CYBERDINE

CLASSIC

ELEKTRONICKÝ ŠIPKOVÝ AUTOMAT

Návod k obsluze



Wat14 s.r.o., Hornoměcholupská 518/68, 102 00 Praha10
www.ebillard.cz
info@wat14.cz

I. Základní údaje

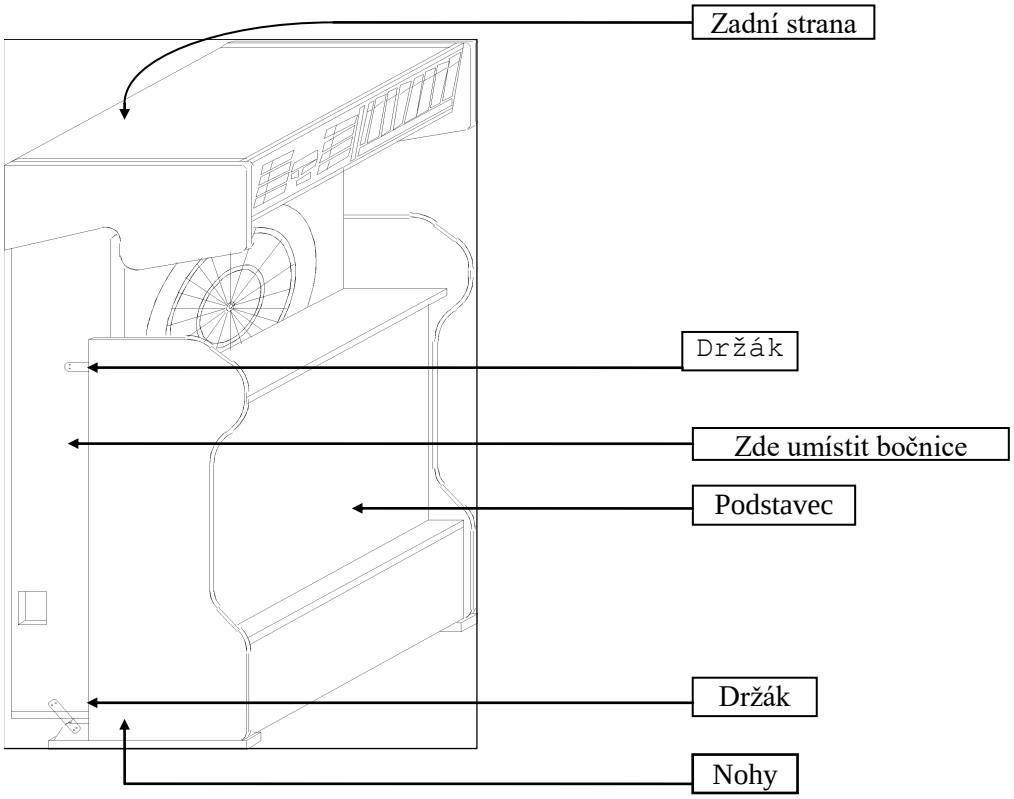
Zařízení je určeno k šipkovým hrám pro zábavu i profesionálně. Základem hry je vrhání třech šipek do terče od takzvané startovní čáry, vzdálené od středu terče 237 cm. Střed terče je ve výšce 173cm od roviny podlahy.

II. Instrukce pro instalaci šipkového automatu

! UPOZORNĚNÍ !

1. Transport šipkového automatu provádějte zásadně v rozloženém stavu !!!
2. Automat je možné připojit pouze do zásuvky s napětím 220V / 50Hz, která odpovídá technickým předpisům.
3. Neotevírejte násilně dveře automatu. Automat neobsahuje části, které by mohl opravit laik
4. Ve vrchní části automatu se nacházejí větrací otvory. Tyto otvory by pro správnou funkci přístroje měly zůstat odkryté.
5. Nevkládejte žádné předměty do otvorů v automatu – můžete způsobit zkrat v zařízení.
6. Zařízení nesmí stát v blízkosti tepelného zdroje, nebo vlhka.
7. Na zařízení nesmí být vylity žádné tekutiny nebo nápoje. V opačném případě hrozí porucha a je nutná kontrola pověřenou osobou.
8. Automat nesmí být vystaven dešti, nebo povětrnostním vlivům.

Jedná se o elektrické zařízení a jeho opravy může provádět pouze osoba k tomu oprávněná.



