

GUIDE D'UTILISATION
ET
MANUEL TECHNIQUE



PREMIER
& édition

© 1988

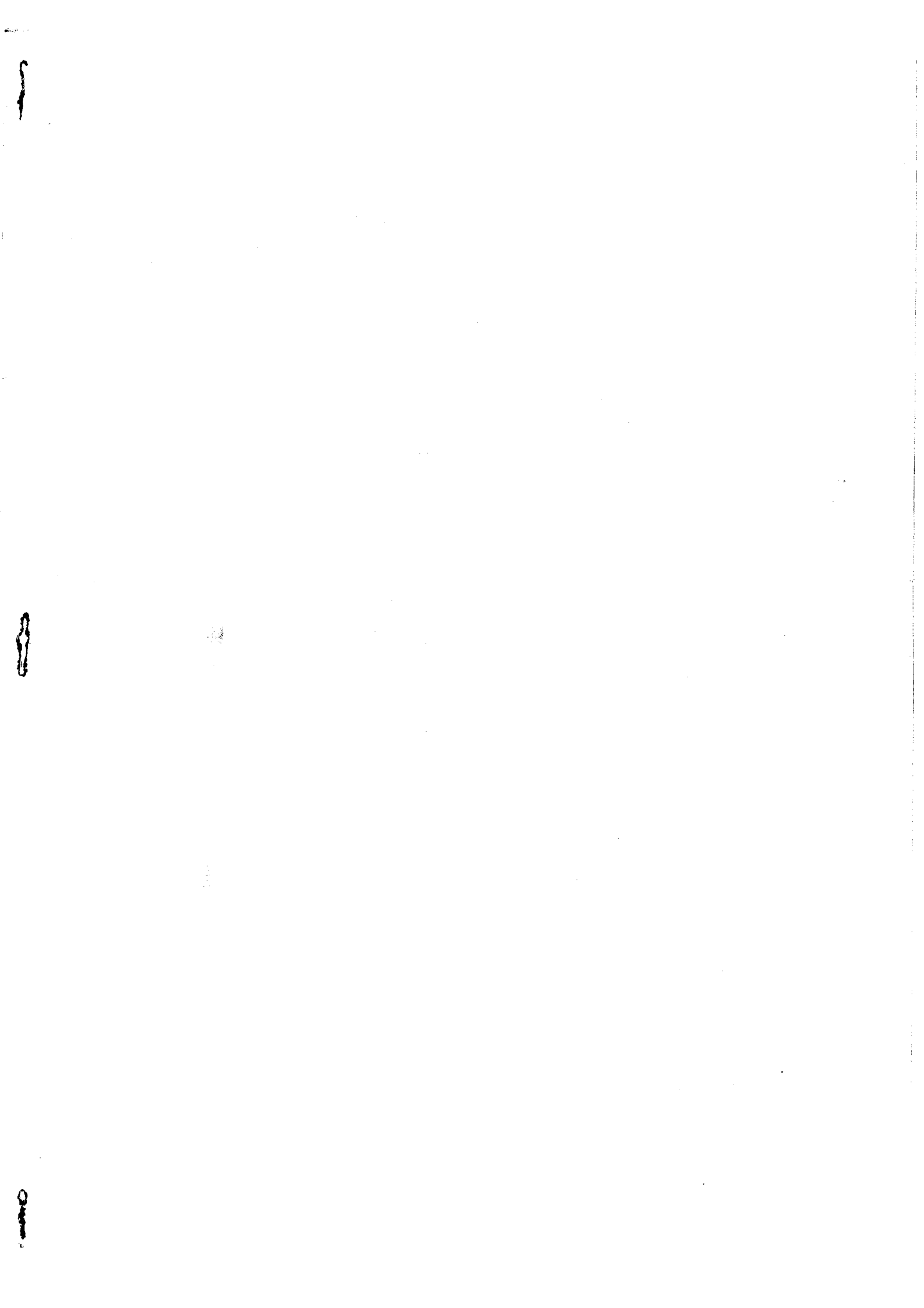


MERIT INDUSTRIES, INC.
PATENT PENDING

IMPORTATEUR
EXCLUSIF



189 Rue d'Aubervilliers
75018 Paris
Tel: 40 34 60 10



Cher client,

Par manque de temps, certains termes sont restés en Anglais.
En attendant que nous puissions résoudre cet inconvénient,
nous vous demandons de bien vouloir tenir compte de la tra-
duction suivante :

TEST MODE = FONCTIONS TEST
SCREEN TEST = TEST ECRAN
TARGET TEST = TEST CIBLE
SOUND TEST = TEST SON
CUSTOM GAMES-PRICING = PROGRAMME CLIENT-TARIF
COIN SET UP = REGLAGE MONNAYEURS
PROGRAM VERSIONS = PROGRAMMES DES JEUX
ADVERTISING SCREENS = ECRANS PUBLICITAIRES
PRESS TEST BOUTON TO START = POUR ENTRER APPUYER SUR BOUTON TEST
SELECTED TEST = SELECTINNEZ TEST
PRESS PLAYER CHANGE TO EXIT = POUR SORTIR APPUYER SUR JOUEUR SUIVANT
BOOKKEEPING = COMPABILITE

Sur les écrans publicitaires :
STATUS LINE
SHIFT
SML
BIG
CTRL
BL
SCRN
= ECRAN (ECRN 01-12)

Sur clavier:

CONTROL
SHIFT
BIG/SM
SPACE
BORDER
RETURN
HOME
= CONTROL
= CHANGE
= GRD/PET.
= ESPACE
= BORDER
= RETURN
= DEBUT (De page publicitaire)

Chaque fois que cela est possible, ce matériel devra être assemblé par 2 personnes sur l'emplacement. Transporter un jeu déjà assemblé peut provoquer des dégâts ou "desaligner" les pièces internes en exer-

gant des pressions excessives sur le meuble.

