

Minidart



Minidart vægmaskine m/ møntindkast

Minidart

3.1) Hvordan du programmerer CPU'en

Vi vil komme ind i programmeringsmenuen ved at flytte testknappen til venstre. Menudelene kommer frem på spillernes lystavler, forkortet i syv udtryk.

Hvis du lige efter du har aktiveret testknappen indtaster koden 5-2-9-2, ved at presse med fingrene på målsektorerne, vil du få adgang til alle menupunkterne. Denne kode er kun til leverandører. Hvis du giver denne kode til dine kunder, vil de have mulighed for at lave kritiske ændringer af de forudvalgte indstillinger, og en omprogrammering kan blive nødvendig. Se eventuelt menupunktet "reset values" for at få hjælp.

Hvis du ikke gør noget lige efter du har aktiveret testknappen, vil du kun få adgang til de understregede og med fed skrift markerede menupunkter. Disse punkter svarer til den normale brug af maskinen.

Menupunkterne er:

<u>PRICE ADJUST</u>	<u>ROUND 301</u>	LOTTO VOL
TIME LIMIT	<u>ROUND 501</u>	RESET VALUES
ACCEPTOR TYPE	<u>ROUND 501 FIVE</u>	INFO SPEED
CREDIT IN 1	<u>ROUND 701</u>	RESET BAR
CREDIT IN 2	<u>ROUND CRICKET</u>	EQUAL ALL
CREDIT IN 3	PLAYER CHANGE	LAMP MODE
CREDIT IN 4	DELAY TIME	SINGLE BULL
CREDIT IN 5	ATTRACT	DISPLAY TYPE
CREDIT IN 6	BUST LIMIT	<u>HOOR ADJUST</u>
CREDIT IN KEY	TYPE TARGET	<u>MINUTE ADJUST</u>
BONUS AT	PLAY-OFF	<u>DAY ADJUST</u>
BONUS ABS	LANGUAGE	<u>MONTH ADJUST</u>
IN 1 PULSE	PUBLICITY	<u>YEAR ADJUST</u>
IN 2 PULSE	SOUND TYPE	<u>H HOUR START</u>
IN 3 PULSE	RETURN DART	<u>H MIN START</u>
IN 4 PULSE	FIRST DART	<u>H HOUR STOP</u>
IN 5 PULSE	TYPE DIGIT	<u>H MIN STOP</u>
IN 6 PULSE	END PLAY	<u>H DAY ACTIVE</u>
KEY PULSE	CLASSIFY	REV KEYBOARD
LOTTERY	BLINK PLAYER	TEAM CRICKET
LOTTER PERCEN	AVERAGE	PARCHIS MODE
<u>TEST TARGET</u>	ROUND WINNER	PPD ON
<u>TEST LEDS</u>	THROW ON LED	ROUND BULMAS
<u>ROUND HIGH SCORE</u>	GAME ON LED	CRAZY MODE
<u>ROUND 180</u>	ALARM VOL	CUT THROAT TEAM MODE

Efter at have påvirket testknappen, kan du på lystavlerne se at der står "price adjust select item". Nu kan vi ændre menupunktet med knapperne 1 og 2. Når vi har fundet det menupunkt, som vi ønsker at kontrollere eller ændre, skal vi trykke på TEAM knappen for at komme ind i undermenuen. Når vi er kommet ind i undermenuen kan vi ændre mulighederne med knapperne 1 og 2. Hvis undermenuen har endnu en undermenu under sig (ligesom Price adjust), kan vi ændre de yderligere undermenu valgmuligheder med knappen PLAYERS, og når vi ønsker at gemme indstillingerne skal vi trykke på TEAM knappen.

3.2) PRICE ADJUST

Når vi ser navnet på undermenuen, skal vi trykke på TEAM knappen for at komme ind i menuen. Her vil vi se navnet på det første spil. Her har vi yderligere en undermenu, som består af spillene

Minidart

hvis priser vi ønsker at ændre. Vi ændrer spillet med knappen PLAYERS og med knapperne 1 og 2 kan vi ændre priserne på alle spillene i maskinen. Prisen kan fastsættes til alle værdier imellem 1 og 20 credits. Prisen bliver vist i temp score lystavlen. Hvis der vises et symbol, som ligner et stort firkantet C når man vælger credits for et bestemt spil (f.eks. 180), kan dette spil indstilles til kun en "halv" credit. Hvis du indstiller prisen til en halv, kan to spillere spille for en credit, og det mindste antal spillere i netop dette spil vil være 2, eftersom man ikke kan putte en halv credit i maskinen. Når vi er færdige med alle pris indstillingerne, skal vi trykke på TEAM knappen for at gemme indstillingerne og komme tilbage til menuen.

3.3) TIME LIMIT

Når vi ser denne undermenu (gælder alle undermenuer), skal vi trykke på TEAM knappen for at komme ind i den. Her har vi mulighed for at ændre den maximum tid, som en spiller har til at kaste hver enkelt pil imod skiven. Med knapperne 1 og 2 kan vi sætte tidsgrænsen fra ingen tidsbegrænsning til 60 sekunder i 10 sekunders intervaller. Tiden vises i temp score lystavlen. Hvis vi vælger 0, har spilleren ubegrænset tid til alle pilene. Når vi er færdige med indstillingen skal vi trykke på TEAM knappen for at gemme indstillingerne.

3.4) ACCEPTOR TYPE

I denne menu er der 7 valgmuligheder. "0"-parallel, "7"-serial pin 7, "8"-serial pin 8, "9"-serial pin 9, "10"-serial pin 10, "3"-serial pin 3 og "4"-serial pin 4.

3.5) CREDIT IN 1

I forlængelse af punkt 3.4 bruges denne menu til indstilling af credits og bonus når man putter mønter i maskinen.

3.6-3.13) Bruges ikke på denne model

3.14) IN 1 PULSE

I forlængelse af punkterne 3.4 og 3.5.

3.15-3.20) Bruges ikke på denne model

3.21) LOTTERY

Her kan vi aktivere lotteri funktionen. Et tilfældigt nummer bliver vist på temp score lystavlen efter et afsluttet spil. Hvis nummeret er det samme som én eller flere af spillernes, vil antallet af credits brugt af de heldige spillere i det pågældende spil, blive sat ind på maskinen igen. Med knapperne 1 og 2 kan der vælges om funktionen skal være slået til eller fra. Når der står 0 i temp score lystavlen er funktionen slået fra og når der står 1 er funktionen slået til. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.22) LOTER PERCEN

Her kan vi bestemme udbetalingsprocenten i lotteri funktionen, hvis den er aktiveret. Dette betyder at hvis udbetalingsprocenten f.eks. er sat til 30%, vil der blive udbetalt 30 gratis credits for hver gang der er spillet for 100 credits. Udbetalingsprocenten kan sættes fra 1% til 50% ved at

Minidart

trykke på knapperne 1 og 2. Den valgte procentsats vises i temp score lystavlen. Valget gemmes med tryk på TEAM knappen.

3.23) TEST TARGET

Her kan du kontrollere om alle mål-felterne er forbundet rigtigt til maskinen ved at trykke på dem.

3.24) TEST LEDS

Her kan vi kontrollere alle lysene på maskinen. Alle lysene kontrolleres ved hjælp af knapperne PLAYERS, 1 og 2. Efter endt kontrol trykkes på TEAM knappen.

3.25) ROUND HI-SCORE

Her har vi mulighed for at ændre og fastsætte runde grænsen for HI-SCORE, LO-SCORE og SUPER-SCORE. Ved hjælp af knapperne 1 og 2 kan vi ændre maximum antallet af runder imellem 7 og 10. Den valgte værdi vises i temp score. Bekræft valg ved at trykke på TEAM knappen.

3.26) ROUND 180

Her har vi mulighed for at vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for maskinens 180 spil. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 95. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal rundegrænsen for alle spilindstillingerne og varianterne (in, out, masters, equal osv.). Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.27) ROUND 301

Her kan vi vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for 301 spillene i maskinen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 95. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal rundegrænsen for alle spilindstillingerne og varianterne (in, out, masters, equal osv.). Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.28) ROUND 501

Her kan vi vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for 501 spillene i maskinen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 95. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal rundegrænsen for alle spilindstillingerne og varianterne (in, out, masters, equal osv.). Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.29) ROUND 501 FIVE

Her kan vi vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for 501 FIVE spillene i maskinen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 95. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal rundegrænsen for alle spilindstillingerne og varianterne (in, out, masters, equal osv.). Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

3.30) ROUND 701

Her kan vi vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for 701 spillene i maskinen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 95. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal runde grænsen for alle spillindstillingerne og varianterne (in, out, masters, equal osv.). Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.31) ROUND CRICKET

Her kan vi vælge om vi ønsker en ekstra runde grænse for CRICKET spillene i maskinen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre indstillingen i intervaller på 5 til et tal imellem 0 og 30. Værdien vises i temp score lystavlen. Værdien 0 betyder at runderne er ubegrænsede. Hvis vi vælger et tal, er dette tal runde grænsen for spillene CRICKET, CRICKET CUT THROAT og BLACK OUT JOE. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.32) PLAYER CHANGE

Her kan vi vælge forskellige indstillinger for automatisk spiller skifte. Med knapperne 1 og 2 vælger vi imellem de forskellige indstillinger. I temp score lystavlen vil der stå et tal med tilknyttet funktion. "0-manuel" den automatiske spiller skifte indstilling er fravalgt (manuelt skifte ved at trykke på spillerens knap). Valgmulighederne 1 til 4 bruges ikke på denne maskine. Valgmulighederne 5 til 9 betyder at der vil gå henholdsvis 5, 6, 7, 8 eller 9 sekunder fra den sidste pil har ramt skiven til der skiftes spiller. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.33) Bruges ikke på denne model

3.34) ATTRACT

Her kan vi aktivere attraktions musik valgmuligheden. Hvis valgmuligheden er aktiveret vil maskinen spille musik efter nogle minutter, hvor der ikke har været credits i. Der kan vælges mellem mulighederne 0, 1, 2 og 3. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder at valgmuligheden er fravalgt. 1 betyder amerikansk musik. 2 betyder europæisk musik. 3 betyder "I feel good" musik. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.35) BUST LIMIT

Her kan vi kan vi vælge at en spiller skal udgå af spillet ved hans femte "bust" (gælder kun for -01 typen af spil). 5. gang en spiller scorer for mange point er han ude af spillet. Valgmuligheden vælges til eller fra med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder at der ikke er nogen "bust"-grænse. 1 betyder at funktionen er aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.36) TYPE TARGET

Her kan sensoren indstilles i intervaller af 90 grader fra 0 til 270 grader. Mens du indstiller denne menu, kan du kontrollere indstillingen ved at trykke på mål-sektorerne. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.37) PLAY-OFF

Minidart

Her kan vi fra- eller til vælge play-off funktionen. Når mere end en spiller ender på samme antal point, kan der spilles en ekstra runde med kun en pil, for at bestemme vinderen. Du vælger med knapperne 1 og 2. Står der 0 i temp score lystavlen er funktionen valgt fra. Står der 1 i temp score lystavlen er funktionen slået til. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.38) LANGUAGE

Her kan vi vælge forskellige sprog. Du vælger med knapperne 1 og 2. Dit valg vises i temp score lystavlen. Du kan vælge fra tallene 1 til 11, som alle står for hver deres sprog. 1 er Serbo-Kroatisk, 2 er Engelsk, 3 er Spansk, 4 er Tysk, 5 er Slovensk, 6 er Fransk, 7 er Italiensk, 8 er Tjekkisk, 9 er Portugisisk, 10 er Magjar og 11 er Polsk. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.39) PUBLICITY

Her kan vi indsætte et ord, som vil vise sig i maskinens attraktions show. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre bogstaverne enkeltvis. Med PLAYERS knappen flytter vi cursoren. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.40) SOUND TYPE

Her kan vi vælge imellem forskellige typer af lyd. Med knapperne 1 og 2 kan vi vælge imellem fire forskellige indstillinger. På temp score lystavlen vil der stå 0, 1, 2 eller 3. 0 betyder amerikansk lyd i alle sektorer. 1 betyder amerikansk lyd, men kun i nogle sektorer. 2 betyder europæisk lyd. 3 betyder amerikansk lyd i alle sektorer, men kun ved halv lydstyrke. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.41) RETURN DART

Her kan vi vælge en funktion, der gør det muligt at køre spillet "en pil tilbage" ved at trykke på BULL i fem sekunder. Der vælges med knapperne 1 og 2, og valget vises i temp score lystavlen. Vælges der 0 er funktionen slået fra. Vælges der 1 betyder det returner første pil i spillerens tur. Vælges der 2 betyder det returner første pil i pågældende runde. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.42) FIRST DART

Her kan vi vælge om vi vil aktivere "falsk pil" signal eller ej. Hvis funktionen er slået til bliver det accepteret, hvis første pil i spillet rammer døren på maskinen. (første pil i første runde af første spiller) Der vælges om funktionen skal være slået til med knapperne 1 og 2. Valget vises på temp score lystavlen. 0 betyder at funktionen er slået fra. 1 betyder at funktionen er slået til. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.43) TYPE DIGIT

Her kan vi vælge om foranstående nuller skal vises på scoretavlerne. (f.eks. 5 point kan også vises både som 5 og 005) Der vælges med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 1 betyder at tallet vises med nuller foran. 2 betyder at tallet vises uden nuller foran. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

3.44) END PLAY

Her kan vi vælge, hvor lang tid der skal gå, hvor maskinen ikke bliver brugt før den afbryder igangværende spil. Der vælges med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Vi kan vælge fra 5 til 30 minutter i femminutters intervaller. Vælges der 0 i temp score lystavlen er der ingen tidsgrænse. Et afbrudt spil kan ikke genoptages, men er helt væk. Afbrydes et spil to gange i træk, bliver alle credits der måtte være i maskinen også fjernet. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.45) CLASSIFY

Her kan vi vælge at få vist klassificeringen af spillerne i begyndelsen af runden. Hvis funktionen er aktiveret, vises klassificeringen i de første 5 sekunder af kastetiden for første spiller. Kun for spil hvor "hold totalen" ikke bruges. Der vises et tal i hver spillers lystavle. 1 er for den førende spiller, derefter 2, 3 osv. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.46) BLINK PLAYER

Her kan vi vælge om spillernes pointtal skal blinke mens det er hans tur. Hvis funktionen er fravalgt vil kun lyset ved spillerens nummer blinke. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.47) AVERAGE

Her kan få vist gennemsnittet af de tre pile efter hver tur. Hvis funktionen er aktiveret vises gennemsnittet i temp score lystavlen, sammen med et foranstående bogstav A. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.48) ROUND WINNER

Her kan vi vælge at få vist vinderen af hver eneste runde. Funktionen er helt forskellig fra CLASSIFY funktionen. I ROUND WINNER funktionen vises kun vinderen af den sidste runde, hvorimod der i CLASSIFY funktionen henvises til alle tidligere runder. Hvis funktionen er aktiveret vil der stå "rnd" i den vindende spillers lystavle, indtil næste spil begynder. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.49) THROW ON LED

Her kan vi vælge om ordene "Throw" og "Remove" skal vises på lystavlen, i det valgte sprog. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

3.50) GAME ON LED

Her kan vi vælge at få vist yderligere beskeder under spillet. Hvis denne funktion er aktiveret vil lystavlerne vise alle de mulige beskeder. Ellers vil kun beskederne "Throw" og "Remove" blive vist. Funktionen vælges til og fra med 1 og 2 knapperne. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.51) ALARM VOL

Her kan vi vælge lydstyrke på alarmen. (den lyd maskinen laver når der spilles på den uden der er betalt) Der vælges med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 0 i temp score betyder at alarmens lydstyrke sættes til to gange den normal lydstyrke under spil. 1 i temp score betyder at alarmens får samme lydstyrke, som bruges under spil. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.52) LOTTO VOL

Her kan vi vælge lydstyrke på lotto funktionen. (den lyd maskinen laver når maskinen vælger et tilfældigt nummer efter endt spil) Der vælges med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 0 i temp score betyder lydstyrken sættes til to gange den normal lydstyrke under spil. 1 i temp score betyder at lydstyrken er den samme, som bruges under spil. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.53) RESET VALUES

For at komme ind i denne menu, skal der bruges en firecifret kode ved at trykke på mål sektorerne. Efter dette vil værdierne blive sat tilbage til forudindstillingerne. Dette er en nødløsning når nogen har manipuleret med indstillingerne. Med koden 5 - 8 - 9 - 5 bliver maskinen sat til Compumatic standard indstillingerne. Som er følgende: PRIS-INDSTILLINGERNE: Pub og alle 180-spil = ½ credit, Scram, alle 501-spil og Cricket-spil = 2 credit, Alle 701-spil = 3 credit, Bull Master og Black Out Joe = 2 credit, alle andre spil = 1 credit. ØVRIGE-INDSTILLINGER: Time limit = 0, Acceptor type = 0, Credit in 1 = 1, Credit in 2 = 1, Credit in 3 = 1, Credit in 4 = 1, Credit in 5 = 1, Credit in 6 = 1, Credit in key = 1, Bonus at = 0, Bonus abs = 1, In 1 pulse = 1, In 2 pulse = 1, In 3 pulse = 1, In 4 pulse = 1, In 5 pulse = 1, In 6 pulse = 1, Key pulse = 1, Round hi score = 7, Round 180 = 5, Round 301 = 10, Round 501 = 20, Round 501F = 10, Round 701 = 25, Round cricket = 30, Lottery = 0, Loter persen = 10, Player change = 3, Attract = 0, Bust limit = 0, Type target = 5, Language = 3, Publicity = "darts", Sound type = 1, Return dart = 1, Play off = 1, First dart = 0, Delay time = 1, Type digit = 1, End play = 0, Classify = 1, Blink player = 1, Average = 1, Round winner = 1, Game on led = 0, Alarm vol = 1, Lotto vol = 1, Throw on led = 1, Info speed = 3, Reset bar = 1, Equal all = 0, Lamp mode = 0, Single bull = 0, Display type = 0, Hour adjust = no change, Minute adjust = no change, Day adjust = no change, Month adjust = no change, Year adjust = no change, H hour start = 0, H min start = 0, H hour stop = 0, H min stop = 0, H day active = 0, Rev keyboard = 0, Team cricket = 0, Parchis mode = 0, Ppd on = 1, Round bulmas = 20, Crazy mode = 0, Cut throat team mode = 0. Når koden er accepteret så vent et øjeblik til maskinen er færdig før du fortsætter.

3.54) Bruges ikke på denne model

Minidart

3.55) RESET BAR

Her kan vi vælge om det skal være muligt for "opstillingsstedets bestyrer", at annullere et spil og nulstille credits i maskinen. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Sådan nulstilles maskinen: Knappen 1 holdes inde i 10 sekunder, hvorefter spilleret vil blinke. Herefter med fingrene på Triple sektoren kan kode 1 – 2 – 3 ende det igangværende spil, og kode 4 – 5 – 6 kan nulstille antallet af credits i maskinen.

3.56) EQUAL ALL

Her kan vi vælge om "EQUAL"-funktionen automatisk skal tilbydes spilleren når der vælges et –01 spil (301, 501, 701). Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Står der 0 i temp score lystavlen tilbydes EQUAL-funktionen kun ved 180. Spilleren kan fravælge funktionen ved 180, hvis han ønsker det. Står der 1 i temp score lystavlen tilbydes EQUAL automatisk når der vælges et –01 spil (180, PARCHESSI, 301, 501, 501FIVE og 701). Funktionen kan fravælges, hvis spilleren ønsker det. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.57) Bruges ikke på denne model

3.58) SINGLE BULL

Her kan vi vælge hvordan det dobbelte Bull system på målskiven skal opføre sig. Med knapperne 1 og 2 vælges der mellem indstillingerne 0, 1, 2 og 3. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder at inderste-Bull giver 50 point og yderste-Bull giver 25 point. 1 betyder at både inderste- og yderste-Bull giver 25 point. 2 betyder at både inderste- og yderste-Bull giver 50 point. 3 betyder som udgangspunkt at både inderste- og yderste-Bull giver 50 point, men det kan ændres til henholdsvis 25 og 50 point ved at trykke på Bull knappen. I de tre første indstillinger kan indstillingen ændres ved at trykke på Bull inden spillet sættes i gang. Trykkes der på Bull knappen efter spillet er sat i gang vises, hvilke point der gælder for Bull på displayet. Indstillingerne gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.59) Bruges ikke på denne model

3.60) HOUR ADJUST

Her kan vi indstille klokkeslettet i timer. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre timetallet fra 00 til 23. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.61) MINUTE ADJUST

Her kan vi indstille klokkeslettet i minutter. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre minuttallet fra 00 til 59. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.62) DAY ADJUST

Her kan vi indstille datoen. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre datoen fra 1 til 31. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

3.63) MONTH ADJUST

Her kan vi indstille måneden. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre måneden fra 1 til 12. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.64) YEAR ADJUST

Her kan vi indstille året. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre året fra 00 til 99. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.65) H HOUR START

Her kan vi indstille timetallet for hvornår "Happy hour" skal starte. Happy hour betyder at alle mønter indkastet tæller dobbelt. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre timetallet fra 00 til 23. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.66) H MIN START

Her kan vi indstille minuttallet for hvornår "Happy hour" skal start. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre minuttallet fra 00 til 59. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.67) H HOUR STOP

Her kan vi indstille timetallet for hvornår "Happy hour" skal stoppe. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre timetallet fra 00 til 23. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.68) H MIN STOP

Her kan vi indstille minuttallet for hvornår "Happy hour" skal stoppe. Med knapperne 1 og 2 kan vi ændre minuttallet fra 00 til 59. Valget vises i temp score lystavlen. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.69) H DAY ACTIVE

Her kan vi vælge hvilke ugedage der skal være "Happy hour". Vi vælger med knapperne 1 og 2 mellem 12 forskellige indstillinger. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder alle ugens dage, 1 betyder mandag, 2 betyder tirsdag, 3 betyder onsdag, 4 betyder torsdag, 5 betyder fredag, 6 betyder lørdag, 7 betyder søndag, 8 betyder lørdag og søndag, 9 betyder fredag til søndag, 10 betyder mandag til onsdag, 11 betyder mandag til torsdag, 12 betyder mandag til fredag. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.70) REV KEYBOARD

Her kan vi vælge omvendt tilslutning af keyboard. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder (0 grader) dvs. omvendt tilslutning ikke er valgt. 1 betyder (180 grader) dvs. der er valgt omvendt tilslutning. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

3.71) TEAM CRICKET

Her kan vi vælge hvornår en spiller eller et hold skal være vinder af CRICKET spillet. Reglerne er nemlig forskellige fra land til land. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. 0 betyder at man vinder, hvis alle er lukkede. 1 betyder at man vinder, hvis 1 er lukket. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.72) PARCHIS MODE

Her kan man vælge om der skal kunne dræbes i Parchis spil. Reglerne er nemlig forskellige fra land til land. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.73) PPD ON

Her kan vi vælge om der efter endt spil skal vises den gennemsnitlige score pr. pil i temp score lystavlen. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Hvis der står 0 i temp score er funktionen fravalgt. Hvis der står 1 i temp score er funktionen aktiveret. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.74) ROUND BULMAS

Her kan vi indstille rundegrænsen for Hi-Score Masters spil. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Der er to valgmuligheder. 10 i temp score betyder 10 runder er valgt. 20 i temp score betyder at 20 runder er valgt. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.75) CRAZY MODE

Her kan vi justere det nødvendige ramte antal, for at undgå at ændre et nummer imellem runderne. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score. Vælges der 0 ligger tallet fast på 1. Vælges der 1 ligger tallet fast på 3. Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

3.76) CUT THROAT TEAM MODE

Her kan vi vælge hvad der sker når en spiller fra et hold rammer et af de numre, som er lukkede. Vi vælger med knapperne 1 og 2. Valget vises i temp score lystavlen. Vælges der 0 er det den normale funktion, hvor den opnåede score lægger det samme tal til hos spillerne på det modsatte hold. Vælges der 1 bliver den opnåede score delt imellem spillerne på det modsatte hold. . Indstillingen gemmes ved at trykke på TEAM knappen.