Obr. 1

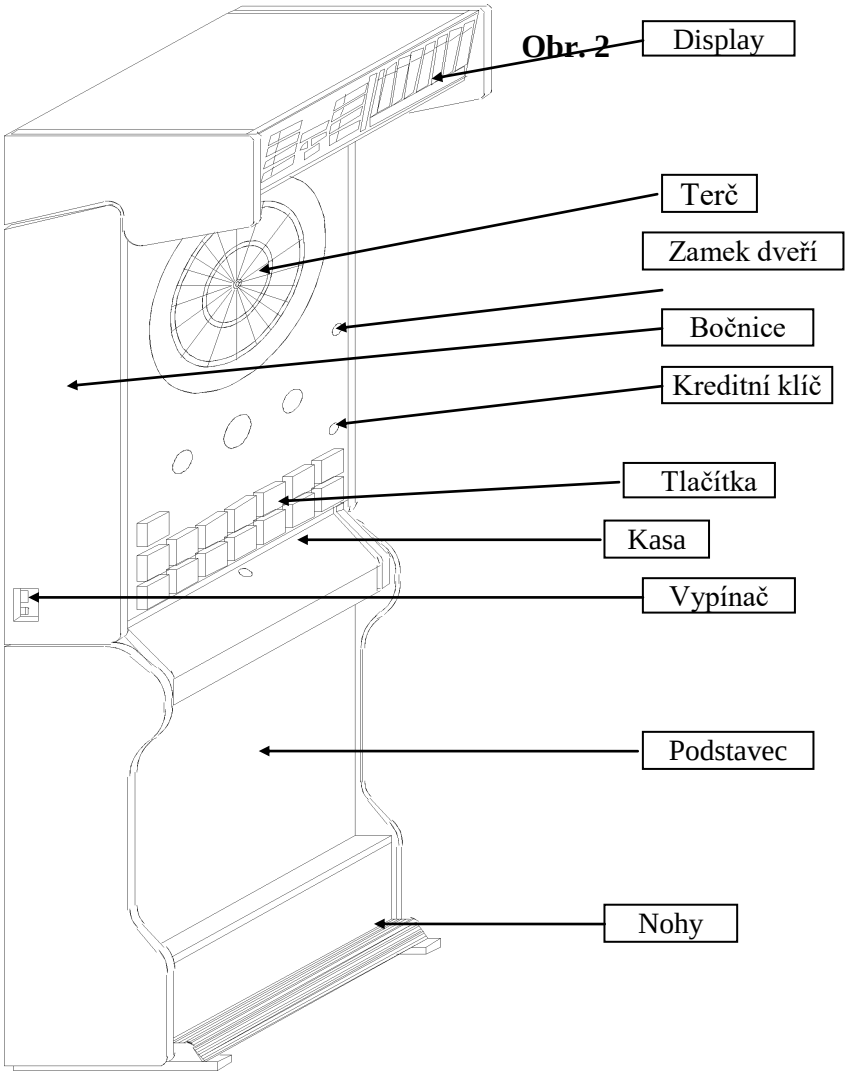
Uvedení do provozu

1. Sejměte držáky (4ks). – viz. obrázek č.1. Dbejte na to, aby Vám vrchní část automatu nespadla na zem.
2. Oddělte od sebe stojan a vrchní část.
3. **Otočte kovový podstavec na spodní části o 180 stupňů.**
4. Postavte vrchní část na podstavec a oba díly sešroubujte 8 speciálními šrouby, které najdete v pokladně. Krátké šrouby do horizontálních a dlouhé do vertikálních otvorů.
5. Sejměte levou a pravou bočnici ze zadní strany vrchního dílu a namontujte je na boky automatu.

