

DART RADIKAL SYSTEM

Dart Radikal System

Handbuch



Irrtum und Änderungen vorbehalten
Copyright © S&T AG – Division funworld
Technical Customer Service, pM
Stand: September 2013

Inhaltsverzeichnis

1. Erstinbetriebnahme des Royal Darts Liga Sport HB 8 Radikal System:	3
1.1 Aufstellung	3
1.2 Einbau Display	3
1.3 Anschlusskabel	4
1.4 Inbetriebnahme	4
1.5 Internet Verbindung herstellen	4
1.6 Laser einlesen.....	6
2. Setup Beschreibung	7
2.1 Sprachauswahl	7
2.2 Touchscreen Kalibrierung	7
2.3 Video und Kamera Test.....	7
2.4 Audio Test	8
2.5 Mikrophon Test.....	9
2.6 Audio konfigurieren	9
2.7 Münzprüfer Test	9
2.8 Segmente Test.....	9
2.9 Dart-Sensor Test.....	10
2.10 Karten Test	10
2.11 Touchscreen Test	10
2.12 Laser Test	10
2.13 Lichtstärken.....	11
2.14 Pfeile entfernen	11
2.15 Laserüberwachungskontrolle.....	11
2.16 Datum/Uhrzeit Setup.....	11
2.17 Münzprüfer	12
2.18 Bonusregelungen	12
2.19 Spieleinstellungen	12
2.20 Video Test	13
2.21 Status	13
2.22 Abrechnung.....	13

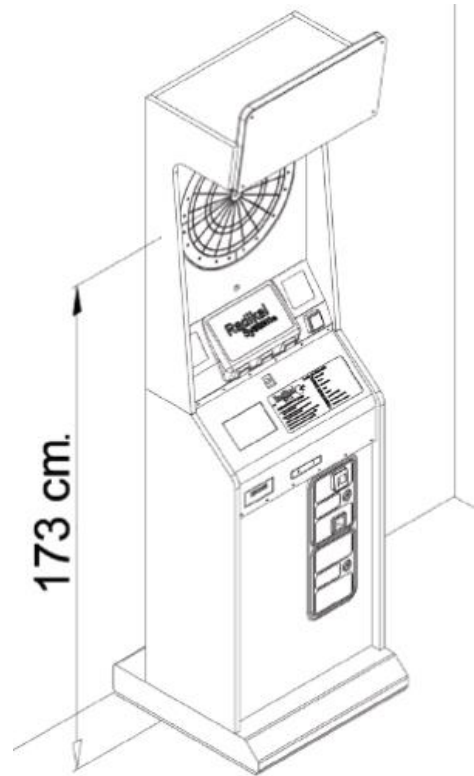
3. Standardeinstellungen Österreich	14
3.1 Sprache.....	14
3.2 Setup.....	14
3.3 Internet Einstellungen.....	14
3.4 Münzprüfer.....	14
3.5 Bonusregelung.....	14
3.6 Spieleinstellungen.....	14
3.7 Anpassen.....	15
3.8 Audio.....	15
3.9 Lichtstärke.....	15
3.10 Spielerwechsel.....	15
3.11 Laserüberwachungskontrolle.....	15
4. Spielebeschreibung:	16
X01: 301, 501, 701 oder 901	16
X01 Team	16
Cricket Team	18
Burma Road	19
High Score und Low Score	19
Shanghai	20
Tic Tac Toe	20
5. Troubleshooting Radical System	22
5.1 Das Dartgerät zählt keinen oder einen falschen Score	22
5.2 Der Fehlwurf funktioniert nicht oder schlecht	22
5.3 Der automatische Spielerwechsel funktioniert nicht oder sehr schlecht	22
5.4 Der Onlinedart kann keine Verbindung mit dem Internet herstellen	23
5.5 Der Laser funktioniert nicht richtig	23
5.6 Was ist zu tun wenn der Bildschirm oben eingefroren ist?	23
6 Umbauanleitung Radikal Dart:	24

1. Erstinbetriebnahme des Royal Darts Liga Sport HB 8 Radikal System:

1.1 Aufstellung

Dartgerät auf gewünschter Stelle positionieren.

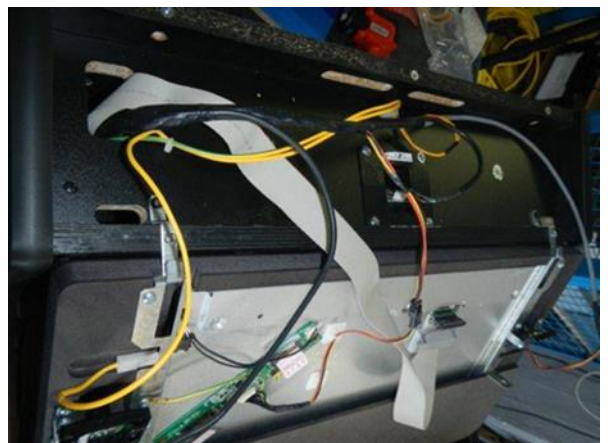
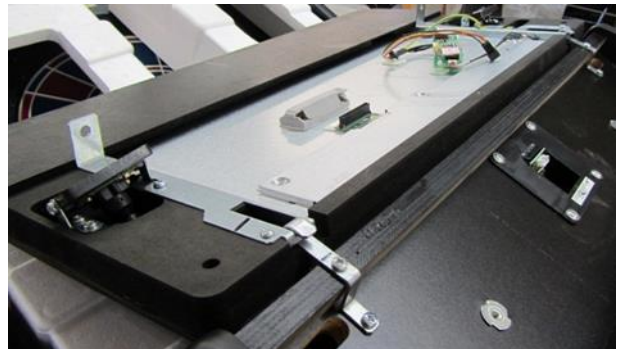
Höhenkontrolle: Boden bis zur Mitte der Zielscheibe: 173cm



1.2 Einbau Display

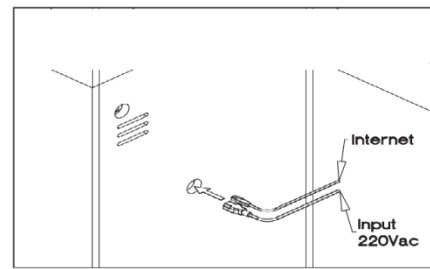
Das Display muss noch eingehängt und angeschlossen werden.

- Das Display muss in die beiden Haken (siehe Bild) eingehängt werden
- Danach müssen die bereits verlegten Kabel nur noch angesteckt und
- sauber verlegt werden (Kabelbinder o. ä.)
- Jetzt kann das Display vorsichtig aufgeklappt werden
- Display abschließend mit 2 Inbusschrauben befestigen

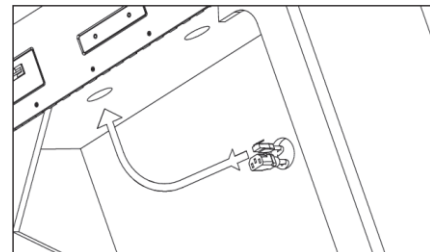


1.3 Anschlusskabel

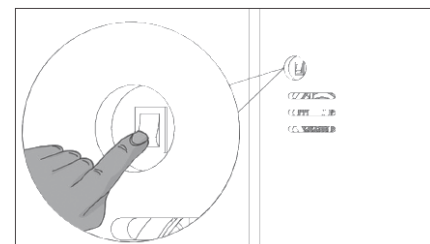
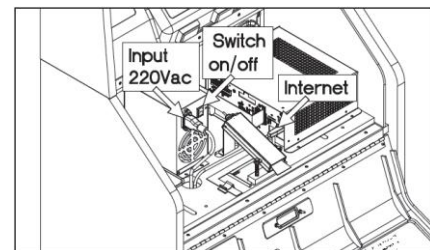
Stromversorgungskabel und Netzkabel durch das auf der Rückseite des Gerätes vorgesehene Loch,



und anschließend durch die Zwischenplatte ziehen.
→ Zugang durch Öffnen der Münzschaft-Tür



Schließen Sie die beiden Kabel lt. Abbildung an und stellen Sie den Schalter am Netzteil auf ON.



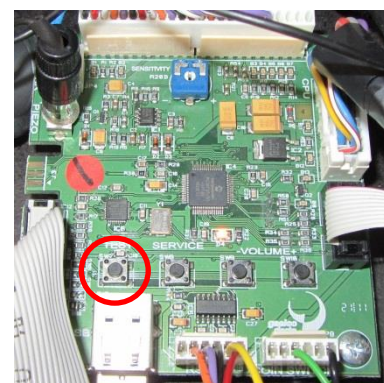
1.4 Inbetriebnahme

Um das Gerät in Betrieb zu nehmen, drücken Sie einige Sekunden den Schalter auf der Rückseite.

ACHTUNG: Auch beim Ausschalten des Gerätes immer den Taster für einige Sekunden drücken und nicht das Gerät durch Ziehen des Netzkabels außer Betrieb nehmen!

1.5 Internet Verbindung herstellen

Drücken Sie den Knopf „TEST“ im Inneren des Oberpanels auf der Hauptplatine (siehe Bild).



Wählen Sie den Punkt "Set up".
 Nach Eingabe Ihres persönlichen
 Benutzernamen und Passwortes
 wählen Sie den Punkt
 "Internet Einstellungen".