I N S T R U C T I O N S I M P O R T A N T E S P O U R L ' A S S E M B L A G E

L'emplacement désiré devra être bien en vue pour attirer l'attention, mais ne devra pas être situé dans un endroit où les joueurs pour-
ront être interrompus par des employés ou des clients passant à travers la surface de tir. Une ligne de tir (fournie avec chaque jeu) devra être placée 2m50 en avant de la cible. Il existe sur le bas des deux côtés de l'appareil un signe permettant la mesure de cette distance.

L'emplacement désiré devra être bien en vue pour attirer l'attention, mais ne devra pas être situé dans un endroit où les joueurs pour-
ront être interrompus par des employés ou des clients passant à travers la surface de tir. Une ligne de tir (fournie avec chaque jeu) devra être placée 2m50 en avant de la cible. Il existe sur le bas des deux côtés de l'appareil un signe permettant la mesure de cette distance.

P R E P A R A T I O N D E L ' E M P L A C E M E N T

.....

CET EQUIPEMENT EST CONFORME AUX EXIGENCES DE LA SECTION 15 DES REGLES FCC CONCERNANT CE TYPE D'APPAREILS. L'UTILISATION DE CE MATERIEL DANS UNE ZONE RESIDENTIELLE PEUT CAUSER DES INTERFERENCES PERTURBANT LA RECEPTION DE RADIO ET DE LA TV. L'UTILISATEUR DEVRA ALORS PRENDRE TOUTES LES MESURES NECESSAIRES POUR CORRIGER CES INTERFERENCES.

.....

Bien que conçu pour ne poser aucun problème, une assistance supplémentaire vous sera fournie auprès de l'importateur exclusif pour la France, PLAYER SPECIAL DIFFUSION, 189 rue d'Auberwilliers 75018 Paris, Tel. 40 34 60 10 et de ses distributeurs agréés.

.....

Le "PUB TIME PREMIER EDITION" est un jeu de fléchettes électronique qui permet un jeu traditionnel, avec l'avantage d'afficher le score des joueurs sur écran vidéo.

.....

I N T R O D U C T I O N

- 1 - Retirer les 4 boulons, 4 rondelles et 4 écrous du sachet fourni avec l'appareil. Les deux boulons du dessus du fronton sont de couleur argent.
- 2 - Avec deux personnes, poser à plat, avec précaution, l'ensemble cible sur une surface plane. Déverrouiller et ouvrir la porte (Fig. 1) tout en introduisant le câble d'éclairage à travers le trou prévu à cet effet, installer le module d'éclairage au dessus du fronton porte-cible afin que la lampe fluorescente soit située au dessus de la cible. (Fig. 2)
- 4 - Aligner les trous du module d'éclairage avec ceux du fronton porte-cible et introduisez y les boulons. (Fig. 2)
- 5 - Placer une rondelle et visser un écrou sur chaque boulon, puis serrer les écrous. (Fig. 3)
- 6 - Monter l'ensemble module lumière et fronton porte-cible sur la base du meuble (Fig. 4)
- 7 - Prendre les 4 boulons, 4 rondelles 4 écrous restant dans le sachet. Noter qu'une rondelle supplémentaire, fournie, doit être mise de côté après l'assemblage.
- 8 - Aligner les trous de la base du meuble à ceux de l'ensemble lumière, porte-cible et introduire les boulons dans les trous. (Fig. 4)
- 9 - Déverrouiller et ouvrir la porte des monnayeurs. Repérer les boulons décrits au § 8 et situés dans la base du meuble. Mettez une rondelle et visser un écrou sur chaque boulon. Maintenir le fronton en place et serrer les écrous.
- 10 - L'appareil peut être mis de niveau en ajustant les 4 verins fournis, et se trouvant dans le sachet à l'intérieur de l'appareil.