Zapojení

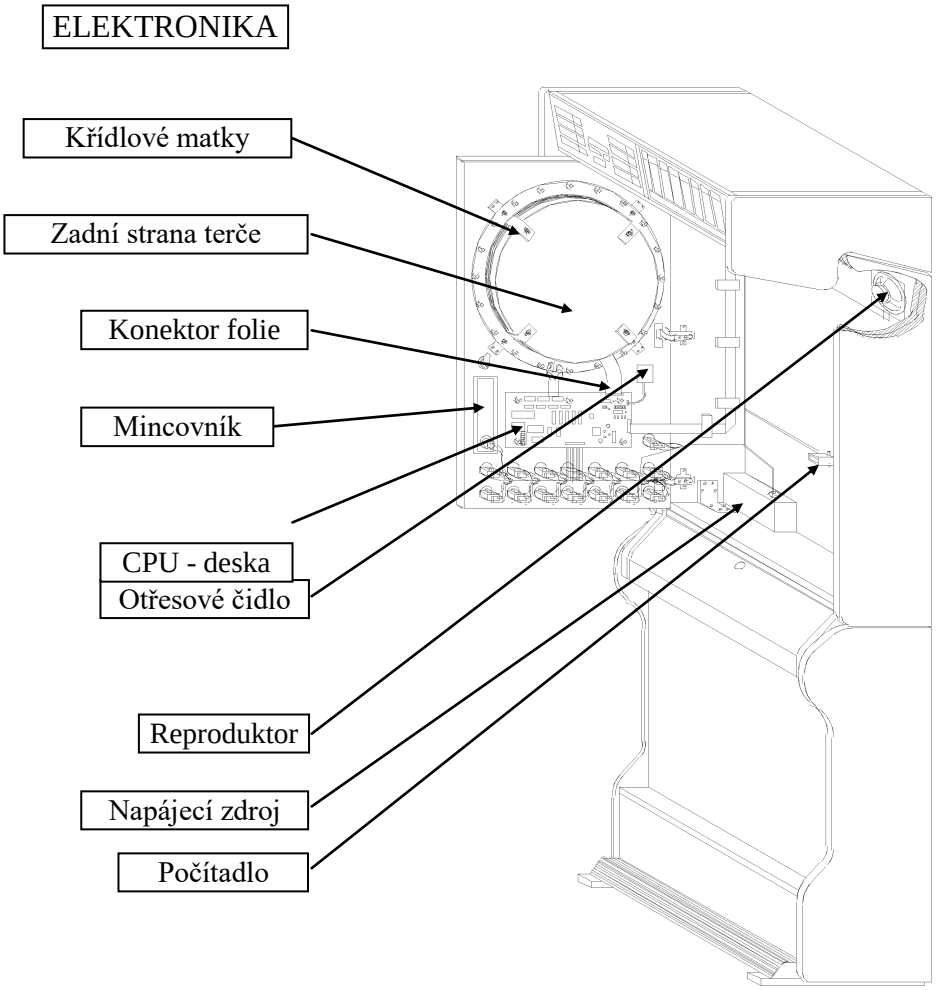
1. Zapojte síťový kabel do automatu a potom do elektrické zásuvky 220V/50Hz.
2. Zapněte síťový vypínač do polohy ON.
3. Nyní je automat připraven ke hře.
4. Můžete vhodit minci, nebo vložit kredit pomocí klíčku.
5. Hra může začít po zvolení příslušným tlačítkem (viz. dále popis her).

Obr. 2



III. Ovládání šipkového automatu

Kredit je možno vkládat pomocí klíčku, nebo vhazováním mincí **5, 10, 20 Kč**. Kredit je zobrazen po vhození mince. Správné mince padají do pokladny automatu, vadné mince jsou vráceny zpět otvorem pod vhazovací štěrbinou. V okamžiku dostatečného množství kreditů na displeji **CREDIT** je možno tlačítkem zvolit hru dle Vašeho výběru, počet hráčů tlačítkem **VOLBA HRÁČŮ**. Začátek hry oznámí automat rozsvícením zelené šipky (vedle vhazovací štěrbiny). Po odhození tří šipek a jejich vytažení automaticky (nebo ručně) přepne na dalšího hráče.



IV. Popis her

HIGH SCORE

Hra pro 1 až 8 hráčů. Každý hráč hází každé kolo tři šipky. Hraje se 7 až 10 kol. Po skončení všech kol vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

LOW SCORE

Hraje se jako **HIGH SCORE**, ale vyhrává hráč s nejnižším počtem bodů.

SUPER SCORE

Hraje se jako **HIGH SCORE**, ale body se získávají pouze po zásahu do sektorů double a triple.

SCRAM

Hraje se ve dvojici, každý tři šipky na každé kolo. Všechna čísla, která zasáhne první hráč z dvojice **(stoper)**, se zavírají pro druhého hráče z dvojice **(scorer)**. Druhý hráč získává body jen když zasáhne čísla, která nezasáhl první hráč. Hráči jedné dvojice se střídají v pořadí házení šipek.