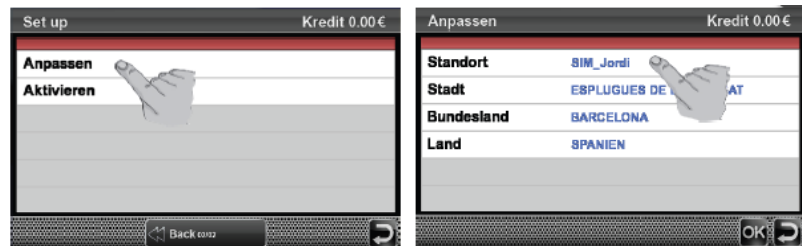
Wählen sie den Punkt "Manuell"
 und geben Sie die IP-Adresse und
 Gateway ein. Diese erforderlichen
 Daten erhalten Sie von Ihrem System-
 Administrator.



Nach der Eingabe drücken Sie "OK".
 Wenn keine Verbindung zustande kommt
 überprüfen Sie die Einstellungen und
 die Verbindung des Netzkabels.



Nach erfolgreicher Vernetzung muss
 das Gerät noch angepasst werden.
 Geben Sie den Standort des Gerätes ein
 und bestätigen Sie die Angaben mit "OK".

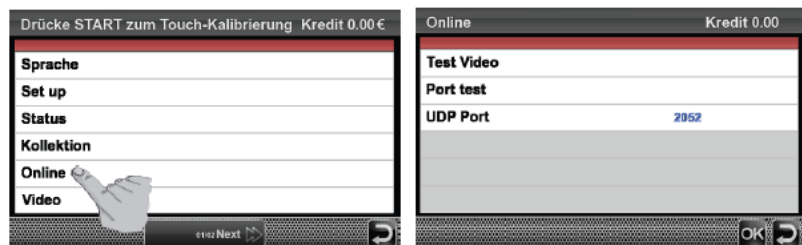


Danach muss das Gerät noch aktiviert
 werden. Geben Sie Ihren Benutzernamen
 und das Passwort ein um das Gerät zu
 aktivieren.



Online-Konfiguration:

Wählen Sie den UDP Port aus und geben
 Sie die Nummer des dem Router
 zugewiesenen Port ein. Nach der Eingabe
 überprüfen Sie, ob der Port geöffnet oder
 geschlossen ist.



Wenn der Port geschlossen ist, überprüfen
 Sie bitte die Routereinstellung.

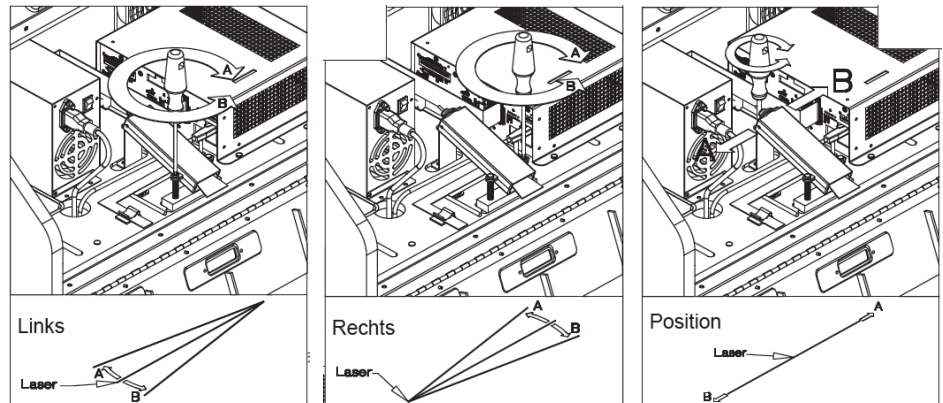


1.6 Laser einlesen

Hier wird der Abstand des Lasers eingestellt. Der korrekte Abstand beträgt 2,37m. Zuerst wird der Abstand von der Dartscheibe zur Abwurfline ausgemessen, dann der Laser justiert.



Mit einem Schraubendreher können Sie den Laser auf den korrekten Abstand einstellen.



Bestätigen Sie mit „Akzeptieren“

(Gerät speichert den vom Aufsteller eingegebenen Abstand am Server). Sollte der Standort des Gerätes verändert oder die CPU ausgetauscht werden, muss der Abstand erneut festgelegt werden.



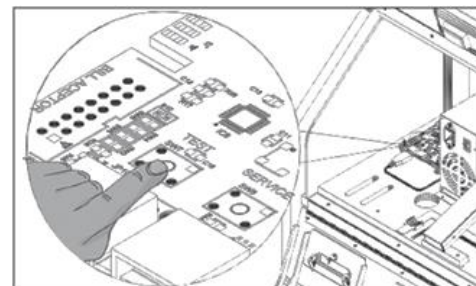
Auf dem I/O Board befinden sich 4 Taster:

Test: Hier kommt man in das Setup Menü

Service: Hier kann man ein Freispiel aufbuchen.

Volume -: Generelle Verminderung der Lautstärke

Volume +: Generelle Erhöhung der Lautstärke



ACHTUNG: Auf dem Gerät befindliche Kredite können durch den Einstieg ins Setup – drücken des Freispieltasters und sofortigem Ausstieg aus dem Setup auf Null gestellt werden.

2. Setup Beschreibung

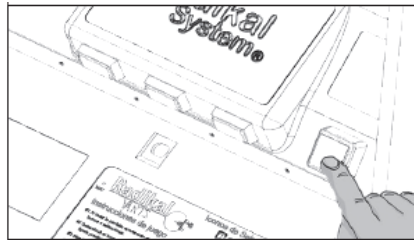
2.1 Sprachauswahl

Wählen Sie am Display mittels Touch Ihre Sprache aus. Mit den Tasten "Next" und "Back" können sie vor und zurückgehen.



2.2 Touchscreen Kalibrierung

Drücken Sie den "Start-Knopf" und folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.

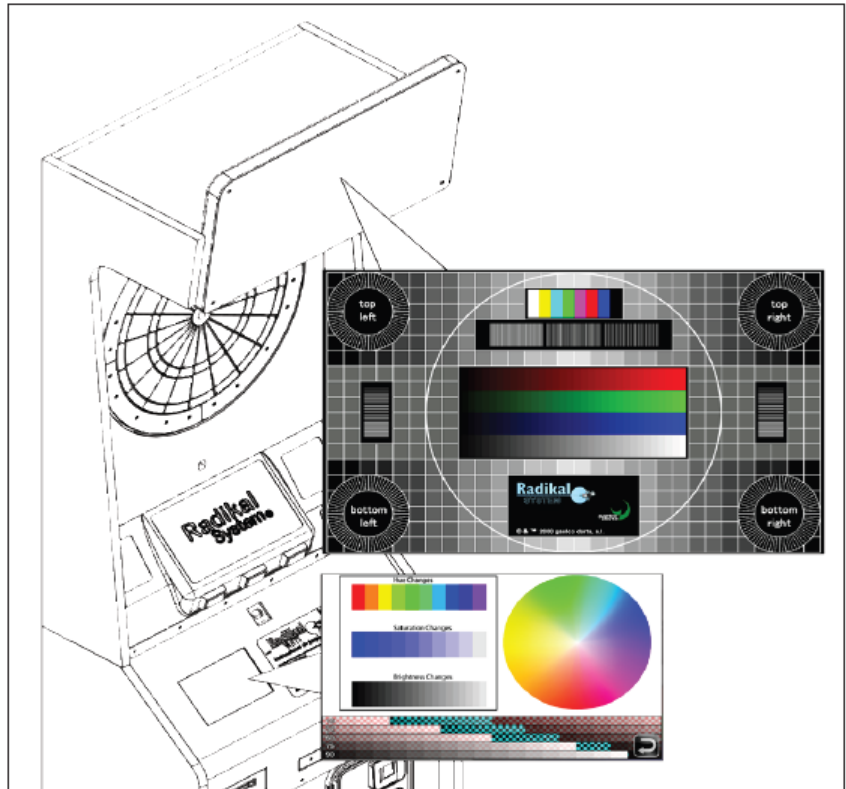


2.3 Video und Kamera Test

Wählen Sie den Punkt "Video" und dann "Kameratest" um die Funktion zu überprüfen.



Nach der Überprüfung der Kamera gehen Sie einen Menüpunkt zurück und wählen "RGB-Einstellungen".



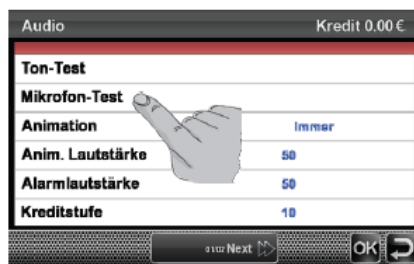
2.4 Audio Test

Wählen Sie "Audio" und dann "Ton-Test". Wenn Sie "OK" drücken, erklingt ein Ton um die Lautsprecher zu prüfen.



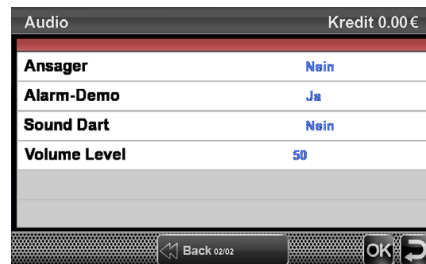
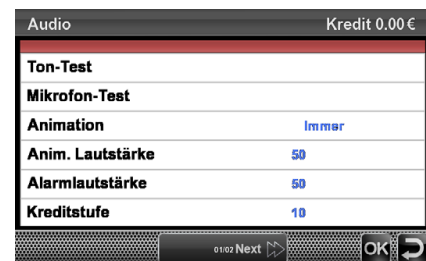
2.5 Mikrofon Test

Wählen Sie "Mikrofon-Test" sprechen und drücken Sie zeitgleich "OK". Nach der Wiedergabe des aufgenommenen Tons, drücken Sie "Akzeptieren".



