



MANUAL DE INSTRUCCIONES VICTORY DARTS


K7 KURSAAL

C/URITIASOLO N° 10 BAJO
01006 VITORIA

TEL: 945 13 10 67

FAX: 945 23 21 84

e-mail:kursaal@kursalk7.com

<http://www.kursaalk7.com>

MODO DE TEST

Accionando el interruptor situado entre la placa CPU y el contador mecánico, accedemos al menú de selección que incluye los siguientes test:

- 1.- LAMP OPTION: Opciones de funcionamiento de la lámpara externa.
- 2.- GAME SELEC: Permite establecer un solo juego para todas las partidas.
- 3.- X01 TEAM: Posibilita que un jugador de un equipo se ponga a cero o no.
- 4.- ADD CREDIT: Permite añadir créditos de juego por teclado.
- 5.- CRICK TEAM: Determina si para ganar tiene que haber cerrado todo el equipo o basta con un jugador.
- 6.- PUBLI TEXT: Nos permite escribir un texto en el show de la máquina
- 7.- COINS TYPE: Para programar la moneda base.
- 8.- ACC TEST: Acceso a la contabilidad
- 9.- LOTTO SELECT: Selección de lotería
- 10.- SOUND SELECT: Para seleccionar el sonido deseado.
- 11.- COINS PROG: Para determinar cuantos créditos son cada moneda.
- 12.- ROUNDS PROG: Para determinar en que ronda finaliza el juego.
- 13.- PRICES PROG: Para determinar el precio de cada juego o ponerlos todos gratis.
- 14.- DISPLAY TEST: Para comprobar el funcionamiento de los dígitos.
- 15.- LEDS TEST: Para comprobar el funcionamiento de los leds.
- 16.- BULL TARGET: Para comprobar el funcionamiento de la diana.

NORMAS GENERALES DE LOS TEST:

- 1.- Para acceder al modo de TEST de la máquina deberá accionarse el interruptor de TEST. Reconoceremos estar en TEST porque en los dígitos de TEMPORAL-RONDA aparecerá la leyenda "TST".
- 2.- El acceso a los diferentes test enumerados se hará en el orden en que se han descrito pulsando la tecla N° 4 del TECLADO (hacia delante) y la tecla N° 6 (hacia atrás)
- 3.- Una vez mostrado en dígitos el nombre del test que nos interesa se ENTRA en él accionando el pulsador JUGADORES.
- 4.- Para salir de un test porque no nos interesa modificar nada o porque ya hemos modificado cuanto precisábamos, accionaremos de nuevo JUGADORES.

DESCRIPCION DETALLADA DE CADA TEST:

LAMP OPTION

Aquí podemos elegir entre tres modos de funcionamiento de la lámpara externa:

- 0- La lámpara estará siempre encendida.
- 1- La lámpara estará siempre encendida, pero si se pulsa la diana cuando no hay créditos, la lámpara se apagará durante 45 segundos.
- 2- La lámpara solo se enciende cuando hay créditos.
- 3- Igual que la uno, pero también ocurre cuando hay créditos, siempre que no se haya elegido un juego.

Para elegir uno de ellos pulsar el botón nº 3 del teclado.

También existe la posibilidad de activar un pequeño show de reclamo. Pulsando la tecla nº 1, aparecerá el texto "WITH SHOW". Esto indica que está activo. Si se desea quitar solo hay que volver a pulsar la tecla. El show de reclamo funciona para todos los modos anteriores, y consiste en un breve parpadeo de la lámpara cada 10 minutos aprox.

GAME SELEC:

Este test sirve para establecer un juego permanente para todas las partidas que se jueguen después. El juego se introduce por teclado de la misma forma que cuando queremos elegir un juego en la forma clásica. Primero pulsamos '#', seguidamente introducimos el numero de juego, luego pulsamos el '*' y metemos la variante seguida de nuevo por el '*' (# - N° Juego- * - N° Variante - *). Solo cuando lo introduzcamos totalmente aparecerán los datos. Si no queremos variante pulsamos el '*' dos veces seguidas después de elegir el juego.

Cuando haya un juego preseleccionado aparecerá un ON en el temporal y los datos introducidos (- N° JUEGO - N° VARIANTE) . Si se desea quitar pulsar "#" y se pondrá a OFF.