SHANGHAI

Hra pro 1 až 8 hráčů. Každý hráč hází tři šipky na každé kolo. Hráč musí zasáhnout každé z 21 čísel, počínaje číslem 1 až po 20 a zásahem do středu terče. Vyhrává hráč, který dosáhne nejvyšší výsledek, nebo ten, který dosáhne **SHANGHAI. SHANGHAI** nastane, když v průběhu jednoho kola dosáhne zásah třemi šipkami do třech odpovídajících čísel tak, že každá šipka zasáhne odlišný segment – šipka jednoduchá (single), šipka dvojitá (double) a trojitá (triple).

ROULETTE

Hra pro 1 až 8 hráčů se třemi šipkami na každé kolo. Světelná ruleta se pohybuje po terči, až se zastaví na jednom z čísel od 1 do 20, nebo ve středu terče. Hráči musí zasáhnout číslo na kterém se světlo zastavilo. Zásah jednoduchý (single) ze započítává jako jeden bod, zásah dvojitý (double) jako dva body, zásah trojitý (triple) jako tři body.

PUB GAME

Hra pro 1 až 8 hráčů, se třemi šipkami na kolo. Každý hráč hraje pouze jedno kolo. Číslo, které ze zmenšuje se objeví na počítadle. Začíná se číslem 10. Body získané házením šipky se násobí tímto číslem a hráč musí s třemi šipkami zasáhnout co nejdřív střed. Vyhrává hráč s nejvyšším výsledkem.

SUPER 100

Hra pro 1 až 8 hráčů se třemi šipkami na jedno kolo. Každý hráč má na začátku 0 bodů. Otáčivé světlo se pohybuje po číslicích ve směru hodinových ručiček. Hráč musí zasáhnout jeden ze sektorů, na kterém je světlo.Za zásah do první rozsvícené číslice se hráči přičítá 10 bodů, za prostřední 5 bodů a za poslední 2 body. Skóre se současně násobí zásahem do dvojitého 2x a do trojitého 3x segmentu. Vítězí ten hráč, který jako první dosáhne 100 bodů, popř. hráč s největším počtem bodů.

SOLO

Tato hra je pouze pro jednoho hráče. Stiskem tlačítka **SOLO** si může hráč vybrat mezi **HISCORE** a **301** za výzvou ke hře **SOLO**. Hra je omezena na 10 kol. Po skončení hry dá přístroj hráči **„HANDICAP NUMBER“** (závěrečný počet bodů), aby ho informoval, jakého výsledku ve hře dosáhl. Nejnižší číslo je 0, nejvyšší 99. Uvedené číslo se může používat pro klasifikaci hráče na začátku hry.

BASEBALL

Hra je pro 1 až 8 hráčů s třemi šipkami na každé kolo. Hráč musí zasáhnout ten sektor, který odpovídá číslu kola a žádný jiný sektor se nezapočítává. Jednoduchý zásah (single) se započítává jako jeden bod.

301 PARCHESSI

Hra je pro 1 až 8 hráčů se třemi šipkami na každé kolo. Každý hráč má na začátku 0 bodů. Body získává hráč v průběhu hry a sčítá je dohromady. Když hráč po hození šipky dosáhne přesně tolik bodů jako jiný hráč, počet bodů druhého hráče se vrací na 0. Když hrají skupiny hráčů, tak ztráta bodů platí jenom pro hráče druhé skupiny. První hráč, který dosáhne 301 bodů, vyhrává hru. Když výsledek převýší 301, nastává **BUST** a výnos nového výsledku se rovná rozdílu mezi 301 body a počtem bodů převyšující součet bodů (hodnota převyšující 301). Po pátém dosažení **BUST** hráč odchází ze hry.

180

Hra pro 1 až 8 hráčů se třemi šipkami na jedno kolo. Každý hráč má na začátku hry 180 bodů. Body získané při házení šipek se postupně odečítají od počátečního stavu. První hráč, který dosáhne po odečítání 0, vyhrává hru.

180 DOUBLE IN

Hraje se stejně jako hra **180**, ale odpočítávání hráče začne až když hráč zasáhne dvojité číslo (double), nebo střed.

180 DOUBLE OUT

Hraje se podobně jako hra **180**, ale hra je ukončena až zásahem do dvojitého segmentu(tzn. zbývá 32 bodů – je třeba zasáhnout double 16), nebo středu.

