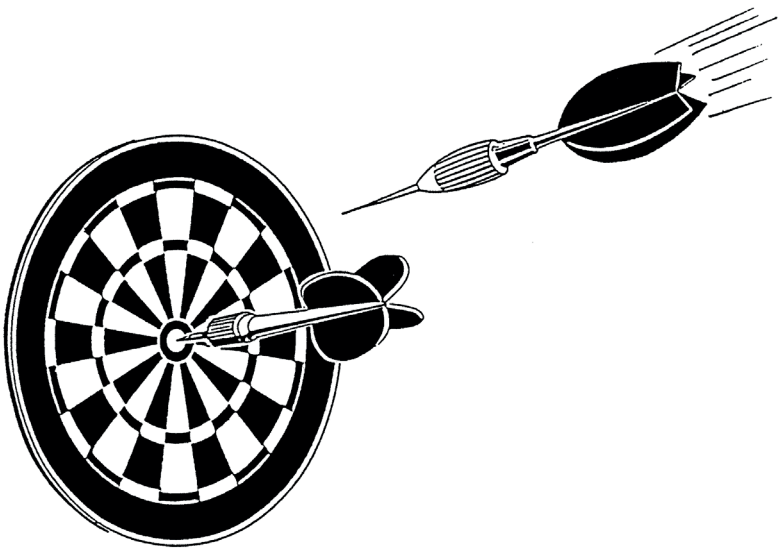
Podręcznik użytkownika

LÖWEN DART HB10



LÖWEN ENTERTAINMENT
NOVOMATIC GROUP

Wszystkie informacje techniczne zawarte w niniejszym podręczniku zostały przygotowane i zebrane przez producenta z najwyższą starannością i przy wykorzystaniu skutecznych środków kontroli. Producent zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym podręczniku.

LÖWEN Entertainment GmbH zaznacza, że nie ponosi żadnej odpowiedzialności prawnej (ani w formie zobowiązania ani w żaden inny sposób) za błędy i jakiekolwiek szkody powstałe w wyniku podania nieprawidłowych informacji lub nieprawidłowego użytkowania.

Producent będzie zawsze wdzięczny za powiadomienie o wszelkich błędach lub niejasnościach, jakie mogą wystąpić. Nazwy produktów użyte w niniejszym podręczniku mogą być zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich spółek należących do koncernu Novomatic. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszego podręcznika nie może być powielana w formie druku, ksero ani w żaden inny sposób, jak również nie może być edytowana, powielana ani rozpowszechniana przy użyciu systemów elektronicznych bez pisemnej zgody LÖWEN Entertainment GmbH.

Niniejszy podręcznik użytkownika oraz wszystkie inne instrukcje dotyczące LÖWEN DART HB10 dostępne są na stronie
www.loewen.de/dart
lub bezpośrednio na portalu klienta LÖWEN.

Bezwzględnie należy postępować zgodnie z opisanymi tu instrukcjami.
Niniejszy dokument został opracowany zgodnie z normą europejską EN 62079:2001 i obowiązuje,

Löwen Dart HB10

dopóki nie zostanie opublikowana nowa wersja. Numer wersji dokumentu można sprawdzić po numerze identyfikacyjnym znajdującym się pod tym akapitem.
Urządzenie można zidentyfikować za pomocą tabliczki znamionowej umieszczonej na tylnej stronie urządzenia.

Wydanie instrukcji technicznej: VE/27.05.2025
Nr pozycji tego opisu: 155814-0

Sales and service for Germany:
LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
D-55411 Bingen am Rhein
Internet: www.loewen.de

Manufacturer:
LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
D-55411 Bingen am Rhein
Internet: www.loewen.de

Contact Export Department:



Spis treści

1. Objaśnienie symboli i instrukcje bezpieczeństwa 6
2. Parametry techniczne 9
    2.1. Pozostałe wymiary 10
3. Elementy funkcjonalne 11
4. Komponenty 12
    4.1. Zalecany obszar instalacji 13
5. Instalacja i uruchomienie 14
    5.1. Instalacja urządzenia 14
    5.2. Zamocowanie urządzenia do ściany 16
    5.3. Uruchomienie 18
    5.4. Czujniki 18
        5.4.1. Czujnik piezoelektryczny 18
        5.4.2. Czujnik odległości 18
        5.4.3. Regulacja czujnika DartSensor (czujnika piezoelektrycznego) 19
    5.5. Programowanie innych rodzajów monet 20
    5.6. Wymiana komponentów 21
    5.7. RAMCLEAR 22
    5.8. Konserwacja i pielęgnacja 23
        5.8.1. Czyszczenie tarczy darta 23
        5.8.2. Czyszczenie ekranów 23
        5.8.3. Czyszczenie obudowy 23
6. Ekrany 24
    6.1. Górny ekran 24
    6.2. Dolny ekran 24
7. Instrukcje dotyczące gry 25
    7.1. Ogólne instrukcje dotyczące gry 25
    7.2. Instrukcje dla poszczególnych gier 29
        7.2.1. `01- Gry 29
        7.2.2. Cricket 29
        7.2.3. 301-Elimination 29
        7.2.4. Shanghai 29
        7.2.5. Split Score (Classic) 30
        7.2.6. Rapid Fire (Classic) 30
        7.2.7. High Score 30
        7.2.8. Super Handicap 30
        7.2.9. Ballon Party 30
        7.2.10. Around the World 30
    7.3. Opcje gier 31
        7.3.1. Opcje gier `01 31
        7.3.2. Cricket - Warianty i opcje 32
        7.3.3. Opcje Split Score 32

7.3.4. Warianty Split Score 33
7.3.5. Opcje Shanghai'u 33
7.3.6. Opcje Rapid Fire 33
7.3.7. Warianty i opcje Around the World 33
7.3.8. Opcje drużynowe dla 301 / 501 / 701 / 901 i Elimination 301 34
7.3.9. Opcja zespołowa w Cricket 34
7.3.10. LEO (gra z komputerem) 34
7.4. Zasady zespołowe Elimination 301 35
7.5. Tryb treningowy 35
7.6. Statystyki sukcesu 36
7.7. 301 / 501 / 701 - Statystyki sukcesu 36
7.8. Cricket - Statystyki sukcesu 37
8. Programowanie różnych opcji 38
8.1. Wywołanie trybu serwisowego 38
8.2. Ustawienia urządzenia 41
8.2.1. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Początkowe 41
8.2.2. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Plik konfiguracyjny 42
8.2.3. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Lokalizacja 42
8.2.4. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Aktualizacja 43
8.2.5. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Ustawienia 44
8.2.6. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Menu pinów 45
8.2.7. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Wersja P. 45
8.2.8. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Export Log 46
8.2.9. Urządzenie | Komponenty 47
8.2.10. Urządzenie | Sieć 48
8.2.11. Urządzenie | Sieć | Zdalna aktualizacja 54
8.2.12. Urządzenie | Dźwięk | Głośność 55
8.2.13. Urządzenie | Animacja 56
8.2.14. Urządzenie | Zdarzenia maszyny 56
8.2.15. Pieniądze | Kredyty 57
8.2.16. Pieniądze | Akceptacja 57
8.2.17. Pieniądze | Happy Hour 58
8.2.18. Pieniądze | Ceny 59
8.2.19. Pieniądze | Statystyki 60
8.2.20. Pieniądze | Zdarzenia finansowe 60
8.2.21. Gry | Ustawienia podstawowe 61
8.2.22. Gry | Ustawienia trybów 62
8.2.23. Gry | Limity rund 62
8.2.24. Gry | Statystyki 63

9. VDAI 64
10. Testy 67
10.1. Walidator banknotów 67
10.2. Oświetlenie 68
10.3. Ekran (górny) 68
10.4. Ekran (dotykowy) 69
10.5. Walidator monet 70
10.6. Czujnik chybień 70
10.7. Dźwięk 71
10.8. Czujnik rozpoznawania gracza 71
10.9. Target 72
10.10. Przyciski 72
10.11. Interfejs VDAI 73
11. Deklaracja zgodności WE 74

1. Objaśnienie symboli i instrukcje bezpieczeństwa

	**NIEBEZPIECZEŃSTWO:** Ryzyko porażenia prądem elektrycznym, w wyniku którego może dojść do poważnych obrażeń ciała lub śmierci.
	**OSTRZEŻENIE:** Ostrzeżenie przed możliwymi obrażeniami ciała lub uszkodzeniem mienia.
	**OSTROŻNIE:** Wskazanie na możliwe błędy.
	**WSKAZÓWKA:** Zawiera dodatkowe informacje i wyjaśnienia.

Niniejsza instrukcja jest przeznaczona wyłącznie dla wykwalifikowanego i przeszkolonego personelu. Właściciel urządzenia musi dopilnować, aby prace na urządzeniu wykonywały wyłącznie wykwalifikowane i przeszkolone osoby.
Aby zapobiec uszkodzeniu urządzenia lub obrażeniom osób, należy wykonywać wyłącznie prace opisane w niniejszej instrukcji.

Urządzenie nie zawiera żadnych komponentów, które mogą być naprawiane przez laika. W celu naprawy należy zawsze skontaktować się z przeszkolonym specjalistą.
Jeśli niniejsze instrukcje są dokładnie przestrzegane, a urządzenie jest obsługiwane zgodnie z jego przeznaczeniem, jest ono zgodne z obowiązującymi normami bezpieczeństwa.

Producent wyraźnie ostrzega przed niewłaściwym użytkowaniem urządzenia oraz przed jego celowym nadużywaniem. Nie wolno omijać urządzeń zabezpieczających w urządzeniu.
Producent odrzuca wszelkie roszczenia gwarancyjne z tytułu niewłaściwego użytkowania.

Ponieważ urządzenie musi być otwierane w celu opróżnienia, odpowiedzialnemu za to personelowi należy przekazać do wiadomości poniższe instrukcje bezpieczeństwa.
Dla własnego bezpieczeństwa i w celu uniknięcia uszkodzenia urządzenia, należy przeczytać i postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w podręczniku.



NIEBEZPIECZEŃSTWO:

W sytuacjach opisanych poniżej istnieje ryzyko porażenia prądem elektrycznym, w w wyniku którego może dojść do poważnych obrażeń ciała lub śmierci.

- **W razie niebezpieczeństwa odłączyć urządzenie od zasilania!**
  Urządzenie jest odłączone od zasilania dopiero po odłączeniu wtyczki sieciowej!
  Nigdy nie podłączać ani nie odłączać wtyczki sieciowej mokrymi lub wilgotnymi rękoma!
- **Niebezpieczeństwo porażenia prądem!**
  W przypadku powstawania nietypowych odgłosów, dymu lub zapachów istnieje ryzyko pożaru lub porażenia prądem!
  Natychmiast odłączyć urządzenie od zasilania i skontaktować się ze specjalistą w celu naprawy.
- **Nigdy nie otwierać urządzenia siłą! Ryzyko porażenia prądem lub pożaru!**
  Wewnątrz urządzenia znajdują się części pod napięciem, do których jest swobodny dostęp.
- **Nie wolno czyścić urządzenia strumieniem wody!**
- **Nie pozostawiać żadnych ciał obcych w urządzeniu! Niebezpieczeństwo zwarcia, porażenia prądem lub pożaru!**
  W szczególności nie należy wkładać żadnych przedmiotów do wnętrza urządzenia przez otwory wentylacyjne, ponieważ może to prowadzić do dotknięcia części znajdujących się pod napięciem.
- **Nie rozlewać żadnych płynów w urządzeniu! Ryzyko porażenia prądem lub pożaru!**
  W przypadku rozlania płynów w urządzeniu należy wyłączyć zasilanie i zlecić sprawdzenie urządzenia specjaliście.



OSTRZEŻENIE:

W sytuacjach opisanych poniżej istnieje ryzyko możliwych obrażeń ciała lub śmierci.

- **Do tego urządzenia można używać wyłącznie rzutek z plastikowym grotem!**
- **Zachować bezpieczną odległość!**
  Należy zwrócić uwagę, aby urządzenie nie było umieszczone bezpośrednio w przejściu (przy drzwiach), tak aby nikt nie został zraniony przez rzutkę rzuconą obok lub odbijającą się od drzwi.
  Podczas gry należy upewnić się, że nikt nie stoi w obszarze rzutu przy urządzeniu i nie dojdzie do obrażeń spowodowanych przez rzucone lub odbite rzutki.
- **Niebezpieczeństwo przewrócenia!**
  Ze względów bezpieczeństwa konieczne jest przymocowanie urządzenia do podłogi lub ściany, aby zapobiec jego przewróceniu się.
- **Chronić kable! Niebezpieczeństwo zwarcia lub pożaru!**
  Ryzyko potknięcia z powodu kabli biegnących po podłodze!
  W szczególności kabel sieciowy i połączenia wtykowe należy chronić przed naprężeniami mechanicznymi, takimi jak zgniecenie lub pociągnięcie.
- **Zagrożenie termiczne! Ryzyko poparzenia!**
  Poszczególne komponenty osiągają wysokie temperatury pracy.
- **Niebezpieczeństwo zmiażdżenia!**
  Podczas zamykania drzwiczek urządzenia istnieje ryzyko zmiażdżenia - palce mogą zostać przytrzaśnięte.



OSTROŻNIE:
W sytuacjach opisanych poniżej istnieje ryzyko wystąpienia szkód materialnych.

- **Do czyszczenia urządzenia nie wolno używać rozpuszczalników organicznych (np. rozcieńczalników) ani ściernych środków czyszczących!**
- **Zapewnić wentylację! Niebezpieczeństwo przegrzania!**
  Szczeliny i inne otwory na górze, bokach i podstawie obudowy służą do wentylacji. Aby zapewnić prawidłowe działanie urządzenia i zapobiec jego przegrzaniu, nie wolno blokować ani zakrywać otworów. Aby zapewnić odpowiednią wentylację, należy zachować odległość 10 cm od ścian lub podobnych miejsc.
- **Zwrócić uwagę na warunki otoczenia!**
  Temperatura otoczenia: 10° C do 35° C!
  Wilgotność otoczenia nie może w żadnym przypadku przekraczać 30% do 80% (bez kondensacji)!
  Ryzyko uszkodzenia, zwarcia lub pożaru!
  Urządzenie nie nadaje się do instalacji na zewnątrz!
  Nigdy nie wystawiać urządzenia na działanie wilgoci lub temperatur powyżej 50°C.
  Jeśli urządzenie przez dłuższy czas znajdowało się w bardzo niskiej temperaturze, należy odczekać pewien czas przed jego uruchomieniem, aby urządzenie mogło dostosować się do temperatury pomieszczenia.
  Urządzenia nie wolno używać w pobliżu silnych źródeł ciepła (np. Promienników grzewczych).
  Nie ustawiać urządzenia w środowiskach narażonych na gwałtowne wahania temperatury lub nadmierne zapylenie!
- **Nieautoryzowane modyfikacje lub zmiany w urządzeniu są zabronione ze względów bezpieczeństwa i powodują unieważnienie gwarancji!**
  Podczas wymiany uszkodzonych części należy używać wyłącznie oryginalnych części lub części dopuszczonych przez producenta. Oryginalne części lub akcesoria niedostarczone przez producenta nie mogą być przetestowane ani zatwierdzone. Producent nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane użyciem nieoryginalnych części i akcesoriów.

- **Usuwanie baterii**
  Baterii znajdujących się w tym urządzeniu nie wolno otwierać, ładować ani spalać. Baterie, które nie są już potrzebne, zasadniczo należy oddawać do punktu zbiórki zużytych baterii, aby zawarte w nich materiały nadające się do recyklingu mogły zostać ponownie wykorzystane. Nie wolno ich utylizować razem ze zwykłymi odpadami domowymi. W ten sposób wnosi się pozytywny wkład w ochronę środowiska.

- **Zwrot urządzeń**
  Aby spełniać wymogi ustawy o sprzęcie elektrycznym i elektronicznym (ElektroG) oraz dyrektywy europejskiej 2012/19/UE (WEEE), po zakończeniu okresu użytkowania urządzenia muszą zostać zwrócone do producenta.. Dotyczy to również części zamiennych.

2. Parametry techniczne

Wymiary

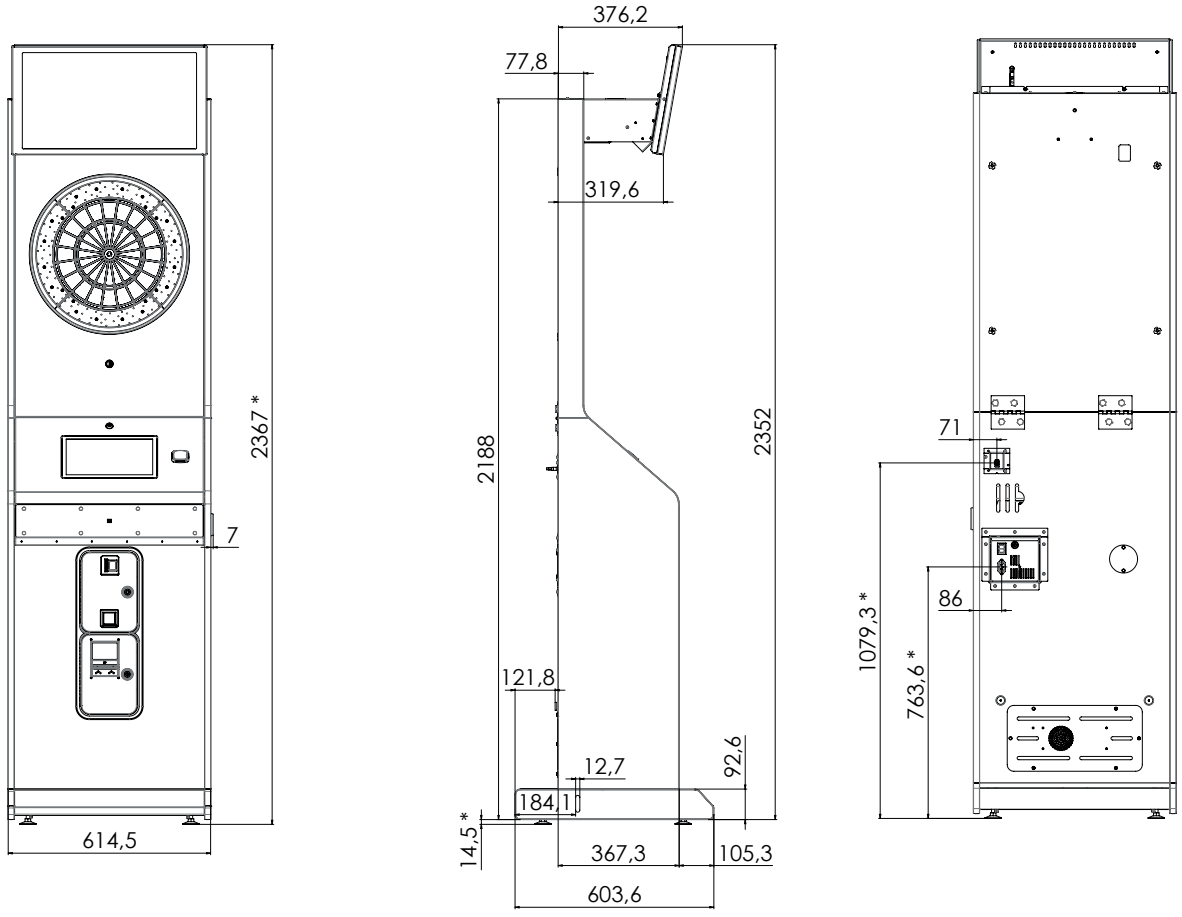
wysokość	2360 mm
szerokość	620 mm
głębokość	600 mm
Ciężar	ok. 105 kg

Parametry przyłączeniowe

Napięcie sieciowe	230 V / 50 Hz
Pobór mocy 75 W	

Warunki pracy

Temperatura	Praca: 10° - 35°C, przechowywanie: 0° - 40°C
Wzgl. Wilgotność powietrza	30%- 80% (bez kondensacji)

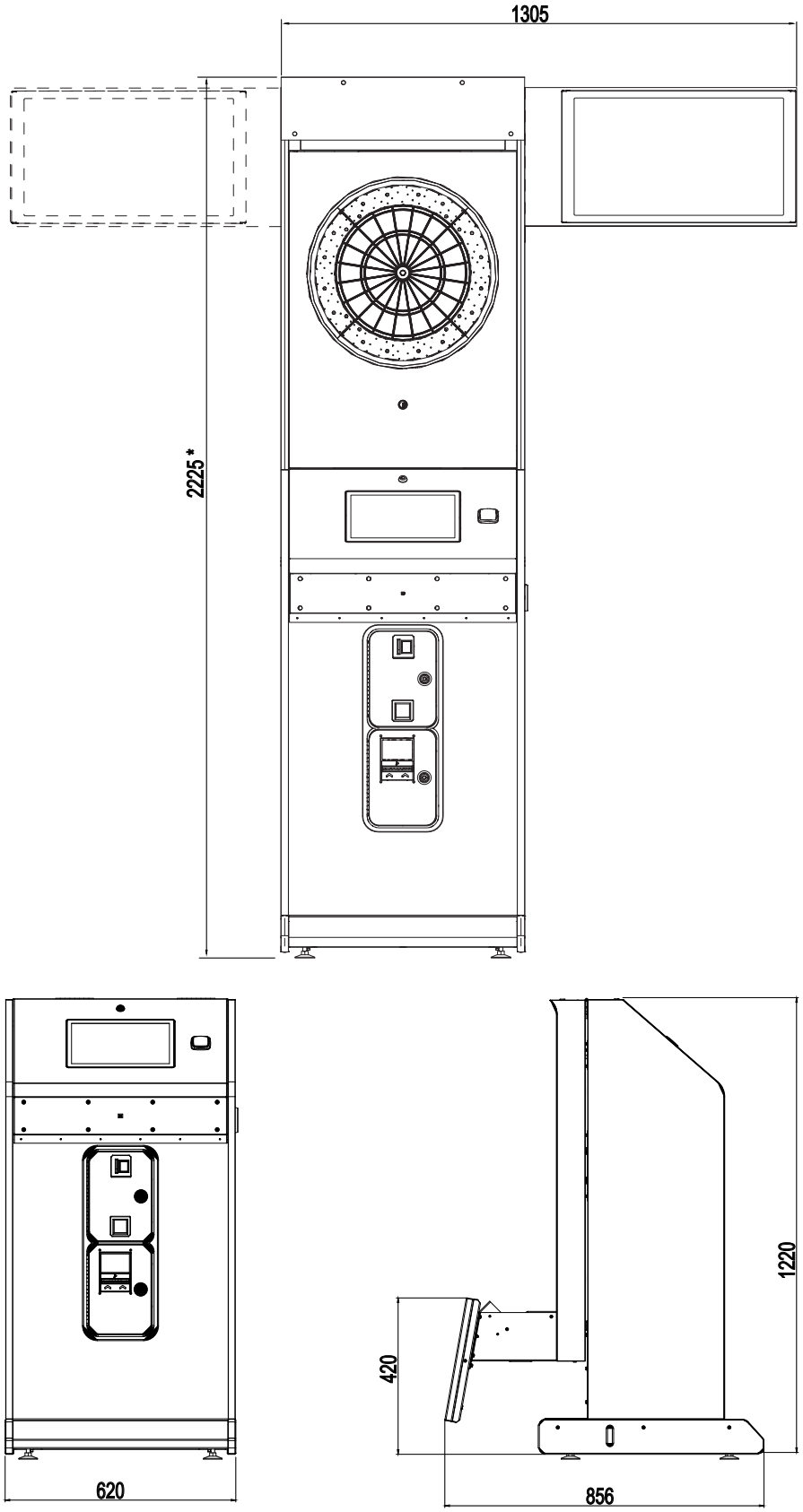


Wszystkie wymiary w mm

WSKAZÓWKA:

Wymiary oznaczone * mogą ulec zmianie ze względu na regulowaną wysokość nóżek na podstawie obudowy.

