
56. (C24)	žlutá	Tlačítko EQUAL
57. (C25)	nepřepojeno	nepřepojeno
58. (C26)	žlutá	+ 12V bill acceptor
59. (C27)	červená	Bill acceptor
60. (C28)	černá	Bill acceptor GND
61. (C29)	nepřepojeno	nepřepojeno
62. (C30)	červený	+ 5V
63. (C31)	červený	+ 5V
64. (C32)	černý	reproduktor

CN 2 – Konektor 20 PIN mezi CPU elektr.deskou a deskou na které se nacházejí žárovky kolem terče. "Flat" kabel 20 šedý.

CN 5 – Konektor 9 PIN mezi zdrojem a CPU.

Pin	barva spoje	Spoj
1.	černá	GND zdroj
2.	černá	GND zdroj
3.	černá	GND zdroj
4.	černá	GND zdroj
5.	červená	+ 5V zdroj
6.	žlutá	+ 12V zdroj
7.	hnědá	Na halogenovou žárovku
8.	červená	+ 5V zdroj
9.	žlutá	+ 12V zdroj

CN 6 - Konektor 14 mezi CPU deskou a displejem. Kabel plochý 14 šedý.

CN 8 - Konektor 10 mezi CPU deskou a mincovníkem. Kabel plochý 10 šedý.

CN 9 - Konektor 16 mezi CPU deskou a terčem. Kabel plochý 16 průhledný.

CN 9 - Konektor 20 mezi CPU deskou a terčem. Kabel plochý 20 průhledný.*

* - modely s nabídkou QUATTRO

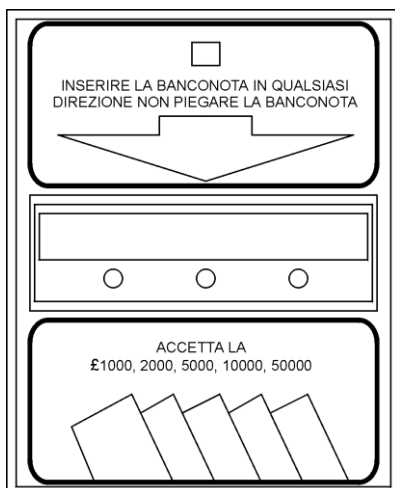
11. BILL ACCEPTOR*

* - pokud je instalován

Bill acceptor se nachází za kov. dvířky, (které se liší od standartního vybavení) umístěním pro kasu , propojením kabelem na CPU a má funkci jako mincovník , ale na bankovky .

Akceptor /přijímač bankovek/ je možné zainstalovat do automatu CYBERDINE aby přijímal jakýkoliv druh bankovek, které jsou momentálně v oběhu. Je nutné nahlásit o jaký druh bankovek se bude jednat.

Bankovku je možné vkládat oboustraně a nepřeloženou.



Funkce bill acceptora je možné nastavit pomocí mikropřepínačů umístěných na boku CPU desce. Funkce jednotlivých mikropřepínačů jsou uvedeny v následující tabulce. Označení valut je provizorní.

FUNKCE	SW1	SW2	SW3	SW4	SW5	SW6	SW7	SW8	SW9	SW10
* 1 impuls / £1000	OFF	OFF	OFF							
2 impulsy / £1000	OFF	OFF	ON							
3 impulsy / £1000	OFF	ON	OFF							
4 impulsy / £1000	OFF	ON	ON							
5 impulsů / £1000	ON	OFF	OFF							
10 impulsů / £1000	ON	OFF	ON							
20 impulsů / £1000	ON	ON	OFF							
100 impulsů / £1000	ON	ON	ON							
Rychlý impuls (Lo=50ms, Hi=100ms)				ON						
Volný impuls (Lo=50ms, Hi=300ms)				OFF						
Inhibit nízká úroveň (LOW)					ON					
Inhibit vysoká úroveň (HIGH)					OFF					
* Přijímá £1000						ON				
Odhodí £1000						OFF				
* Přijímá 2000							ON			
Odhodí £2000							OFF			
* Přijímá £5000								ON		
Odhodí £5000								OFF		
* Přijímá £10000									ON	
Odhodí £10000									OFF	
* Přijímá £50000										ON
Odhodí £50000										OFF

* - výrobní nastavení