MASTER OUT

Doplněk her 180, 301, 501, 701 a 901, ale ukončení hry je možné pouze zásahem do dvojitého (double), nebo trojitého (triple) segmentu.

301, 501, 701 a 901

Tyto hry se hrají stejně jako hra 180, ale počáteční skóre je podle hry 301 až 901.

CRICKET

Hra je pro 1 až 8 hráčů s třemi šipkami na každé kolo. Hráč musí zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a střed.Každé číslo, které hráč zasáhne třikrát se pro něho uzavírá. Za zásah do zavřeného čísla dostává hráč body jenom když toto číslo některý z ostatních hráčů neuzavřel. Vyhrává hráč, který zavřel všech sedm čísel, a současně má nejvyšší počet bodů.

CRICKET CUT THROAT

Hraje se jako **CRICKET**, ale zásahy do zavřeného čísla si započítává druhý hráč, který má toto číslo ještě otevřené, jako trestné body. Vyhrává hráč, který první zavře všech sedm čísel a má nejnižší počet bodů

MARATHON

Hra se třemi šipkami na každé kolo. Hraje se 30 kol, ve kterých se hráč snaží nejprve zasáhnout střed, a poté dvojité segmenty počínaje 20, 19…. Až po double 1. Za každý správný zásah hráč získává 1 bod. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