2.1. Pozostałe wymiary



WSKAZÓWKA:

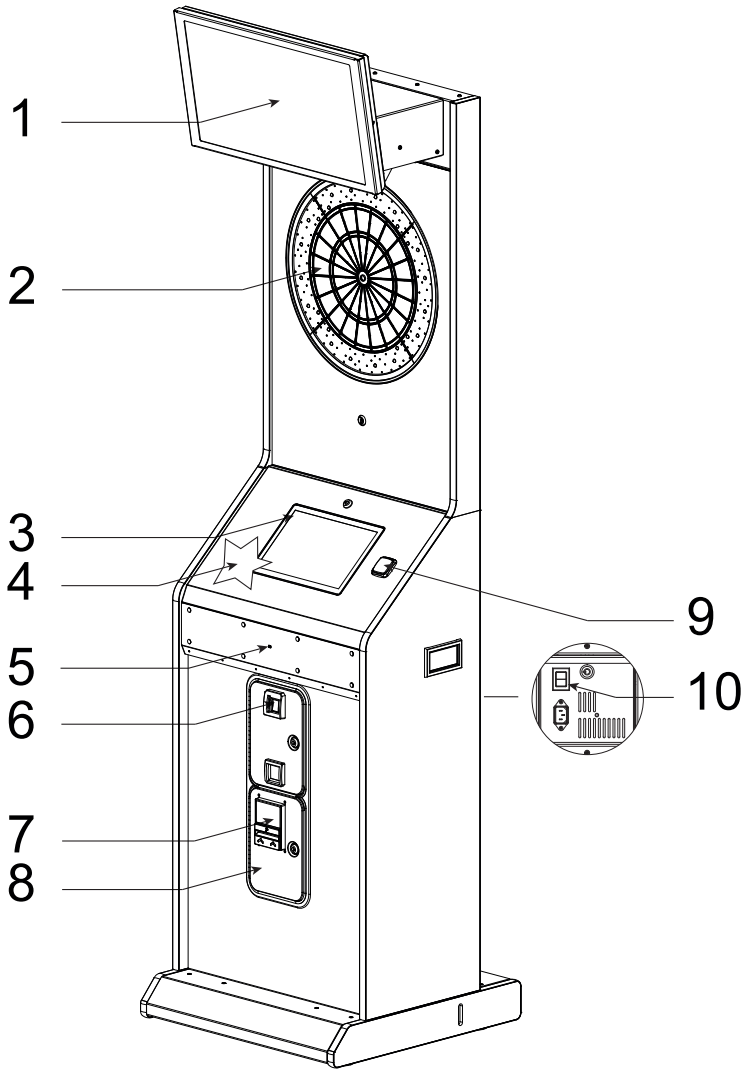
Wymiary oznaczone * mogą ulec zmianie ze względu na regulowaną wysokość nóżek na podstawie obudowy.

3. Elementy funkcjonalne

1 Górny monitor wyświetlacza
2 Tarcza do rzutów (target)
3 Dolny monitor z ekranem dotykowym
4 Przycisk serwisowy (wewnątrz)
5 Czujnik rozpoznawania gracza
6 Wrzutnia monet
7 Pozorna akceptacja
8 Interfejs VDAI (wewnętrzny)
9 Przycisk zmiany gracza
10 Włącznik - wyłącznik



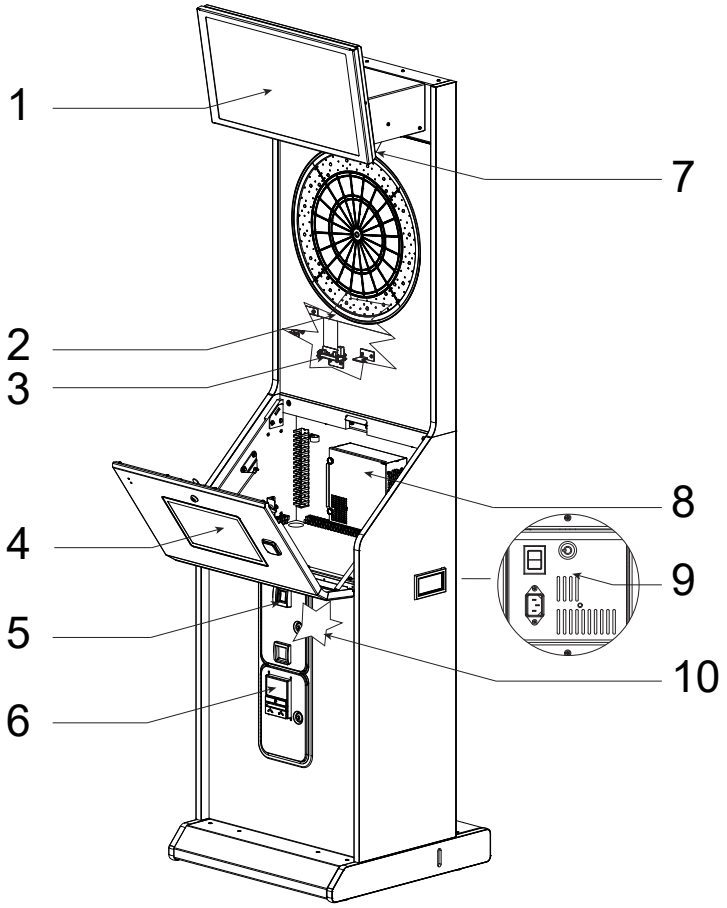




4. Komponenty

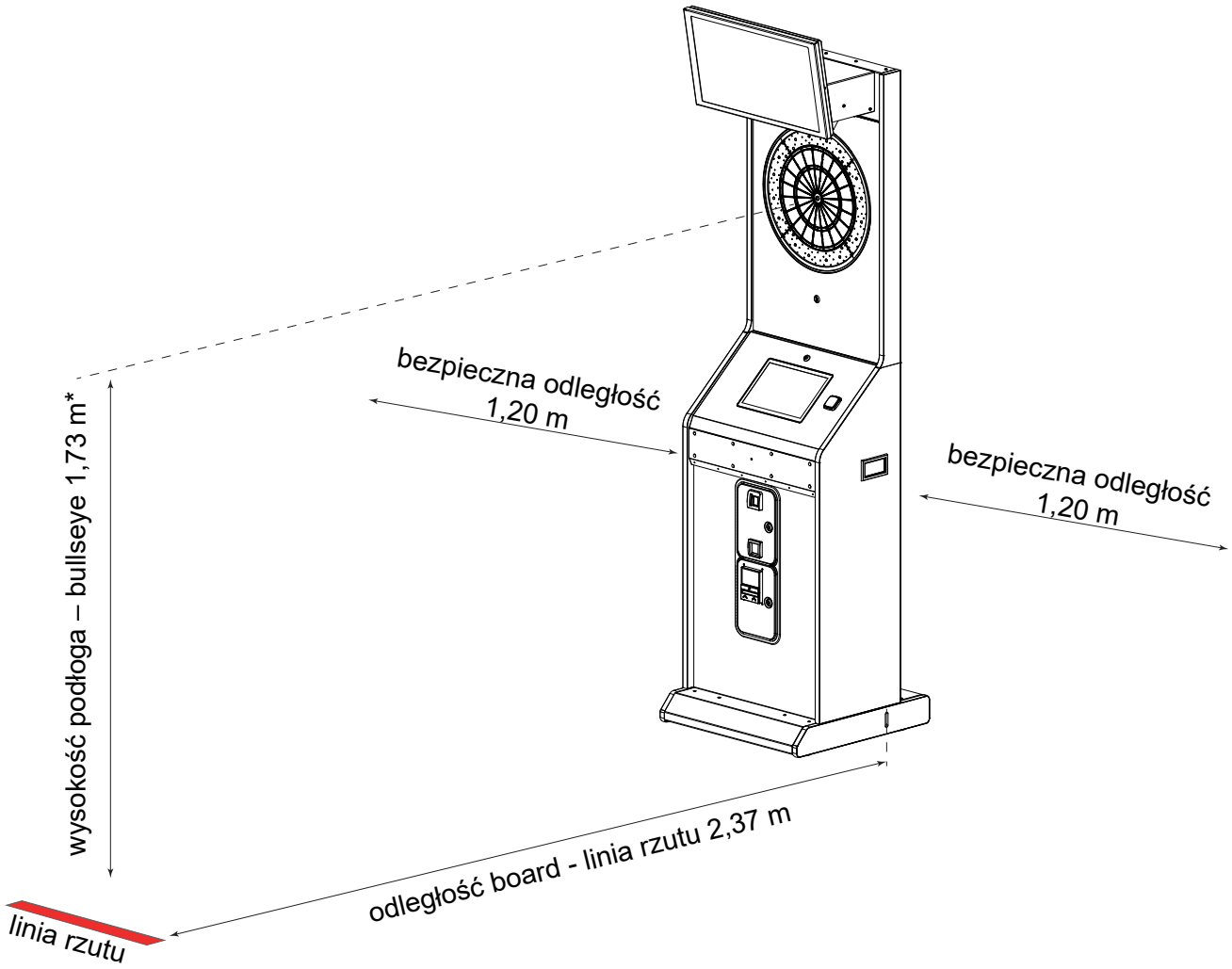
OSTRZEŻENIE:
Urządzenie jest wyposażone w oświetlenie LED.
Nigdy nie należy patrzeć bezpośrednio na oświetlenie LED z niewielkiej odległości lub przez dłuższy czas. Emitowane promieniowanie może uszkodzić zarówno rogówkę, jak i siatkówkę.

1 Górny monitor (23,8")
2 Matryca targetu
3 Płytka drukowana matrycy przełączników i wykrywania chybień
4 Dolny monitor dotykowy (12,1")
5 Drzwiczki walidatora monet / walidator monet
6 Bramka do banknotów / walidator banknotów
7 Oświetlenie LED
8 Jednostka sterująca
9 Zasilacz
10 Urządzenie Dart IO, interfejs walidatora banknotów, rozdzielacz zasilania



4.1. Zalecany obszar instalacji

szerokość	min. 3,00 m
głębokość	min. 3,00 m
wysokość pomieszczenia	min. 2,50 m



WSKAZÓWKA:

***ze względu na regulowane nóżki w podstawie HB10, wysokość bullseye wynosząca 1,73 m musi być dostosowana do lokalnych warunków.**

5. Instalacja i uruchomienie

OSTRZEŻENIE:
Urządzenie może się przewrócić. Istnieje niebezpieczeństwo obrażeń ciała lub śmierci.
Podczas otwierania i zamykania drzwiczek urządzenia istnieje ryzyko zmiażdżenia - palce mogą zostać przytrzaśnięte!

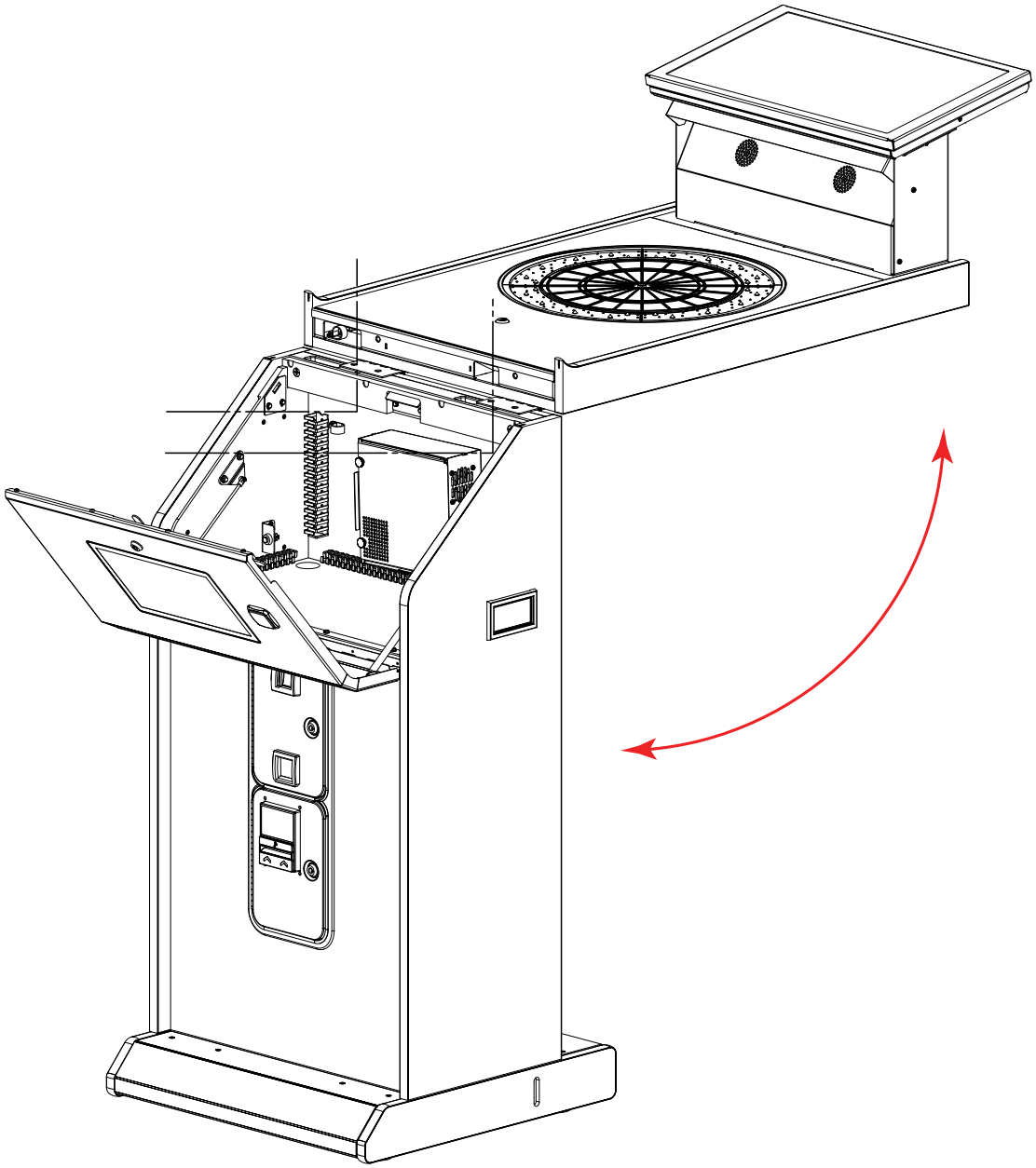
5.1. Instalacja urządzenia

Do instalacji urządzenia potrzebne są przynajmniej 2 osoby.
Podczas instalacji urządzenia potrzebny jest klucz płaski o rozmiarze 13 lub podobnym.

Po usunięciu opakowania urządzenie należy zmontować w następujący sposób:

1. Otworzyć drzwiczki główne.

2. Wykręcić śruby z łbem sześciokątnym z kasetki i umieścić je w schowku na elektronikę za pomocą klucza płaskiego.





OSTROŻNIE:
Zwrócić uwagę na prowadzenie kabli w górnej i dolnej sekcji. Mogą się one zakleszczyć i uszkodzić!

3. Powoli i ostrożnie złożyć górną sekcję. Upewnić się, że dolna sekcja stoi stabilnie. Należy zwrócić uwagę, że górna sekcja musi być przytrzymywana, dopóki nie zostanie mocno skręcona z sekcją dolną.

4. Skręcić górną i dolną sekcję ze schowka na elektronikę za pomocą załączonych śrub z łbem sześciokątnym. Upewnić się, że górna i dolna sekcja są ze sobą mocno skręcone. Zapobiegnie to powstaniu możliwych obrażeń.

5. Podłączyć kabel sieciowy:
Kabel sieciowy leży zwinięty w kasetce. Wolny koniec kabla sieciowego przeprowadzić przez otwór i przeciągnąć przez otwór wystarczającą ilość kabla sieciowego, aby dosięgnąć gniazda sieciowego.

6. Teraz umieścić urządzenie w docelowej lokalizacji w pobliżu gniazda sieciowego. Urządzenie nigdy nie może być przy tym przechylone o więcej niż 10 stopni! Podłączyć kabel sieciowy urządzenia do gniazda sieciowego.



OSTROŻNIE:
Nie zamykać otworów wentylacyjnych urządzenia!

5.2. Zamocowanie urządzenia do ściany

OSTRZEŻENIE:
Urządzenie może się przewrócić. Istnieje niebezpieczeństwo obrażeń ciała lub śmierci. Urządzenie musi być zabezpieczone przed przewróceniem się poprze jego przymocowanie do podłogi i/lub ściany. Niezbędny materiał mocujący jest załączony do urządzenia.

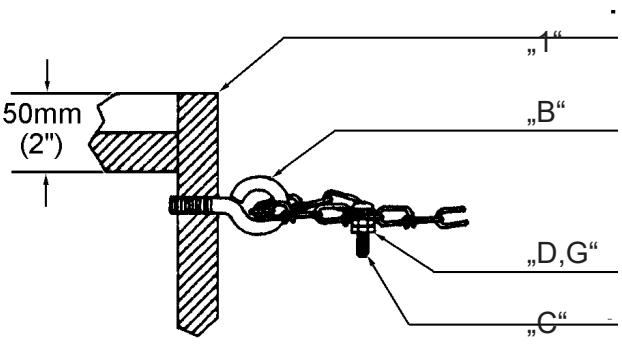
Dostarczony materiał mocujący:

A			O: ŁAŃCUCH WĘZŁOWY 30cm
B	C	D	B: ŚRUBA OCZKOWA M8x40 C: ŚRUBA OBIEKTYWU M4x16 D: PODKŁADKA D4,3
E	F	G	E: KOŁEK UNIWERSALNY 10x61 F: ŚRUBA OCZKOWA z gwintem drewnianym G: NAKRĘTKA KONTROLNA M4

Potrzebne narzędzia: Taśma miernicza lub miarka, śrubokręt krzyżakowy rozmiar 1, kombinerki, wiertarka (w zależności od materiału ściany)

Mocowanie śruby oczkowej i łańcucha do górnej sekcji urządzenia

1. Wkręcić śrubę oczkową „B” w środek tylnego panelu „1” górnej sekcji urządzenia.
2. Do śruby oczkowej „B" zamocować łańcuch za pomocą śruby „C”, podkładki „D” i nakrętki „G”.
3. Ustawić urządzenie w pozycji do gry i zaznaczyć na ścianie punkt w linii prostej do śruby oczkowej i łańcucha z tyłu urządzenia.

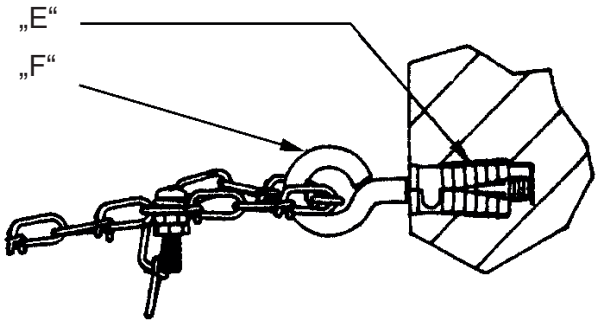


Mocowanie do solidnej ściany
(beton, cegła, kamień pumeksowy itp.)

1. W zaznaczonym punkcie wywiercić otwór na kołek „E”.

2. Kołek „E” włożyć do wywierconego otworu i wkręcić śrubę oczkową „F”.

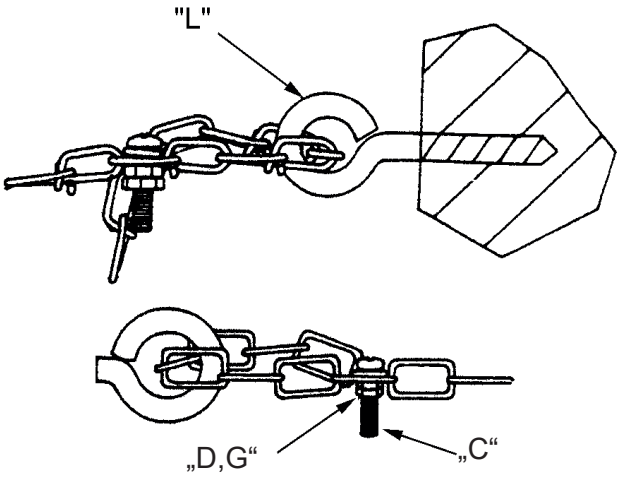
3. Łańcuch przełożyć przez śrubę oczkową „F” i zamocować łańcuch za pomocą śruby „C”, podkładki „D” i nakrętki „G”, tak jak pokazano na rysunku. Po zmontowaniu łańcuch może mieć tylko niewielki luz.



Mocowanie do drewnianych ścian

1. Wkręcić śrubę oczkową „F” w ścianę w zaznaczonym punkcie. (w razie potrzeby nawiercić).

2. Łańcuch przełożyć przez śrubę oczkową „F” i zamocować łańcuch za pomocą śruby „C”, podkładki „D” i nakrętki „G”, tak jak pokazano na rysunku. Po zmontowaniu łańcuch może mieć tylko niewielki luz.



5.3. Uruchomienie



OSTRZEŻENIE:
Do tego urządzenia można używać wyłącznie rzutek z plastikowym grotem!

Włączyć maszynę do darta za pomocą przełącznika sieciowego znajdującego się na tylnej ścianie urządzenia.

5.4. Czujniki

Maszyna do darta jest wyposażona w dwa specjalne systemy czujników.

5.4.1. Czujnik piezoelektryczny
Trafiająca rzutka zostaje rozpoznana w obszarze pierścienia łapiącego „F“ arta i sygnalizowana krótkim dźwiękiem. Po rozpoznaniu trzech rzuconych rzutek maszyna wyświetli monit o ich usunięcie.
Czujnik piezoelektryczny jest włączony fabrycznie.

5.4.2. Czujnik odległości
Maszyna jest wyposażona w czujnik odległości. Umożliwia jej to rozpoznanie, czy gracz stoi przy tarczy darta (na przykład podczas usuwania rzutek). Gdy czujnik piezoelektryczny (na tarczy) zarejestruje 3 rzutki, aktywowany jest czujnik podczerwieni. Nie trzeba naciskać przycisku [ZMIANA GRACZA], ponieważ czujnik podczerwieni wykrywa, że gracz usuwa rzutki z tarczy.
Kalibracja czujnika odległości nie jest możliwa ani konieczna.



WSKAZÓWKA:
Konieczne jest sprawdzenie obu czujników w miejscu instalacji.



WSKAZÓWKA:
Wykrycie graczy ubranych w ciemne ubrania może powodować trudności z automatycznym przełączaniem graczy. W takich przypadkach konieczne jest przełączenie za pomocą przycisku [ZMIANA GRACZA].

Przycisk [ZMIANA GRACZA] musi również zostać naciśnięty, jeśli:

- rzutka została rzucona obok maszyny.
- zostały trafione drzwi targetu.
- rzutka nie trafiła w punktowany obszar tarczy.
- czujnik piezoelektryczny lub czujnik podczerwieni jest wyłączony.

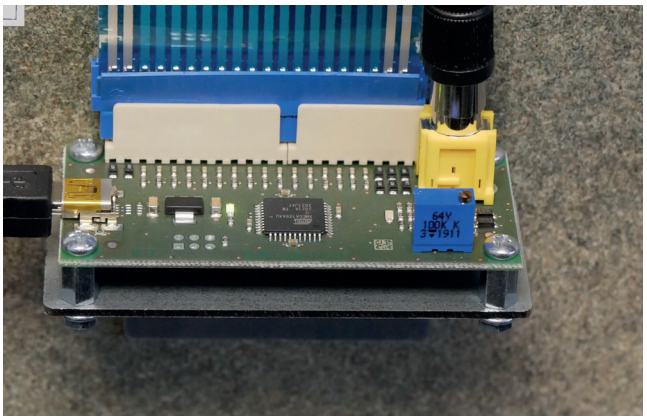
5.4.3. Regulacja czujnika DartSensor (czujnika piezoelektrycznego)

WSKAZÓWKA:
Czujnik został fabrycznie prawidłowo ustawiony. Instrukcje regulacji są niezbędne tylko w przypadku naprawy.

WSKAZÓWKA:
Nie ustawiać zbyt czuło!
Jeśli czujnik jest ustawiony zbyt czuło, głośna muzyka może powodować nieprawidłowe zliczanie rzutek. Jeśli czujnik DartSensor jest prawidłowo skalibrowany, działa bez zarzutu przy głośności do 110 dB.

Regulator czujnika DartSensor (potencjometr) znajduje się pod tarczą darta za obramowaniem targetu i można go regulować za pomocą płaskiego śrubokręta o rozmiarze 1.
Czułość można sprawdzić za pomocą diody LED obok potencjometru.

Obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara zwiększa czułość.



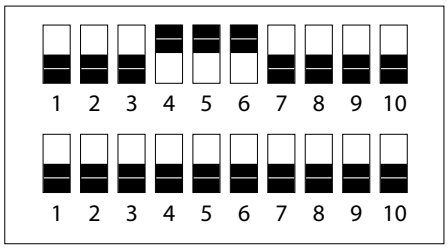
5.5. Programowanie innych rodzajów monet

W przypadku innych rodzajów monet lub żetonów (tokenów), walidator monet NRI G13 mft USBa można zaprogramować bezpośrednio w "trybie nauki" („Teach mode") bez dodatkowego oprogramowania, tj. rodzaj monety lub żetonu (tokenu) jest od nowa przypisywany do kanału monet. Do programowania dostępne są standardowo kanały monet 7 i 8 aktywowanego bloku pamięci. (S1.7 , S1.8)

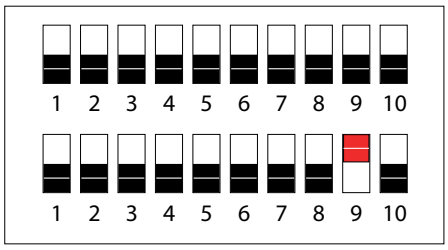
1. Włączyć maszynę.
2. Otworzyć drzwiczki walidatora monet.