FIG #2
3

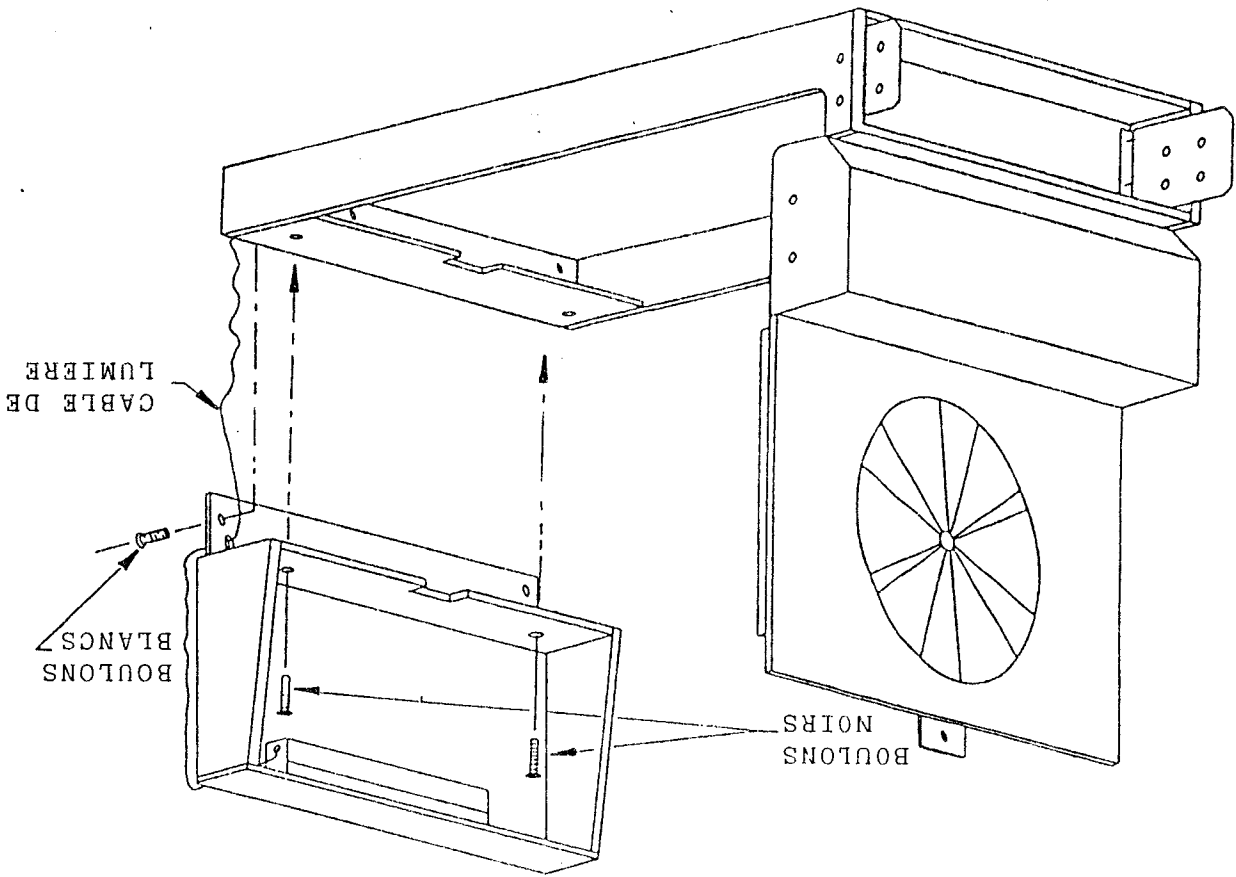


FIG #1

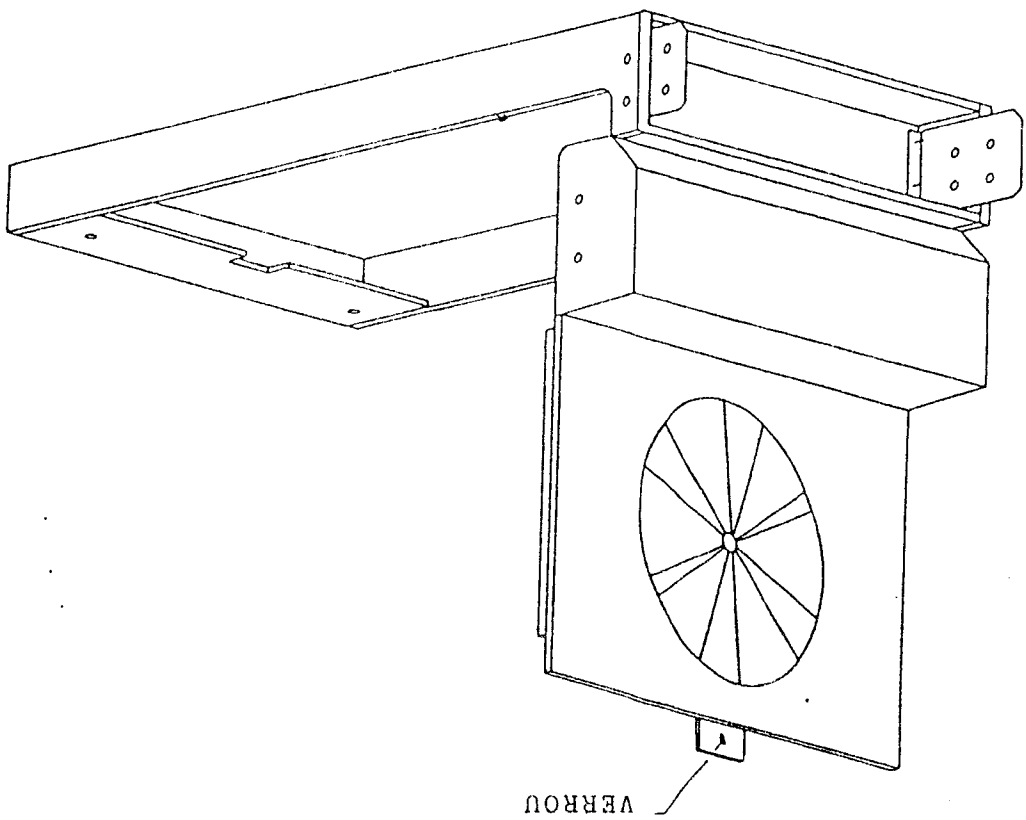


FIG #3

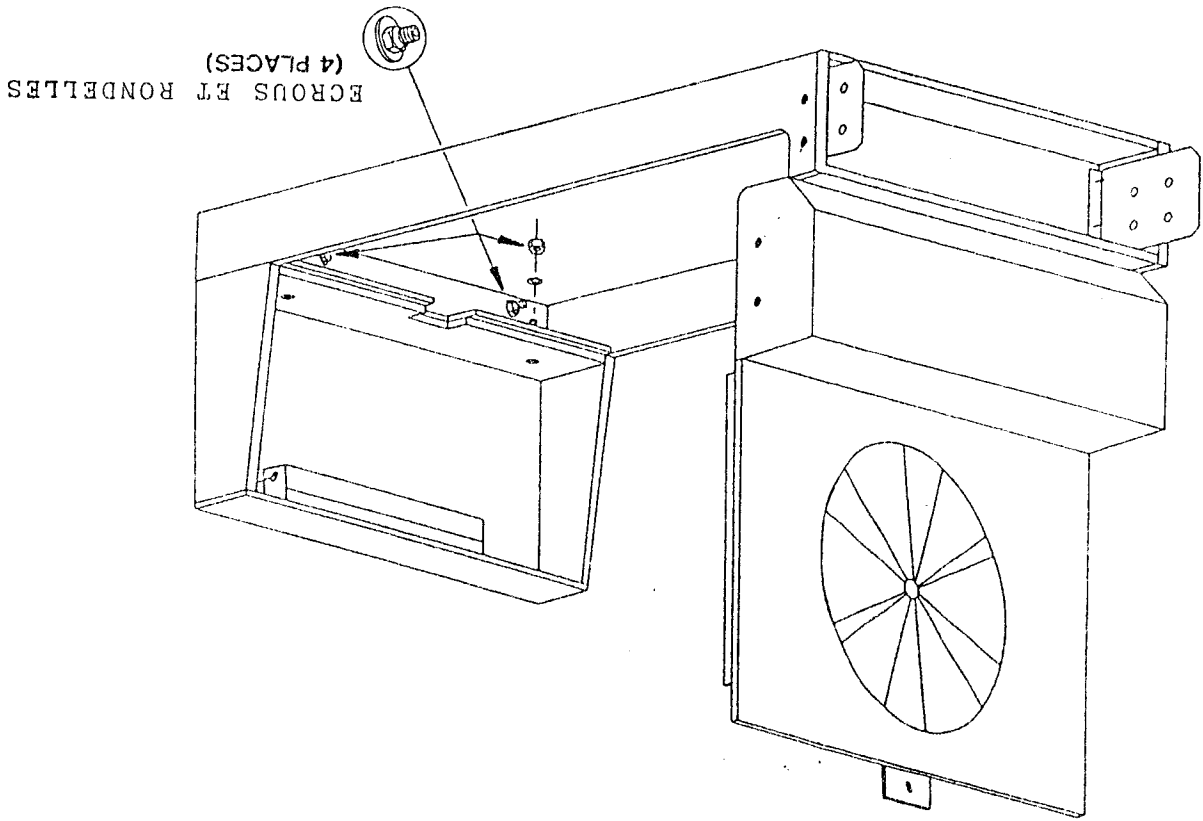
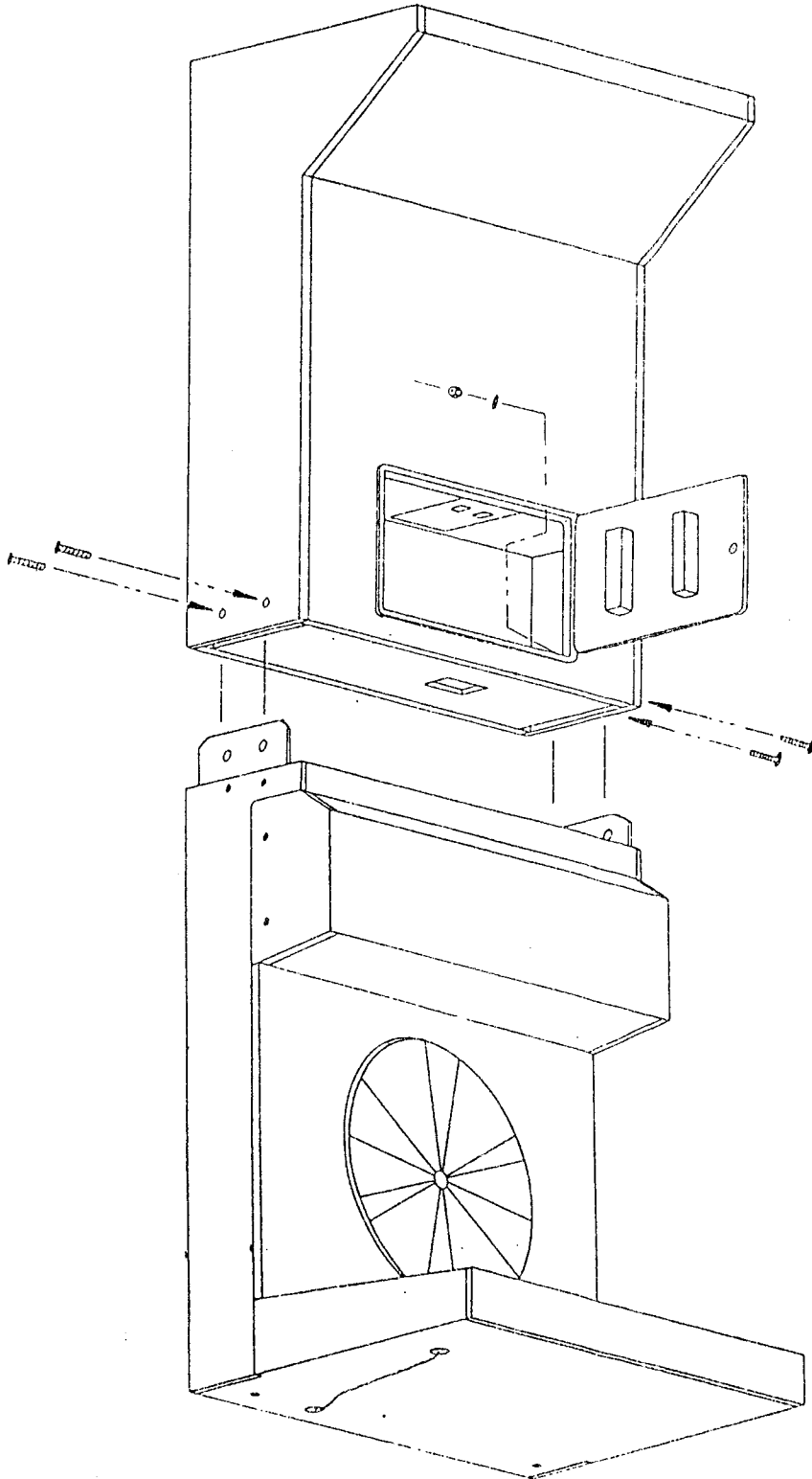


FIG #4



- 1 - Tout en suivant le câblage des monnayeurs, introduire le câble (en nappe) du clavier de programmation dans le trou au centre de la partie porte-cible. Laisser le clavier sur l'étagère près des monnayeurs.
 - 2 - Déverrouiller et ouvrir la porte de la cible. Trouver le câble et le brancher sur le connecteur J6 sur la carte logique DRT-950. (Fig.7)
- BRANCHEMENT DU CLAVIER DE PROGRAMMATION

- 1 Réparer le câble de la lumière fluorescente (un câble avec, en bout, un connecteur de 3 pinches) qui va dans les grands passages du module d'éclairage et de la partie porte-cible.
 - 2 - Brancher le connecteur de 3 pinches du câble de la lumière fluorescente avec celui de 3 pinches venant de l'alimentation. (Fig.6)
- BRANCHEMENT DE LA LUMIERE FLUORESCENTE

- 1 - Déverrouiller et ouvrir la porte de la cible. Réparer le câblage avec le connecteur de 9 pinches (Fig.5)
 - 2 - Passer le câblage dans l'ouverture au centre de l'ensemble porte-cible.
 - 3 - Ouvrir la porte des monnayeurs et repérer le connecteur femelle de 9 pinches en bout de câblage connecté aux mécanismes monnayeurs.
 - 4 - Brancher ensemble les connecteurs. Ces connecteurs étant munis d'un detrompeur ne peuvent se brancher que d'une seule manière.
- BRANCHEMENT DES MONNAYEURS

 Section N° 2 BRANCHEMENT DES CABLES INTERIEURS

FIG #5

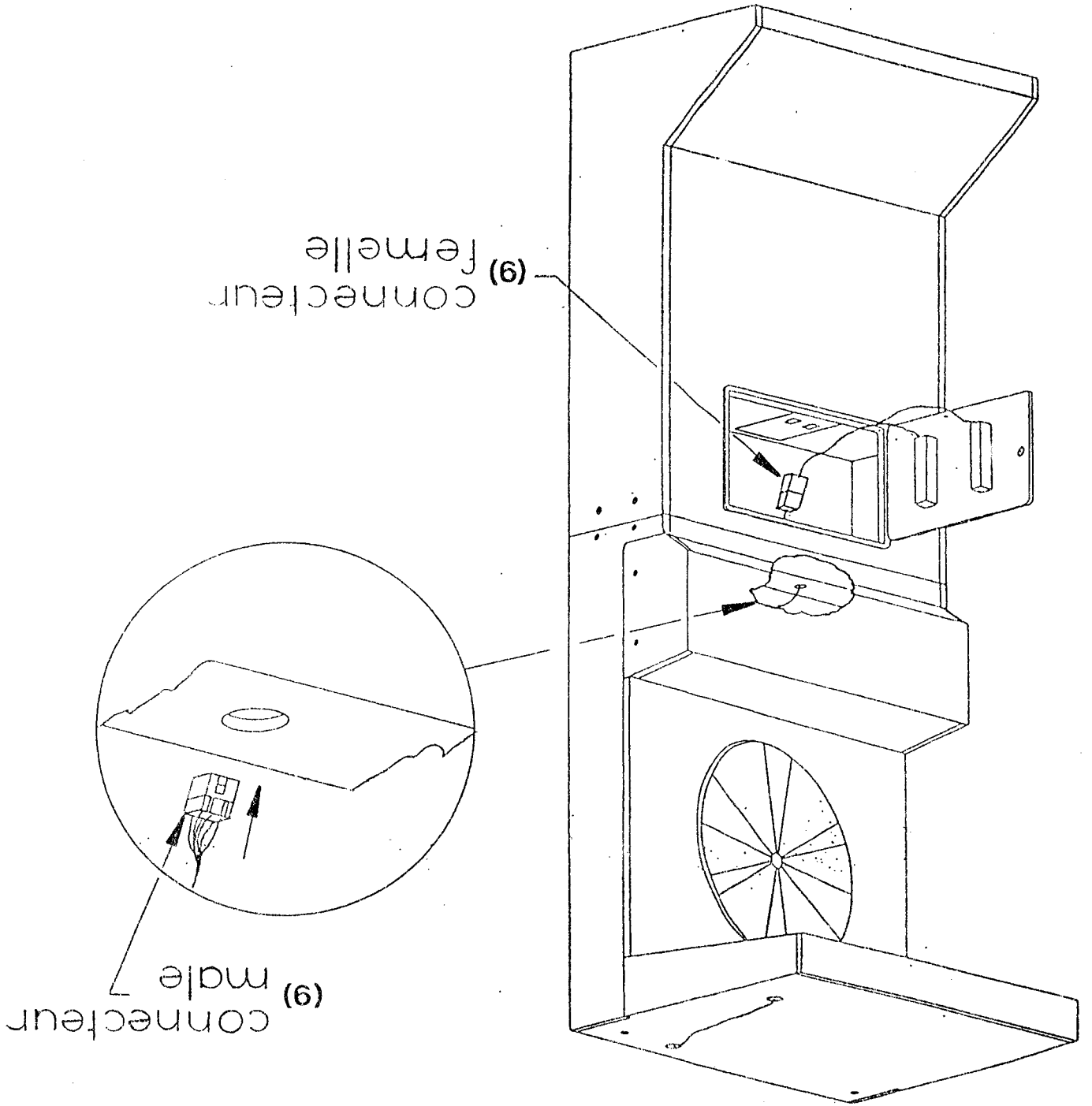


FIG #7

8

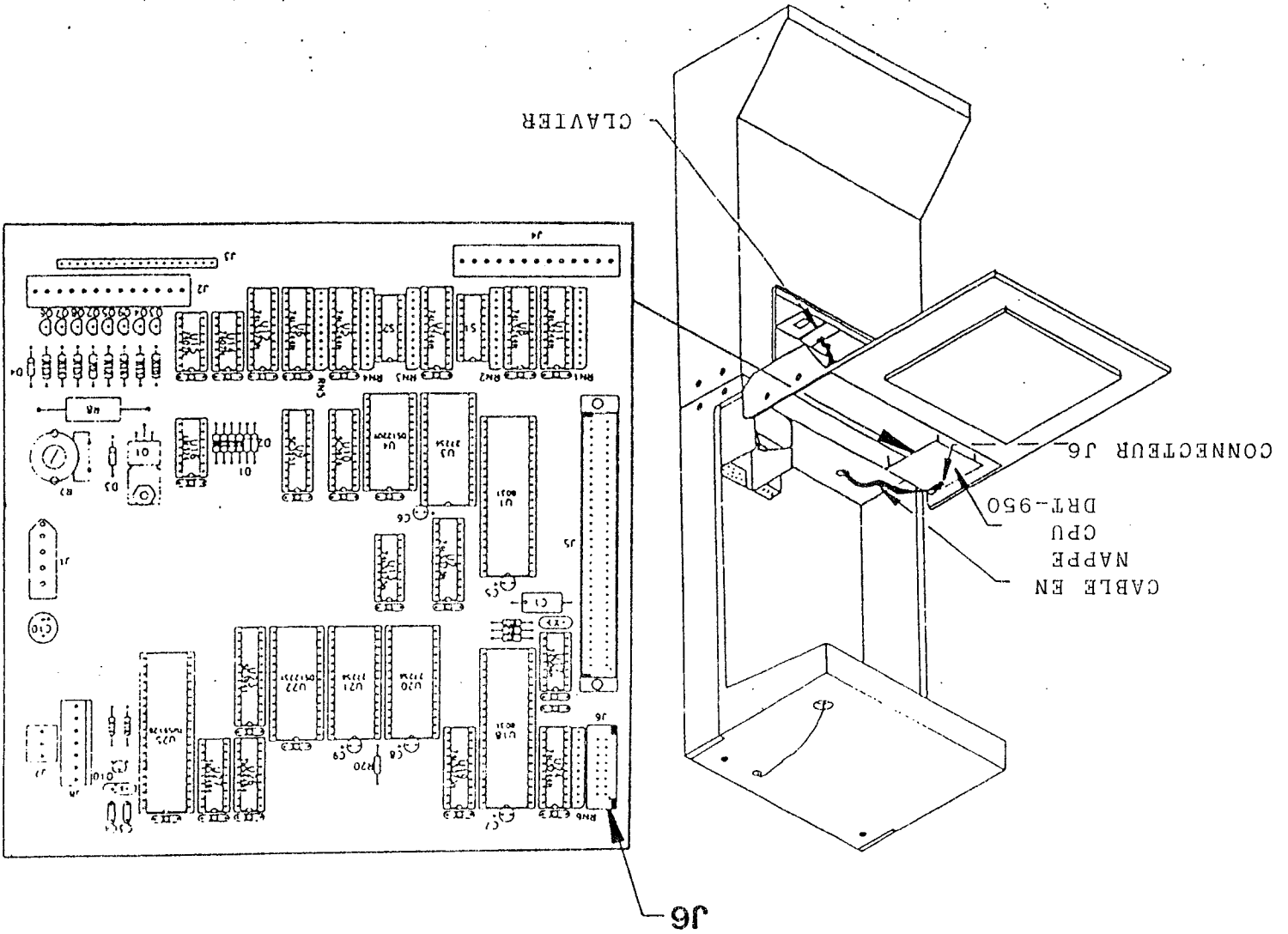
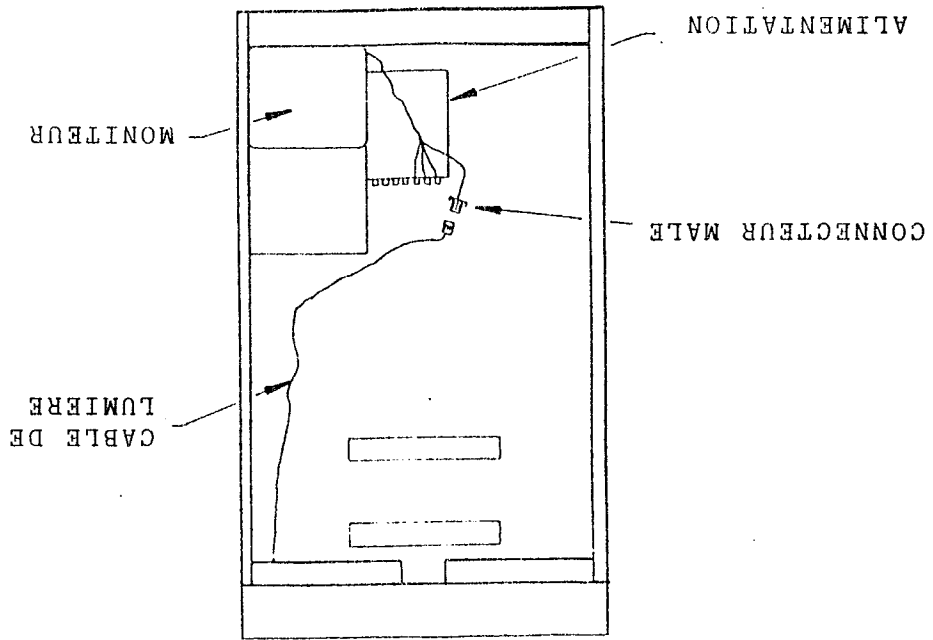