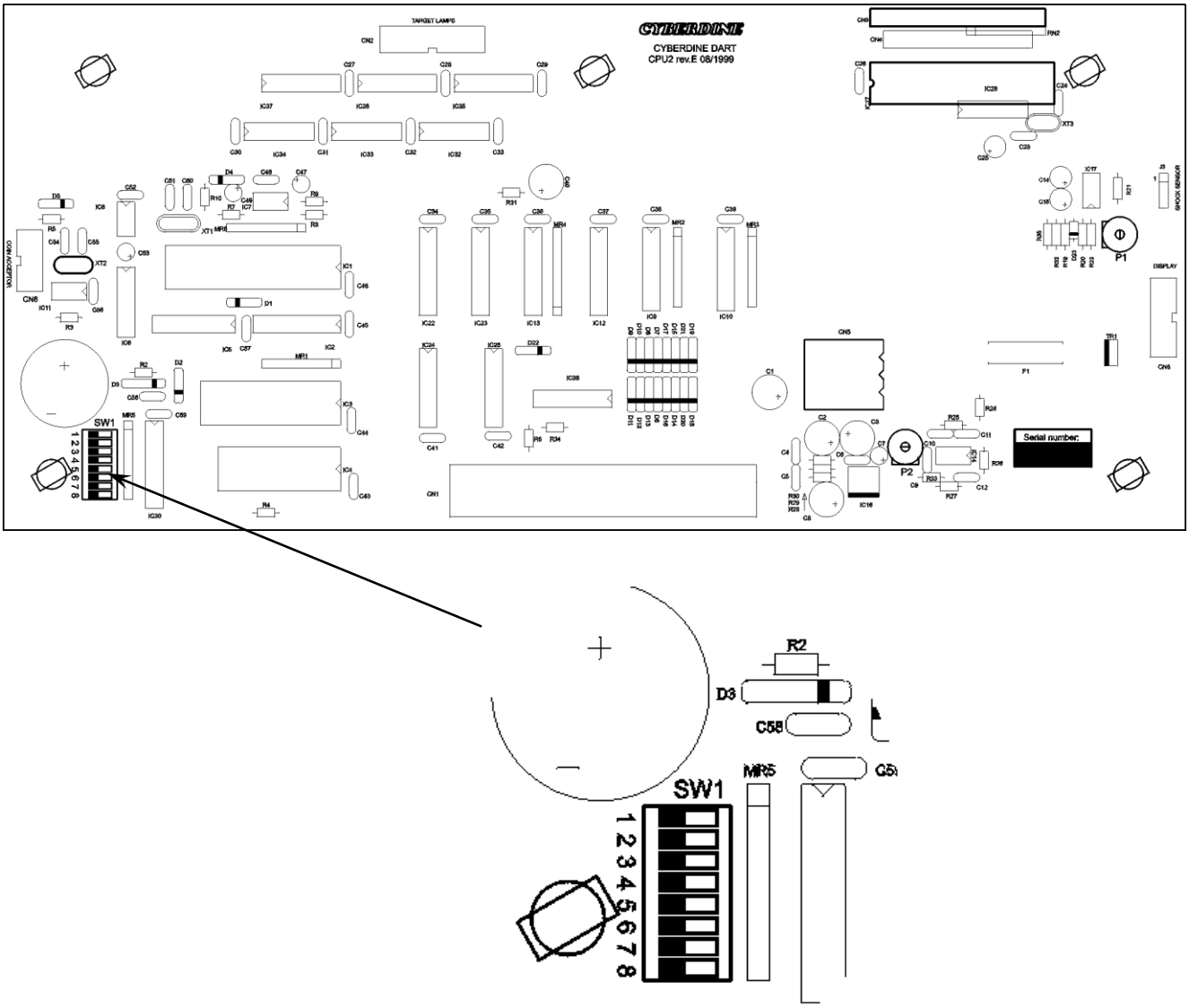
MINI MARATHON

Hra stejná jako marathon, s tím rozdílem, že se hraje na 15 kol sestupně od středu až po double 10.

!!! V případě že chcete ukončit rozehranou hru, stiskněte současně tlačítka !!!
HISCORE/SUPER100/ROULETTE

V. Programování automatu

Význam přepínačů SW 1 – SW 8 na desce CPU



Tyto přepínače najdete na CPU desce ve spodní části vlevo pod připojovacím konektorem micovníku. Mají dvě polohy ON (zapnuto) a OFF (vypnuto).

SW1 – Přepne automat do test menu
SW2 - Statistika
SW3 – Demo sound
SW4 – Trvalá počítadla
SW5 – Krátkodobá počítadla
SW6 – Turnajový mód
SW7 – Inicializace EEPROM
SW8 – Nastavení parametrů

SW1 (test menu)

Přepněte SW1 do polohy ON. Jednotlivé testy potvrdíte tlačítkem **DOUBLE OUT**.
Umožňuje otestování těchto funkcí automatu:

TEST TARGET (terče) – po stisku jednotlivých segmentů terče se na displeji objeví číslo segmentu a násobek (single, double, triple).
TEST LIGHT (světla) - rozsvítí se veškerá světla na automatu.
TEST BUTTON (tlačítka) - po stisku se na displeji objeví název stisknutého tlačítka (podmenu opustíte tlačítkem **PLAYERS**) .
TEST INFRA (infrasenzor) - pokud má IR senzor něco ve svém zorném poli, ozývají se zvukové signály .
TEST TUP (otřesové čidlo) - poklepem na černé okruží zjistíte, zda správně funguje otřesové čidlo. Pokud čidlo reaguje, ozývají se krátké zvukové signály.
TEST CREDIT (mince) - po vhození mince se ozve tolik pípnutí, kolik má daná mince hodnotu kreditů .

SW2 – Statistika

Přepnutím do polohy ON máte možnost zjistit kolikrát se na automatu hrály jednotlivé hry. Mezi hrami se přepnete pomocí tlačítka **PLAYERS**.

SW3 – Demo sound

Zapíná nebo vypíná demo melodii v době, kdy se na automatu nehraje

SW4 – Trvalá počítadla

Přepnutím do polohy ON se zobrazí stav počítadel kreditů. Pod nápisem SWITCH vidíte, kolik kreditů bylo vloženo klíčem, pod COIN kolik kreditů bylo vloženo mincemi. Tato počítadla nelze nulovat.

SW5 – Krátkodobá počítadla

Stejná jako dlouhodobá, ale resetem automatu se stavy nulují

SW6 – Turnajový mód

Přepnutím do polohy ON připravíme automat na turnajové hry. Tehdy je možné hrát neomezený počet kol nebo vypojit automatické ukazatele, Vypnuty jsou i efekty zvukové, které provázejí dosažení bodů do 50.

SW7 – Inicializace EEPROM

Přepněte přepínač do polohy ON a poté přidržte tlačítko **ROULETTE/BASEBALL.** Po odeznění čtyř zvukových signálů se nastavení automatu vrací na hodnoty nastavené ve výrobě. Toto je potřeba zejména tehdy, když nevíte, co jste v nastavení automatu změnili a nevíte jak to uvést do původního stavu. Současně se vynulují krátkodobá počítadla.