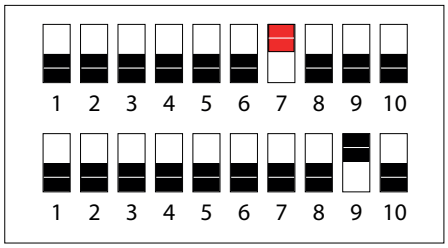
3. Wszystkie przełączniki DIL 1-10 dolnego bloku przełączników (S2) ustawić w dół, w pozycji OFF.
   Górny blok przełączników (S1) jest przykładowy i może się różnić.
   Zanotować pozycję przełącznika górnego bloku przełączania (S1) i ustawić wszystkie na OFF.



4. Przełącznik DIL 9 dolnego bloku przełączników S2.9 ustawić do góry w pozycji ON. Maszyna znajduje się w trybie nauki, mającym na celu naukę kanałów monet.

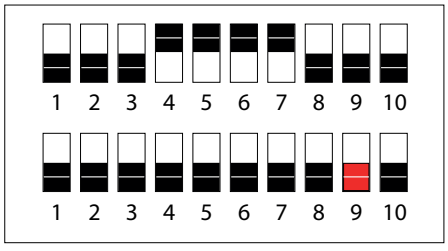


5. Przełącznik DIL kanału monet S1.7 lub S1.8, który ma zostać zaprogramowany, ustawić do góry w pozycji ON.
   Przykład:
   W przykładzie S1.7 jest ustawiony do góry na ON.



6. Wrzucić co najmniej 10 monet nowego rodzaju / żetonów do walidatora monet lub maszyny do darta. Monety podczas fazy nauki są sortowane w rynnie zwrotnej.
   Po włożeniu dziesiątej monety przełącznik akceptacji kliknie raz (odgłos wciągnięcia). W celu uzyskania
   lepszej akceptacji zaleca się uczenie walidatora monet z użyciem 20 monet.

7. Przełącznik DIL S2.9 na dolnym bloku przełączników ustawić ponownie w pozycji OFF.
   Po pomyślnym zapisaniu przełącznik akceptacji kliknie raz (odgłos wciągnięcia).
8. Przywrócić pierwotną konfigurację górnego bloku przełączników i ustawić wyuczony kanał, np. S1.7, na ON.



9. Przeprowadzić RAMCLEAR.

10. Sprawdzić kredytowanie (patrz „Kredy" na str. 39).

11. Zamknąć drzwiczki walidatora monet i sprawdzić, czy monety zostały przyjęte.

5.6. Wymiana komponentów

Niektóre komponenty po wymianie muszą zostać ponownie zarejestrowane (walidator monet, walidator banknotów). Wymaga to wykonania operacji RAMCLEAR (patrz „5.7. RAMCLEAR“ na str. 22).



WSKAZÓWKA:
Przed rozpoczęciem prac należy sprawdzić, czy dla danego urządzenia dostępna jest nowsza wersja programu.

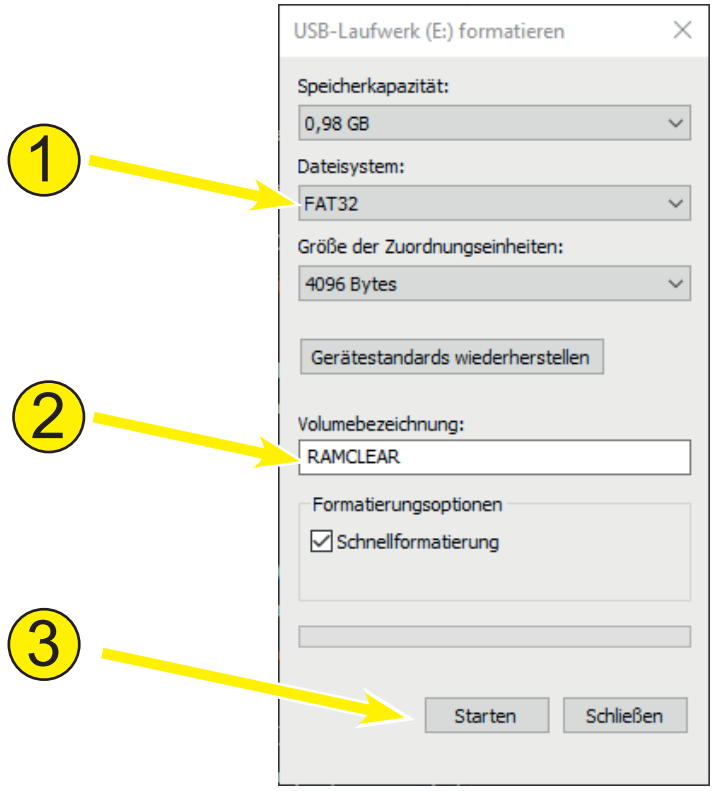
5.7. RAMCLEAR

OSTROŻNIE:
Przy wykonaniu operacji RAMCLEAR urządzenie jest resetowane. Wszystkie ustawienia z wyjątkiem numeru seryjnego są usuwane.

WSKAZÓWKA:
Przed rozpoczęciem prac należy sprawdzić, czy dla danego urządzenia dostępna jest nowsza wersja programu.

W tym celu postępować w następujący sposób:

- Sformatować pustą pamięć USB z oznaczeniem „RAMCLEAR”.



- W razie potrzeby zapisać ustawienia (patrz „8.2.2. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Plik konfiguracyjny“ na str. 42).
- Włożyć pamięć USB do wolnego portu USB w urządzeniu.
- Włączyć urządzenie. Na ekranie wyświetlane są komponenty.
- Po wyświetleniu komunikatu "*Restart machine with RAMCLEAR Switch off*" wyłączyć urządzenie, wyciągnąć pamięć USB i włączyć urządzenie ponownie.
- W razie potrzeby ponownie załadować ustawienia (patrz „8.2.2. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Plik konfiguracyjny“ na str. 42)..

5.8. Konserwacja i pielęgnacja

Poniższe instrukcje serwisowe są przeznaczone wyłącznie dla wykwalifikowanego i przeszkolonego personelu.



OSTRZEŻENIE:

Podczas otwierania pokryw lub demontażu części odsłonięte zostają elementy będące pod napięciem.

Urządzenie jest odłączone od zasilania dopiero po odłączeniu wtyczki sieciowej! Podczas wszelkich prac związanych z wymianą i konserwacją urządzenie musi być odłączone od zasilania poprzez odłączenie wtyczki sieciowej!

Wszystkie prace muszą być wykonywane przez wykwalifikowanych elektryków, którzy są zaznajomieni z powiązanymi zagrożeniami i odpowiednimi przepisami.

Aby zapewnić bezpieczną obsługę, podczas wszystkich prac należy przestrzegać wskazówek bezpieczeństwa zawartych w niniejszej instrukcji obsługi urządzenia oraz przepisów i wytycznych technicznych zgodnie z DIN / VDE.

5.8.1. Czyszczenie tarczy darta

Wyłączyć urządzenie i otworzyć pokrywę górnej obudowy. Odblokować jednostkę montażową, obracając dwie dźwignie obrotowe znajdujące się w górnych rogach. Teraz ostrożnie złożyć pająka do tarczy segmentami do dołu, aby usunąć wszelkie zabrudzenia i odłamane groty rzutek.

5.8.2. Czyszczenie ekranów

W przypadku silnych zabrudzeń tarczy, można ją wyczyścić dostępnym w sprzedaży środkiem czyszczącym.

5.8.3. Czyszczenie obudowy

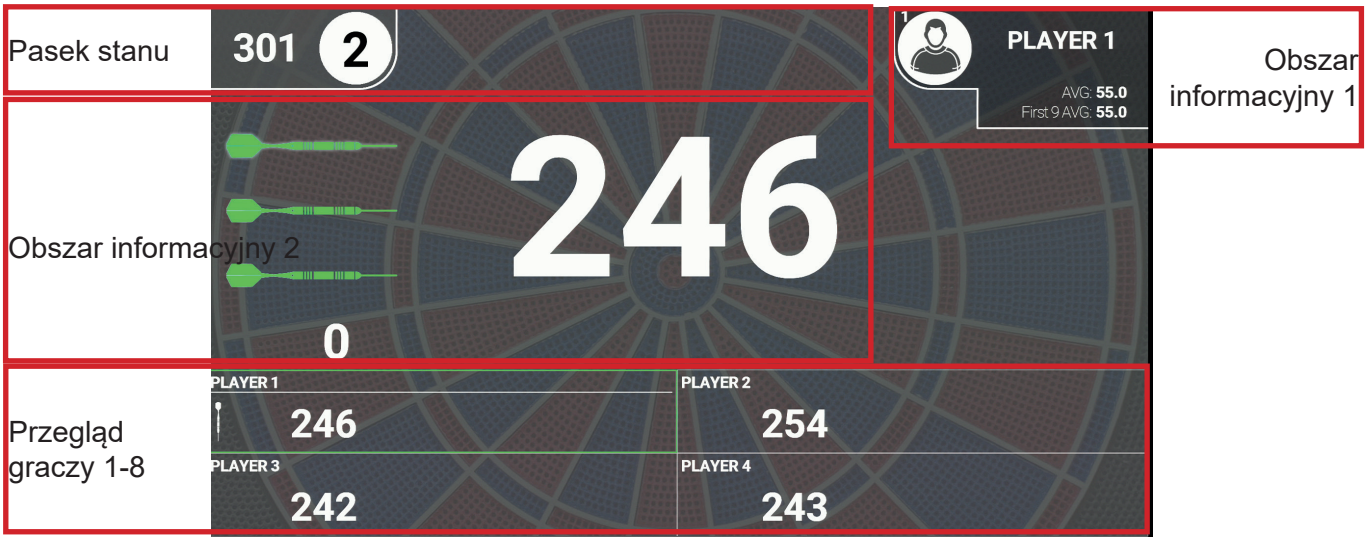
Kurz z obudowy usuwać ostrożnie za pomocą miękkiej szmatki. W przypadku silnych zabrudzeń, miękką szmatkę lekko zwilżyć łagodnym roztworem czyszczącym (np. płynem do mycia naczyń), a następnie przetrzeć obudowę.
Nie używać gąbek do szorowania, zasadowych/kwaśnych środków czyszczących, proszków do szorowania ani lotnych rozpuszczalników, takich jak alkohol, benzyna, rozcieńczalnik lub środki owadobójcze.
Aby zapewnić odpowiednią wentylację, zaleca się regularne odkurzanie otworów wentylacyjnych.

6. Ekrany

6.1. Górny ekran

Ekran informacyjny jest podzielony na następujące sekcje.

Pasek stanu	Na pasku stanu wyświetlane są bieżąca gra i bieżąca runda. Jeśli dla gry zdefiniowano limit rund, jest on wyświetlany (Runda: 2/25). Jeśli możliwe jest zakończenie gry w rundzie, jest to pokazane na środku.
Obszar informacyjny 1	Obszar informacyjny 1 wyświetla aktualnego gracza i jego średnią liczbę trafień na grę.
Obszar informacyjny 2	Obszar informacyjny 2 wyświetla aktualne rzuty strzałkami i aktualne punkty gracza.
Przegląd graczy	Przegląd graczy pokazuje przegląd wszystkich uczestniczących graczy wraz z ich aktualnymi punktami. Bieżący gracz jest zaznaczony.



6.2. Dolny ekran

Dolny wyświetlacz jest wyposażony w ekran dotykowy do obsługi urządzenia.



7. Instrukcje dotyczące gry

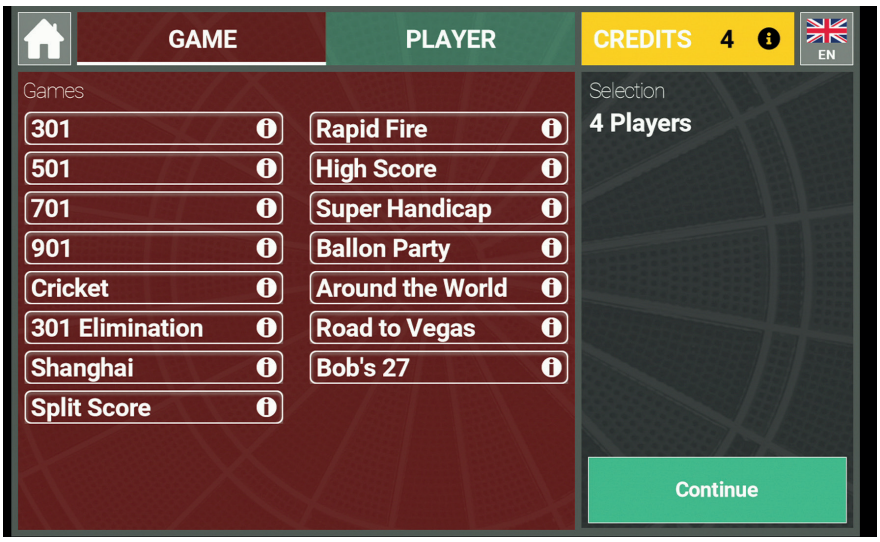
7.1. Ogólne instrukcje dotyczące gry

Wybór trybu gry
Wybrać tryb. Dostępne są następujące możliwości wyboru:

Gry	Praca normalna, do dyspozycji są wszystkie dostępne gry i opcje.
Liga	W trybie ligowym wyświetlane są tylko gry istotne dla ligi.
Turniej	W trybie turniejowym dostępne są wyłącznie gry turniejowe. W trybie turniejowym może wziąć udział od 3 do 8 graczy.
Trening	Trening jest możliwy w pojedynkę lub z 2 graczami. Możliwy jest trening na Single, Double, Triple lub Bull‘s Eye, a także na zdefiniowanych wcześniej ścieżkach Checkout. W trybie treningowym gracz może określić swój współczynnik trafień za pomocą maksymalnie 20 rund.

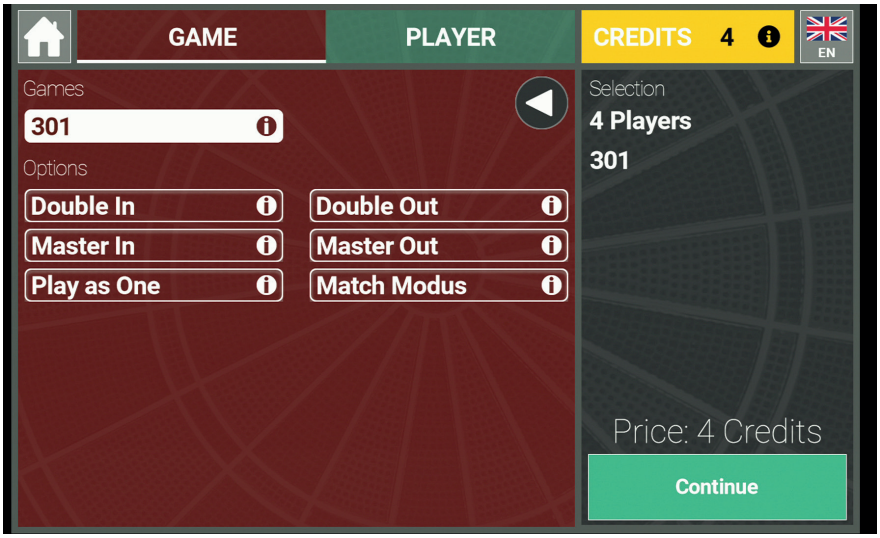


Wybór gry
Wybrać swoją grę.

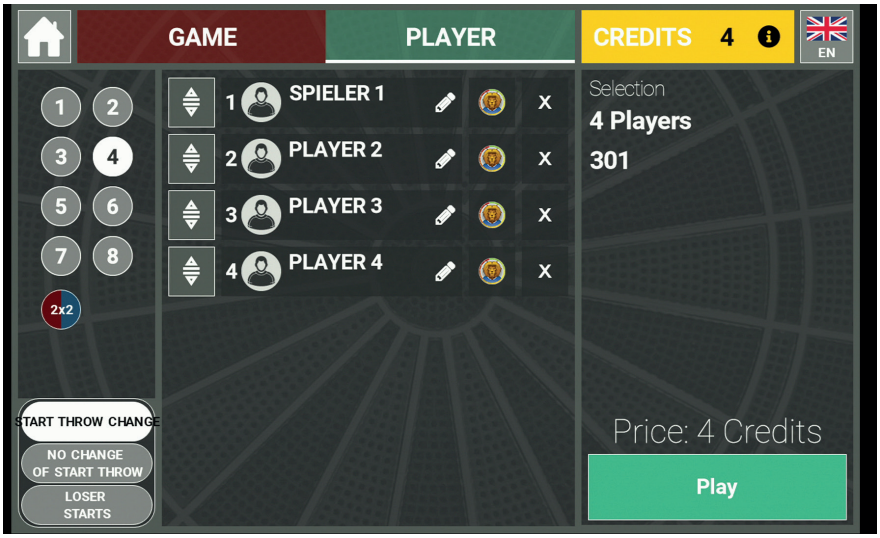


Ustawianie opcji

Wybrać (w razie potrzeby) swoje opcje gry. Jeśli nie ma wystarczającej liczby dostępnych kredytów, kredyty zostają zaznaczone na czerwono. W takim przypadku usunąć opcje lub dorzucić pieniądze, aby zwiększyć liczbę kredytów. Stuknąć w [Dalej].

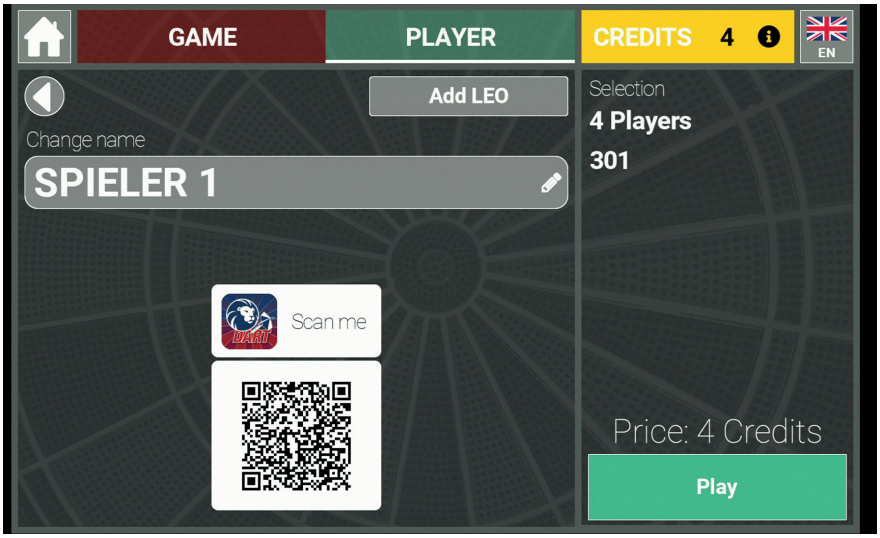


Wybrać liczbę graczy lub dotknąć ikony drużyny, a następnie liczbę drużyn. Stuknąć w pole gracza, aby przypisać własne nazwiska lub aktywować LEO.



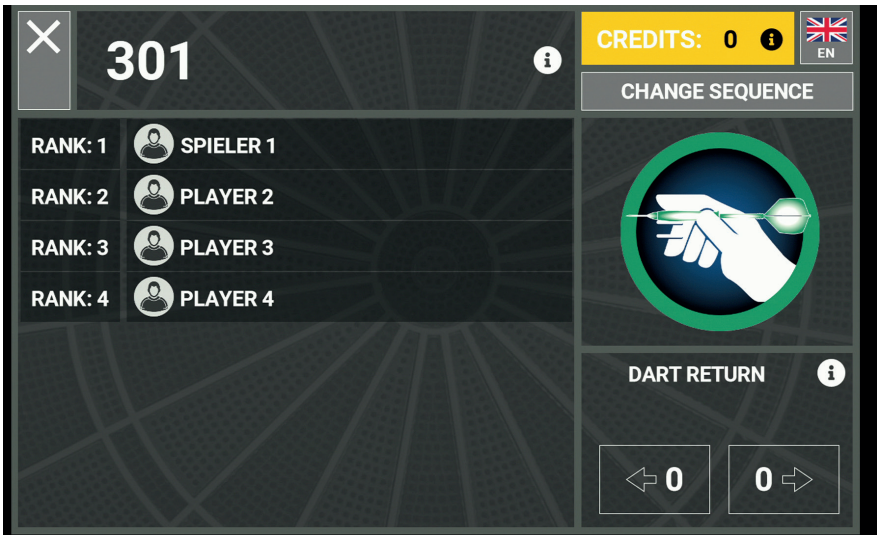
Dotknąć pola [Gracz 4], aby za pomocą wyświetlonej klawiatury wpisać własne nazwiska.
Alternatywnie można załadować własny profil za pomocą kodu QR i aplikacji Löwen Dart.

WSKAZÓWKA:
Aby wykorzystać możliwości aplikacji Löwen Dart, konieczne jest korzystanie z urządzenia w sieci (patrz „8.2.10. Urządzenie | Sieć“ na str. 48).

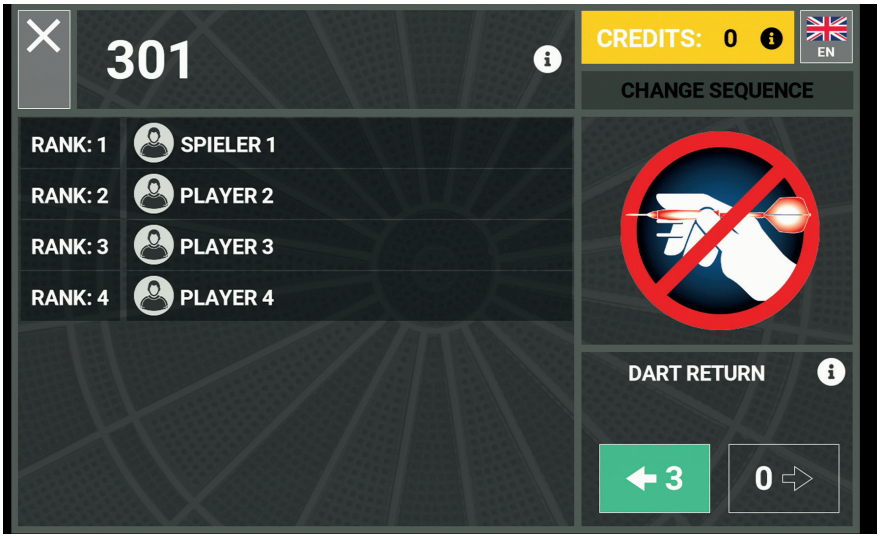


Operacje gry

Gracz może zacząć rzucać swoimi rzutkami, gdy tylko pojawi się zielony symbol rzutu. Wcześniej rzucone rzutki nie są punktowane.



Po wyrzuceniu 3 rzutek gracz może wykręcić rzutki z tarczy darta. Czerwony symbol „NIE RZUCAĆ RZUTEK” blokuje maszynę do momentu, aż gracz ponownie oddali się od urządzenia. Urządzenie automatycznie przełączy się na następnego gracza. Alternatywnie można nacisnąć przycisk [ZMIANA GRACZA], co spowoduje ponowne zwolnienie urządzenia niezależnie od tego, czy przed urządzeniem znajduje się jakaś osoba.



WSKAZÓWKA:
Jeśli nie zostaną zarejestrowane żadne 3 trafienia rzutek, należy nacisnąć przycisk [ZMIANA GRACZA] przed wykręceniem rzutek z tarczy.

7.2. Instrukcje dla poszczególnych gier

7.2.1. `01- Gry

Każdy gracz otrzymuje 301 (501, 701 lub 901) punktów.
Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy osiągnie dokładnie „0”.

Nieudany rzut (bust)

Jeśli gracz uzyska wynik poniżej „0” za rzutkę, traci wszystkie pozostałe rzutki, które nie zostały jeszcze rzucone w tej rundzie. Runda jest zakończona. Wynik jest resetowany do wartości z początku tej rundy.