XO1 OPTION:

Es una opción para los X01 jugando a parejas o equipos. Si se quiere que en un equipo un jugador pueda llegar a cero siendo la puntuación de su equipo mayor que cualquiera de los demás, la opción es CERO YES. Si por el contrario se quiere que solo se llegue a cero si la puntuación es menor y por tanto sean los ganadores, la opción es CERO NO. Pulsando cualquier tecla cambia entre YES y NO.

También se puede activar que el BULL se ponga automáticamente a 50 cada vez que se elija un juego X01. Para ello pulsar el botón 0 del teclado.

ADD CREDIT:

Permite añadir créditos de juego por teclado con incrementos de 50 céntimos. Una vez dentro del test, en el marcador temporal aparece el crédito disponible. Si se quieren introducir créditos, basta con pulsar la tecla N° 3. Por cada vez que se pulse se incrementarán 50 céntimos. Si se desea poner el marcador de nuevo a 0, habrá que pulsar la tecla N° 1.

CRICK TEAM:

Determina si para ganar tiene que haber cerrado todo el equipo o basta con un jugador. En el indicador temporal aparece TEAM y en los dígitos de números de cricket aparece por defecto ALL CLOSED. Este indica que debe terminar todo el equipo para que se acabe la partida. Si se desea que baste con que haya un jugador cerrado entonces se

pulsa las teclas N° 4 ó N° 6. Haciendo esto aparecerá ONE CLOSED. Por supuesto el equipo (o pareja) tendrá que ganar a puntos a los demás.

COINS TYPE:

Programación para la moneda base. En puntuación temporal aparecerá “BASE” y en los dígitos del primer jugador se deberá indicar la moneda base a programar.

ACC TEST:

Acceso a la contabilidad. Pulsar “JUGADORES” y aparecerá:

COIN 1 ACCEPT: Contador de 2 euros en monedas de 50 cent.

COIN 2 ACCEPT: Contador de 1 euro en monedas de 50 cent.

COIN 3 ACCEPT: Contador de 50 cent.

COIN 4 ACCEPT: No utilizado.

TOTAL ACCOUN: Total de monedas de 50 cent. Dos contadores, de los cuales uno es fijo y no se puede borrar.

Para cambiar de “Coin” pulsar el n° 3 de teclado de los juegos. Con el pulsador “New Player” se ponen los contadores a cero.

LOTTO SELECT:

En los dígitos de jugadores aparecerá “LOTTO SELECT” , pulsar “JUGADORES” y en los dígitos del primer jugador se mostrara la cantidad de partidas necesarias a jugar para la máquina regale un crédito. El sorteo se hará dependiendo de los juegos, es decir, si la lotería coincide con un juego de u1 crédito, la máquina regala 1 crédito, si con un juego de 2 créditos la máquina regala 2 créditos.

En los dígitos del críquet aparecerá “LOTTERY ON” esto quiere decir que, si hay sorteo de lotería. En caso de no querer utilizar lotería, pulsar el n° 3 del teclado de los juegos y aparecerá “LOTTERY OFF” .

Para cambiar el valor de los dígitos del primer jugador correspondiente al número de partidas necesarias a jugar para el regalo de 1 crédito, usaremos la diana según describe en como introducir números mediante la diana mas abajo.

SOUND SELECT:

En los dígitos de críquet veremos aparecer “DIGITAL”. Pulsando cualquier tecla del TECLADO DE JUEGOS aparecerá la palabra “CLASSIC”.

DIGITAL.- Con la máquina en cualquier juego de dardos todos los números tienen sonido.

CLASSIC.-Con la máquina en cualquier juego de dardos, solamente tienen sonido los superiores a 50 puntos (17 triple, 18 triple ect...)

COIN PROG:

Los dígitos del primer jugador corresponden a la moneda de 2 euros, los del segundo jugador corresponde a la moneda de 1 euro, y los dígitos del tercer jugador corresponden a la moneda de 50 cent. El cuarto jugador no se utiliza.

Siempre hay que programar con respecto a la moneda base en este caso sobre 25 cent.

Los dígitos de 2, 4 y 6 jugador corresponden a los pasos del contador por moneda introducida.

Como cambiar los valores:

Veremos parpadear la cifra que editamos en el momento actual.

Para cambiar de IN1 a IN2, IN3 o IN4 pulsar cualquier tecla del TECLADO DE JUEGOS.

a) Para introducir una nueva cifra usaremos la diana teniendo en cuenta que:

Como introducir números mediante la diana

1.- Cualquier número tocado en la diana entre 0 y 9 (el cero es el centro de la diana) se interpreta como UNA SOLA CIFRA.

2.- Cualquier número tocado en la diana entre 10 y 20 se interpreta como DOS CIFRAS.

3.- No se tienen en cuenta DOBLES Y TRIPLES.

Visto el procedimiento:

Para programar un 5 mediante la diana tocaríamos primero el centro de la diana y luego el 5.

Para programar un 15 tocaríamos el 15 o primero el 1 y luego el 5.

ROUNDS PROG:

Veremos aparecer en dígitos el nombre del juego a programar y en puntuación TEMPORAL-RONDA las rondas en que deberá finalizar el mismo.

Teclado de juego:

4 : Juego siguiente

6 : Juego anterior

Para cambiar las rondas de juego que tenemos en dígitos usaremos la diana según se describe en como introducir números mediante la diana más arriba.

PRICES PROG:

Veremos aparecer en dígitos el nombre del juego a programar y en puntuación TEMPORAL-RONDA el precio actual del juego.

Teclado de juegos:

4 : juego siguiente

6 : juego anterior

3: opción para poner todos los juegos gratis.

Para cambiar el precio del juego que tenemos en dígitos usaremos la diana según se describe en como introducir números mediante la diana mas arriba.

Los precios de los juegos siempre se deben introducir en monedas de 25 cent.

Ejemplo:

301- 50 cent partida. En puntuación temporal deberá aparecer 02

301 - 1 euro partida. En puntuación temporal deberá aparecer 04

301 - 2 euro partida. En puntuación temporal deberá aparecer 08

Si se desea poner todos los juegos gratis basta con pulsar el numero 3 del teclado. En pantalla parece ALL FREE. Cuando se vuelve de los test a los juegos en el marcador temporal aparece FREE, indicando que es gratis la elección de todos los juegos. Si se desea quitar hay que volver al test y pulsar de nuevo la tecla 3.

DISPLA TEST:

Test para comprobar el buen funcionamiento de los dígitos.

Comprende tres tipos de TEST:

- 1.- Test de segmentos (segmento a segmento)
- 2.- Test de dígito a dígito (aparecen iluminados a la vez los 7 segmentos de cada dígito, dígito a dígito)
- 3.- Test de todos los dígitos encendidos a la vez.

Teclado de juego:

- 1 : retroceder un paso en el test y detenerse
- 2 : avance automático
- 3 : avanzar un paso en el test y parar
- 5 : encender todos los dígitos

LEDS TEST:

Test para comprobar el buen funcionamiento de los leds. Comprende tres modos:

- 1.- Test led a led
- 2.- Test automático
- 3.- Test de todos los leds encendidos a la vez

Teclado de juego:

- 1 : retroceder un paso en el test y detenerse
- 2 : avance automático
- 3 : avanzar un paso en el test y parar
- 5: encender todos los leds a la vez

BULL TARGET:

Una vez dentro del “BULL TARGET TEST” podemos ir accionando manualmente los sectores de la diana y se nos mostrara en puntuación TEMPORAL-RONDA el valor que percibe la máquina. Los sectores dobles se denotan con una “d” en dígitos y el triple con una “t”.

PROGRAMACIÓN DE LA PUBLICIDAD.

La versión 2.04 de la diana de colgar incluye un nuevo test, el de la publicidad.

PARA ACTIVARLO: entrar en test y avanzar hasta ver aparecer en dígitos

PUBLI

TEXT

Una vez activado con jugadores, veremos aparecer un cursor parpadeante en los leds de Cricket. Este cursor indica la posición de los 50 posibles caracteres que estamos editando.

Funcionamiento del teclado numérico en este test:

1: Retroceder a carácter anterior	2: Letra o número anterior	3: Avanzar a Carácter siguiente
4	5: Letra o número siguiente	6
7	8	9
*	0	#

Para salir pulsar jugadores

IMPORTANTE:

El número de veces que aparece el texto programado varia en relación con su longitud (aparecerá de 1 a 5 veces)

PARA INDICARLE A LA DIANA cual es el final de la cadena programada se usa el **RECTÁNGULO** que aparece al final de las letras, tras el guión.

PARA DESACTIVAR la publicidad poner el **RECTÁNGULO** ya citado como carácter de la pt 01 (posición 01).

PARA poner espacios en blanco usar el carácter que esta entre el 9 y la A.

Nota: Sólo hemos incluido de la A a la Z, espacio, guión y números, si queréis más caracteres o símbolos se pueden incluir. Las minúsculas no las incluimos porque no se ven bien

NORMAS PARA RESET DE JUEGO Y CREDITOS:

Hay dos tipos de RESET que son:

- 1.- Anular juegos en curso
- 2.- Anular juegos y créditos

ANULAR JUEGOS EN CURSO

Para anular el juego en curso y no perder los créditos acumulados apagar y encender la máquina con el pulsador “JUGADORES” presionando.

ANULAR JUEGOS Y CREDITOS

Para hacer un reset de juegos y créditos apagar y encender la máquina y mientras suena la melodía de inicio pulsar los números 1-5-7-2 de la DIANA

CONTABILIDAD

Accionar el interruptor de test y pulsar los números 2-5-6-4 de la DIANA y aparecerá:

COIN 1 ACCEPT.- Monedas de 2 euros

COIN 2 ACCEPT.- Monedas de 1 euros

COIN 3 ACCEPT.- Monedas de 50 cent.

COIN 4 ACCEPT.- No utilizado

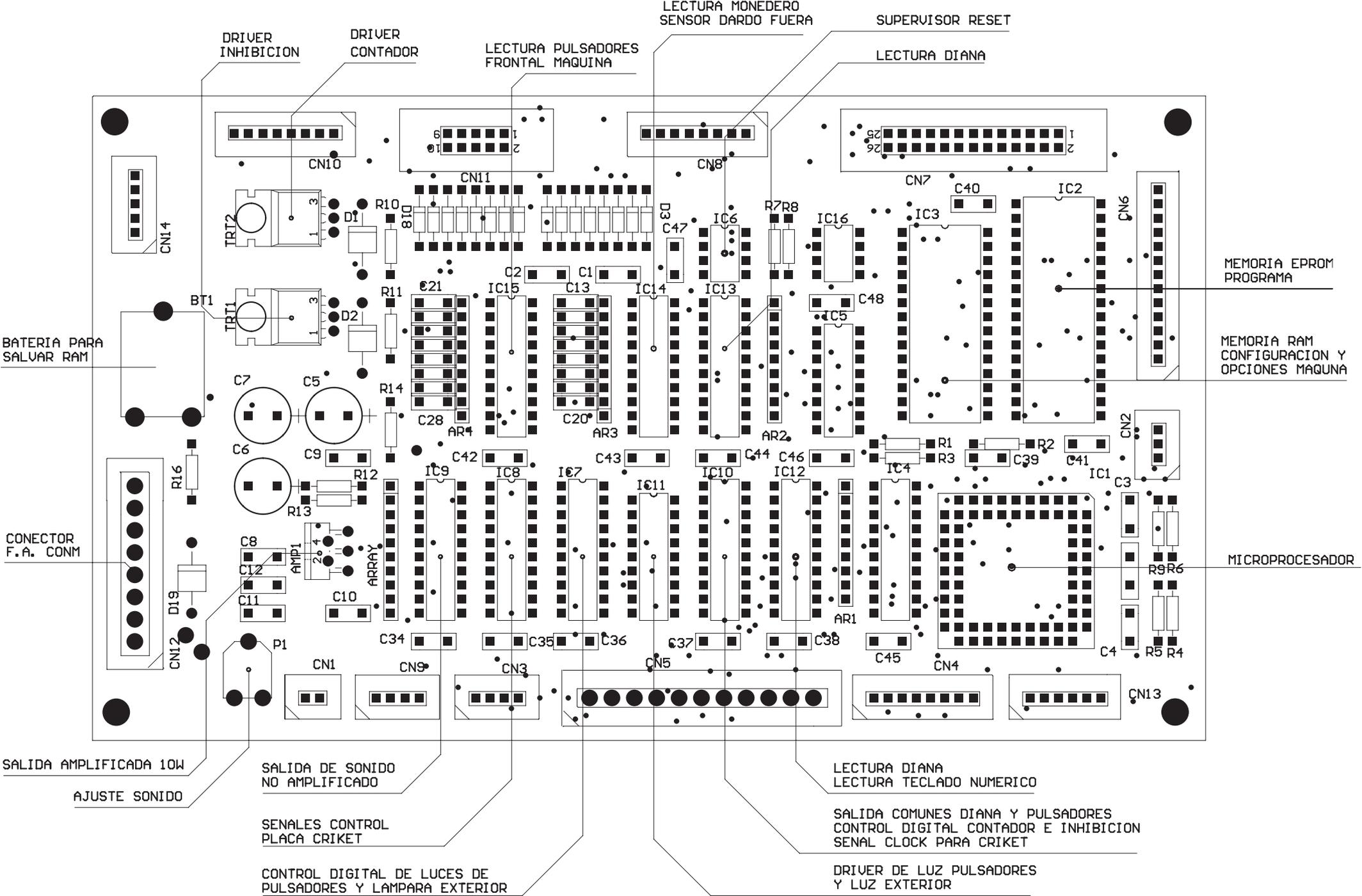
TOTAL ACCOUN.- Total de monedas. Dos contadores, de los cuales uno es fijo y no se puede borrar.

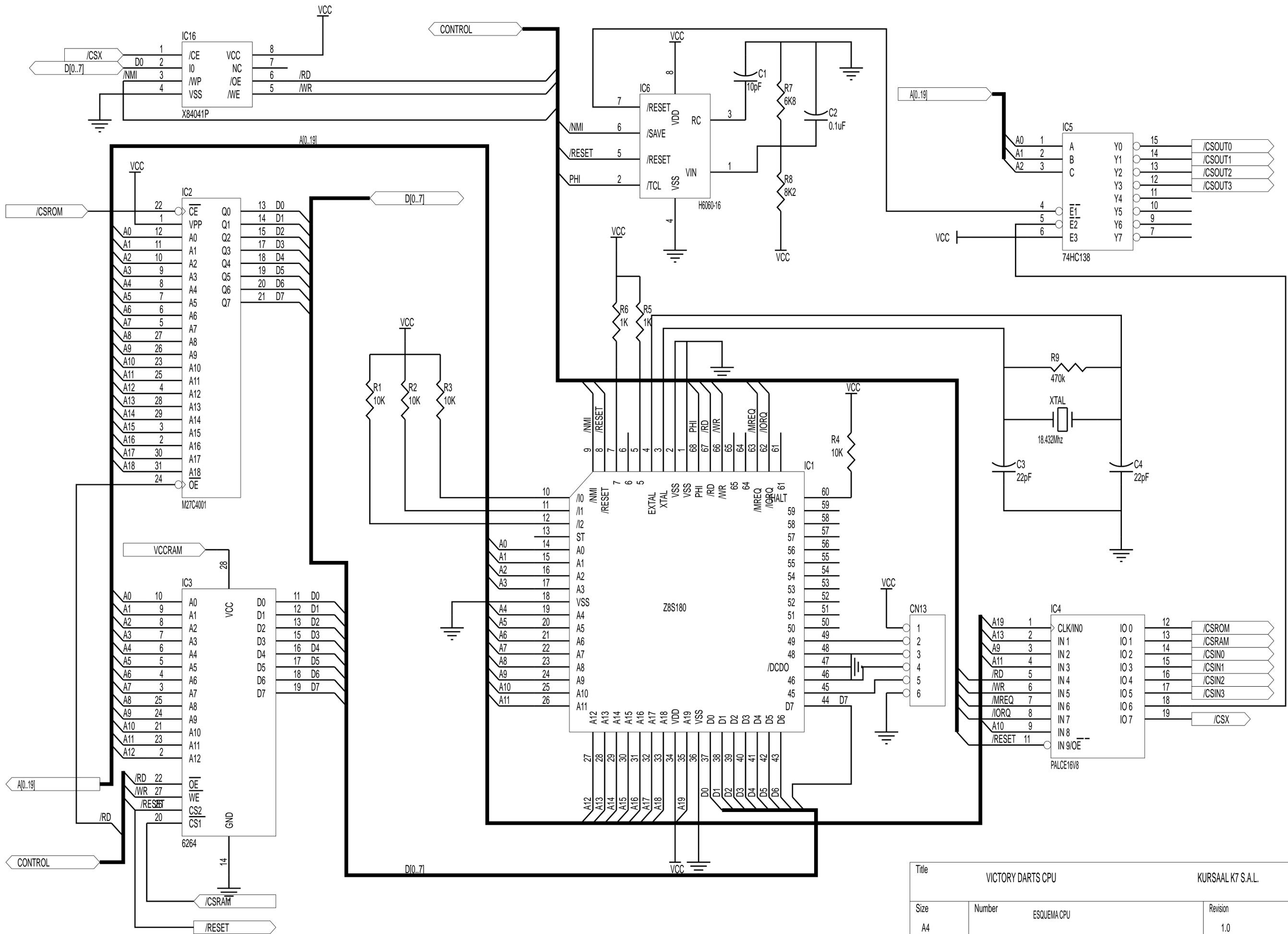
Para cambiar de “Coin” pulsar el nº 3 de teclado de los juegos. Con el pulsador “New Player” se ponen los contadores a cero.

RETROCESO DE LANZAMIENTOS:

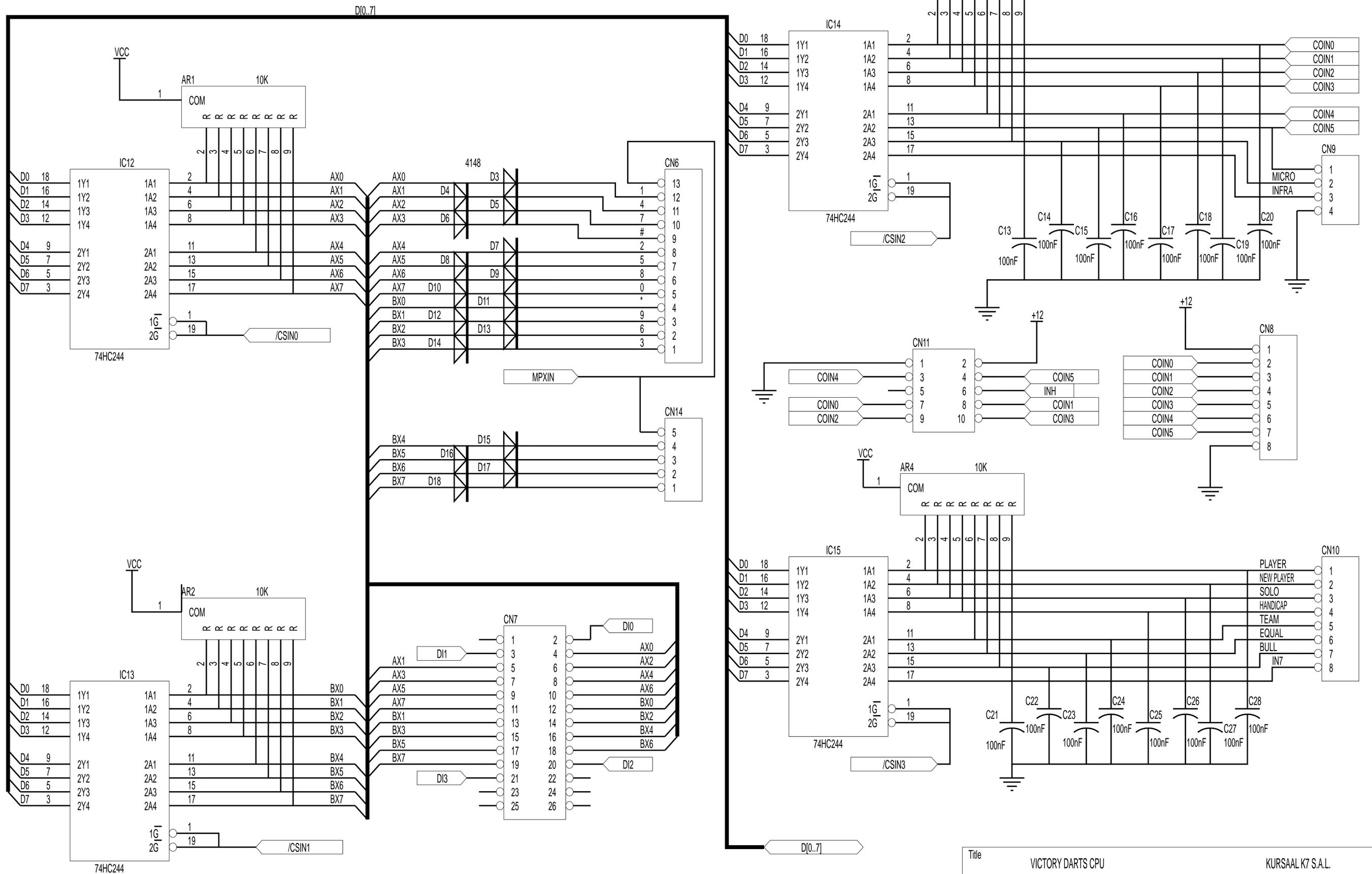
Cabe la posibilidad de corregir un lanzamiento erróneo retrocediendo a un estado anterior. Si por equivocación se lanza un dardo que no corresponde, se puede ir hacia atrás y quitar del marcador el dardo lanzado y los correspondientes cambios asociados. Para ello hay que pulsar los botones de SOLO y JUGADORES consecutivamente en el orden que se desee. Cada vez que se haga esto se retrocederá una tirada. Si se desea retroceder otra vez se deben despulsar ambos botones y volver a pulsarlos de nuevo.