FIG #6



- 3 - Remettre le couvercle en plastique.
 - 2 - Le remplacer par un autre FIST 8 CW
 - 1 - Enlever le couvercle en plastique du tube Néon.
- Le tube fluorescent peut être remplacé ainsi :
- 3 - La remplacer par une autre ampoule GE 555
 - 2 - Repérer et ôter l'ampoule défectueuse.
 - 1 - Déverrouiller et ouvrir la porte de la cible.
- Les ampoules des boutons peuvent être remplacées ainsi:
- 5 - L'enlever et la remplacer par une nouvelle ampoule GE 79 .
 - 4 - Dévisser la douille de l'ampoule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour l'enlever.
 - 3 - Repérer l'ampoule défectueuse.
 - 2 - Enlever la carte logique DRT-950, maintenue par 2 vis.
 - 1 - Déverrouiller et ouvrir la porte de la cible.
- Les ampoules pour "RETIRER LES DARTS" et "LANCER LES DARTS" peuvent être remplacées ainsi:

ENTRETIEN

En cas de problème, la réparation doit être assurée par un technicien qualifié, connaissant les équipements de micro-processeurs. Afin de procéder rapidement à la réparation, dans le cas où un technicien qualifié n'est pas disponible, le matériel devra être renvoyé au distributeur ou directement à PLAYHER SPECIAL DIFFUSION. En suivant cette procédure, votre matériel sera réparé dans les meilleurs délais possibles.

Le modèle PREMIER EDITION est garanti par Merit Industries Inc. pendant une période de 6 mois. Cette garantie couvre en pièces et main-d'œuvre (mécanique et électronique) les défauts du matériel à l'exception des dommages dus à : l'usure normale de l'appareil (segments, boutons, lampes et switch des boutons) au vandalisme et à des réparations effectuées par du personnel non qualifié.

GARANTIE ET SERVICE APRES VENTE

Le meuble, le pupitre en lexan et le décor de la partie basse du meuble doivent être nettoyés avec un chiffon humide et un détergent doux. La façade en lexan peut être nettoyée avec un produit pour plexiglas ou surfaces acryliques.

NETTOYAGE DU MEUBLE.

Il est préférable de retirer les embouts brisés visibles dans un segment en les extrayant par l'avant de la cible. Si cela n'est pas possible, vous pouvez les extraire par l'arrière de la cible comme décrit dans la section précédente. Il existe un outil MOLEX pour pousser les embouts par l'arrière du segment sous la référence 062. La référence MOLEX est 11-03-0002. Cet outil peut être commandé chez P.S.D.

ENLEVEMENT DES EMBOUTS BRISÉS.

Déverrouiller et ouvrir la porte de l'ensemble de la cible et enlever les 4 vis papillon. Déconnecter le câble de la matrice au niveau du panneau en bois. Retirer avec précaution l'ensemble matrice-panneau en bois. Extraire tous les embouts de flechettes brisés.

ENLEVEMENT DE LA MATRICE CONTACT DE LA CIBLE.

Les embouts de flechettes peuvent parfois se casser ou être accidentellement poussés dans la cavité derrière les segments de la cible. Si un embout brisé se coince entre l'arrière du segment et le tapis en caoutchouc (provoquant la fermeture d'un segment) il sera nécessaire d'enlever l'ensemble arrière de la matrice de la cible.