7.2.2. Cricket

Celem gry jest zakrycie określonych liczb/segmentów poprzez trzykrotne trafienie w każdy z nich, a tym samym uniemożliwienie innym graczom zdobycia punktów na tych segmentach.
W tej grze używane są segmenty #20, #19, #18, #17, #16, #15 i Bull's Eye. Gracz, który jako pierwszy zakryje dany segment, może zdobywać za niego punkty, dopóki wszyscy gracze nie zakryją tego segmentu. Na monitorze wyświetlacza liczba zakrytych segmentów jest wyszarzona i zastąpiona przez „--”. Jeśli zostanie zakryte Bull‘s Eye, ono również zostanie wyszarzone na monitorze. Grę wygrywa gracz, który zakrył wszystkie liczby i Bull's Eye oraz zdobył najwięcej punktów. Jeśli dwóch graczy ma taką samą liczbę punktów, wygrywa gracz, który jako pierwszy zakrył wszystkie liczby i Bull's Eye.

Przykład: Aby zakryć liczbę #20, należy trzykrotnie trafić pojedynczy segment #20, raz pojedynczy i raz podwójny segment #20 lub raz potrójny segment #20.

7.2.3. 301-Elimination

Rozgrywka przebiega podobnie jak w pozostałych grach 01, z tą różnicą, że każdy gracz ma możliwość zresetowania wyników innych graczy do zera (0). Gra rozpoczyna się od 0. Wygrywa pierwszy gracz, który zdobędzie dokładnie 301 punktów lub najwyższy wynik po 10 lub 20 rundach. Aby "wyeliminować" innego gracza, musi on po prostu w dowolnym rzucie uzyskać dokładnie taką samą liczbę punktów jak ten gracz.

Przykład: Gracz 1 ma 80 punktów, gracz 2 ma w sumie 120 punktów, gracz 3 ma 90 punktów, i gracz 4 ma 150 punktów. Gracz 1 trafia w swoim pierwszym rzucie 10 i zdobywa 90 punktów, więc „eliminuje” tym samym gracza 3. Gracz 1 trafia swoim drugim rzutem Double 15 i osiąga 120 punktów, tym samym „eliminuje” także gracza 2. W swoim trzecim rzucie ponownie osiąga Double 15 i zdobywa 150 punktów, co „eliminuje” także gracza 4. Wszystkie wyniki pozostałych graczy wynoszą zero.

7.2.4. Shanghai

Każdy gracz ma do dyspozycji 3 rzutki na rundę. Celem gry jest trafienie każdego segmentu po kolei, zaczynając od segmentu #1 do segmentu #20 i kończąc na Bull's Eye. Gracz z najwyższym wynikiem po 7 rundach lub z Shanghai’em wygrywa. Maszyna pokazuje każdemu graczowi następny segment do trafienia w każdej rundzie. W przypadku „Shanghai“ gracz wygrywa, trafiając w jednej rundzie trzy kolejne liczby z różnych przedziałów wartości, a mianowicie segment Single, segment Double i segment Triple. Kolejność nie ma przy tym znaczenia.

Przykład: Gracz trafia 4, 5 i 6 w czwartej rundzie, najpierw "Single-4", następnie "Double-5" i "Triple-6": Wówczas jest to Shanghai.

7.2.5. Split Score (Classic)

Każdy gracz zaczyna z 40 punktami. Każdy gracz musi rzucić w każdej rundzie 3 rzutki w segmenty określone przez maszynę. Gdy trafienie zostanie zaliczone, odpowiednia liczba punktów jest dodawana do wyniku gracza (wliczając w to trafienia Double & Triple). Jeśli w danej rundzie gracz nie uzyska przynajmniej jednego trafienia w określony segment, jego wynik zostaje zmniejszony o połowę. Wskazane segmenty to 15, 16 dowolny Double, 17, 18, dowolny Triple, 19, 20 i Bull's Eye. Gracz z najwyższym wynikiem po 9 rundach wygrywa.

7.2.6. Rapid Fire (Classic)

Celem tej gry jest trafienie w określone segmenty przed upływem ustalonego czasu. Aby zakończyć rundę dostępnych jest 15 ticków (3 ticki odpowiadają 1 sekundzie). Trzy segmenty do trafienia są wyświetlane na początku rundy. Każdy gracz zaczyna od rzucenia pierwszą rzutką w pierwszy podany segment. Licznik limitu czasu rozpoczyna odliczanie od pierwszego trafienia. Druga i trzecia rzutka muszą zostać rzucone przed upływem limitu czasu. Punkty można zdobywać tylko za trafienia w wyświetlane segmenty. Każdy segment tarczy zostanie udostępniony raz w trakcie gry. Gracz z najwyższą liczbą punktów po 7 rundach wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu pozostało najwięcej czasu.

7.2.7. High Score

Każdy gracz ma do dyspozycji po 3 rzutki na rundę. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem po 7 rundach.

7.2.8. Super Handicap

W Super Handicap możliwe jest, aby gracze o różnych poziomach umiejętności rywalizowali ze sobą. Wynik początkowy można wybrać indywidualnie dla każdego gracza z gier `01. Ponadto można ustawić wszystkie opcje `01.

7.2.9. Ballon Party

Celem jest trafienie liczb na balonie. Gracz otrzymuje za to losowo od dwóch do pięciu punktów.
Jeśli zostaną trafione pola balonu Double lub Triple, lub wszystkie trzy rzutki trafią w balon, pojawia się nowy balon. Po trafieniu Bull's Eye lub Double Bull's Eye pojawiają się od dwóch do trzech nowych balonów. Jeśli nie ma już balonów, cały ekran jest uzupełniany, ale tylko do rundy 7. Gra kończy się, gdy nie ma już balonów i nie można ich uzupełnić.
Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

7.2.10. Around the World

Celem gry jest trafienie każdego segmentu po kolei, w określonej kolejności, a na koniec trafienie w Bull‘s Eye lub jedno okrążenie dookoła tarczy. Wygrywa gracz, któremu udało się rzucić kompletny szereg. Maszyna pokazuje każdemu graczowi następny segment do trafienia w każdej rundzie.

7.3. Opcje gier

7.3.1. Opcje gier `01

Double In	Gra rozpoczyna się dopiero po trafieniu w segment pierścienia Double lub w „Bull‘s Eye‘s-Eye“. Wszystkie trafienia, które nastąpiły przed trafieniem Double In, nie są punktowane.
Double Out	Gra musi zakończyć się trafieniem w segment pierścienia „Double” lub w „Bull's Eye” dokładnie w zero (0). Jeśli osiągnięty zostanie wynik „1”, uznaje się to za chybienie.
Double In/Out	Jest to kombinacja Double In i Double Out.
Master In	Jest podobny do „Double In” z tą różnicą, że grę można rozpocząć trafiając również w segment w pierścieniu "Triple".
Master Out	Podobny do „Double Out” z tą różnicą, że gra może zostać zakończona także przez trafienie segmentu w pierścieniu "Triple".
Master In/Master Out	Jest to kombinacja Master In i Master Out.
Play as One	Jest to wariant dla gry zespołowej. Jeśli opcja ta zostanie wybrana, odpowiednia drużyna rozgrywa wspólnie określone punkty. Oznacza to, że istnieje wspólna punktacja zespołowa i nie ma indywidualnej punktów dla poszczególnych graczy w zespole.
Tryb meczu	Aby wygrać mecz, należy wygrać określoną wcześniej ilość setów. Aby wygrać seta, należy najpierw wygrać określoną liczbę legów (rozgrywek).

7.3.2. Cricket - Warianty i opcje

Chance It / Cut Throat	Ta gra jest kombinacją Chance It i Cut Throat Cricket.
Chance It / Master Cricket	Ta gra jest kombinacją Chance It i Master Cricket.
You Pick It / Cut Throat	Ta gra jest kombinacją You Pick It i Cut Throat Cricket.
You Pick It / Master Cricktet	Ta gra jest kombinacją You Pick It i Master Cricket.

Chance It	Gra przypomina Cricket'a, z tą różnicą, że system gry określa sześć dowolnych liczb/segmentów i Bull's Eye. Poza tym obowiązują zwykłe zasady Cricket'a.
You Pick It	Gra przypomina Cricket'a, z tą różnicą, że gracz określa sześć dowolnych liczb/segmentów i Bull's Eye. Aby określić segmenty, należy poczekać na migające zero. Następnie nacisnąć 6 wybranych przez siebie segmentów na tarczy. Następnie na monitorze pojawiają się wybrane liczby w kolejności malejącej. Poza tym obowiązują zwykłe zasady Cricket'a.
Cut Throat	Gra przypomina Cricket'a, z tą różnicą, że gracze, którzy zakryli określone liczby/segmenty, dodają odpowiednie punkty swoim przeciwnikom za kolejne trafienia w te segmenty. Gracz, który zakrył wszystkie liczby i uzyskał najniższą ilość punktów, wygrywa.
Master Cricket	Gra przypomina Cricket'a, z tą różnicą, że gracz zdobywa punkty tylko poprzez zakrycie liczby. Gdy gracz zakryje wszystkie swoje liczby i Bull's Eye, może zdobywać punkty we wszystkich liczbach, które są nadal otwarte u innych graczy, dopóki pozostali gracze nie zakryją swoich liczb i Bull's Eye. Gracz, który zakrył wszystkie liczby i zdobył największą ilość punktów, wygrywa.

7.3.3. Opcje Split Score

Classic	Segmenty wskazane są w następującej kolejności: 15, 16, dowolny Double, 17, 18, dowolny Triple, 19, 20 i Bull's Eye.
Shuffle	Segmenty 15, 16, dowolny Double, 17, 18, dowolny Triple, 19, 20 i Bull's Eye są wybierane w kolejności losowej.
Chance It	Gra przypomina Split Score, ale z tą różnicą, że system gry określa dziewięć dowolnych liczb/segmentów i Bull's Eye.
You Pick It	Gra przypomina Split Score, ale z tą różnicą, że jeden z graczy określa dziewięć dowolnych liczb/segmentów. Aby ustawić segmenty, należy nacisnąć 9 wybranych przez siebie segmentów na tarczy.

7.3.4. Warianty Split Score

Classic / Chance It	Ta gra jest kombinacją Classic i Chance It.
Classic / You Pick It	Ta gra jest kombinacją Classic i You Pick It.
Shuffle / Chance It	Ta gra jest kombinacją Shuffle i Chance It.
Shuffle / You Pick It	Ta gra jest kombinacją Shuffle i You Pick It.

7.3.5. Opcje Shanghai'u

Classic	Gra jest rozgrywana zgodnie z instrukcjami gry. Ilość rund wynosi 7.
Long	W opcji Long obowiązują te same zasady gry. W każdej rundzie rzucana jest jednak zawsze ta sama wartość. Ilość rund wynosi 20.

7.3.6. Opcje Rapid Fire

Classic	Trzy segmenty do trafienia są wyświetlane na początku rundy. Ilość rund wynosi 7.
Modern	W każdej rundzie przyznawany jest tylko jeden segment. Ilość rund wynosi 10.

7.3.7. Warianty i opcje Around the World

1 do 20	W podane segmenty należy rzucać w kolejności od #1 do #20 i Bull's Eye.
20 do 1	W podane segmenty należy rzucać w kolejności od #20 do #1 i Bull's Eye.
Zgodnie z ruchem wskazówek zegara	We wszystkie segmenty, począwszy od segmentu #1, należy rzucać w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kto pierwszy trafi w Bull's Eye jako w ostatni segment, wygrywa.
Odwrotnie do ruchu wskazówek zegara	We wszystkie segmenty, począwszy od segmentu #20, należy rzucać w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara. Kto pierwszy trafi w Bull's Eye jako w ostatni segment, wygrywa.
Double	Oceniane są tylko segmenty Double ustawionej opcji.
Triple	Oceniane są tylko segmenty Triple ustawionej opcji.
Penalty	Jeśli gracz w rundzie (3 rzutki) nie trafi danego segmentu, zostaje ukarany i musi zwrócić numer.
Running	Jeśli gracz trafi rzutem segment Double lub Triple, może przeskoczyć 1 (w przypadku Double) lub 2 pola (w przypadku Triple).

7.3.8. Opcje drużynowe dla 301 / 501 / 701 / 901 i Elimination 301

Gry 301, 501 i 701 mogą być rozgrywane z „zablokowanymi" graczami. Sytuację, w której nie można ukończyć gry, określa się jako „zablokowany". Jeśli „zablokowany" gracz mimo wszystko rzutem lotką osiągnie końcowy wynik „0", jest to liczone jako chybienie (BUST) (w zależności od programowania, patrz „8.2.21. Gry | Ustawienia podstawowe" na str. 61) lub drużyna przegrywa (LOSE).

Przykład:	Drużyna A	Drużyna B
	Gracz 1 = 80 punktów	Gracz 2 = 20 punktów
	Gracz 3 = 5 punktów	Gracz 4 = 30 punktów
	Gracz 3 nie może ukończyć	Drużyna może ukończyć

Drużyny z 2 graczami
Tę opcję można wybrać tylko przy kredycie wystarczającym na warianty gry 301, 501, 701 lub 901. Gracze 1 i 3 tworzą drużynę A, gracze 2 i 4 tworzą drużynę B.
Aby utworzyć drużyny, należy nacisnąć na symbol zespołu (patrz „7.1. Ogólne instrukcje dotyczące gry" na str. 25).

7.3.9. Opcja zespołowa w Cricket
Obowiązują tu opisane powyżej warunki dla zablokowanych graczy, odpowiednio do programowania (BUST/LOSE). Możliwa jest gra Handikap.
W Cricket i Cut-Throat Cricket drużyna może zdobyć punkty za daną liczbę tylko wtedy, gdy obaj gracze w drużynie pokryli ten segment. Punkty można zdobywać do momentu, aż obaj gracze z przeciwnych drużyn również pokryją ten segment.
Gra kończy się, gdy obaj gracze w drużynie zakryją wszystkie liczby i Bull's Eye oraz zdobędą odpowiednią dla danej gry ilość punktów.

Przykład: Drużyna B zakryła #18 i tylko gracz 1 z drużyny A również zakrył #18. Drużyna B kontynuuje więc zdobywanie punktów, dopóki gracz 3 również nie zakryje #18.

Drużyny składające się z 2 graczy (2, 3 lub 4 drużyny)
Opcja ta może zostać wybrana tylko wtedy, gdy dostępna jest wystarczająca liczba kredytów dla odpowiedniej gry z 4, 6 lub 8 graczami. Zawodnicy 1 i 3 tworzą drużynę A. Zawodnicy 2 i 4 tworzą drużynę B. Zawodnicy 5 i 7 tworzą drużynę C. Zawodnicy 6 i 8 tworzą drużynę D.
Aby utworzyć drużyny, należy nacisnąć na symbol zespołu (patrz „7.1. Ogólne instrukcje dotyczące gry" na str. 25).

7.3.10. LEO (gra z komputerem)

LEO to wirtualny gracz kontrolowany przez komputer. Poziom trudności jest regulowany od początkującego (1) do profesjonalnego (15).

7.4. Zasady zespołowe Elimination 301

Gracze z tej samej drużyny nie mogą wzajemnie kasować swoich punktów. Gracze z jednej drużyny mogą kasować punkty graczy z drugiej drużyny, jak opisano w sekcji Elimination.



WSKAZÓWKA:
Jeśli obaj gracze w jednej drużynie mają taki sam wynik, gracz z drużyny przeciwnej może zresetować go do zera, gdy osiągnie on swój wynik.

Drużyna gracza, który jako pierwszy osiągnie 301 (przed rozegraniem 10 lub 20 rund), wygrywa, o ile wynik drużyny jest wyższy niż drużyny przeciwnej. Jeśli gracz osiągnie 301, a jego drużyna nie ma wyższego wyniku drużynowego, prowadzi to po pierwsze do BUST, a jego wynik jest resetowany do wartości z początku tej rundy, lub po drugie do przegrania gry, w zależności od programowania w „8.2.21. Gry | Ustawienia podstawowe“ na str. 61.
Gra jest ograniczona do 10 lub 20 rund. Po osiągnięciu limitu rund wygrywa drużyna z wyższym wynikiem.

7.5. Tryb treningowy

Celem tej gry treningowej jest trafienie jak największej liczby ustawionych segmentów.
Dostępne są tu wszystkie pola (np. pojedyncze pola). Należy wybrać te, z których się często korzysta lub na których chce się trenować.

Dostępnych jest 60 rzutek (20 rund). Liczba trafień wyświetlana jest graczowi po lewej stronie, a całkowita liczba jest odliczana po prawej stronie.
Dostępne są następujące opcje:

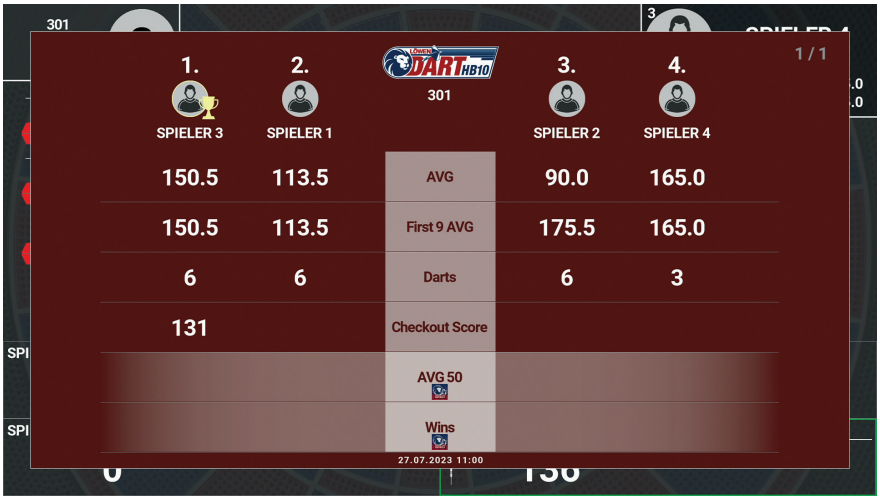
Rzucanie do celu: Single	Wszystkie pola Single
Rzucanie do celu: Double	Wszystkie pola Double
Rzucanie do celu: Triple	Wszystkie potrójne Triple
Rzucanie do celu: Bull‘s Eye/Double Bull‘s Eye	Tylko Bull‘s Eye i Double Bull‘s Eye
Checkout Practice	Losowo wybrana pozostała liczba punktów musi zostać wyzerowana za pomocą wyświetlanych segmentów.

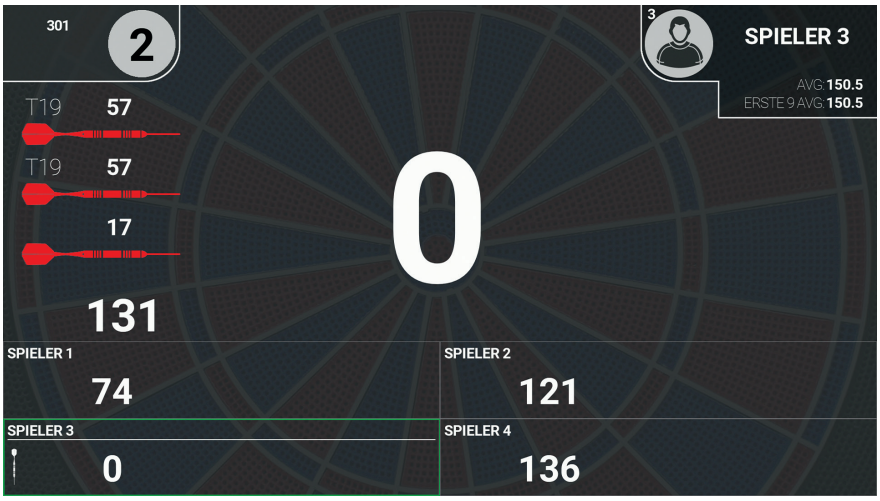
7.6. Statystyki sukcesu

Statystyki sukcesu są wyświetlane po zakończeniu gry. Jeśli jest kilku graczy, każdy z nich jest automatycznie wyświetlany przez 2 sekundy. Cała statystyka sukcesu jest wyświetlana przez 10 minut. W tym czasie możliwe jest ponowne uruchomienie tej samej gry za pomocą przycisku gracza Jeśli nie ma więcej kredytów, po upływie czasu maszyna powraca do trybu animacji.

7.7. 301 / 501 / 701 - Statystyki sukcesu

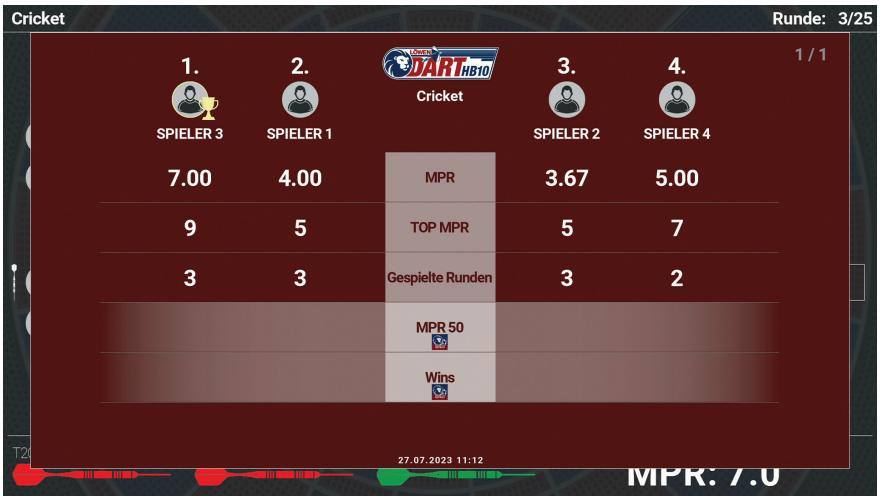
AVG (Average) Pokazuje średnią liczbę punktów na mecz.
Rzutki Wyświetla liczbę rzutów.
Checkout Score Pokazuje wynik ostatniej rundy.

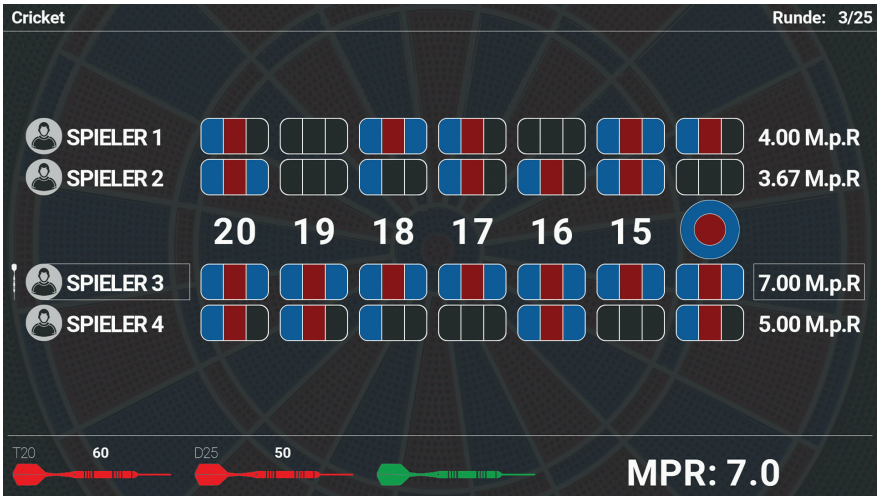




7.8. Cricket - Statystyki sukcesu

MPR (Marks per Round) Wyświetla średnią liczbę trafień na rundę.





WSKAZÓWKA:
Rzutki, które trafiają w segmenty już zakryte przez innych graczy, nie są liczone jako trafienia.

8. Programowanie różnych opcji

8.1. Wywołanie trybu serwisowego

1. Nacisnąć przycisk [SERVICE] w schowku na elektronikę.

2. W razie potrzeby:
   Wprowadzić swój kod autoryzacyjny, jeśli został ustawiony.

3. Wcisnąć przycisk [ZMIANA GRACZA] na przynajmniej 3 sekundy, aby opuścić menu serwisowe.

Przegląd funkcji ogólnych:

1 Poziom	2 Poziom	3 Poziom	Opis	Strona
Urządzenie	Ustawienie podstawowe	Początkowe:	Ustawianie daty, godziny i numeru urządzenia	41
		Plik konfiguracyjny	Ładowanie i zapisywanie konfiguracji. Resetowanie urządzenia.	42
		Lokalizacja	Lokalizacja urządzenia dla aplikacji Löwen Dart	39
		Update	Aktualizacja automatu	43
		Ustawienia	Awarii zasilania, Reset kredytów, Alarm Dart, Melodia animacji, Stepper Bonus	44
		Menu PIN	Ustawienia pinów	45
		Wersja-P	Wersje programu	45
		Export Log	Eksport plików dziennika (wydruk)	46
	Komponenty		Aktywacja / dezaktywacja BNP / MP	47
	Sieć		Podłączenie urządzenia do sieci	48
	Dźwięk	Głośność	Ustawianie głośności	55
		Dźwięki	Aktywacja/dezaktywacja dźwięków	
	Animacja		Aktywowanie / dezaktywowanie	56
	Zdarzenia maszyny		Plik LOG zdarzeń maszyny	56
Pieniądze	Kredy		Liczba kredytów na wprowadzoną wartość pieniężną oraz kanał zdeponowanych pieniędzy i wartość pieniężna	57
	Akceptacja		Aktywacja / dezaktywacja poszczególnych kanałów (monety / banknoty)	57
	Ceny (x01)	301	Ustalanie cen poszczególnych gier	59
		501		
		701		
		901		
		301Elimination		
	Ceny (inne)	Cricket		
		Trening		
		Highscore		
		Split Score		
		Shanghai		
		Rapid Fire		
		Ballon Party		
		Around the World		
	Statystyka		Statystyki zarządzania pieniędzmi	60
	Zdarzenia finansowe		Protokół zdarzeń finansowych	60

Kontynuacja przeglądu funkcji ogólnych:

1 Poziom	2 Poziom	3 Poziom	Opis	Strona
Gry	Ustawienia podstawowe	Opcje gry:	Zablokowani zawodnicy, zmiany zawodników i gra darmowa.	61
	Tryby Ustawienia		Automatyczne wyłączanie gry, Check out ways	62
	Limity rund	301	Limity rund poszczególnych gier	62
		501		
		701		
		901		
		Cricket		
		Around the World		
		Inne		
	Statystyka		Statystyki gier	63
VDAI			Zarządzanie VDAI	64
Testy			Testowanie poszczególnych komponentów	67

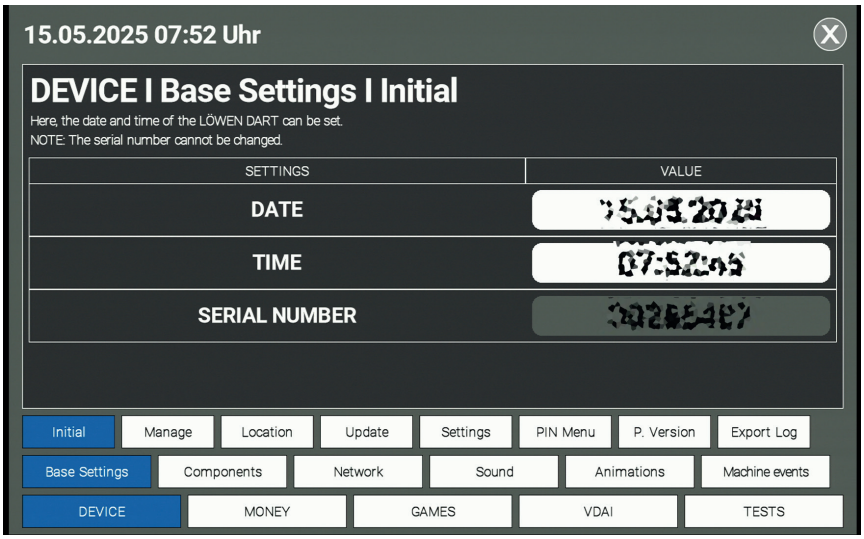
8.2. Ustawienia urządzenia

8.2.1. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Początkowe

Dotknąć odpowiedniego białego pola, aby ustawić prawidłową datę i godzinę na maszynie do darta. Wprowadzić wartości liczbowe i je zapisać.

Numer seryjny jest wprowadzany fabrycznie i zasadniczo nie można go już zmienić.

Podczas wymiany jednostki sterującej lub pamięci należy upewnić się, że wprowadzony został ponownie prawidłowy numer seryjny
W tym celu należy dotknąć białego pola, aby ustawić numer seryjny. Wprowadzić wartości liczbowe i je zapisać. Numer urządzenia jest wyświetlany na wydruku VDAI.



WSKAZÓWKA:

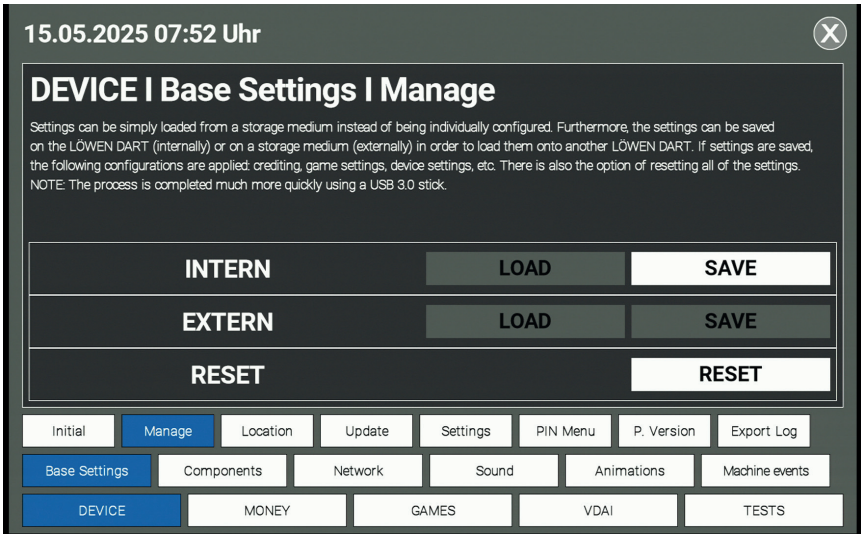
Numer seryjny można wprowadzić tylko jednorazowo. Po zapisaniu nie można już go zmienić. Pole jest podświetlone na szaro.
Upewnić się, że sześciocyfrowy numer seryjny został wprowadzony z dwoma zerami na początku (np. **00**123456). Numer seryjny musi składać się z ośmiu cyfr.

8.2.2. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Plik konfiguracyjny

Ustawienia użytkownika, takie jak np. ustawienia gry, cechy systemu gry i kredyty bonusowe Stepper, mogą być zapisywane wewnętrznie i zewnętrznie.

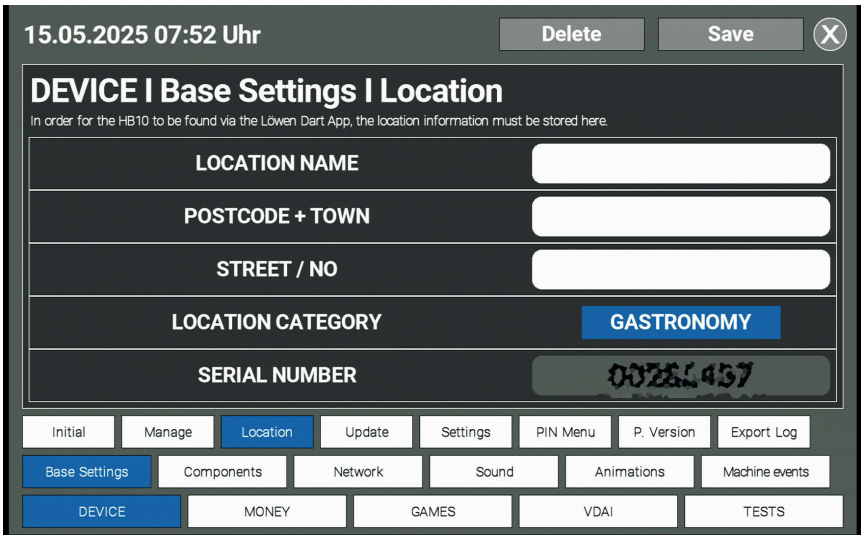
Ustawienia użytkownika można przenosić na inne urządzenia za pomocą pamięci USB. ID urządzenia nie jest przenoszone.

Po zresetowaniu przywracane są ustawienia fabryczne urządzenia. Wszystkie zmiany zostaną utracone.



8.2.3. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Lokalizacja

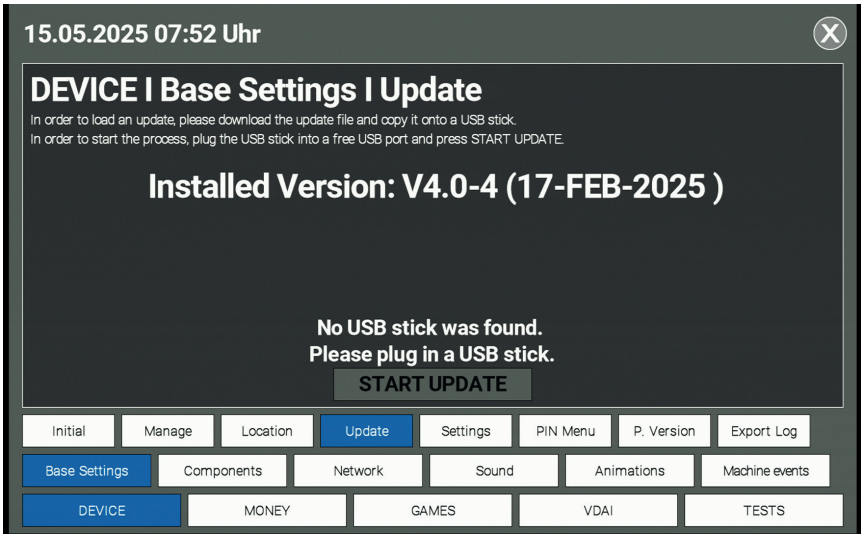
Urządzenie można wyświetlić za pomocą aplikacji Löwen Dart, wprowadzając lokalizację.



8.2.4. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Aktualizacja

Aktualizację programu można przeprowadzić przy użyciu pamięci USB. Przy aktualizacji programu wstawienia Wi-Fi zostaną utracone.

Najnowsze wersje programu można znaleźć na stronie www.loewen-service.de.



8.2.5. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Ustawienia

Postępowanie w przypadku awarii zasilania

[**AKTIV**] Bieżąca gra może być kontynuowana po przerwaniu połączenia sieciowego. Kredyty zostają zachowane.

[**INAKTIV**] Jeśli wybrano opcję „Netz AUS” („Sieć wyłączona”), gra nie będzie kontynuowana. Dostępne kredyty zostaną utracone.

Reset kredytów

Po upływie tego czasu (w minutach) automat powróci do menu głównego, jeśli wartość kredytów wynosi 0 i użytkownik nie wprowadzi żadnych danych. Lub powraca do menu wyboru gry po jej zakończeniu.

Alarm Dart

[**AKTIV**] Urządzenie generuje dźwięk alarmu, gdy rzutki są rzucane, a nie ma dostępnych kredytów.

[IN**AKTIV**] Brak alarmu.

Melodia animacji

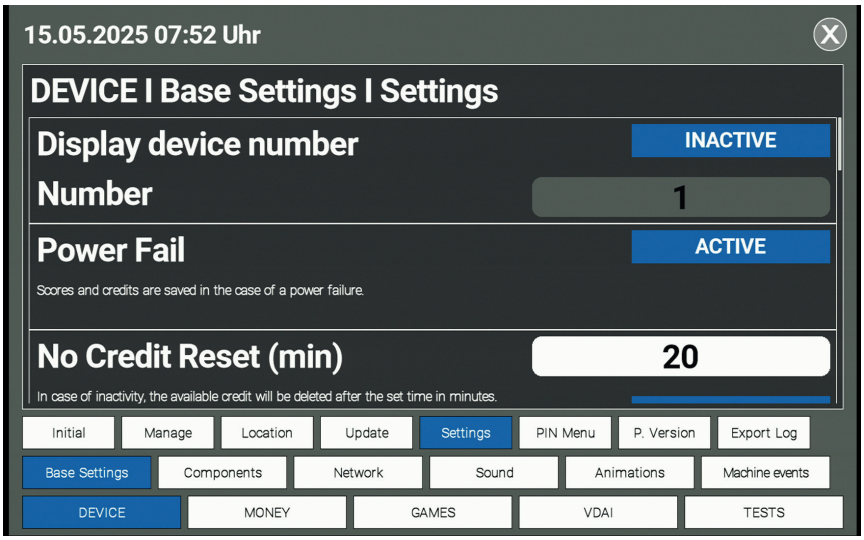
[**AKTIV**] Melodia animacji włączona.

[**INAKTIV**] Melodia animacji wyłączona.

Stepperbonus

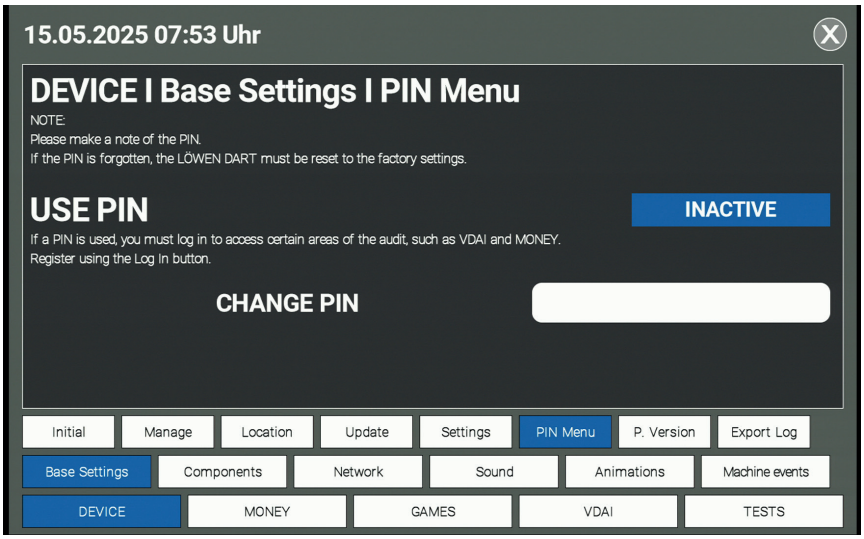
[**AKTIV**] Liczba kredytów następnego wyższego kredytu zostanie zarezerwowana, jeśli cena gry w następnym wyższym kredycie jest niższa. Za każdym razem, gdy gra jest uruchamiana, wewnętrzny licznik jest resetowany ponownie do 0 (patrz „8.2.15. Pieniądze | Kredyty“ na str. 57).

[**INAKTIV**] Podane są tylko kredyty dla danego kredytu na monetę.



8.2.6. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Menu pinów

W tym miejscu można zaprogramować czterocyfrowy kod autoryzacji, aby zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi.
Kod ten należy następnie wprowadzić w trybie pieniężnym i trybie VDAI.



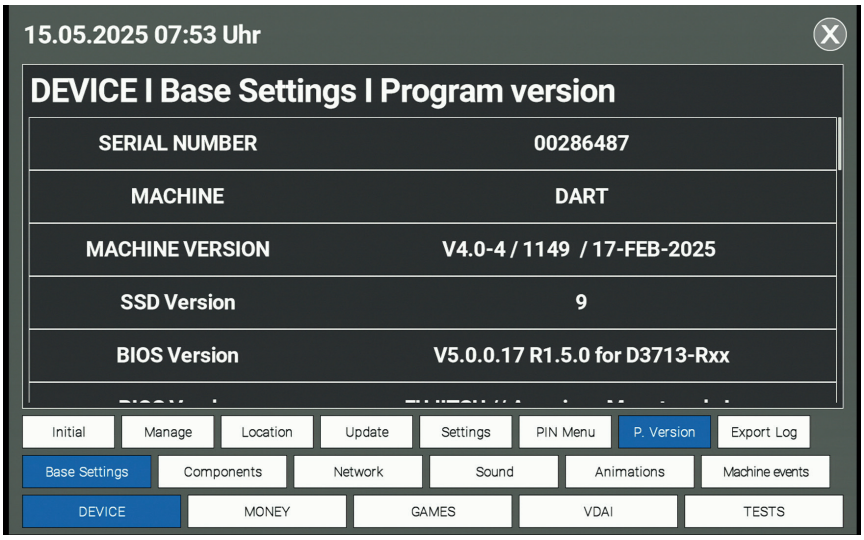
WSKAZÓWKA:

Jeśli kod autoryzacyjny zostanie wprowadzony nieprawidłowo, logowanie zostanie zablokowane na określony czas. Czas ten wydłuża się wraz z każdym nieprawidłowym wpisem.

Jeśli PIN nie jest już obecny, urządzenie można zresetować (patrz „8.2.2. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Plik konfiguracyjny“ na str. 42).

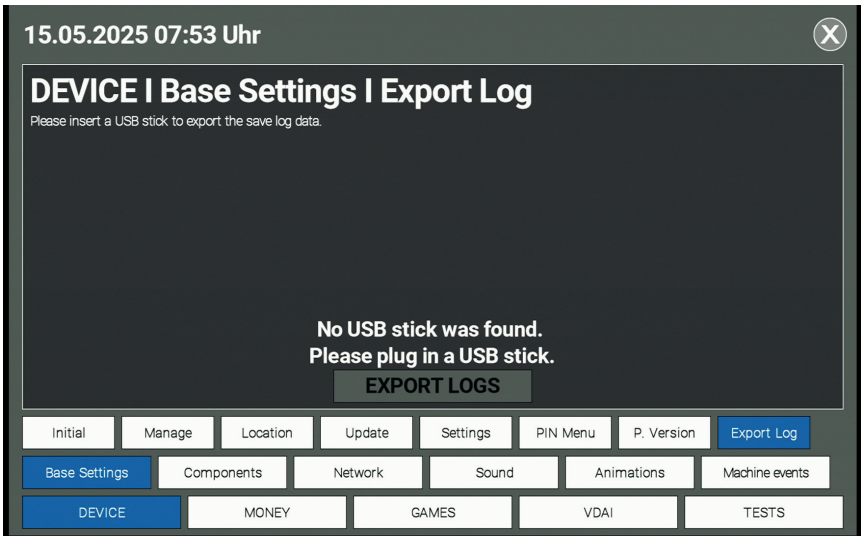
8.2.7. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Wersja P.

Wyświetlane są aktualnie zainstalowane wersje oprogramowania.



8.2.8. Urządzenie | Ustawienia podstawowe | Export Log

Różne pliki dziennika są zapisywane w pamięci USB.

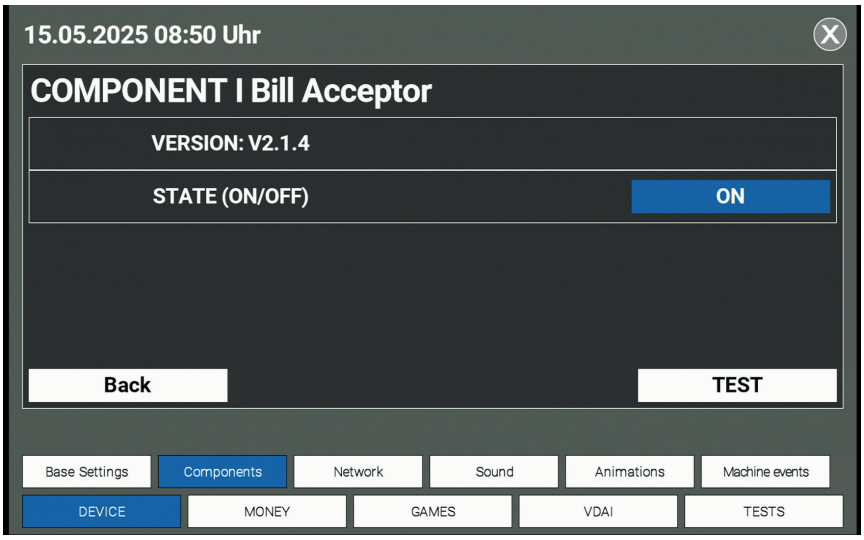


8.2.9. Urządzenie | Komponenty

Przegląd podłączonych komponentów i ich wersji oprogramowania. W wybranych komponentach dostępne jest dodatkowe menu.

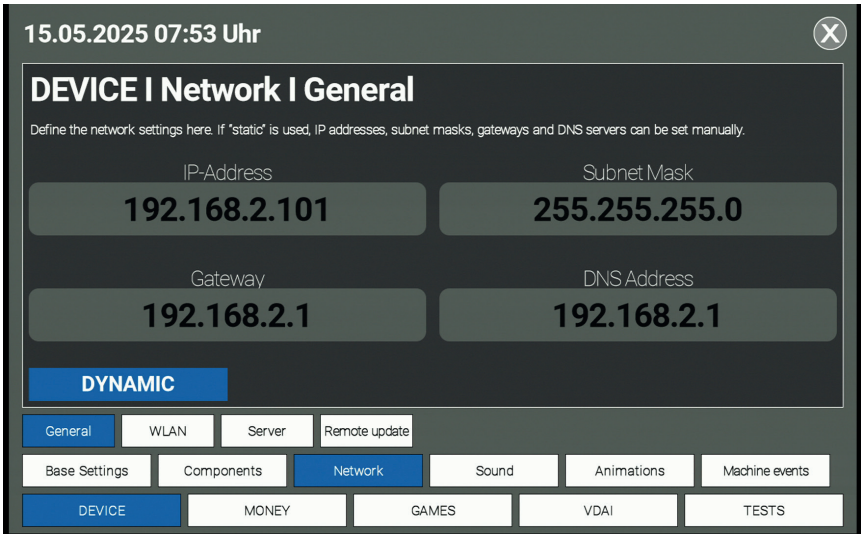


W tym menu (np. walidator banknotów) można aktywować lub dezaktywować komponenty. W tym menu można również przejść bezpośrednio do trybu testowego komponentu (patrz „10. Testy“ na str. 67).



8.2.10. Urządzenie | Sieć

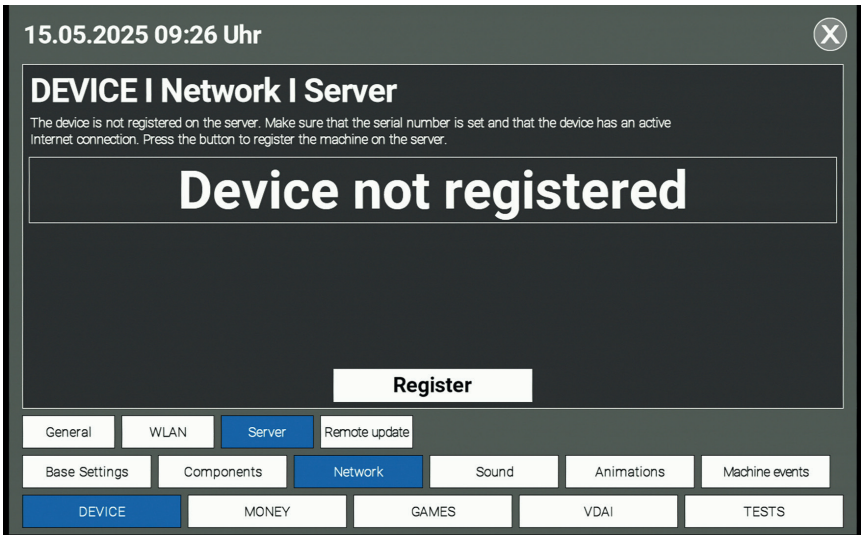
DHCP
Podłączyć interfejs sieciowy z tyłu urządzenia do dostępnej sieci.
(np. router). Sprawdzić konfigurację.



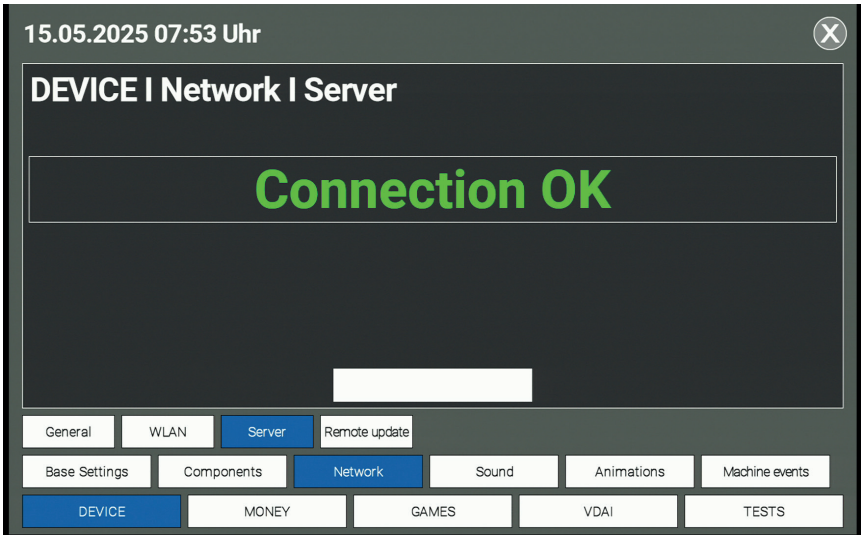
Kliknąć na [**SERWER**]. Kliknąć na [**Rejestruj**].



WSKAZÓWKA:
Jeśli urządzenie zostało już zarejestrowane, ten krok nie jest już oferowany.

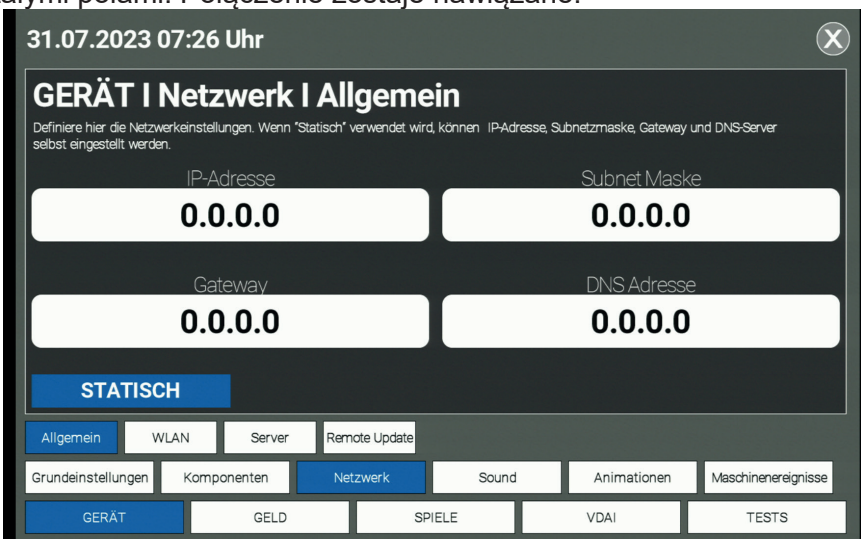


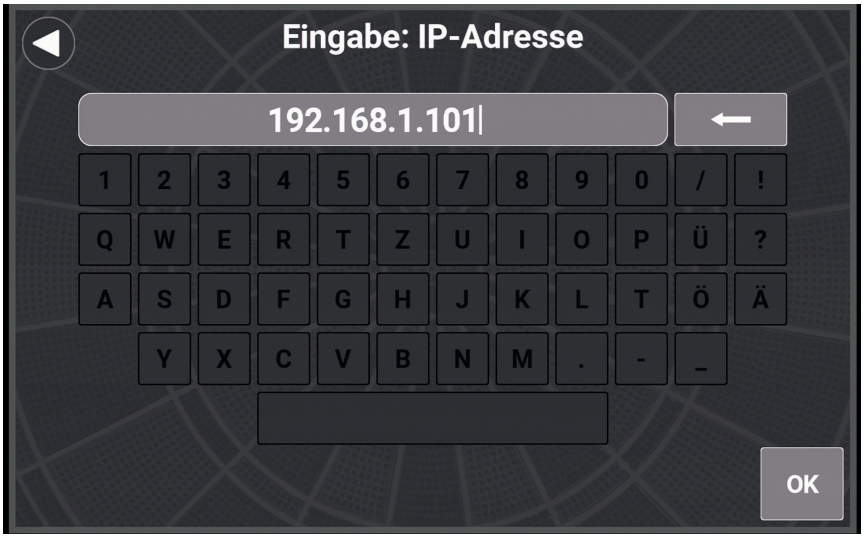
Kliknąć na [**Sprawdź połączenie**].



Ręczne IP

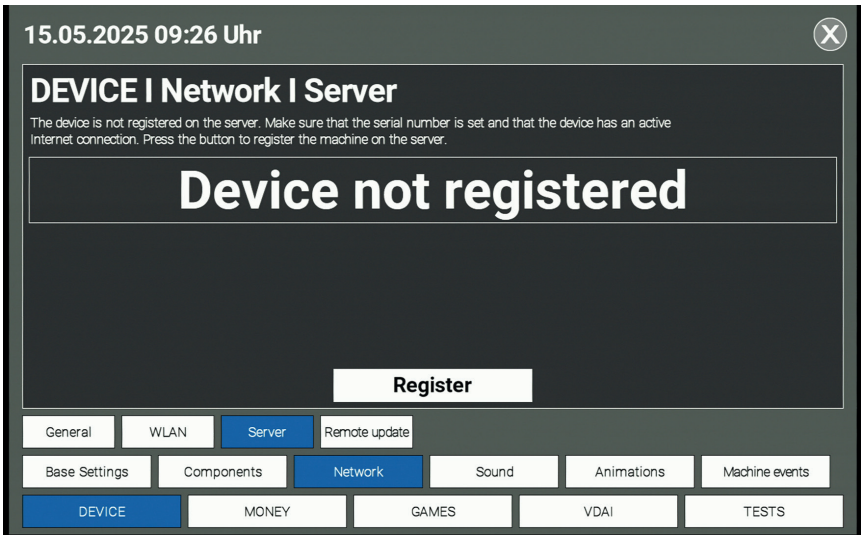
Kliknąć na przycisk [**DYNAMICZNY**]. Zmienia się na na [**STATYCZNY**]. Teraz dotykać białych pól i wprowadzić odpowiednie konfiguracje. Wprowadzić adres IP i potwierdzić przyciskiem [OK]. Powtórzyć procedurę z pozostałymi polami. Połączenie zostaje nawiązane.



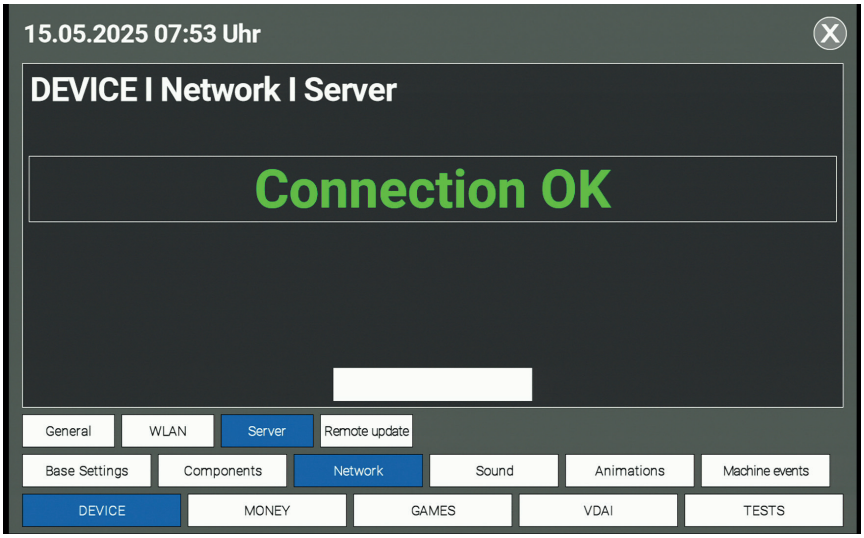


Kliknąć na [**SERWER**]. Kliknąć na [**Rejestruj**].

WSKAZÓWKA:
Jeśli urządzenie zostało już zarejestrowane, ten krok nie jest już oferowany.

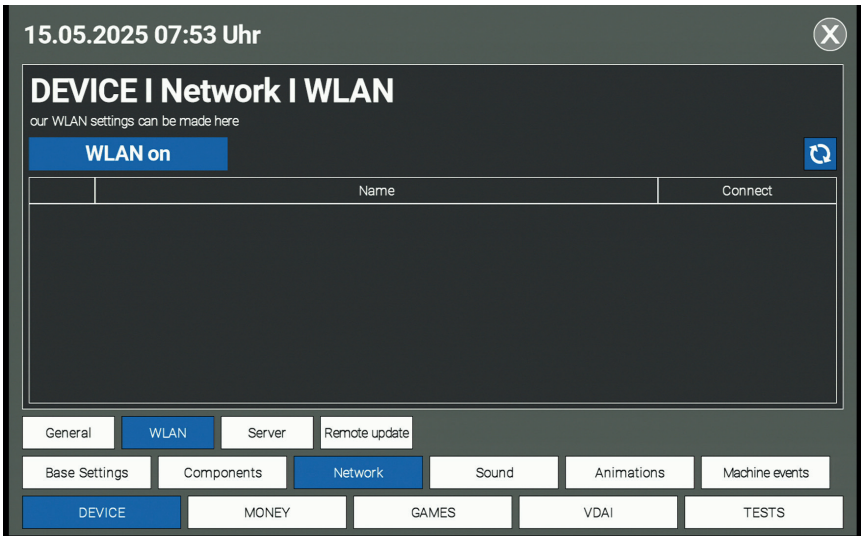


Kliknąć na [**Sprawdź połączenie**].

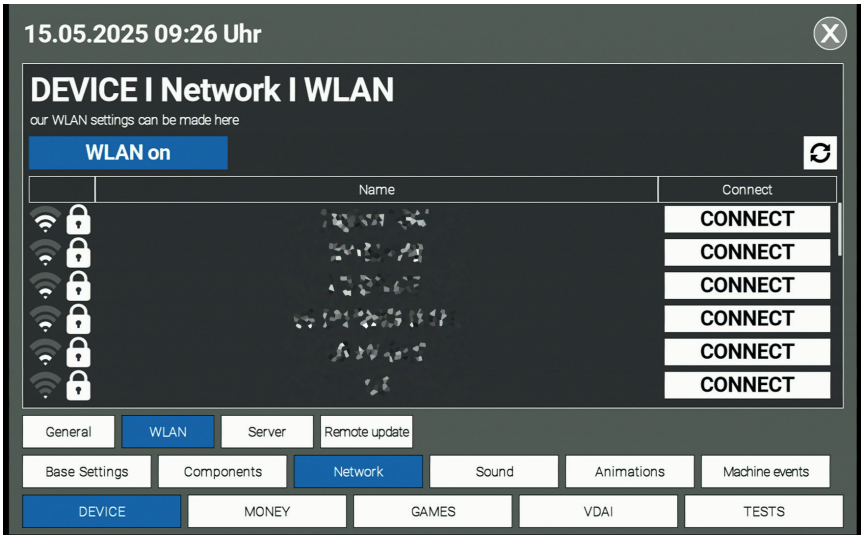


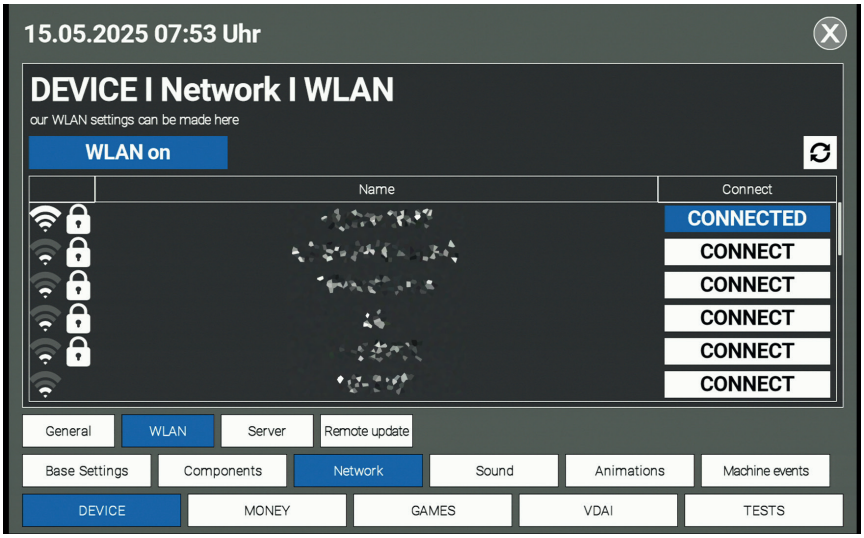
WiFi

Kliknąć na pole [**WLAN wył.**]. Zmienia się on na [**WLAN wł.**].

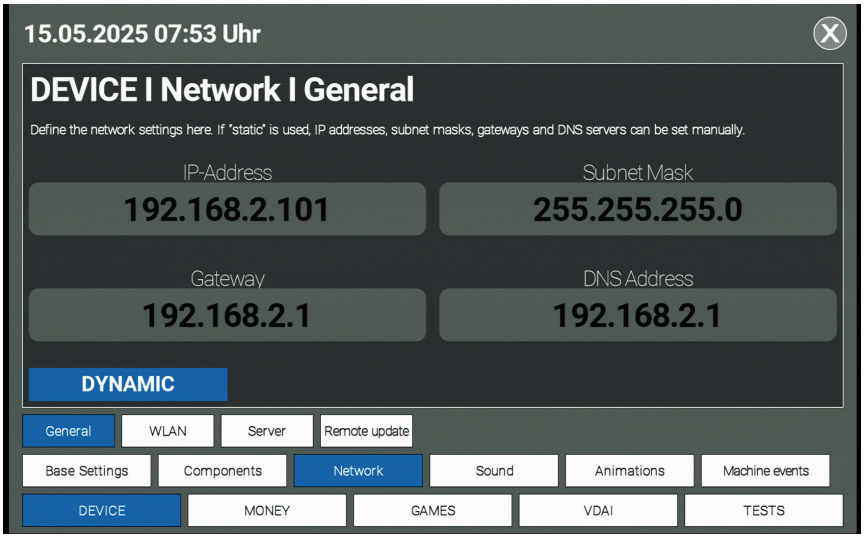


Wyszukać swoją sieć WLAN i wprowadzić hasło. Urządzenie łączy się z siecią WLAN





Konfigurację można wyświetlić w sekcji [**Ogólne**].

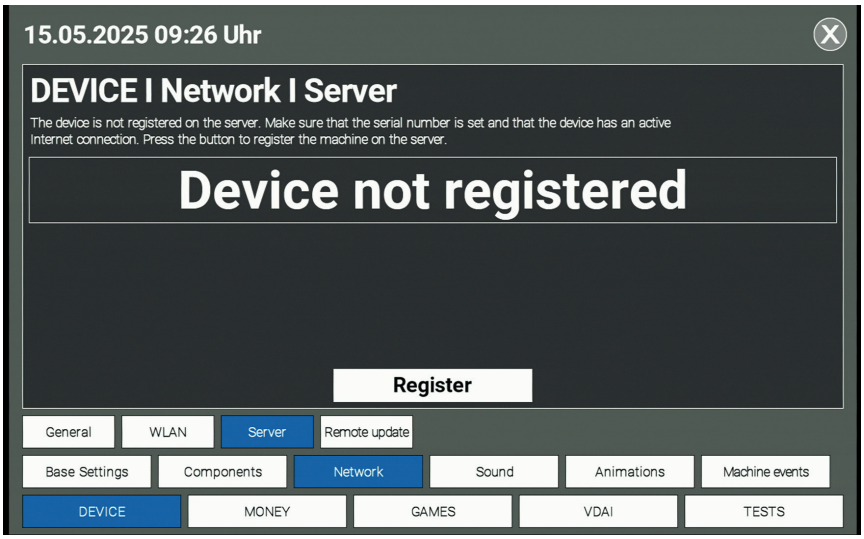


Kliknąć na [**SERWER**]. Kliknąć na [**Rejestruj**].

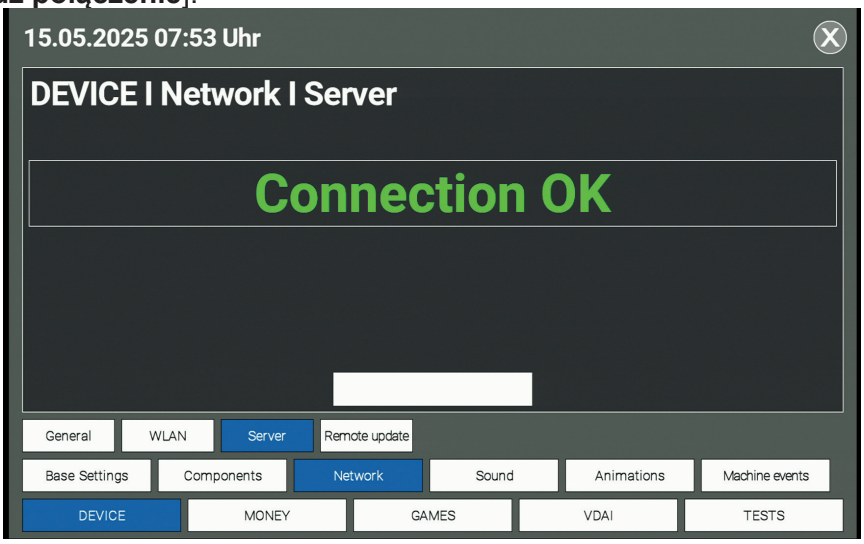


WSKAZÓWKA:

Jeśli urządzenie zostało już zarejestrowane, ten krok nie jest już oferowany.

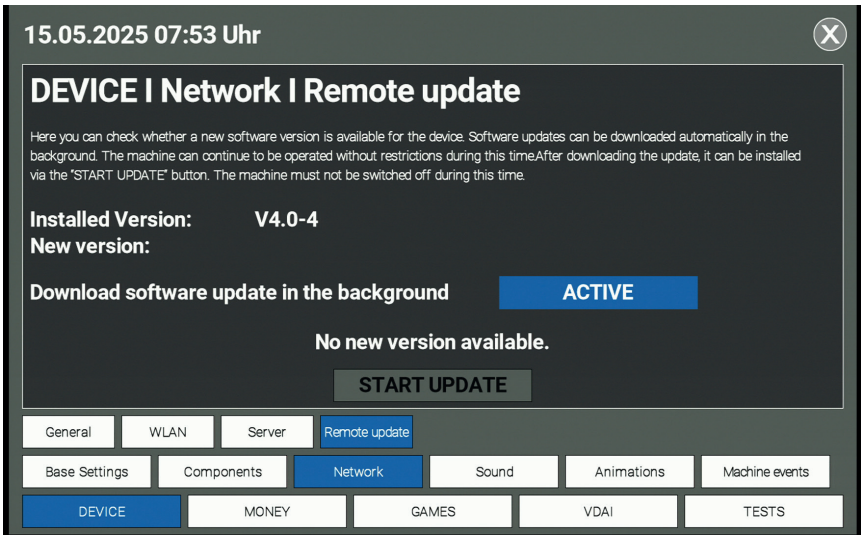


Kliknąć na [**Sprawdź połączenie**].



8.2.11. Urządzenie | Sieć | Zdalna aktualizacja

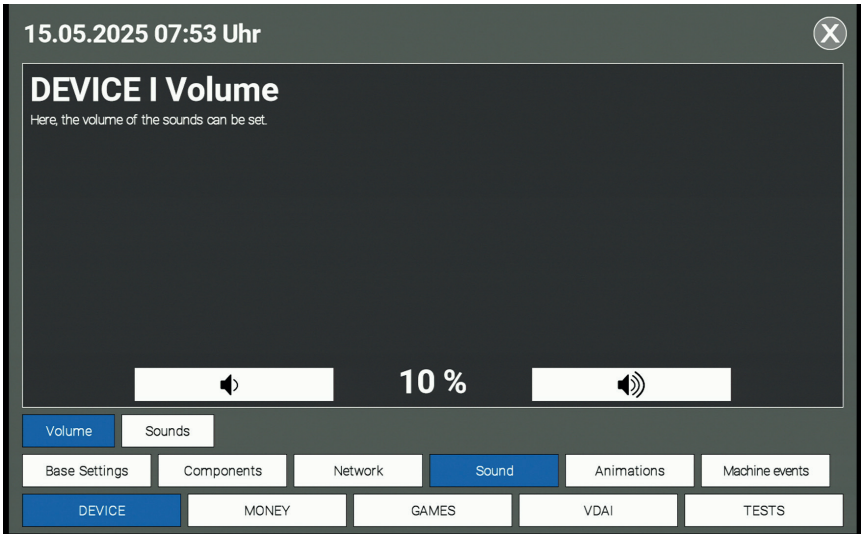
Gdy tylko pojawi się nowa aktualizacja, można ją pobrać i zainstalować za pomocą polecenia [**START UPDATE**].



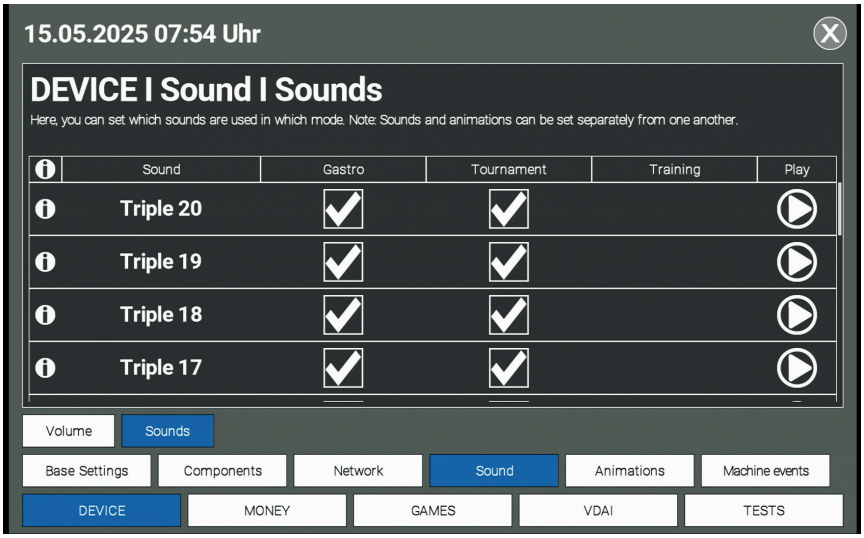
WSKAZÓWKA:
Podczas aktualizacji urządzenie nie może być wyłączone.

8.2.12. Urządzenie | Dźwięk | Głośność

Aby dostosować ogólną głośność, należy kliknąć na ikony głośników po lewej stronie (ciszej) lub po prawej stronie (głośniej).

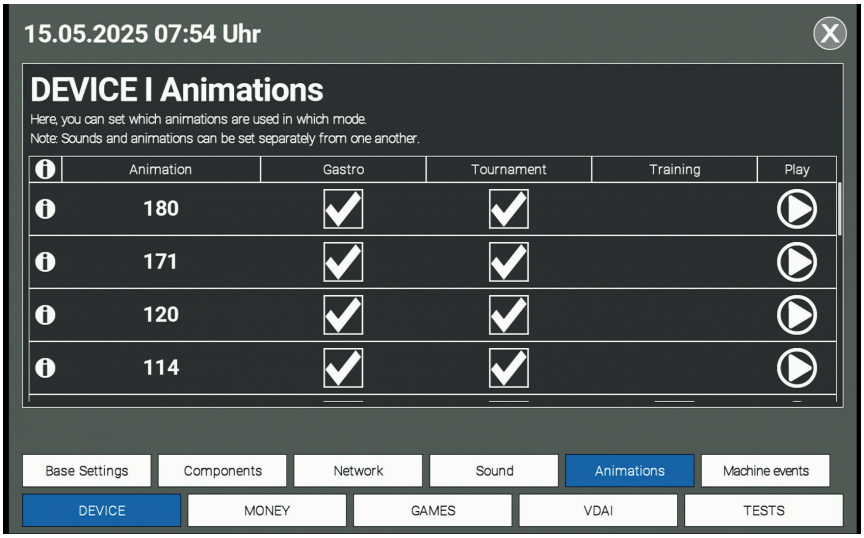


Poszczególne dźwięki można włączyć lub wyłączyć (o ile są dostępne w danym trybie). Dźwięki można odtwarzać za pomocą symbolu ▶.



8.2.13. Urządzenie | Animacja

Poszczególne animacje na górnym ekranie można włączyć lub wyłączyć (o ile są dostępne w danym trybie). Animacje można odtwarzać za pomocą symbolu ▶.



8.2.14. Urządzenie | Zdarzenia maszyny

Tutaj rejestrowane są zdarzenia związane z maszyną.

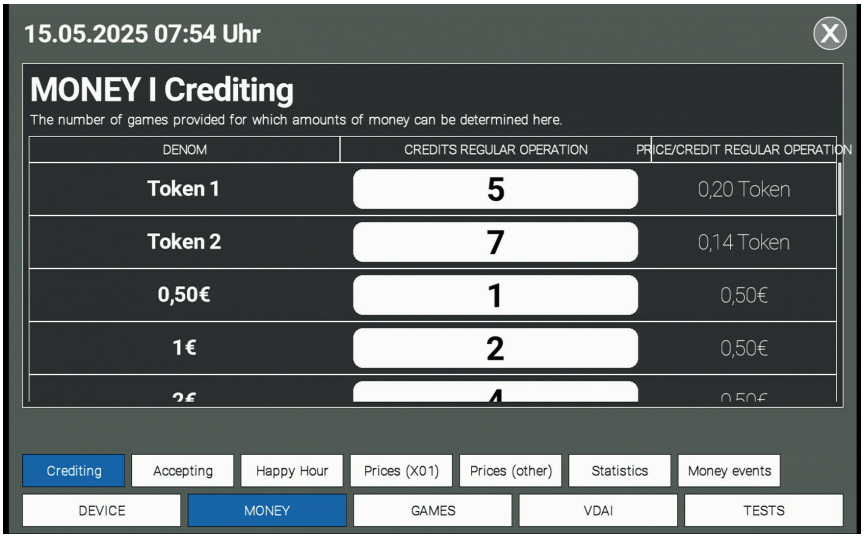


8.2.15. Pieniądze | Kredyty

W tym miejscu można wprowadzić ilość kredytów na wartość pieniężną oraz wyświetlić zapisany kanał pieniężny i wartość pieniężną.

WSKAZÓWKA:

Kanały "Token1" i "Token2" są oferowane tylko wtedy, gdy walidator monet jest odpowiednio zaprogramowany dla żetonów (patrz „5.5. Programowanie innych rodzajów monet“ na str. 20).

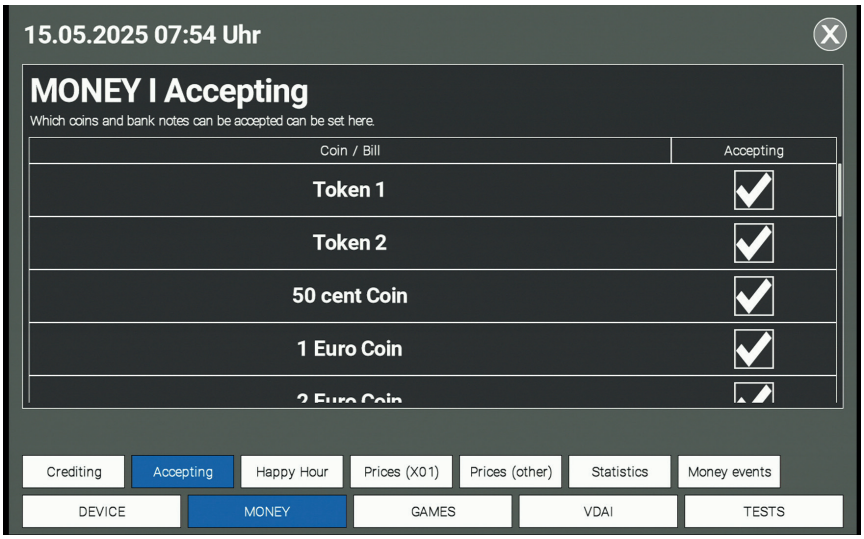


Przegląd ustawień fabrycznych

Wartość monety	Kredyty	Cena za kredyt
0,50 €	1	0,50 €
1 €	2	0,50 €
2 €	4	0,50 €
5 €	12	0,41 €
10 €	25	0,40 €
20 €	52	0,38 €

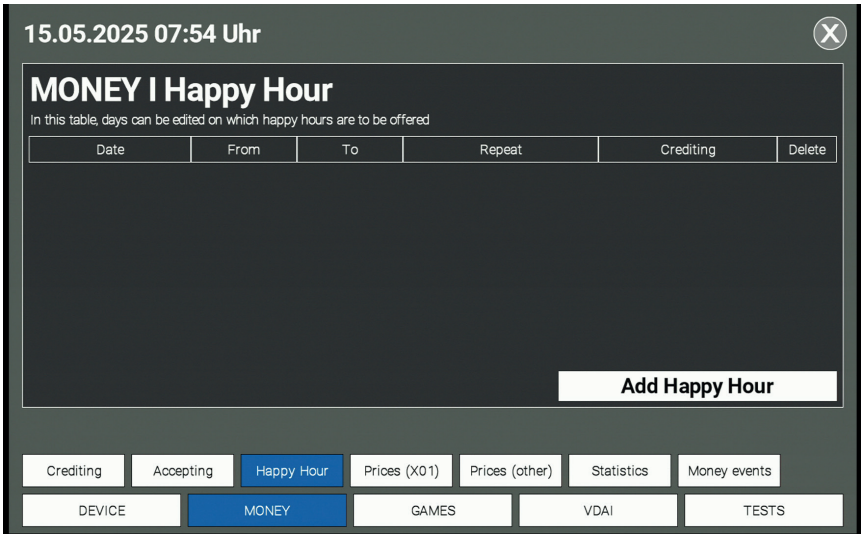
8.2.16. Pieniądze | Akceptacja

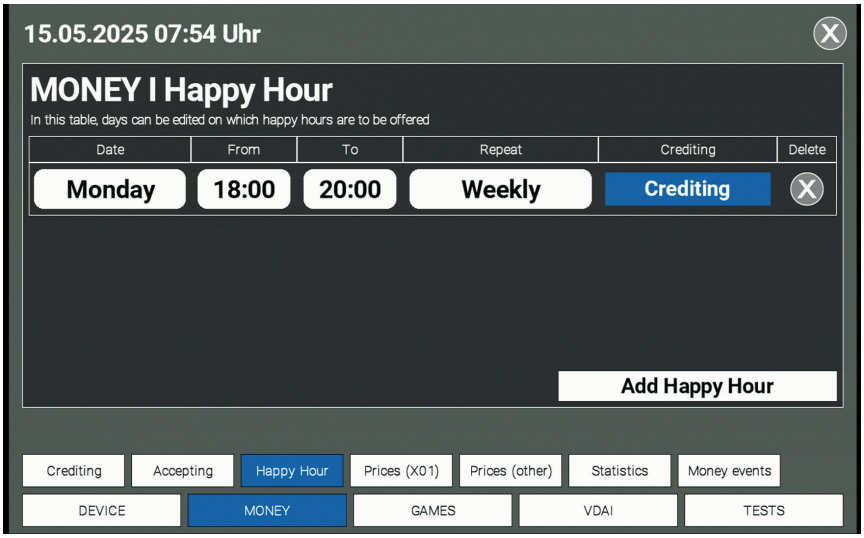
Tutaj można włączyć lub zablokować poszczególne kanały akceptacji gotówki.



8.2.17. Pieniądze | Happy Hour

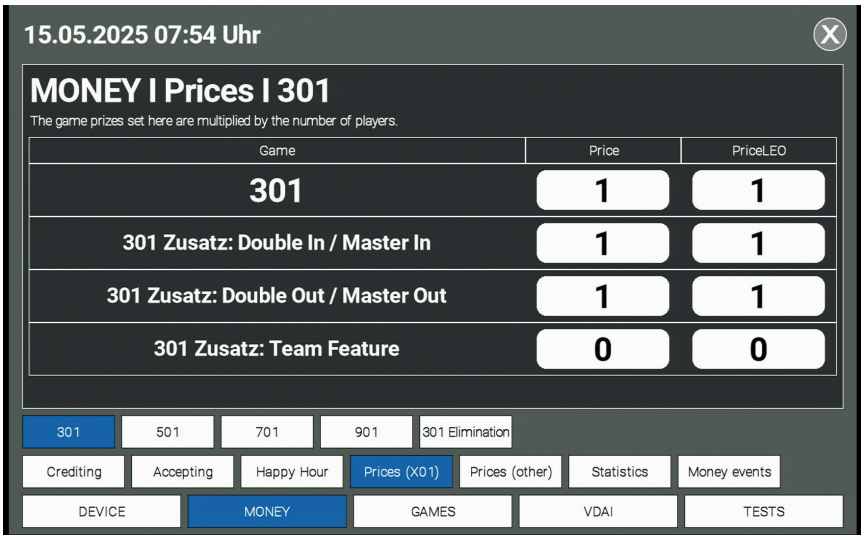
Tutaj można wprowadzić godziny Happy hour. Naciskając białe pola można ustawić indywidualnie dzień tygodnia i godzinę. Klikając niebieskie pole „Kredytowanie”. Można wybrać ustawienie kredytów dla godzin Happy Hour.

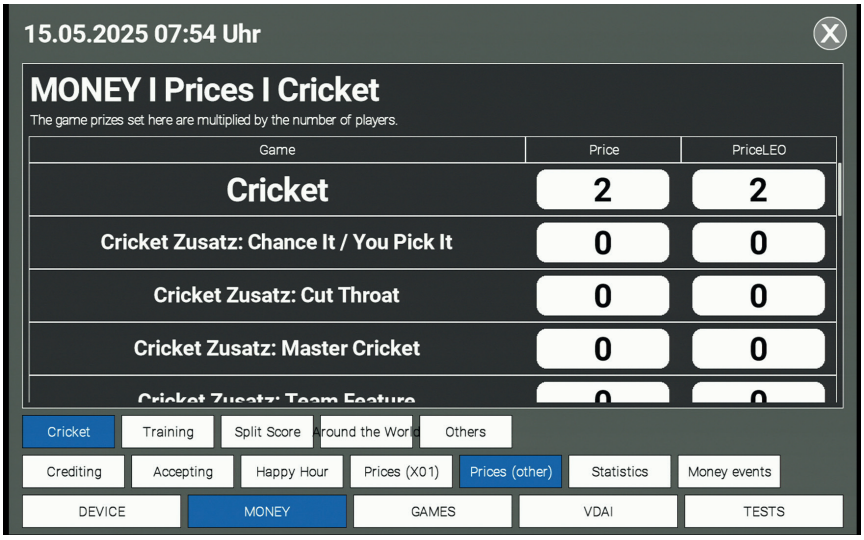




8.2.18. Pieniądze | Ceny

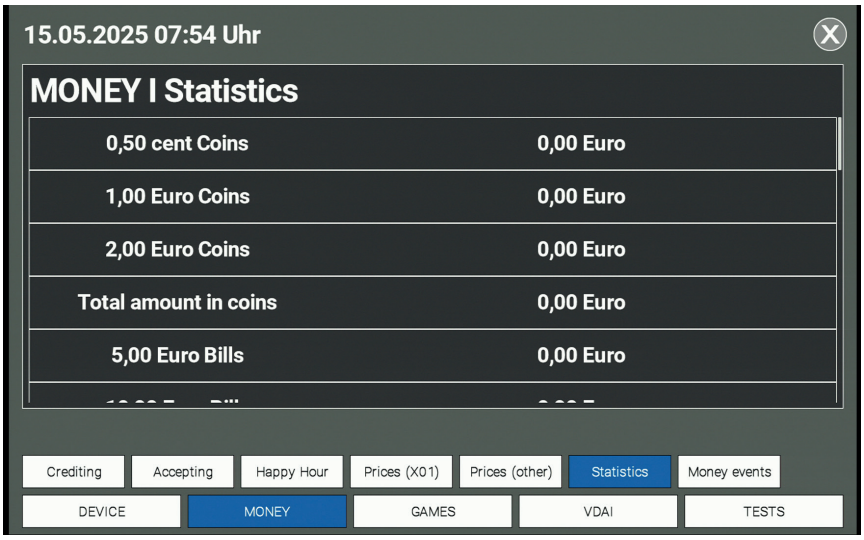
Tu można ustawić indywidualnie ilość kredytów za grę i dodatkowe funkcje.





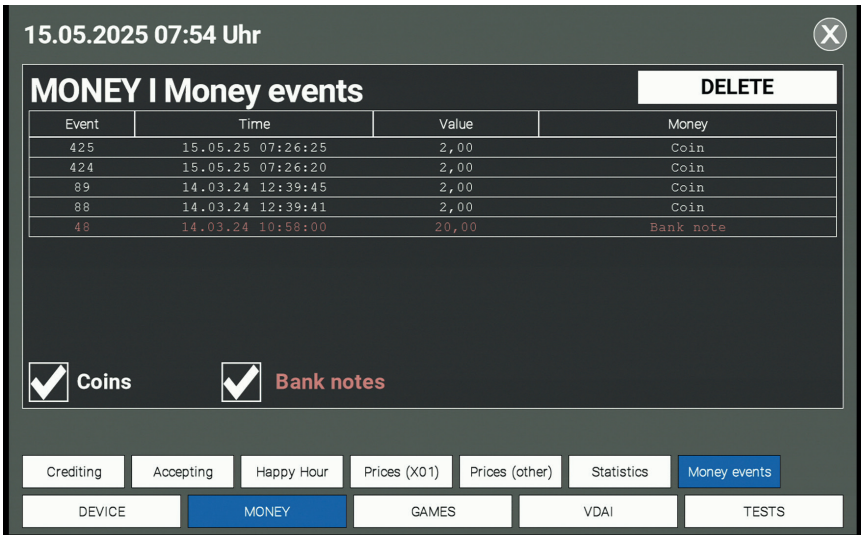
8.2.19. Pieniądze | Statystyki

W tym miejscu wyświetlane są rodzaje środków pieniężnych zarejestrowanych w poszczególnych kanałach pieniężnych oraz łączna liczba wszystkich zarejestrowanych rodzajów środków pieniężnych.



8.2.20. Pieniądze | Zdarzenia finansowe

Tutaj wyświetlane są rodzaje środków pieniężnych zarejestrowanych w poszczególnych zdarzeniach finansowych.



8.2.21. Gry | Ustawienia podstawowe

Zablokowani gracze (drużyna)

[**BUST**] Rzut „0” jest liczony jako nieudany i gra jest kontynuowana.

[**LOSE**] Drużyna przegrała mecz, jeśli zablokowany gracz osiągnął „0”.

Zmiana gracza

[**Powoli**] Zmiana gracza następuje 3 sekundy po naciśnięciu przez gracza przycisku [ZMIANA GRACZA] lub po opuszczeniu przez niego obszaru wykrywania przez czujnik.

[**Szybko**] Zmiana gracza następuje 2 sekundy po naciśnięciu przez gracza przycisku [ZMIANA GRACZA] lub po opuszczeniu przez niego obszaru wykrywania przez czujnik. (**ustawienie standardowe**).

[**Bezpośrednio**] Zmiana gracza następuje 2 sekundy po opuszczeniu przez niego obszaru wykrywania przez czujnik. Naciśnięcie przycisku [ZMIANA GRACZA] powoduje natychmiastową zmianę gracza.

[**Turbo**] Zmiana gracza następuje 1 sekundę po opuszczeniu przez przez niego obszaru wykrywania przez czujnik. Po naciśnięciu przycisku [ZMIANA GRACZA], zmiana gracza następuje po upływie 0,5 sekundy.

[**Dezaktywowany**] Zmiana gracza następuje 2 sekundy po naciśnięciu przycisku [ZMIANA GRACZA]. Czujnik jest dezaktywowany.

Darmowa gra

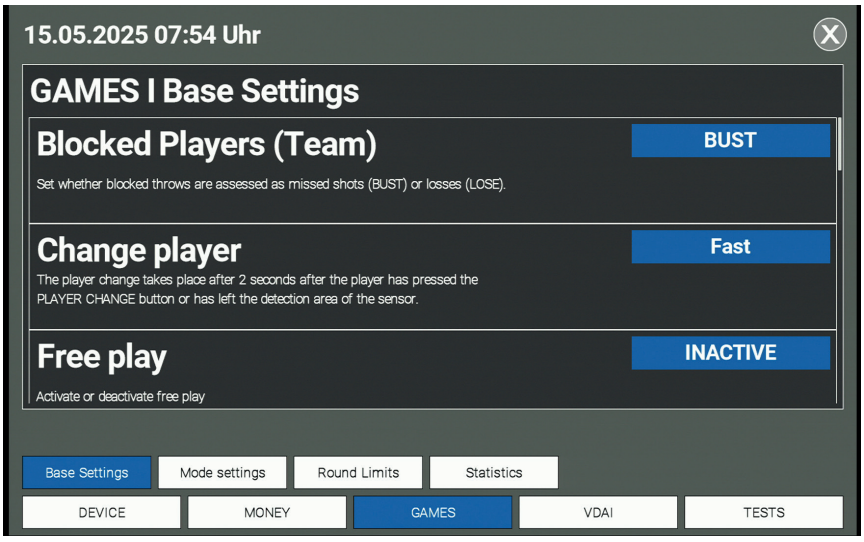
[**AKTYWNY**] Do rozpoczęcia gry nie są wymagane pieniądze. Automat działa w trybie gier darmowych. Ten tryb jest wyświetlany jako „Darmowa gra” w wyborze gry za kredyty.

[NIE**AKTYWNY**] Brak darmowych gier.

LEO Darmowa gra

[**AKTYWNY**] Dla gracza LEO nie są wymagane żadne kredyty.

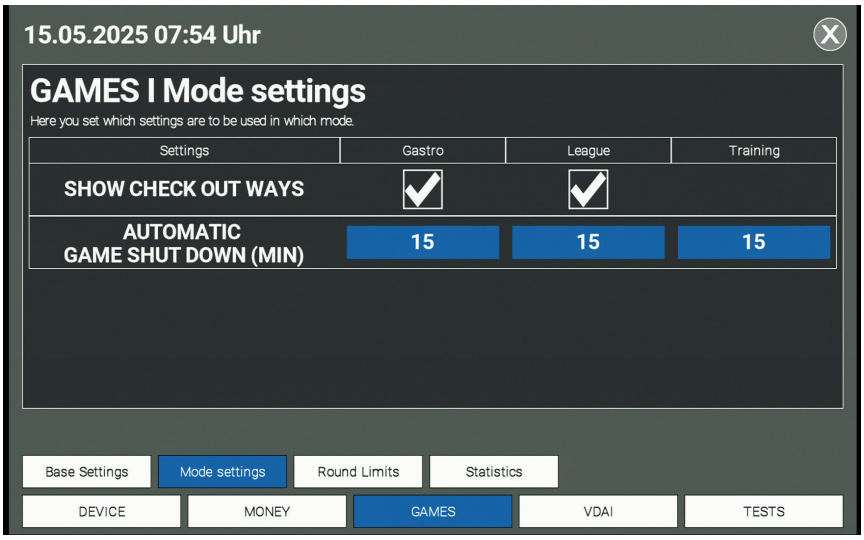
[NIE**AKTYWNY**] Dla LEO kredyt jest odliczany przy użyciu tabeli cen.



8.2.22. Gry | Ustawienia trybów

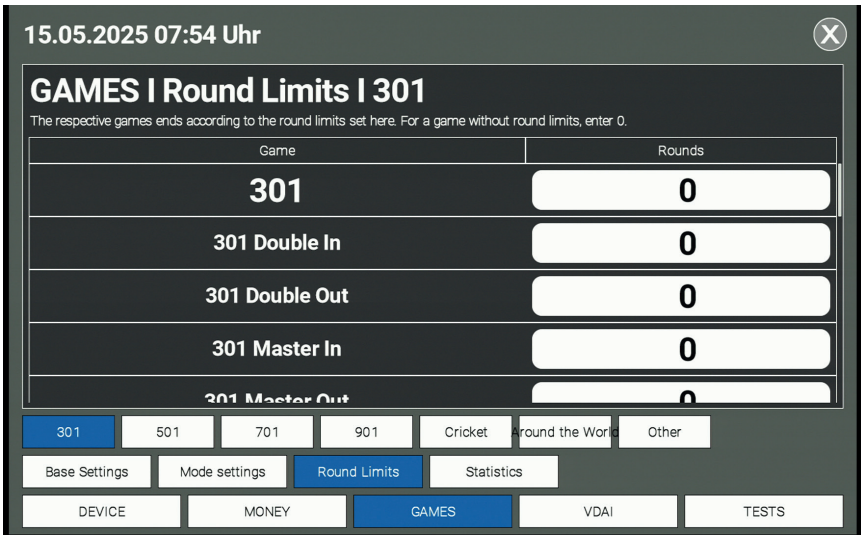
Check out Ways Górny monitor wyświetla kombinację rzutów, którymi gracz może zakończyć swoją grę (gry x01 i 301 Elimination).

Automatyczne wyłączanie gry Tutaj programuje się czas, który może upłynąć bez rejestracji rzutki do momentu uruchomienia resetu. Po resecie można rozpocząć nową grę. Czas wyłączenia można ustawić w 15-minutowych odstępach w zakresie od „WYŁ” do 60 minut.
Ustawienie fabryczne 15 minut



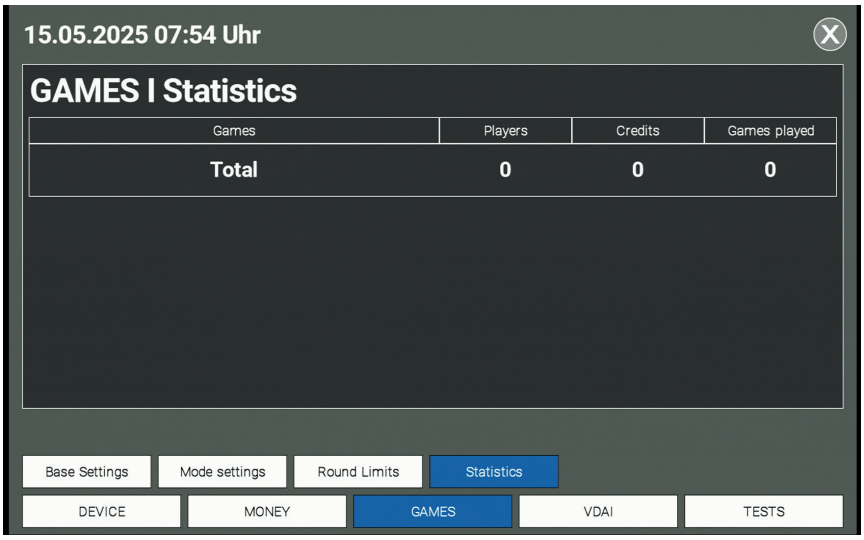
8.2.23. Gry | Limity rund

Tu można ustawić indywidualnie ilość limitów rund na grę i dodatkowe funkcje. „0” oznacza brak limitu rund.



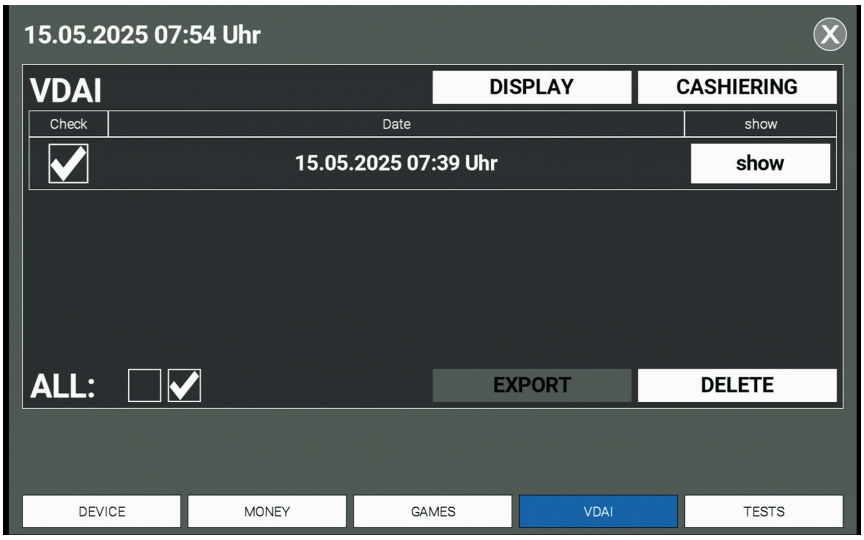
8.2.24. Gry | Statystyki

Pokazuje liczbę graczy, liczbę rozegranych kredytów i liczbę meczów dla każdej gry. Dla każdej gry obliczane są sumy częściowe, a suma całkowita znajduje się na końcu listy.



9. VDAI

Tutaj znajdują się wszystkie dotychczasowe wydruki VDAI. Można je odczytać bezpośrednio na ekranie lub wyeksportować do pamięci USB. W pamięci USB są one zapisywane w podfolderze jako pliki VDAI.



WSKAZÓWKA:
Zapisany wydruk jest niezależny od ustawień urządzenia odczytującego. Zawsze przechowywany jest kompletny wydruk.



Przykład długiego wydruku

WSKAZÓWKA:
Wydruk w urządzeniu odczytującym zależy od używanych urządzeń peryferyjnych i ustawień urządzenia odczytującego. Poniżej znajduje się przykładowy wydruk, który niekoniecznie odpowiada rzeczywistemu wydrukowi.

```
| 2021-11-18T09:29+01:00   |
| DATAreader V03.64        |
| Auslessp: DRSpeicher     |
|   <-- LOEWEN DART -->    |
|                          |
| NR:    08154711          |
| SYSTEM: HB10             |
| PCB: V1.00               |
| PROG: V00.10.06          |
| AUSDRUCK NR:. 1          |
|                          |
| .                        |
|                          |
| ------------------------ |
|       BUCHHALTUNG        |
| ------------------------ |
|                          |
| MUENZGELD:               |
| 2,00 =      54,00 EU     |
| 1,00 =       0,00 EU     |
| 0,50 =       0,00 EU     |
|         ============     |
|             54,00 EU     |
|                          |
| GELDSCHEINE:             |
| 20,00 =      0,00 EU     |
| 10,00 =      0,00 EU     |
| 5,00 =       0,00 EU     |
|         ============     |
|              0,00 EU     |
|                          |
| GESAMT:     54,00 EU     |
|                          |
| FREISPIEL:     0         |
|                          |
| .                        |
|                          |
| ------------------------ |
|       STATISTIKEN        |
| ------------------------ |
|       SPIELER KREDIT PP  |
```

Data i godzina wydruku

Wersja urządzenia odczytującego

Nazwa pamięci urządzenia odczytującego

Numer urządzenia

Kanały monet

Rodzaj monet poszczególnych kanałów

Kanały banknotów

Rodzaj banknotów poszczególnych kanałów

Statystyki

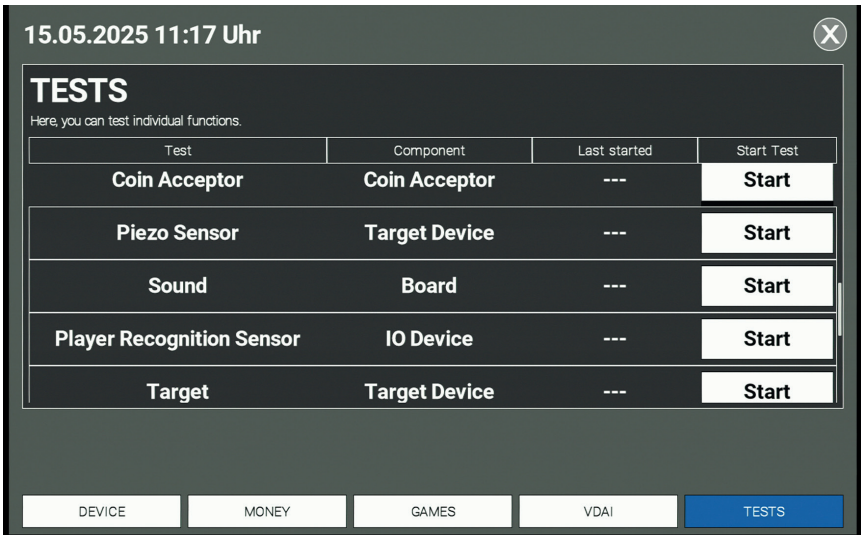
```
| 301         15   15    7 |
| 301DI        4    8    1 |
|                           |
| ELI          8   12    2 |
|                           |
| CRI          6   12    2 |
|                           |
| 301TOT      19   23    8 |
| CRITOT       2   12    2 |
| ELITOT       8   12    2 |
|                           |
| TOTAL       33   47   12 |
|                           |
| ------------------------- |
|          SYSTEM           |
| ------------------------- |
|                           |
| AGI SSP_BI                |
| V2.1.4      C1050.0       |
| BV2.1.20    P40960        |
|                           |
| G-13.mft                  |
| V4.15.9     C1.0          |
| ---         P1            |
|                           |
| easyTOUCH                 |
| V3.37       ---           |
| ---         ---           |
|                           |
| DART IO DEVICE            |
| 1.16                      |
|                           |
| DART TARGET DEVICE        |
| 1.11                      |
|                           |
|                           |
| UHRZEIT:                  |
|        18.11.2021 09:50   |
|                           |
| END                       |
```

Wersje programowe urządzeń

Data i godzina

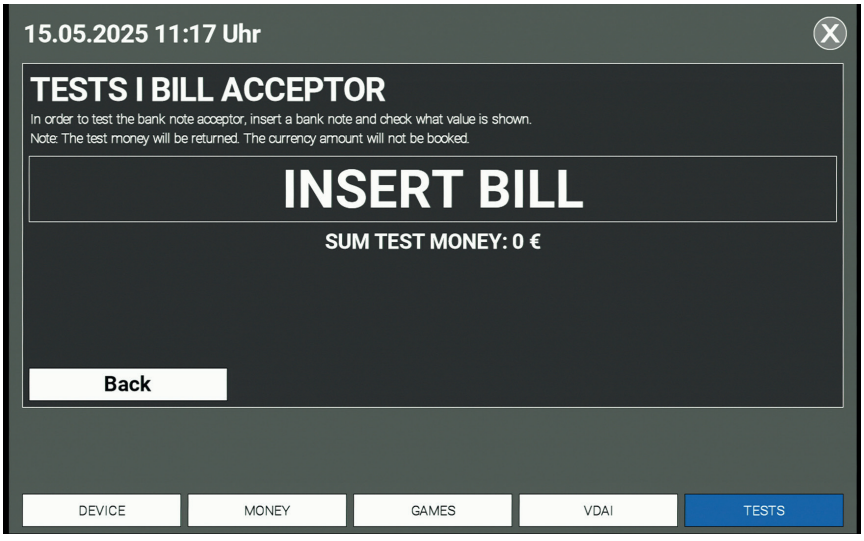
10. Testy

Dostępny jest szereg funkcji testowych umożliwiających sprawdzenie poprawności działania poszczególnych komponentów. Są one wywoływane za pomocą przycisku [**Start**].



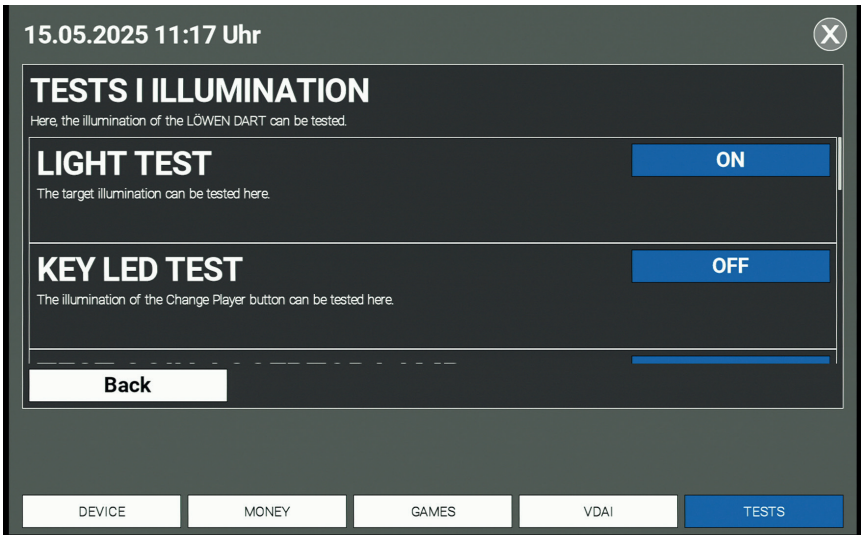
10.1. Walidator banknotów

Wyświetla wprowadzony banknot i wyprowadza go ponownie. Banknot nie jest rejestrowany w księgowości.



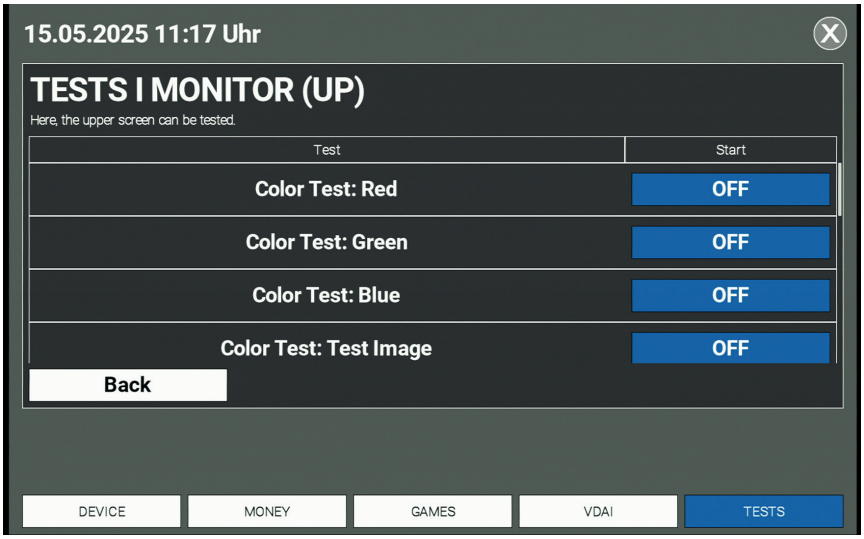
10.2. Oświetlenie

Aby przetestować podświetlenie targetu, podświetlenie przycisków lub podświetlenie walidatora monet, należy nacisnąć odpowiedni przycisk.



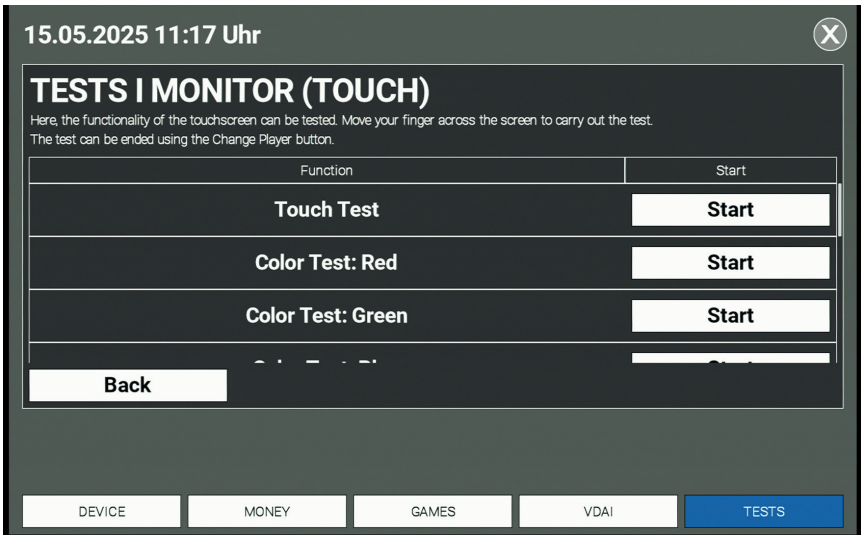
10.3. Ekran (górny)

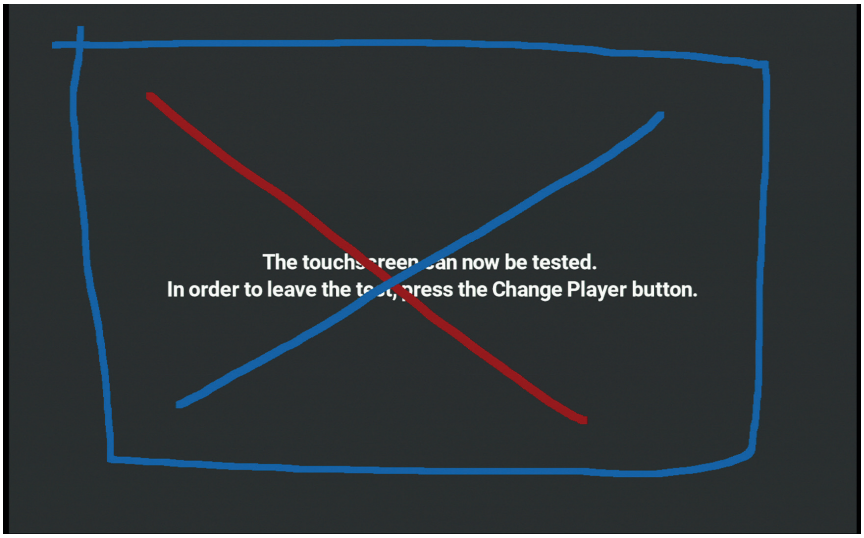
Testowanie górnego ekranu z podstawowym kolorem lub obrazem testowym.



10.4. Ekran (dotykowy)

Testowanie dolnego ekranu z podstawowym kolorem lub obrazem testowym. Ponowne dotknięcie ekranu spowoduje ponowne wyświetlenie menu testowego. Możliwe jest również przetestowanie dotyku.





10.5. Walidator monet

Wyświetla wrzuconą monetę. Moneta nie jest rejestrowana w księgowości.



10.6. Czujnik chybień

Testowanie czujnika chybień. Czujnik jest sprawdzany poprzez dotknięcie pierścienia chybienia lub drzwiczek targetu. Alternatywnie można użyć rzutek. Ustawienie czułości czujnika można dostosować (patrz „5.4.3. Regulacja czujnika DartSensor (czujnika piezoelektrycznego)“ na str. 19).

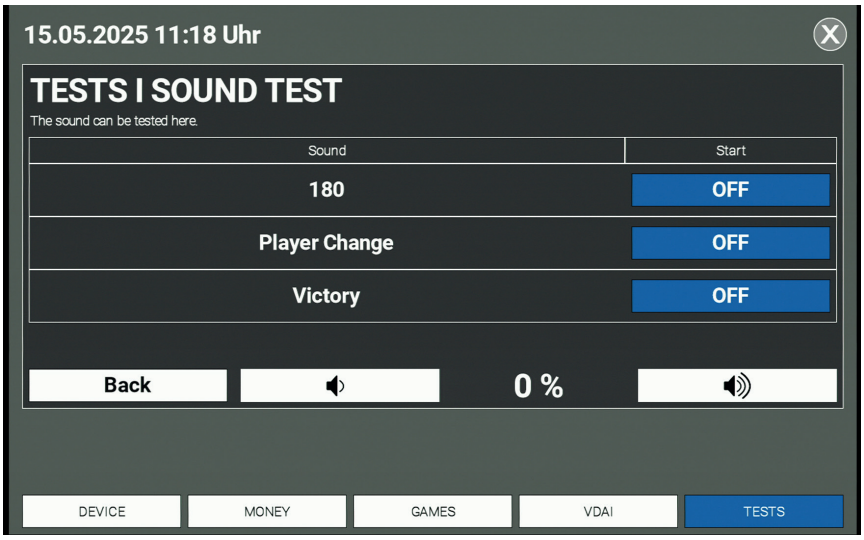


WSKAZÓWKA:
Stukanie lub rzucanie rzutkami w segmenty nie jest rozpoznawane.



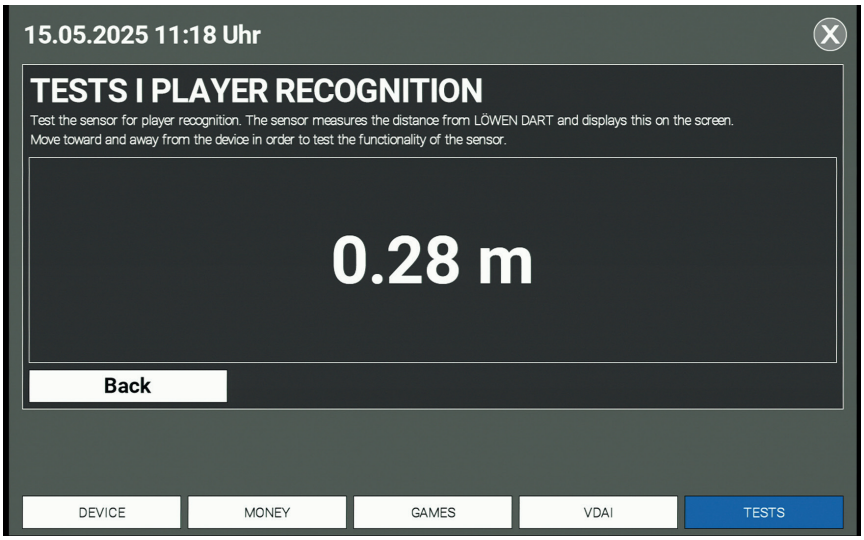
10.7. Dźwięk

Testowanie funkcji audio. Dźwięk jest odtwarzany przez naciśnięcie niebieskiego pola. Ponowne naciśnięcie powoduje jego wyłączenie. Głośność można zmienić i pozostaje ona zapisana.



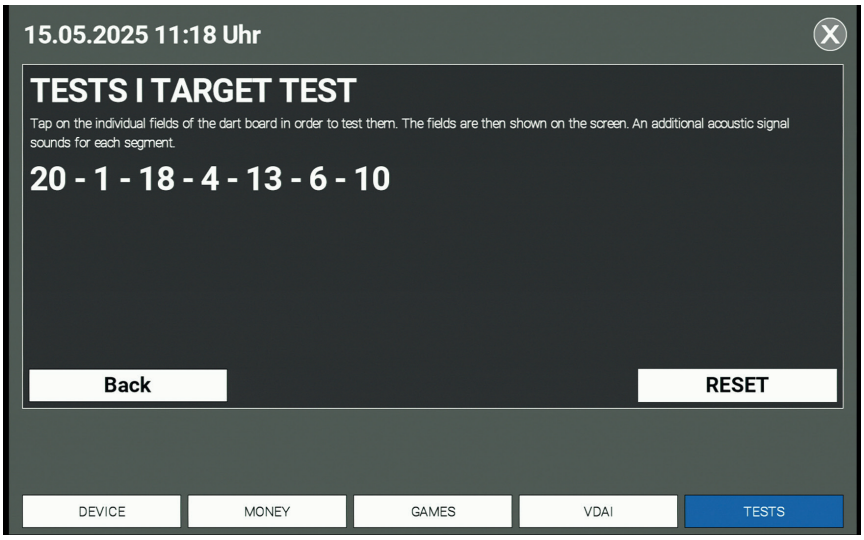
10.8. Czujnik rozpoznawania gracza

Testowanie czujnika podczerwieni. Czujnik mierzy odległość gracza od automatu. Jeśli nie zostanie rozpoznana żadna osoba, zasygnalizowany zostanie komunikat [poza zasięgiem].



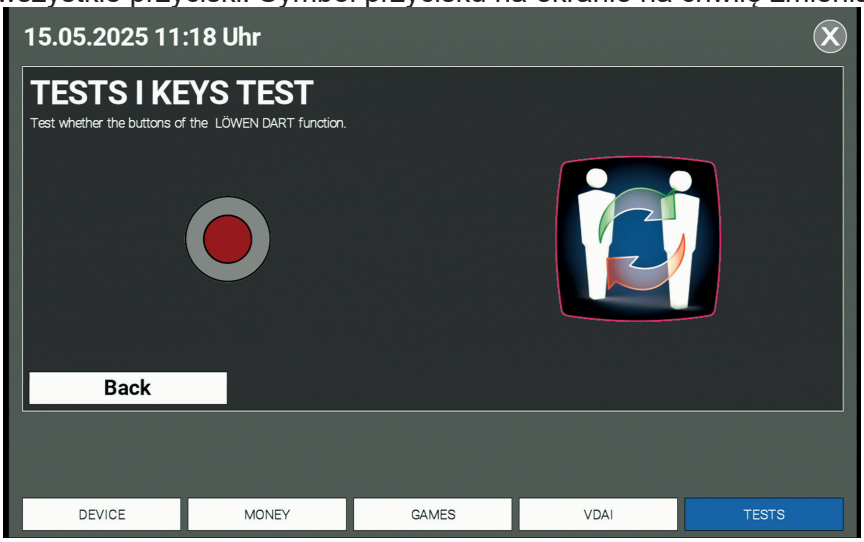
10.9. Target

Ten test sprawdza, czy każdy segment tarczy darta prawidłowo rozpoznaje trafienia. Wartość jest wyświetlana po naciśnięciu segmentu.



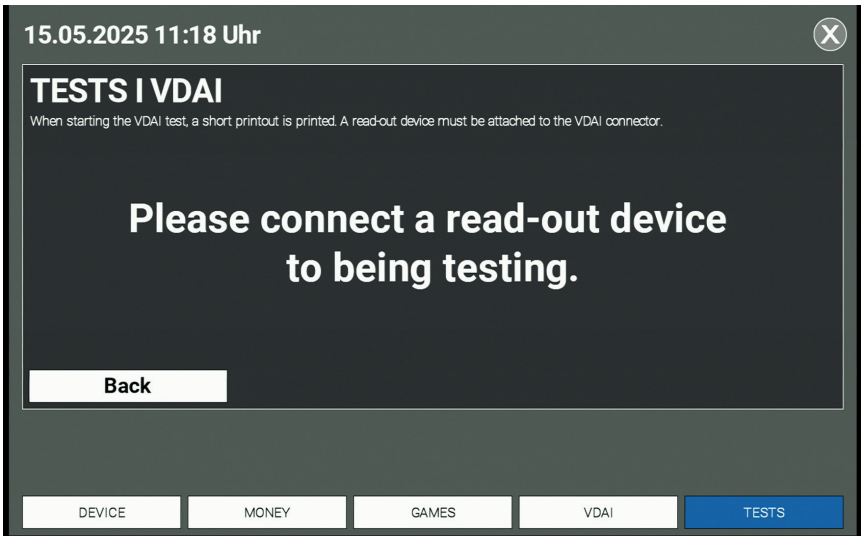
10.10. Przyciski

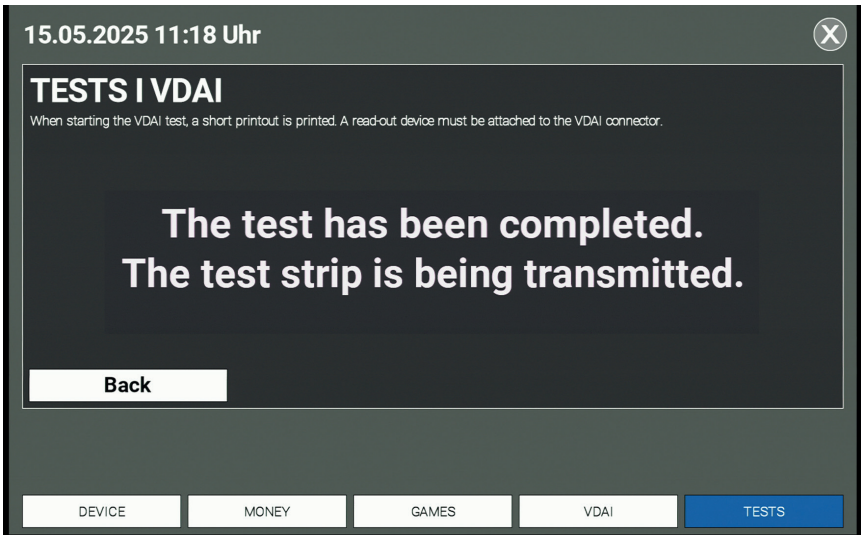
Ten test sprawdza wszystkie przyciski. Symbol przycisku na ekranie na chwilę zmienia swoją jasność.



10.11. Interfejs VDAI

W celach testowych przeprowadzany jest odczyt.





11. Deklaracja zgodności WE

CE

EG-Konformitätserklärung
(Richtlinie 2014/35/EU und 2014/30/EU)

EC-Declaration of Conformity
(Directive 2014/35/EU and 2014/30/EU)

Dokument – Nr./document no.: EG_HB10_V1.docx

Hersteller/manufacturer: **Löwen Entertainment GmbH**
Anschrift/address: **Saarlandstraße 240**
55411 Bingen

Produktbezeichnung: **Compactsportgerät LÖWEN DART**
Product specification: **Dart Device LÖWEN DART**

Typen/types: **HB10 (522)**

Hiermit wird bestätigt, dass oben bezeichnete Produkte der Richtlinie 2014/35/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten betreffend elektrische Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen und der Richtlinie 2014/30/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit entsprechen.

Hereby we confirm that the above mentioned products are in compliance with the directive 2014/35/EU of the European Parliament and of the Council on the harmonisation of the laws of the Member States relating to electrical equipment designed for use within certain voltage limits and directive 2014/30/EU of the European Parliament and of the Council on the approximation of the laws of the Member States relating to electromagnetic compatibility.

Zur Beurteilung der Erzeugnisse wurden folgende Normen herangezogen:
For evaluation of product compliance the following standards are used:

EN 60335-1:2012 + AC:2014 + A11:2014 + A13:2017 + A1:2019 + A2:2019 + A14:2019
EN 60335-2-82:2003 + A1:2008 + A2:2020
EN 55032:2015 + A11:2020
EN 55035:2017 + A11:2020
EN 61000-3-2:2014
EN 61000-3-3:2013

Ort, Datum/place, date: Bingen, 07.02.2022

Aussteller/issued by: Löwen Entertainment GmbH

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:
Signature of authorized person / Stamp:

LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH
Saarlandstraße 240
55411 Bingen
Tel.: +49 6721 407 0
Fax: +49 6721 407 519
Tobias Sprenger
Prokurist | Leiter F&E