El máximo numero de retrocesos por turno es de 3 dardos. En toda la partida solo permite corregir dardos en 3 turnos, independientemente de los dardos que se corrijan en cada uno.

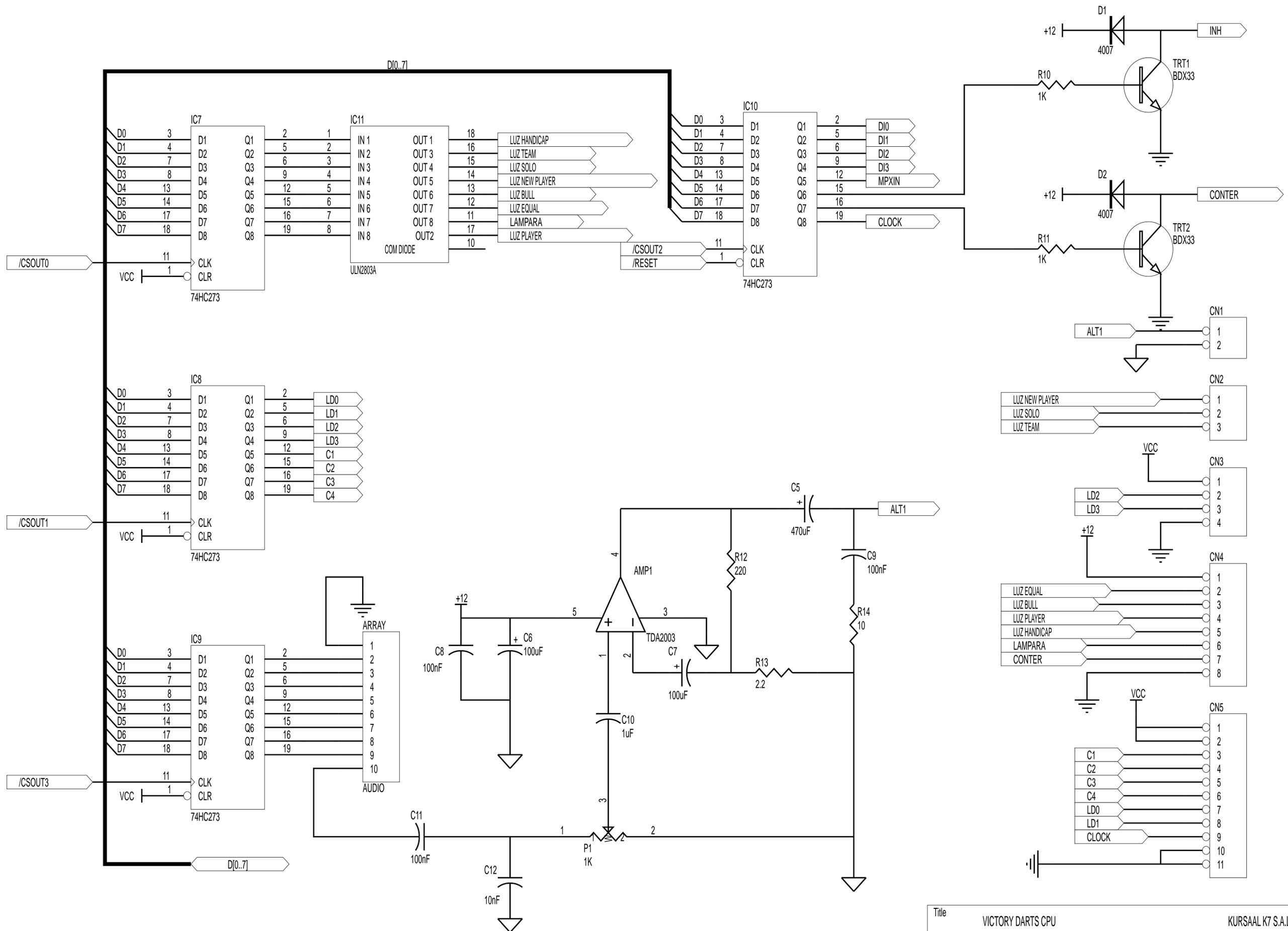




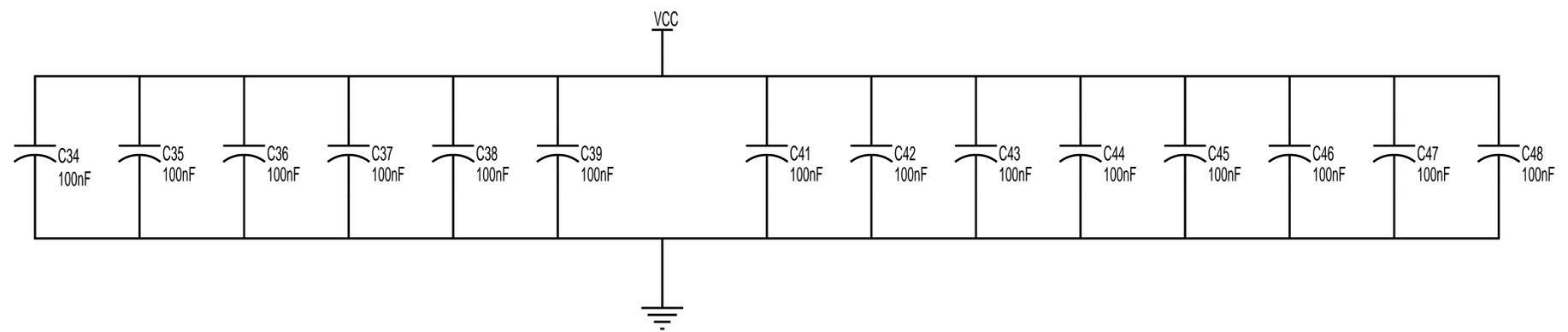
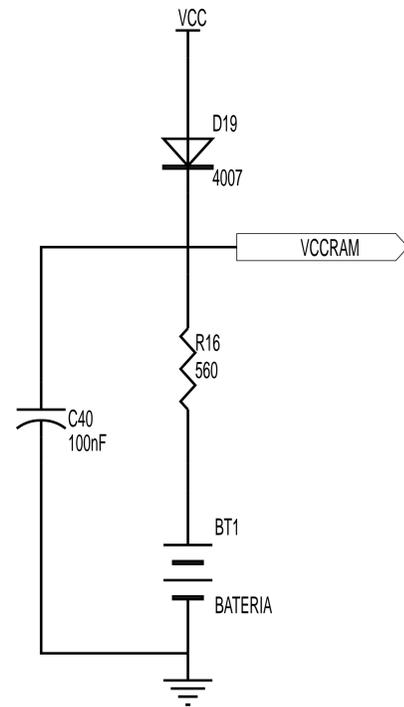
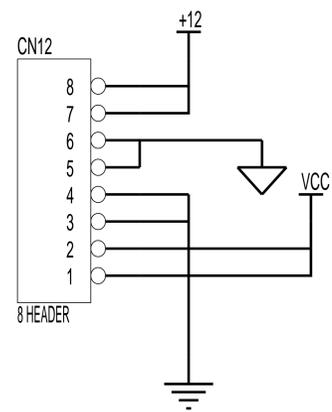
Title		VICTORY DARTS CPU	KURSAAL K7 S.A.L.
Size	Number	ESQUEMA CPU	Revision
A4			1.0
Date:	24-Nov-2006		Sheet of
File:	C:\PROYECTOS\Pdardos\NUEVA_PDARDOS\Pdardos_Nueva.ddb		Drawn By:



Title		VICTORY DARTS CPU	KURSAAL K7 S.A.L.
Size	Number	ENTRADA DE PERIFERICOS	Revision
A4			1.0
Date:	24-Nov-2006	Sheet of	
File:	C:\PROYECTOS\Pdardos\NUEVA_PDARDOS\Pdardos_Nueva.ddb	Drawn By:	



Title		KURSAAL K7 S.A.L.	
Size	Number	Revision	
A4	SALIDA A PERIFERICOS	1.0	
Date:	24-Nov-2006	Sheet of	
File:	C:\PROYECTOS\Pdardos\NUEVA_PDARDOS\Pdardos_Nueva.ddb	Drawn By:	



Title		VICTORY DARTS CPU	KURSAAL K7 S.A.L.
Size	Number	Revision	
A4	CONEXION A.F.A. Y DESACOPLO	1.1	
Date:	24-Nov-2006	Sheet of	
File:	C:\PROYECTOS\Pdardos\NUEVA_PDARDOS\Pdardos_Nueva.ddb	Drawn By:	