SW8 – menu nastavení
Přepnutím do polohy ON se dostanete do menu nastavení parametrů – viz dále.

MENU NASTAVENÍ

V tomto menu je možné nastavit spousty parametrů, které se týkají ceny jednotlivých her, počtu kol, atd. K pohybu v menu slouží tlačítka **HISCORE/LOWSCORE** a **SCRAM/MARATHON**. Vybranou volbu potvrdíte tlačítkem **DOUBLE OUT**.

Pomocí tlačítka **HISCORE/LOSCORE** se dostanete do těchto podmenu:

PRICE ADJUST
Zde je možné měnit počet kreditů (ceny) za jednotlivé hry. Pomocí tlačítka **PLAYERS** přepínáte jednotlivé hry a pomocí tlačítek **HISCORE** a **SCRAM** měníte hodnoty her. Pro uložení potvrďte tlačítkem **DOUBLE OUT**.

ROUND ADJUST
Zde můžete měnit počet kol pro jednotlivé hry. Pomocí tlačítka **PLAYERS** přepínáte jednotlivé hry a pomocí tlačítek **HISCORE** a **SCRAM** měníte počty kol pro jednotlivé hry. Pro uložení potvrďte tlačítkem **DOUBLE OUT**.

INFRA ADJUST
Zde je možné nastavit časovou prodlevu přepínání hráčů pomocí IR čidla. Je možné ji nastavit v rozpětí od 0 do 5. Pokud nastavíte na 0, tak bude IR senzor vypojen. Jedna znamená nejkratší a pět nedelší časový interval přepnutí. Přednastavená hodnota je 2.

LOTTERY
Nastavuje v procentech šanci na vylosování prémiových kreditů. Nastavit lze v rozpětí od 0 do 30%. Pokud nastavíte 0, automat nebude volné kredity losovat vůbec, pokud nastavíte 30 bude šance na získání prémiového kreditu 30%. Přednastavená hodnota je 10.

ACCEPTOR
Typ vhazovací jednotky. Rozpětí 0 – 3. **TUTO HODNOTU NIKDY NEMĚŇTE !!!**

TIME LIMIT
Tato volba určuje časový limit v sekundách (0 – 60), do kterého musí po přepnutí automatu další hráč začít hrát. V případě, že je nastavena 0 je časový limit vypnut a např. pokud nastavíte 30 tak po přepnutí musí následující hráč začít hrát do 30 sekund, jinak mu automat začne automaticky odepisovat hody. Přednastavená hodnota je 0.

SWITCH COUNT
Nastavuje v rozmezí 1 až 20 počet kreditů vložených klíčem, které se nezapočítávají na mechanickém počítadle. Pokud je nastaveno číslo 1, bude každý vložený kredit započítán. Když nastavíme 10, tak se na mechanické počítadlo zapíše pouze každý desátý kredit. Přednastavená hodnota je 1.

COIN COUNT
Stejné jako SWITCH COUNT s tím rozdílem, že se jedná o kredity vložené pomocí mincí.

Pomocí tlačítka **SCRAM/MARATHON** se dostanete do těchto podmenu:

BULL VALUE
Určuje v rozmezí 1 – 4 bodovou hodnotu středu (BULL EYE).
1 – modrý 25, červený 25
2 – modrý 25, červený 50
3 – modrý 50, červený 50
4 – modrý 50, červený 100
Přednastavená hodnota je 2.

BACKLIGHT
Nastavuje v rozmezí 2 – 10 intenzitu podsvětlení číslic okolo terče. 2 je nejmenší 10 znamená nejvyšší. Přednastavená hodnota je 10.

MAIN LAMP
Nastavuje v rozmezí 4 – 16 intenzitu osvětlení terče halogenovou lampou. 4 je nejmenší 16 znamená nejvyšší. Přednastavená hodnota je 16.

PUBLICITY
Můžete nastavit až 7 alfanumerických znaků jako reklamu. Tato reklama se bude na automatu objevovat v době, kdy se nehraje. Tlačítkem **PLAYERS** se přesunuje po displeji, tlačítky **HISCORE** a **SCRAM** měníte jednotlivé znaky. Potvrdíte tlačítkem **DOUBLE OUT**.

PLAY OFF
Pokud v této volbě nastavíte **ON,** budou se hráči při shodném skóre rozhazovat o vítězství hodem jednou šipkou na vyšší číslo. Pokud nastavíte **OFF,** hra bude i při shodě po odehrání všech kol ukončena remízou.