Minidart

Spil oversigt

- 1. Pub** – 2-8 spillere. 1 runde – den der når flest point vinder. Der findes en nedtælling, som pointene multipliceres efter.
- 2. High score** – 1-8 spillere. 7 runder – den som når flest point vinder.
- 3. Low score** – 1-8 spillere. 7 runder – den som når mindst point vinder.
- 4. Sup score** – 1-8 spillere. 7 runder – den som rammer flest double eller triple vinder.
- 5. Bull masters** – 2 spillere eller 2 hold – 20 runder. De første 10 runder skal spiller 1 ramme "Bull", mens spiller 2 skyder på hele skiven. Hver gang spiller 1 rammer "Bull" bliver spiller 2's score fratrukket 40 point. Spiller 1 og 2 bytter roller efter 10 runder.
- 6. Scram** – 2,4,6 el. 8 spillere – 3 runder. Den som opnår flest point vinder. Spiller 1 er "Blokker" – alle de felter han rammer er blokeret for næste spiller. Spiller 2 er "Scorer" – må kun ramme de numre spiller 1 ikke har blokeret. Spiller 1 og 2 bytter roller efter 1 runde.
- 7. Shanghai** – 1-8 spillere – 7 runder. Man må ramme 1 -> 20. Den som opnår flest point eller scorer "Shanghai" vinder. Shanghai scores ved, i én og samme runde, at ramme tre numre efter hinanden, pil 1 i et felt, pil 2 i double og pil 3 i triple.
- 8. Roulette** – 1-8 spillere – 7 runder. Den som opnår flest point vinder. Lysene indikerer hvilket felt som skal rammes. Triple = 3 point, double = 2 point og enkle 1.
- 9. Baseball** – 1-8 spillere – 9 runder. Den som opnår flest point vinder.
- 10. 301 Parchis** – 1-8 spillere. Den som opnår nøjagtig 301 point først vinder. Hvis en spiller scorer nøjagtigt samme pointantal som som modstanderen – nulstilles modstanderens point.
- 11. 180** – 1-8 spillere. Alle spillere starter med 180 point – den som når 0 først har vundet. Varianter: Double In, Double Out, Masters Out, Equal og End.
- 12. 301** – 1-8 spillere. Alle spillere starter med 301 point – den som når 0 først har vundet. Varianter: Double In, Double Out, Masters Out, Equal og End.
- 13. 501** – 1-8 spillere. Alle spillere starter med 501 point – den som når 0 først har vundet. Varianter: Double In, Double Out, Masters Out, Equal og End.
- 14. 701** – 1-8 spillere. Alle spillere starter med 701 point – den som når 0 først har vundet. Varianter: Double In, Double Out, Masters Out, Equal og End .
- 15. 501 Five** – 1-8 spillere. Alle spillere starter med 501 point – den som når 0 først har vundet. Triple-felterne tæller fem-dobbelt indtil den første spiller når 301. Varianter: Double In, Double Out, Masters Out, Equal og End.
- 16. Cricket** – Spillerne skal ramme 15->20 og Bull – hvert tal 3 gange. Triple = 3 hit, double = 2 hit og enkelt 1 hit. Rammes et nummer mere end 3 gange – scores point indtil alle andre spillere også har ramt dette nummer 3 gange. Spilleren som først rammer alle samt scorer flest point vinder. Varianter: Pick-It, Chance-It og Shuffle-It.
- 17. Cricket Cut-throat** – Samme spil som "Cricket", men træffes et lukket nummer giver det point til alle, som ikke har lukket numret. Spilleren som først rammer alle samt scorer mindst point vinder. Varianter: Team og Par.
- 18. Black Out Joe** – 1-8 spillere pr. parti. Spillerne skal ramme 1->20 og Bull. Man må ikke ramme næste nummer før alle spillere har ramt igangværende nummer. Rammer man igangværende nummer – giver det point til alle modstandere, som ikke har lukket det. Rammer man ikke igangværende nummer efter at have lukket det – bliver scoren tilført

Minidart

egen pointsum. Den spiller som først rammer 1->20 og Bull samt har mindst point har vundet.

- 19. Solo 301** – 1 spiller – 10 runder. Starter med 301 point og gælder om at nå 0 med mindst mulige kast. Maskinen vil ved slutningen regne dit handicap ud – jo mindre handicap – des bedre.