2.6 Audio konfigurieren

- Animation: Wählen Sie zw. Immer / Zufällig / Nie
- Anim. Lautstärke: Konfiguriert das Audiovolumen in % (0-99)
- Alarmlautstärke: Konfiguriert die Alarmlautstärke in % /0-99)
- Kreditlautstärke: Konfiguriert die Lautstärke der eingeworfenen Münzen in % (0-99)
- Ansager: Audioanimation Ein / Aus
- Alarm-Demo: Lautsprecher im Demo Mode Ein / Aus
- Sound Dart: Dart-Ton Ein / Aus
- Volume Level: Konfiguriert die allg. Lautstärke in % (0-99)

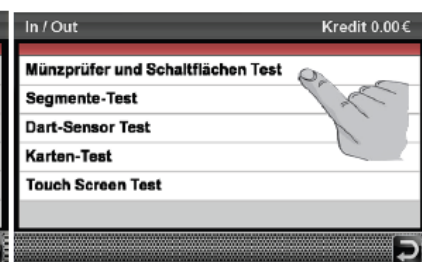


Drücken Sie "OK" um die Einstellungen zu speichern.

2.7 Münzprüfer Test

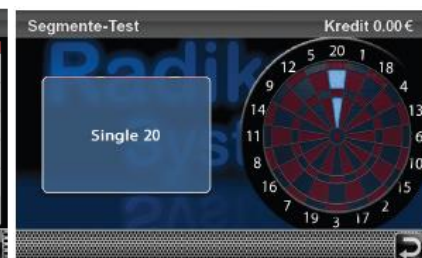
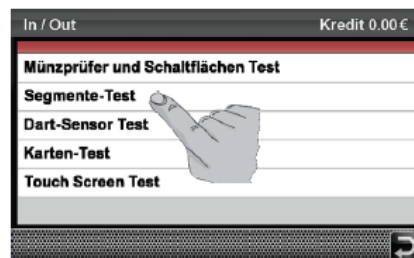
Wählen Sie "In/Out" und dann "Münzprüfer und Schaltflächen-Test"

Hier können Sie die korrekte Annahme der Münzen überprüfen.



2.8 Segmente Test

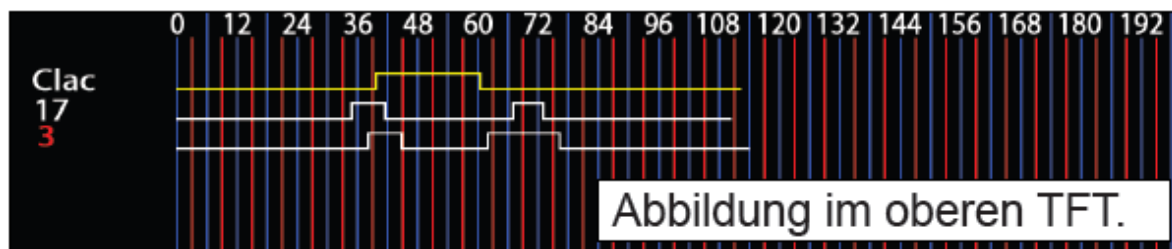
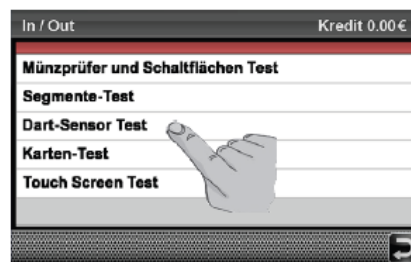
Durch Drücken auf das jeweilige Segment, wird dieses am Bildschirm angezeigt.



2.9 Dart-Sensor Test

Hier können Sie die Empfindlichkeit des Dart-Sensors prüfen.

Die Grafik am oberen Monitor gibt an, ob der Dart als Treffer erkannt wurde.



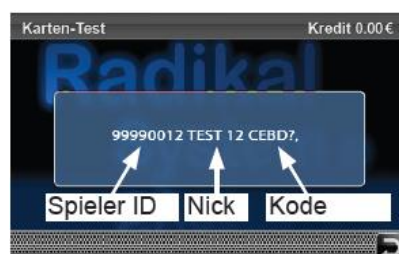
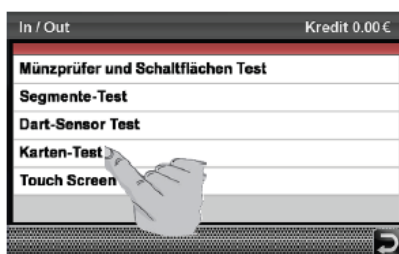
Bei einem Treffer sollte immer die Grafik des getroffenen Darts (Sensor der Zielscheibe) und der getroffenen Nummer angezeigt werden. Wenn beispielsweise die Nummer 17 einfach getroffen wurde, müssen folgende Daten erscheinen:

- Grafik des Treffers in Weiß und Gelb
- Grafik der Nummer 17 in Weiß und Grafik ebenfalls in Weiß, das bedeutet, dass die Nummer korrekt gewertet wurde

Wenn Darts abgeprallt sind, können andere Zahlen wie z.B. Nummer 3 in Rot und die Grafik in Weiß erscheinen. Dies bedeutet, dass der Wurf ungültig ist. In anderen Fällen kann es vorkommen, dass nur die Grafik des Treffers erscheint, dies bedeutet, dass der Sensor aus irgendeinem Grund den Treffer nicht erkannt hat.

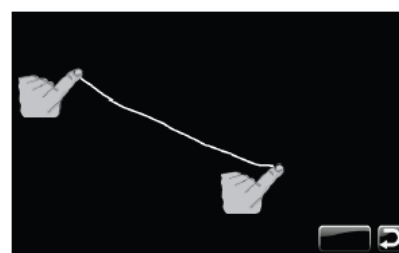
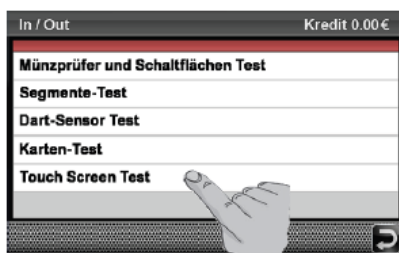
2.10 Karten Test

Beim Einlesen der Spieler Karte erscheint die ID des Spielers, Nickname und der Identifikationscode.



2.11 Touchscreen Test

Hier können Sie den Touch prüfen. Jede gezeichnete Linie erscheint in einer anderen Farbe.



2.12 Laser Test

Hier wird die Laserlinie geprüft.

TH (Helligkeit) muss einen Wert Höher als 3,9 haben.

L (Laserabstand) muss einen Wert Höher 80 haben.

Dy ist der Unterschied zw. der gespeicherten Distanz und dem aktuellen Wert. Dieser sollte zw. -5 und +7 haben.

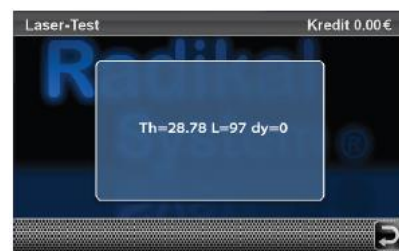
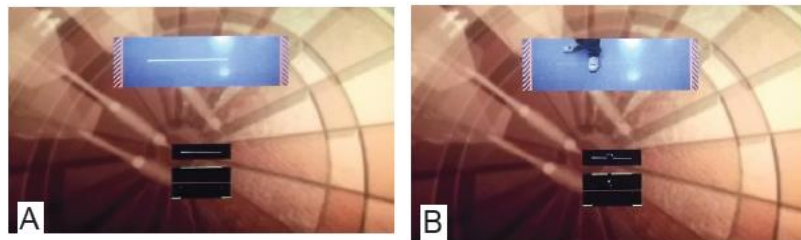


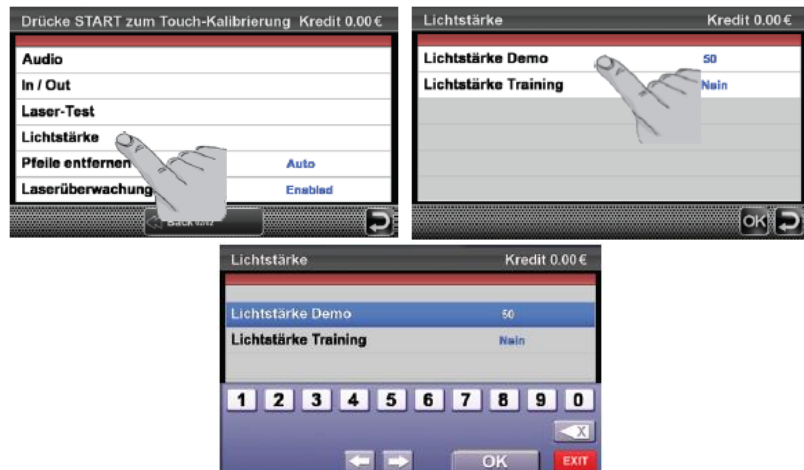
Abb. A zeigt die Laserlinie ohne Spieler
 Abb. B bei Überschreitung der Laserlinie. Ein korrekt eingestellter Laser blinkt im Abstand von 1 Sekunde. Bei falsch eingestelltem Laser blinkt dieser in kürzeren Intervallen.



2.13 Lichtstärken

Hier stellen Sie die Lichtstärke der Demobebeleuchtung in % ein ((0-99). Im Spielbetrieb sind immer 100% Lichtstärke vorhanden.

Die Trainingsbeleuchtung können Sie ein- bzw. ausschalten. Wenn die Trainingsbeleuchtung aktiv ist, haben sie beim Training auch die Lichtstärke 100%.