DEMO SOUND
Zapíná (**ON),** nebo vypíná (**OFF**) melodii, kterou automat přehrává v době kdy se na nehraje.

RETURN DART
Zapíná (**ON**), nebo vypíná (**OFF**) možnost vrácení první odhozené šipky. V případě, že potřebujete vrátit zpět první odhozenou šipku v kole, stiskněte současně tlačítka **HISCORE** a **SHANGHAI**.

OPTION SAVED
Pokud máte tuto volbu zapnutou, automat si bude pamatovat parametry poslední hrané hry. Např. pokud hrajete 501 – DOUBLE OUT, tak pro zapnutí další hry stačí pouze tlačítkem **PLAYERS** nastavit počet hráčů a hra může začít.

VI. Technické poznámky

1. Pomoc pro odstranění hrotů v segmentech

Během hry se stává, že v segmentu zůstane zalomen hrot takovým způsobem, že jej nelze odstranit z vnější strany. Pak je nutno hroty odstranit následujícím způsobem:

1. Odpojte zařízení od sítě a otevřete dveře v horní části.
2. Odpojte konektor spínací folie terče od desky CPU.
3. Odšroubujte čtyři matice přidržující terč.
4. Vyjměte terč z automatu.
5. Odšroubujte čtyři matice, kterými je připevněna zadní dřevěná deska terče.
6. Sejměte dřevěnou desku.
7. Označte si vzájemnou polohu kontaktní folie a terče.
8. Odšroubujte dva šrouby přidržující kontaktní folii.
9. Vyjměte kontaktní folii a ochranou gumu.
10. Nyní máte možnost vyjmout libovolný segment a vyčistit ho.
11. Složení terče provádějte opačným způsobem než demontáž.

2. Výměna pojistky

Pojistka zdroje napětí je umístěna na desce CPU (ze strany součástek vpravo dole). Pojistku vyjmete vytažením z kovové patice. **Pojistku vždy nahrazujte stejným typem, jinak může dojít k poškození přístroje.**

3. Nastavení zvuku

K nastavení síly zvuku slouží potenciometr, který je umístěn na desce CPU vpravo dole při pohledu na desku ze strany součástek.

4. Baterie

Pokud zjistíte, že dlouhodobá elektronická počítadla jsou vynulovaná, je s největší pravděpodobností vadná baterie na CPU desce, s jejíž pomocí jsou data uschována. Obraťte se na servisní organizaci a požádejte o výměnu baterie.

VII. Základní technické parametry

Sestavený automat (v x h x š) :	222 x 56 x 62 cm
Přepravní rozměry (v x h x š) :	148 x 62 x 65 cm
Váha :	90 kg
Váha bez podstavce :	65 kg
Příkon :	80 W
Napájení :	230V / 50H

Poznámky

OBSAH

	strana
I. Základní údaje	**2**
II. Instrukce pro instalaci šipkového automatu	**2**
Uvedení do provozu	**3**
Zapojení	**3**
III. Ovládání šipkového automatu	**4**
IV. Popis her	**5**
Hi Score, Lo Score, Super Score, Scram, Shanghai, Roulette, Pub Game	**5**
Super 100, Solo, Baseball, 301 parchessi, 180, 180 Double IN, 180 Double Out	**6**
Master Out, 301, 501, 701, 901, Cricket, Cricket Cut Throat, Marathon, Mini Marathon	**7**
V. Programování automatu	**8**
Význam přepínačů SW1 – SW8 na desce CPU	**8**
Menu nastavení	**10**
Price Adjust, Round Adjust, Infra Adjust, Lottery, Acceptor, Time Limit, Switch Count	**10**
Coin Count, Bull Value	**10**
Backlight, Main Lamp, Publicity, Play Off, Demo Sound, Return Dart, Option Saved	**11**
VI. Technické poznámky	**12**
Pomoc při odstranění hrotů v segmentech	**12**
Výměna pojistky	**12**
Nastavení zvuku	**12**
Baterie	**12**
VII. Základní technické parametry	**13**
Poznámky	

Wat14 s.r.o.
Hornoměcholupská 518/98
PRAHA 10 – Hostivař
MOB.: +420 777 125 166
E-mail : info@wat14.cz
www.ebillard.cz

Poznámky: