

(Für Spielanleitung - Knopf drücken - noch kein Geld einwerfen)

+ Münze(n) einwerfen
+ Spiel auswählen - mittels Trackball und Knopfdruck
+ Anzahl der Spieler - mittels Trackball und Knopfdruck
+ Spielregeln erscheinen auf dem Bildschirm

+ Regeln lesen oder weiter mit Knopfdruck
+ Zielen - Pfeil mit Trackball bewegen
+ Zielpunkt durch Knopfdruck sichern
+ WURF - Trackball rollen

AMEN! Punkte

SPIELANLEITUNG

Flash

Flash ist ein Spiel, das Geschicklichkeit und Genauigkeit verlangt. Trifft der Spieler ins Schwarze (BULLSEYE) so erhält er die Anzahl Punkte, die zu diesem Zeitpunkt auf der Zählerleiste aufleuchten. Trifft er ins Innere des Auges, wird die Punktzahl verdoppelt. Für alle anderen Treffer gibt es normale Punkte.

Sector Shoot-Out

Der Pfeil muß in den Sektor treffen, der für kurze Zeit aufleuchtet. Wird der Sektor getroffen solange er beleuchtet ist, gibt es Extra-Punkte. Wird ein unbeleuchteter Sektor getroffen, gibt es normale Punkte. Bei mehreren Spielern erhält jeder die gleiche Chance, die Sektoren leuchten jedoch in anderer Reihenfolge auf.

301

Jeder Spieler beginnt mit 301 Punkten und wirft drei Pfeile pro Runde. Er muß versuchen seine Punktzahl mit so wenig Pfeilen wie nötig auf genau ± 0 zu bringen. Wirft ein Spieler eine höhere Punktzahl als nötig, wird die Runde nicht gewertet.

High Score

Jeder Spieler wirft drei Pfeile pro Runde. Am Schluß des Spiels hat der Spieler gewonnen, der die meisten Punkte hat.

Cricket

Im Cricket gewinnt der Spieler, der als erster die Sektoren 15 bis 20 der Reihe nach und dann ins BULLSEYE trifft. In jedem Feld muß er drei Punkte haben, bevor er weitergehen kann.

Außerer und Innerer Einfach-Ring	1 Punkt
Doppel-Ring	2 Punkte
Dreifach-Ring	3 Punkte
Bulle außen	1 Bullpunkt
Bulle innen	2 Bullpunkte

Hat ein Spieler 3 Punkte im Ring erreicht, kann er mit weiteren Würfeln normale Punkte sammeln, bis eines Mitspieler diesen Ring erreicht haben.

FEHLER-SUCHE.

FEHLER

LÖSUNG

1: PFEIL WEICHT NACH LINKS
ODER RECHTS AUS

TRACKBALL (ROLLKUGEL) DRÄHTE
WURDEN VERTAUSCHT. SIEHE
SEITE 14 FÜR RICHTIGE VERBIN-
DUNGEN.

2: KEIN TON

A: LAUTSTÄRKE-REGLER KONTROL-
LIEREN.

B: -5 VOLT STROMLEITUNG KON-
TROLLIEREN.

C: +12 VOLT STROMLEITUNG KON-
TROLLIEREN.

WICHTIG: BEIDE LAUTSPRECHER-
LEITUNGEN (BRAUN=+PLUS AN
ROTEN PUNKT, BRAUN/SCHWARZ =
-MINUS AN LAUTSPRECHER-MINUS)
MÜSSEN VON DER SCHALTAFEL
ZUM LAUTSPRECHER VERLAUFEN,
ACHTUNG ! LAUTSPRECHER NICHT
ERDEN !!!

SCHLECHTE TONQUALITÄT

LAUTSPRECHER ÜBERPRÜFEN, IM
ZWEIFELSFALL DURCH NEUEN
ERSETZEN (KEINE BILLIGPRODUK-
TE)

3: EINGABE/AUSGABE-FEHLER

A: SCHALTAFEL AUF RICHTIGEN
SITZ PRÜFEN.

B: MÜNZZÄHLER DARF NICHT MIT
MÜNZAUSGANG #1 ODER #2 VERBUNDEN
SEIN.

4: VIDEO-STÖRUNG, KEIN BILD
ODER STÄNDIGER RÜCKSPRUNG

A: ALLE STROMLEITUNGEN AM PCB
ÜBERPRÜFEN.

B: ALLE CHIPS MÜSSEN FEST AUF
DER PLATINE SITZEN.

VORSICHT ! BEIM EINDRÜCKEN DER
CHIPSHINTEN GEGENDRÜCKEN, DAMIT
DIE PLATINE NICHT BRICHT.

noch Anpassungen:

Spiel-Angaben (Forts.)

die Gesamt- und die Durchschnittszeit pro Spiel. Alle Angaben können zurückgesetzt werden)

TOTALS (zeigt Interval und Häufung von Einschaltzeit und Spielzeit, Münzen 1 und Münzen 2 an.

Interval kann zurückgesetzt werden. Häufungswerte nicht)

ALLES ZURÜCK (gleich mit Spiele zurücksetzen.

YES

NO

Exit

Checklisten

(Reset All-Time Lists)

JA

NEIN

Exit

Ausgang

(EXIT)

zu Anpassungen:

Main Menu

Aufbau des Gehäuses

- (Set Up Cabinet) — Typ des Gehäuses
- Aufbau (waagerecht oder senkrecht)
 - Bildschirm
 - Trackball
 - Trackball-Typ
 - Spiele-Eingabe
 - Farbbalken
 - Bildschirm-Größe
 - Geräusche (Ja/Nein)
 - Exit

Diagnose

- Ticket Ausgabe
- Münzenzähler 1
- Münzenzähler 2
- Exit

Anpassungen

(Operator Settings)

- Punkte Eingabe
- Spiele Anpassung
 - Schwierigkeitsgrad
 - Runden pro Spiel
- Ticket Anpassung (zur Erstattung)
 - Flash (durch Flashes oder durch Punkte)
 - Sector Shoot-Out (durch Punkte)
 - 301 (durch Zahl der Pfeile)
 - High Score (durch Punkte)
 - Cricket (durch Zahl der Pfeile)
- Fabrik-Einstellung (Ja/Nein)
- Exit

Spiel-Angaben

(Show Statistics)

- Liste der 5 Spiele (bei Auswahl eines Spiels wird angezeigt, wieviele Spiele gespielt wurden;

Abschnitt 3: Anpassungen.

PRÜF-TASTE- Das Drücken dieser Taste bewirkt, daß eine Hauptliste (Main Menue) auf dem Bildschirm angezeigt wird, in der alle Funktionen angewählt werden können. Die Listen erscheinen in weißen Buchstaben. Die Anwahl erfolgt mit dem Trackball (Rollkugel). Der rot hervorgehobene Befehl in der Liste kann dann durch Knopfdruck aufgerufen werden. Die Liste führt in alle einzelnen Funktionen. Nach Abarbeiten der Liste führt EXIT in die Hauptliste zurück.

Hauptliste:

Main Menu
Aufbau des Gehäuses
Diagnose
Operator Anpassungen
Spiel-Angaben
Checklisten
Ausgang (EXIT)

Auf den nächsten Seiten werden die einzelnen Punkte der Hauptliste spezifiziert.

Fabrikseitige Anpassung

Aufbau des Gehäuses	senkrecht	waagrecht
Orientierung		
Credits Flash	1	pro Spiel
Punkte Sector	1	pro Spiel
301	1	pro Spiel
High Sc	1	pro Spiel
Cricket	2	pro Spiel
Spiele (Game Play)		
A: Schwierigkeitsgrad		mittel
B: Runden	Flash	7
	Sector	7
	301	7
	High Score	7
	Cricket	14
EIN/AUS Spiele (Enable/Disable Games) alle Spiele ein		
Geräusche EIN		
Ticket Levels Tickets AUS		

TICKET INFORMATION

Flash	6000 pro Runde oder 3 Flashes
Sector Shoot Out Pro Runde	(1) 3750 (2) 5250 (3) 7500 (4) 8750 (5) 10500 (6) 12500 (7) 14000 (8) 16000 (9) 19500 (10) 22000
301	6 out
High Score	180 pro Runde
Cricket	8 out