2.14 Pfeile entfernen

Automatisch: hier wird die Runde autom. nach dem Entfernen der Darts gewechselt.

Manuell: Hier wird die Runde nach drücken des Startknopfes gewechselt.



2.15 Laserüberwachungskontrolle

Aktivierung und Deaktivierung der Laserüberwachung. Die Laserlinie bleibt bei der Deaktivierung trotzdem sichtbar.



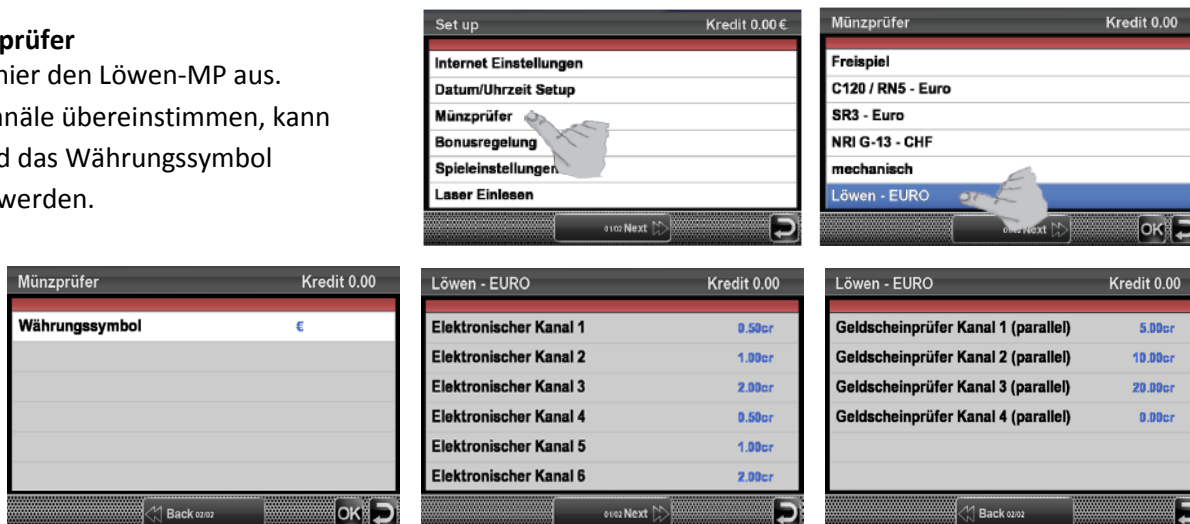
2.16 Datum/Uhrzeit Setup

Hier können Sie die Zeitzone definieren.



2.17 Münzprüfer

Wählen Sie hier den Löwen-MP aus.
 Wenn die Kanäle übereinstimmen, kann anschließend das Währungssymbol ausgewählt werden.



2.18 Bonusregelungen

Hier können die Bonuseinstellungen konfiguriert werden.

Beispiel:

1 Euro = 1 Kredit

2 Euro = 3 Kredite



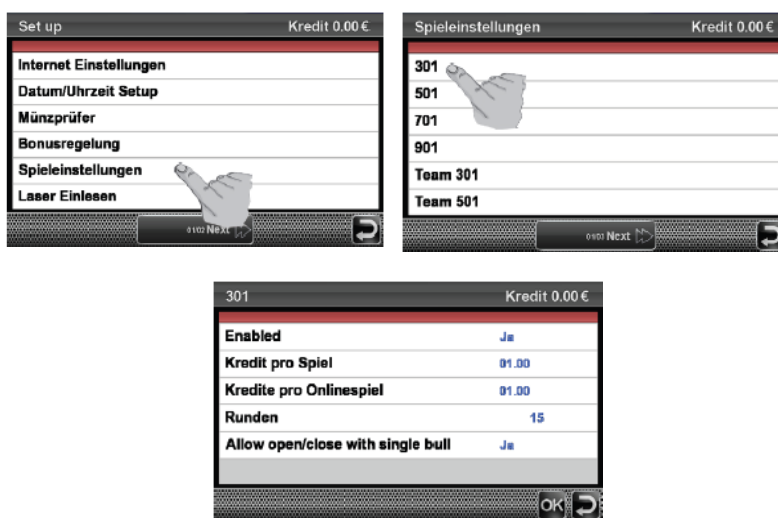
Einstellungen: Erster Bonuslevel 2,00cr
 Bonus von 1,00cr

ACHTUNG:

Der Bonuslevel für den Ausgang des Banknotenlesers ist noch nicht verfügbar!

2.19 Spieleinstellungen

Hier werden für die unterschiedlichen Spiele die Einstellungen konfiguriert.



2.20 Video Test

Wenn die Internetverbindung steht, erscheinen zwei Bilder am Monitor.

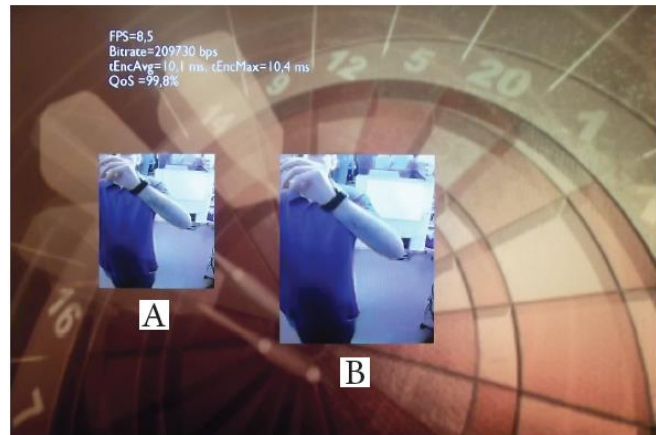
Abb. A zeigt das Bild, das gesendet wird,

Abb. B zeigt das Bild, welches der Server erhält.

Ist der QoS-Wert niedriger als

95%, überprüfen Sie bitte Ihre

Internetverbindung.



2.21 Status

Zeigt die aktuelle Konfiguration an.



2.22 Abrechnung

Hier sehen Sie die Buchhaltung des Dart-Gerätes.

Die Information können nicht gelöscht sondern nur verschoben

werden. Der Teil 1 kann durch Eingabe des Passwortes auf Null gesetzt

und nach Teil 2 verschoben werden. Teil 3 wird dann durch Teil 2 ersetzt.

Abrechnung		Kredit 0,00 €	
	Genzahl	Fez	
Gesamt	639	220	
Teil 1	639	220	2012/01/09 12:37
Teil 2	0	0	
Teil 3	0	0	
Teilweises Zurücksetzen			

3. Standardeinstellungen Österreich

Folgende Standardeinstellungen werden für Österreich definiert. Um die Einstellungen durchzuführen, drücken Sie den Setup-Taster.

3.1 Sprache

Deutsch

3.2 Setup

Aufstellername: Kundenspezifisch

Passwort: Kundenspezifisch

3.3 Internet Einstellungen

Kundenspezifisch

Datum/Uhrzeit: Zeitzone Europe

Zeitzone Stadt: Vienna

3.4 Münzprüfer

Löwen-Euro (Münzannahme € 0,50 / € 1,00 / € 2,00)

3.5 Bonusregelung

Erster Bonuslevel 2cr

Bonus von 1cr

Zweiter Bonuslevel 0cr

Bonus von 0cr

Bonus pro Kredit 1cr

Bonus in Rangliste ja

3.6 Spieleinstellungen

Spiel	En.	Kredit/Sp	Kredit/OL	Runden	Team X01 Frozen	Allow o/c with sb	Target
301	ja	1	1	15		ja	
501	ja	1	1	20		ja	
701	ja	1	1	25		ja	
901	ja	1	1	30		ja	
Team 301	ja	1	1	15	If close then BUST	ja	
Team 501	ja	1	1	20	If close then BUST	ja	
Team 701	ja	1	1	25	If close then BUST	ja	
Team 901	ja	1	1	30	If close then BUST	ja	
501 Express	nein						
Cricket	ja	1	1	20			

Spiel	En.	Kredit/Sp	Kredit/OL	Runden	Team X01 Frozen	Allow o/c with sb	Target
Team Cricket	ja	1	1	20			
Cricket Express	nein						
Burma Road	ja	1	1	9 (fix)			
High Score	ja	1	1	7			
Low Score	ja	1	1	7			
Shanghai	ja	1	1	7(fix)			
Tic-Tac-Toe	ja	1	1	15			
Eliminator	ja	1	1	15			333

3.7 Anpassen

Kundenspezifisch

3.8 Audio

Animation: immer
 Animation Lautstärke: 90
 Alarmlautstärke: 30
 Ansager: aus
 Alarm Demo: aus
 Sound Dart: ein
 Volume Level: 23

3.9 Lichtstärke

Lichtstärke Demo: 50
 Lichtstärke Training: aus

3.10 Spielerwechsel

Auto

3.11 Laserüberwachungskontrolle

Disabled

4. Spielebeschreibung:

X01: 301, 501, 701 oder 901

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzungen: 301 (15); 501 (20); 701 (25); 901 (30)



In diesem Spiel beginnen alle Spieler mit 301, 501, 701, 901 Punkten. Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 0 Punkte erreicht. Wenn ein Spieler 0 Punkte unterschreitet, erscheint *Bust* mit akustischem Signal und der Spieler hat sich überworfen. Im Anschluss geht die Punktezahl auf den Wert aus der Vorrunde zurück.

Spielvarianten:

X01 Double In / Out:

Das Spiel muss mit einem Doppel begonnen und beendet werden.

X01 Masters In / Out:

Das Spiel muss mit einem Doppel oder einem Dreifachen begonnen und beendet werden.

X01 Double Out:

Das Spiel muss mit einem Doppel beendet werden.

X01 Masters Out:

Das Spiel muss mit einem Doppel oder einem Dreifachen beendet werden.

X01 Open:

Dieses Spiel kann mit einem einfachen, doppelten oder dreifachen Treffer begonnen und beendet werden.

X01 Team

Kredit/Spiel und Spieler: 1

Rundenbegrenzungen: 301 (15); 501 (20); 701 (25); 901 (30)



301 Team/ 501 Team/701 Team/901 Team:

Ein Spieler schließt und gewinnt wenn seine Mannschaftspunktezahl niedriger ist als die Summe der gegnerischen Punktezahl.

Ein Spieler kann gesperrt werden (aussetzen) wenn die Punktzahl seines Partners höher als die Summe der gegnerischen Punktezahl ist.

Es sind die gleichen Spielvarianten wie bei den X01 Spielen verfügbar.

Cricket

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzung: 20



Ziel des Spiels ist es die Zahlen 15 bis 20 und das Bullseye in vom Spieler gewünschter Reihenfolge zu schließen. Eine Zahl wird mit 3 Treffern geschlossen. Der Spieler erzielt Punkte, wenn eine Zahl geschlossen wird und der Gegner die Zahl noch nicht 3x getroffen (=geschlossen) hat.

Cutthroat:

Basic:

Wie oben beschrieben!

Cutthroat:

Funktioniert genauso wie Cricket, nur wenn eine Zahl geschlossen wird, werden alle Punkte der gegnerischen Punktezahl hinzuaddiert. Die niedrigste Punktezahl gewinnt.

Punktendifferenz 200:

Wenn diese Option ausgewählt wird, kann der maximale Punkteunterschied zwischen Spielern nicht grösser als 200 Punkte sein.

Spielvarianten:

Cricket Lowball:

Es wird auf die Zahlen von 1 bis 6 und das Bullseye gespielt.

Cricket Wild Card:

In der ersten Runde werden Zahlen zwischen 7 bis 20 zufällig vom Gerät vorgegeben. Nicht geschlossene Zahlen ändern sich bei jedem Spieler und in jeder Runde.

Crazy:

Gleich wie Cricket Wild Card allerdings können alle Zahlen von 1 bis 20 zufällig vorgegeben werden.

Master:

Die Zahlen 20 bis 15 und das Bulleye müssen in dieser Reihenfolge getroffen und geschlossen werden. Jeder Fehlwurf addiert dem Score des Spielers die getroffene Punktezahl hinzu. Der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl gewinnt.

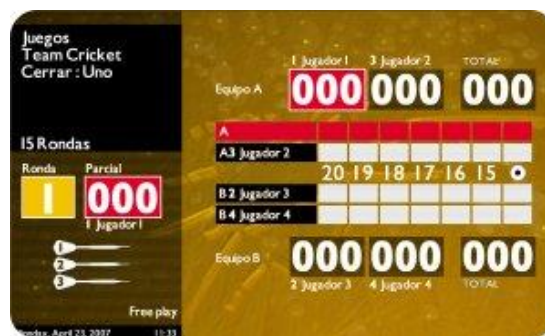
No Score:

Funktioniert wie Cricket Basic, allerdings kann der Spieler keine Punkte erzielen.

Cricket Team

Kredit/Spiel und Spieler: 1

Rundenbegrenzung: 20



Das Spiel ist für maximal 4 Spieler. Ein Spieler schließt und gewinnt für sein Team, wenn die Punktezahl seiner Mannschaft höher ist, als die Summe der Punktezahl der gegnerischen Mannschaft.

Eine Mannschaft punktet, wenn beide Spieler eine Zahl schließen und die Zahl wurde vom Gegner nicht geschlossen.

Ein Spieler wird geblockt (Runde aussetzen) wenn er alle Zahlen geschlossen und keine Möglichkeit zu punkten hat.

Basic:

Wie oben beschrieben!

Cutthroat:

Wie beim Cricket Einzel, hier gewinnt das Team mit der niedrigsten Punktezahl. Ein weiterer Unterschied zum Basic ist, dass, wenn beide Gegner die gleiche Zahl offen haben, beiden die Punkte hinzuaddiert werden. Zum Beispiel Spieler 1 und sein Partner Spieler 3 haben die Zahl 20 geschlossen, der Gegner Spieler 2 und Spieler 4 haben beide die Zahl 20 noch nicht geschlossen. Spieler 1 trifft nun die Zahl 20, somit erhalten Spieler 2 und Spieler 4 jeweils 20 Punkte also insgesamt 40 Punkte.

Differenz 400:

Wenn diese Option ausgewählt wird, kann der maximale Punkteunterschied zwischen Spielern nicht grösser als 400 Punkte sein.

Beenden:

Einer:

Es genügt wenn ein Spieler des Teams alle Zahlen geschlossen hat.

Alle:

Alle Spieler eines Teams müssen alle Zahlen geschlossen haben. Die Spielvarianten sind gleich wie beim Cricket Einzel.

Burma Road

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzung: 9



Der Spieler beginnt mit 40 Punkten, die Spieler werfen nach Vorgabe des Gerätes in jeder Runde. Beginnend mit der Zahl 15 gefolgt von 16, anschließend ein vom Spieler frei wählbares Doppel, dann die Zahlen 17, 18, anschließend ein vom Spieler frei wählbarer Dreifacher, dann die Zahlen 19, 20 und zum Abschluss das Bullseye. Wird die vorgegebene Zahl nicht mindestens einmal in der Runde getroffen, werden die bis dato angesammelten Punkte halbiert. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt.

Spielvariante:

Half Bull:

Bei Einstellung 25/50 (Standard) zählen das Äußere Bull 25 Punkte und das Innere Bull 50 Punkte. Bei Einstellung 50/50 zählen sowohl das äußere wie das innere Bull 50 Punkte.

High Score und Low Score

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzungen: 7

High Score:

Das Spiel beginnt mit 0 Punkte und der Spieler mit der höchsten Punktezahl nach der vorgegebenen Rundenanzahl gewinnt das Spiel.

Low Score:

Das Spiel beginnt mit 0 Punkten und Ziel ist, die niedrigste Punktezahl in einer vorgegebenen Rundenanzahl zu erreichen. Alle Darts die in den Auffangring getroffen werden, werden mit 50 Punkten berechnet. Der Spieler mit der geringsten Punktezahl gewinnt das Spiel.

Spielvariante:

Half Bull:

Bei Einstellung 25/50 (Standard) zählen das Äußere Bull 25 Punkte und das Innere Bull 50 Punkte. Bei Einstellung 50/50 zählen sowohl das äußere wie das innere Bull 50 Punkte.

Shanghai

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzung: 7



Jeder Spieler wirft 3 Pfeile pro Runde, maximal 7 Runden. Ziel des Spiels ist es, dass ein Spieler alle Zahlen von 1 bis 20 und Bullseye nacheinander in dieser Reihenfolge treffen muss.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl oder der Spieler der Shanghai trifft, gewinnt.

Shanghai ist, wenn ein Spieler in einer Runde, 3 vorgegebene Zahlen nacheinander einmal Einfach, einmal doppelt und einmal dreifach trifft.

Spielvariante:

Half Bull:

Bei Einstellung 25/50 (Standard) zählen das Äußere Bull 25 Punkte und das Innere Bull 50 Punkte. Bei Einstellung 50/50 zählen sowohl das äußere wie das innere Bull 50 Punkte.

Tic Tac Toe

Kredit/Spiel:1

Rundenbegrenzung: 15



Das Spiel ist für maximal 2 Spieler. Das Gerät gibt eine Zahlenmatrix vor. Ziel des Spiels ist es 3 vorgegebene Zahlen in einer Linie (richtungsunabhängig) zu treffen und zu schließen. Eine Zahl ist geschlossen wenn sie 4 x getroffen wird. Doppelte und dreifache Treffer sind Multitreffer. Der Spieler der als erster 3 Zahlen in einer Linie geschlossen hat, gewinnt das Spiel.

Eliminator – 333

Kredit/Spiel: 1

Rundenbegrenzung: 15

Eliminator – 333:

Ähnlich wie High Score, mit dem Unterschied, dass wenn der gegnerische Spieler die gleiche Punktezahl erzielt, dieser seinen Punktestand behält und der andere auf 0 gesetzt wird. Das Spiel beginnt bei 0 Punkte. Ziel des Spiels ist es genau 333 Punkte zu erreichen, der Spieler, der dies zuerst erreicht gewinnt das Spiel. Wenn der Spieler die maximale Punktezahl von 333 überschreitet werden die überworfenen Punkte von 333 abgezogen. Zum Beispiel, der Punktestand eines Spielers ist 330 und er wirft statt einer 3, um das Spiel zu beenden, eine 5, so ist dann sein Punktestand 331. ($333 - 2 \text{ überworfene Punkte} = 331$)

Spielvarianten:

Basic:

Wie oben beschrieben.

Radikal:

Man muss um das Spiel beenden zu können, erst einen gegnerischen Spieler auf 0 Punkte gesetzt haben. Wer ein Spiel beendet, ohne vorher jemanden hinausgeworfen zu haben, startet selbst erneut bei 0 Punkte.

***angeführte Spiele, Kredite und Rundenbegrenzungen sind empfohlene Standardeinstellungen werksseitig.**

5. Troubleshooting Radikal System

5.1 Das Dartgerät zählt keinen oder einen falschen Score

Erste Maßnahme ist das Reinigen der Dartscheibe von abgebrochenen Pfeilspitzen, die in der Dartscheibe stecken bzw. zwischen Matrixgummi und Segmente verklemmt sind. Sollte diese Maßnahme nicht den gewünschten Erfolg bringen, so liegt dies an der Einstellung der Sensibilität der Zielscheibe. Entweder die Sensibilität ist zu niedrig und es werden keine Punkte gezählt, oder sie ist zu hoch und es werden die falschen Punkte gezählt, wenn es zu Grenzwürfen kommt (genau zwischen zwei Feldern). Die Einstellung der Sensibilität ist mit dem Potentiometer auf dem I/O Board vorzunehmen. Normalerweise ist die Mittelstellung am Potentiometer als Grundeinstellung vorzunehmen.

- + niedrige Sensibilität
- hohe Sensibilität
- Testknopf drücken – IN/OUT – Segmente Test
- TEST: testen sie den „Aufprall“ des Darts durch fingerklopfen auf die Segmente bzw. auf den Fehlwurfring. Bei Fehlzählungen justieren sie die Sensibilität.

5.2 Der Fehlwurf funktioniert nicht oder schlecht

Auch dieser Punkt fällt unter die Kategorie Sensibilitätsproblem. Allgemein ist wichtig zu wissen, dass die Erkennung von Fehlwürfen genauso wie Treffer in der Zielscheibe von dem Aufprall des Darts abhängen. Hier kann ebenfalls durch die Einstellung am Potentiometer das Problem behoben werden.

- Testknopf drücken – IN/OUT – Dart-Sensor Test
- TEST: testen sie den „Aufprall“ des Darts durch werfen auf die Segmente bzw. auf den Fehlwurfring.
- Treffen sie eine Zahl, so wird diese am oberen Bildschirm ganz links angezeigt und mit einer weißen Linie mit Trefferausschlägen markiert. Oberhalb der weißen Linie befindet sich die gelbe Linie Aufprallzeitlinie (Clac) mit einem durchgehenden Ausschlag zwischen 30 -60. Innerhalb dieses Zeitfensters muss eine der weißen Trefferausschläge fallen und geschlossen werden.
- Treffen sie den Fehlwurfring, darf nur die gelbe Aufprallzeitlinie sichtbar sein. Sollte bei diesem Treffer auch eine weiße Linie mit einer Zahl aufscheinen so gehen sie bitte wie unter „Dartboard zählt keinen oder einen falschen Score“ vor.

Das Verstellen der Sensibilität wird bei diesem Test nicht sichtbar angezeigt!

Folgende Komponenten können ebenfalls diese Probleme auslösen:

- Laser
- CPU/Kabel

5.3 Der automatische Spielerwechsel funktioniert nicht oder sehr schlecht

Hierfür gibt es keinen spezifischen Test, der Fehler muss durch genaue Beobachtung definiert werden. Allgemein sollten Sie vorerst die Kamera auf Funktionalität checken. Erkennt die Kamera die Dartpfeile oder nicht? Hierfür ist es wichtig, dass die Zielscheibenkamera in gutem Zustand ist. Es ist sehr wichtig, dass das Glas der Kamera (innen und außen) gereinigt ist.

- Testknopf drücken – Video – Kameratest
- TEST: Es müssen Bilder von allen 3 Kameras am oberen Bildschirm aufscheinen. (Dartscheibe, Abwurflinie, Spieler)

Der automatische Spielerwechsel ist eine Kombinationsfunktion aus Aufprallsensor und Scheibenkamera. Das Justieren der Sensibilität des Aufprallsensors wurde bereits beschrieben.

Einen weiteren Einfluss können die Lichtverhältnisse (z.B. Sonneneinstrahlung) direkt auf der Dartscheibe haben, da die Erkennung auch durch den Kontrast den die Hand des Spielers beim Pfeile herausziehen hervorruft, über die Scheibenkamera abgerufen wird.

5.4 Der Onlinedart kann keine Verbindung mit dem Internet herstellen

Checken sie erst ihre Internetverbindung, indem sie sich mit einem Laptop oder PC einloggen. Wenn die Verbindung funktioniert, checken sie ob die DHCP (automatische IP Einstellung) aktiviert ist. Wenn diese eingestellt ist, versuchen sie es indem sie das Gerät auf automatische IP stellen und starten sie das Gerät erneut. Nach dem Neustart sollte alles problemlos funktionieren, sollte das nicht der Fall sein müssen die CPU sowie das Anschlusskabel geprüft werden.

Um die Ports zu öffnen, geben sie die funktionierende IP außerhalb des DHCP Bereiches. Als Gateway geben sie die IP des Routers ein. Ansonsten folgen sie den Anweisungen unter „Inbetriebnahme“.

5.5 Der Laser funktioniert nicht richtig

- Wie stelle ich den Laser richtig ein?
Die Erstjustierung des Lasers entnehmen sie den Anweisungen unter „Inbetriebnahme“.
- Trotz Justieren zeigt der Laser ein Übertreten an, obwohl der Spieler hinter der projizierten Linie steht?
Machen sie einen Lasertest. Versichern sie sich, ob alle Kabel richtig angeschlossen sind.
 - Testknopf drücken – Laser -Test
 - TEST: Es muss am oberen Bildschirm ein Fenster erscheinen, in diesem eine durchgehend weiße Linie (Laserstrahl) sichtbar ist. Ist dies nicht der Fall muss der Laser ersetzt werden.
 - Die entsprechenden Werte finden sie im Handbuch unter Kapitel/Seite.
- Welche äußeren Umstände können schuld sein?

Die Funktion der Laserübertritts- Kontrolle kann im Wesentlichen durch das wechselnde Umgebungslicht am Aufstellplatz gestört werden. Eine mögliche Abhilfe ist das Kleben eines weißen oder grauen Bandes direkt am Boden wo der Laserstrahl auftrifft.

Da aus Erfahrung bei sehr vielen Aufstellplätzen solche wechselnden Lichtverhältnisse vorhanden sind, ist im Auslieferungszustand die Laserübertritts – Kontrolle deaktiviert.

5.6 Was ist zu tun wenn der Bildschirm oben eingefroren ist?

Gerät neustarten. Sollte das Problem regelmäßig auftreten, muss die CPU getauscht werden. Checken sie die Softwareversion.

- Testknopf drücken – Status
- TEST: Unter Version: 8.26.05 (aktuell mit 05.09.12)

Für die Anpassung auf die aktuelle Updateversion, treten sie bitte mit uns persönlich in Kontakt, wir können diese dann für sie online aktualisieren.

6 Umbauanleitung Radikal Dart Ausbau der alten Hardware

Als ersten Schritt entfernen Sie das alte Oberpanel und die alten Komponenten im Innenraum des Dartgeräts.

Wenn möglich das Panel auf einem Tisch mit Unterlage

auflegen, um Beschädigungen zu vermeiden.

Sämtliche Kabel innerhalb der Lade abstecken und alles,

bis auf den Münzeinwurf, die Geldkasse und das Lautsprecherkabel (blau, kommt von Display ganz oben rechts),

die Scheibe und alle Kabel, die von der Scheibe

kommen, demontieren. Das Display, den Infrarotleser und

alle Kabel, ausgenommen Lautsprecher inkl. Kabel demontieren. Der Taster für den Spielerwechsel bleibt

in Verwendung!

Bei diesen ersten Umbauschritten kann das Gerät im aufgebauten

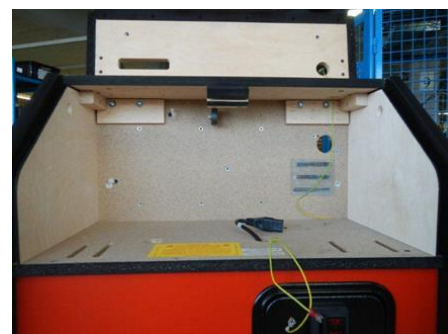
Zustand bleiben.

Alle Schrauben und Muttern entfernen!

Achtung:

Es müssen auch alle Kabel- und Abstandhalter demontiert werden!

Demontieren Sie auch gleich das komplette Schloss des alten Oberpanels, da dieses wieder verwendet wird!



Jetzt bringen Sie das Dartgerät in eine stabile Position für die weitere Bearbeitung am oberen Teil des Korpus!



Als nächstes muss die Scheibenfront demontiert werden, verwenden Sie hierzu den geeigneten mitgelieferten Schlüssel.

Die Scheibenfront ist an der Oberseite nur gesteckt und kann nach unten ausgehebelt werden.



Entfernen Sie nun auch das Display.

Sämtliche Kabel müssen abgesteckt bzw. demontiert werden.

Folgende Komponenten bleiben:

- Münzeinwurf
- Geldkassa
- Lautsprecherkabel (blau, kommt von Display)
- Scheibe samt Kabeln
- Lautsprecher inkl. Kabel
- Taster für Spielerwechsel

Folgende Komponenten müssen entfernt werden:

- Display
- Infrarotleser
- Verteilerplatine

Der Infrarotleser und die Verteilerplatine werden am Ende wieder an derselben Position angeschraubt, dienen allerdings nur mehr als Abdeckung d.h. bei der Verteilerplatine wird die innen verschraubte Platine entfernt, um die Kabel ordentlich verlegen zu können.

Die Platine des Infrarotlesers kann montiert bleiben!



Bearbeiten des Automatenkorpus (für Webcam, Display, LED-Beleuchtung)

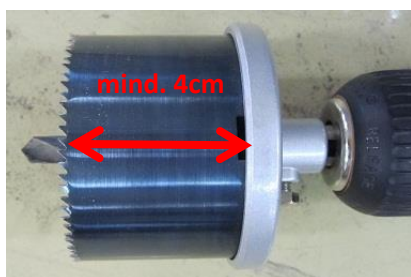
Verwenden Sie jetzt die mitgelieferte Schablone für die Scheibenkamera. Schneiden Sie diese aus und platzieren sie mittig auf dem Holz hinter dem Display. Nutzen Sie hierzu die Ausnehmung im Holz als Orientierungshilfe.

Achtung: Gehäuse der Geräte sind nicht alle zu 100% gleich, daher Abmessungen bzw. Abstände kontrollieren!

Markieren Sie die 5 Punkte der Schablone auf dem Holz.

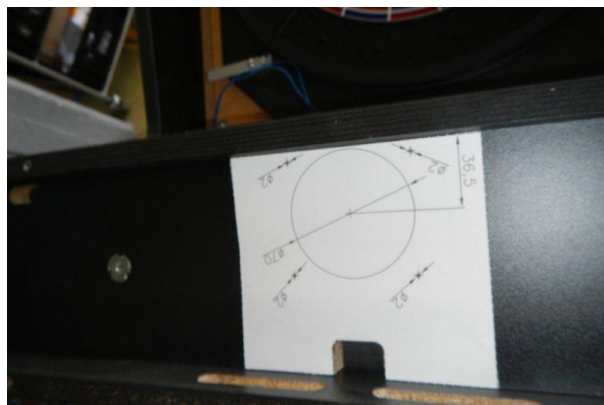
Mit 2 Schraubzwingen ein Brett an der Rückseite der zu bohrenden Löcher befestigen. Dies schützt vor ungewolltem Ausreißen des Holzes.

Lochbohrer (mind. 4cm lang) mit 70mm Durchmesser auf die mittlere Markierung setzen und vorsichtig bohren bzw. sägen.



Hier wird es vorkommen, dass der Kopf des Bohrers am vorher befestigten Bretts ansteht, daher so vorsichtig wie möglich weiterbohren bzw. -sägen.

Brett anschließend entfernen und eventuell überstehende Holzreste mit einem scharfen Messer entfernen.



Für die nächsten Schritte benötigen Sie die zweite Schablone für die Monitorhalterung (muss ausgeschnitten werden).

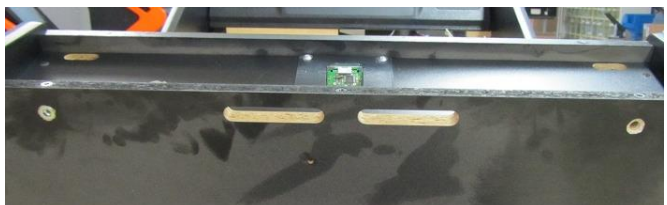
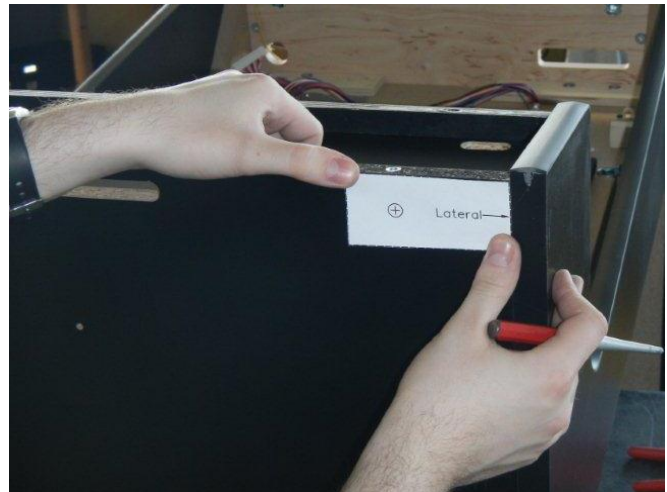
Markieren Sie die beiden Punkte links und rechts am Dartgerät (siehe Bilder rechts).

Bohren Sie an die markierten Punkte Löcher mit $\varnothing 7\text{mm}$.

Sollten sich die Gewindeschrauben nicht hineindrehen lassen, ganz vorsichtig mit einem 8mm Bohrer ca. 3-5mm tief nachbohren.

Die Schrauben dann per Hand eindrehen.

Achtung: Gehäuse der Geräte sind nicht alle zu 100% gleich, daher Abmessungen bzw. Abstände kontrollieren!

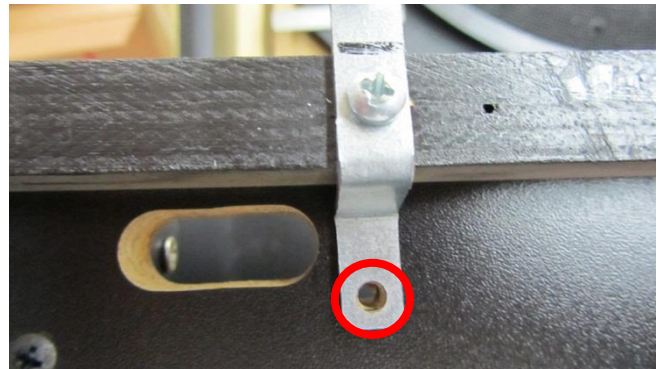


Monitorklammern fixieren:

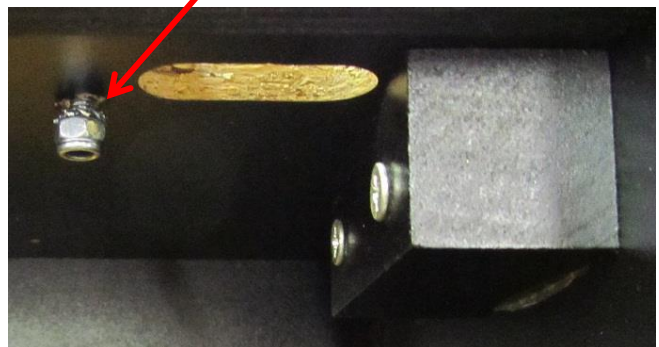
- Fixieren Sie die beiden Monitorklammern per Hand an den bereits vorhandenen Löchern des alten Displays.

Der Montagepunkt der oberen (silberne) Schraube wird durchgebohrt und anschließend mit einer Gewindeschraube mit Beilagscheibe (oder auch einer Fächerscheibe, wie im Bild) und Mutter hinten festgeschraubt!

Die schwarze Schraube muss abschließend so verschraubt werden, dass die Halterung im rechten Winkel zur waagrechten Holzleiste ist!



DURCHBOHREN!



Montieren der Komponenten



Als erstes müssen Sie den mitgelieferten Lüfter in die Lade des Oberpanels schrauben.
Der Pfeil muss nach außen zeigen.



Dann bauen Sie die neue Elektronik, welche bereits auf einer Holzplatte vormontiert ist, in die Lade ein.

Sie müssen die Holzplatte einfach hineinschieben und mit 2 Schrauben befestigen und ganz nach rechts rücken.

Schrauben Sie die Holzplatte mit der Elektronik erst zum Schluss nach vollständiger Montage und Verkabelung an den Korpus an!



Abschließend noch den Ein-Aus-Schalter oberhalb des Lüfters montieren.

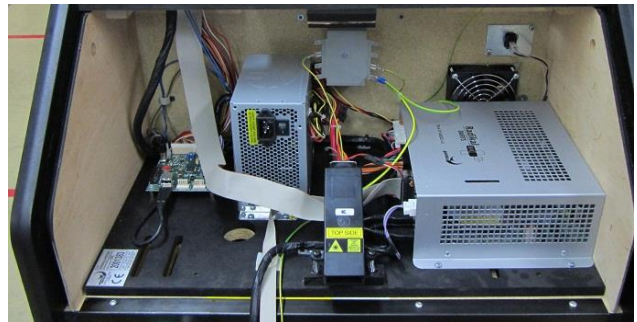
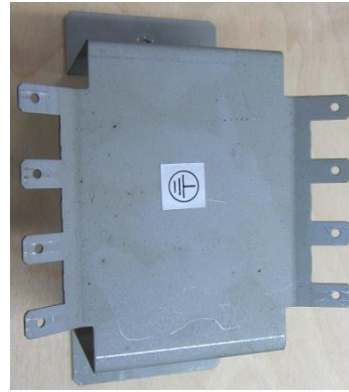
Vorher den Schalter auf dem Blech noch zusätzlich mit Heißkleber fixieren!

Der Schalter wird an den 2 bereits vorhandenen Montagepunkten fixiert.



Jetzt benötigen Sie wieder das Erdungsblech.

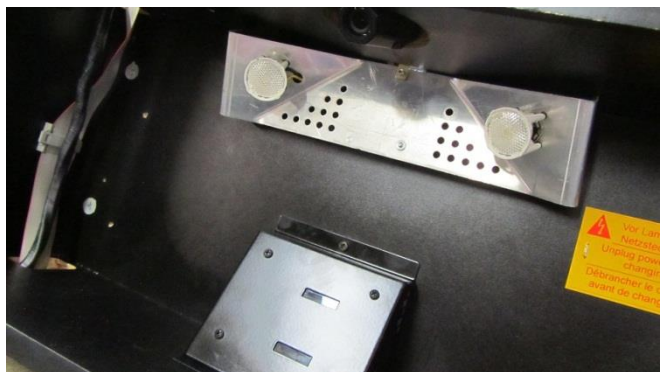
Montieren Sie es mittig an der Rückwand des Korpus (siehe Bild).



Nun montieren Sie die Webcam und die LED-Beleuchtung lt. Bild.

Beachten Sie, dass die Webcam auf die Scheibe gerichtet sein muss.

Bei der bereits vorhandenen mittleren Displayausnehmung (Ansatz Schablone 1) und die Lichtauslässe sind die Beleuchtung vorgesehen.



Verkabeln der Komponenten

Stecken Sie nun die Kabel an die dafür vorgesehenen Komponenten. Die Anschlüsse sind so konfektioniert, dass jeder Anschluss nur einmal vorhanden ist, sodass keine Verwechslungsgefahr besteht!

Ein Kabelbaum der Hauptelektronik geht nach oben zum Monitor.



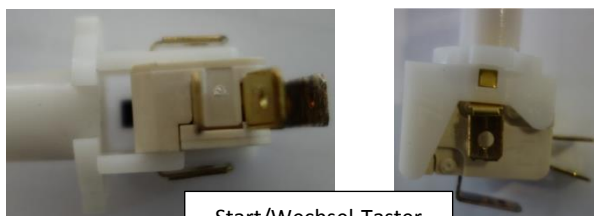
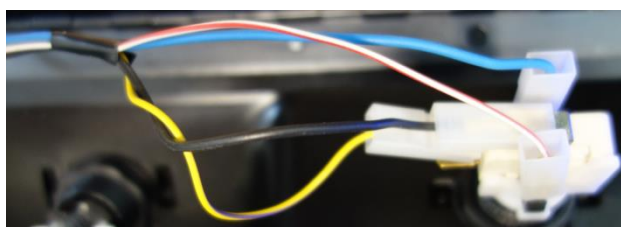
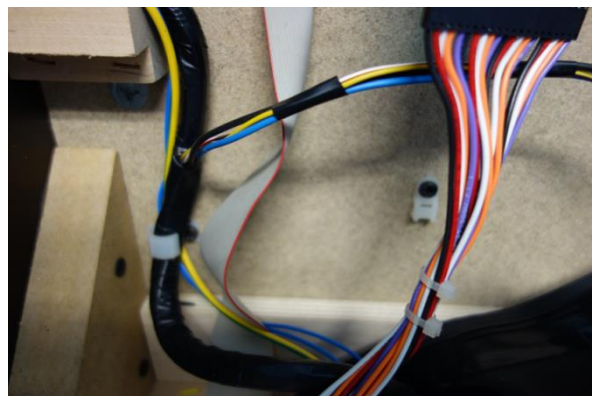
Ein etwas kürzeres Kabel geht zum Start/Wechsel-Taster im oberen Deckel.

Auf beiden seitlichen Kontakten (Lampenaufsatz) müssen die Kabel mit den Farben blau und rot/weiß angeschlossen werden, wobei es egal ist welches Kabel wo angeschlossen wird.

Das schwarze und gelb/grüne Kabel sind für den Taster. Ein Kabel muss auf den abgewinkelten Kontakt und das andere auf einen der beiden geraden Kontakte. Wichtig ist nur, dass eines der beiden Kabel auf den abgewinkelten Kontakt angeschlossen wird, der zweite Kontakt ist frei aus den beiden freien geraden Kontakten wählbar.

Die Kabel der Scheibe und die blauen Lautsprecherkabel können nun auch wieder angesteckt werden.

Jetzt muss noch das Netzkabel am Netzteil angesteckt werden und der Kippschalter des Netzteils auf 1 gestellt werden.

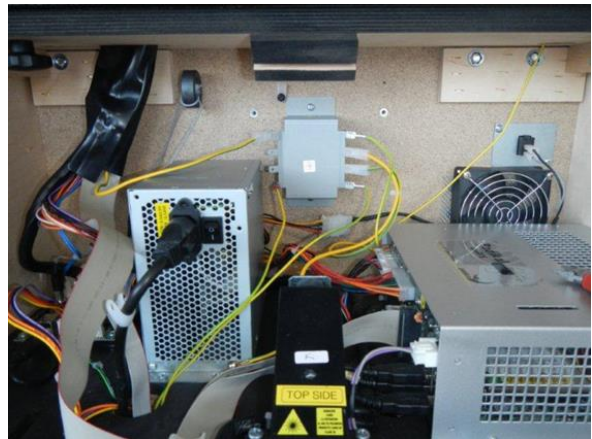


Start/Wechsel-Taster

Jetzt müssen Sie die Erdungskabel am bereits montierten Erdungsblech verlegen bzw. anschließen.

Folgende Erdungskabel müssen angeschlossen werden:

- 1 Kabel vom Erdungsblech zu Monitor
- 2 Kabel vom Erdungsblech zum Münzeinwurf
- 3 Kabel vom Erdungsblech zur Elektronik
- 1 Kabel vom Erdungsblech zum Taster
- 1 Kabel vom Erdungsblech zum Schloss des neuen Oberpanels



Display Einbau und Verkabelung

Nun können das Display und die LED-Lampe verkabelt werden.



Auch hier muss wieder darauf geachtet werden, dass keine Kabel beim Schließen des Displays beschädigt werden können.

Dementsprechend müssen die Kabel mit Kabelbindern befestigt werden.

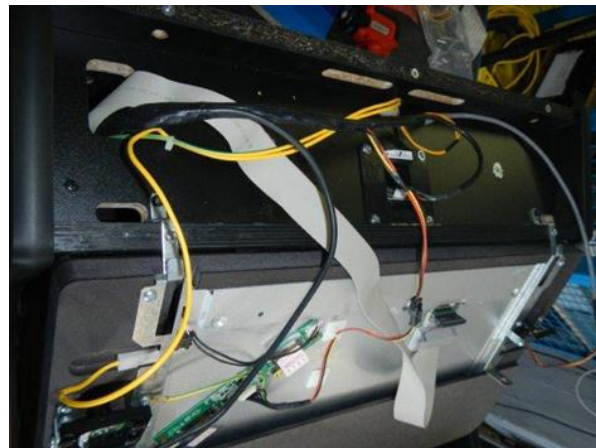
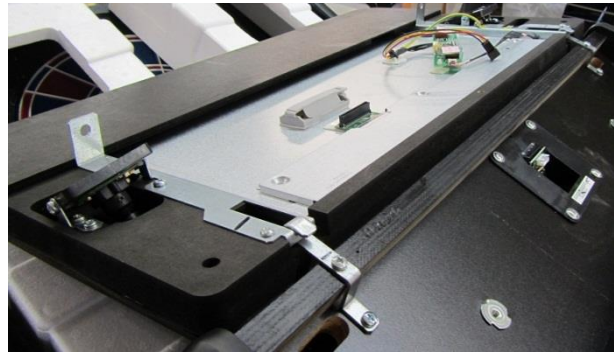
Zum Abschluss müssen noch die alten Abdeckungen für den nicht mehr benötigten Infrarot Leser und den Kabelschacht/ Verteilerplatine montiert werden.

Danach kann das Display zugeklappt und befestigt werden.

ACHTUNG:

Nach der Befestigung des Displays kann das Gerät nicht mehr umgeklappt werden, da das Gerät aufgrund des neuen Displays um 13cm höher ist!

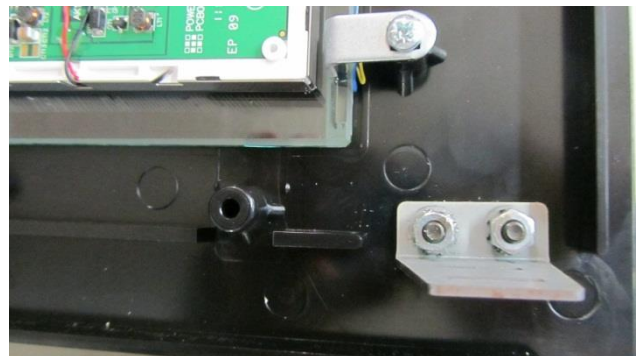
Bei einem notwendigen Transport mit zusammengeklapptem Gerät, muss das Display demontiert werden!!



Oberpanel Einbau und Verkabelung

Bearbeiten Sie nun noch das neue Oberpanel (Deckel) aus dem Umbaukit.

Bohren Sie 4 Löcher an den bereits vorhandenen Markierungen für die Schlosshalterungen.

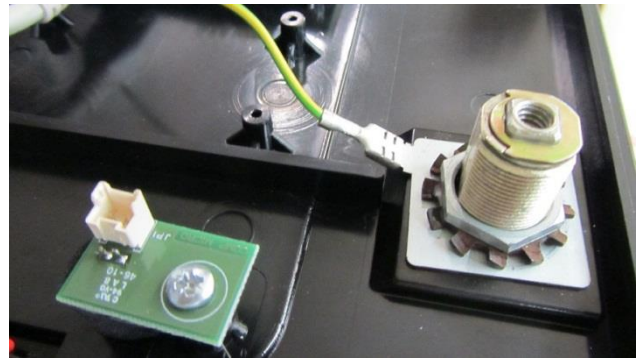


Anschließend kann das Schloss wieder vollständig montiert werden.



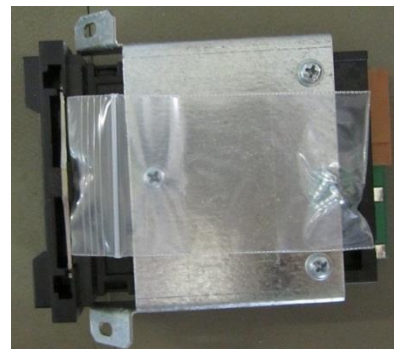
Befestigen Sie jetzt den neuen Deckel mit den 4 Schrauben vom alten Deckel.

Schließen Sie das Erdungskabel am Schloss an.



Zum Abschluss müssen Sie noch den Cardreader in das neue Oberpanel einbauen und verkabeln.

Sollte der Cardreader nicht in die Öffnung passen, vorsichtig mit einem Cutter-Messer die Überstände entfernen!



ACHTUNG:

Das Gerät ist jetzt um 13cm höher, daher Display für Transport entfernen!!