Un pression excessive peut être vérifiée en ouvrant la porte de l'ensemble de la cible et en s'assurant que les vis papillon sont serrés légèrement. Le remettre en place en s'assurant que l'alignement est correct et de re desserrer l'ensemble arrière de la matrice de contact et de ment serrés légèrement avec les doigts. Il sera peut-être nécessaire de la cible et en s'assurant que les vis papillon sont seulement serrés légèrement.

Les panes dues à des segments collés peuvent provenir d'une pression excessive sur la matrice de contact de la cible. Si il y a un segment collé, cela peut provenir : soit d'un serrage trop fort des vis papillon qui maintiennent l'ensemble arrière de la matrice de contact, soit des embouts de flechettes brisés et logés entre les segments et le cadre de la cible.

SEGMENTS COLLÉS.

ENTRETIEN DE LA CIBLE

 D E S C R I P T I O N D E S J E U X

TEST CIBLE

Lorsque l'on appuie sur chaque segment de la cible, la description du segment apparaît sur l'écran vidéo.

TEST SON

Lorsque ce test est choisi, appuyer sur le bouton TEST pour mettre en marche le son. Le réglage du volume se fait par le potentiomètre
 7 situé sur la carte logique DRT-950.

PROGRAMME DES JEUX "CLIENT"

Pour entrer ce test, les switchs 6 et 7 du DIP SWITCH 1 DOIVENT ETRE en position ON. Appuyer sur le bouton "CHOIX DU JEU" pour choisir le numéro du jeu. Après sélection du n° de jeu, appuyer sur le bouton "JOUER SUIVANT" pour sélectionner le jeu désiré pour ce numéro. Les boutons START des joueurs 1 à 4, sélectionnent les crédits qui doivent être demandés pour chaque jeu.

TARIFICATION DES MONNAYES

Ce test permet à l'exploitant de faire sa tarification pour le nombre des pièces par crédit ou le nombre des crédits par pièce. L'écran vidéo donnera les indications suivantes :

```

  >>>----> MONN. 1          PIÈCES - 01
  MONN. 2          PIÈCES - 01
  CREDITS - 01
  CREDITS - 01
  PIÈCES - 01
  CREDITS - 01
  
```

Utiliser le bouton "CHOIX DU JEU" pour bouger la flèche afin de choisir quelle option changer. Le bouton JOUEUR 1 augmentera le nombre, et le bouton JOUEUR 2 le diminuera.

Exemple 1 : Si l'on installe dans le mécanisme 2, un monnayeur de 10 Francs, placer la flèche devant le mot "CREDITS" dans le "MONN. 2" et presser le bouton "JOUER 1" 6 fois. Le mot "CREDITS" devrait indiquer maintenant 07. Le jeu devrait donner 7 crédits pour 1 pièce de 10 Francs.

Exemple 2 : Si l'on installe dans le mécanisme 1, un monnayeur de 5 Francs, placer la flèche devant le mot "CREDITS" au MONN.1 et presser le bouton "JOUER 1" 2 fois. Le mot "CREDIT" devrait indiquer 03. Le jeu devrait maintenant donner 3 crédits pour une pièce de 5 Francs.

Exemple 3 : Si on désire donner 1 crédit pour 3 pièces de 1 Franc. Placer la flèche devant le mot "PIECES" au "MONN. 1" et presser le bouton "JOUER 1", 2 fois. Le mot "PIECES" devrait indiquer maintenant 03 et le jeu devrait donner 1 crédit pour 3 pièces de 1 Franc.

Lorsque l'on appuie sur chaque bouton, le nom du bouton apparaît sur l'écran vidéo. Les switchs des monnayeurs émettent un son.

TEST DES BOUTONS

Appuyer sur chaque bouton pour vérifier chaque lampe. Quand une lampe est allumée, l'écran vidéo vous donne en même temps la description de chaque lampe.

TEST DE LAMPES

Une grille d'alignement apparaîtra sur l'écran vidéo. En se référant au manuel technique du moniteur (joint à l'appareil), les réglages d'alignement de l'écran peuvent être obtenus comme désirés.

TEST DE L'ECRAN VIDEO

Choisir cette option pour entrer dans le test ECRANS PUBLICITAIRES. Pour plus de détails se référer à la section ECRANS PUBLICITAIRES.

ECRANS PUBLICITAIRES

D E S C R I P T I O N D E S T E S T S

Pour sortir des fonctions TEST et revenir en ATTRACTION, appuyer sur le bouton JOUR SUIVANT.

Pour choisir un test, appuyer sur le bouton "CHOIX DU JEU". Sur l'écran vidéo une flèche se déplacera devant la liste des TESTS. Après avoir choisi le programme de test désiré, appuyer sur le bouton TEST pour l'obtenir. Pour sortir de ce test et revenir à la liste des TESTS, appuyer encore une fois sur le bouton TEST.

Pour ENTRER en TEST, ouvrir la porte des monnayeurs et presser sur le bouton test (étiqueté) qui est situé sur le côté gauche du couvercle de la caisse à monnaie, près du bouton comptabilité. Une liste de 8 programmes test apparaîtra sur l'écran vidéo.

Le jeu de fiches PREMIER EDITION de Merit possède des fonctions TESTS qui permettent à l'exploitant de tester individuellement chaque aspect du fonctionnement du jeu. Pour utiliser les Tests, le jeu doit être en "ATTRACTION" ou sur "CHOIX DU JEU".

F O N C T I O N S T E S T S

CHANGEMENT DU NOMBRE DE JOURS APRES QU'UNE PARTIE AIT COMMENCE : Si aucune flechette n'a été lancée après le démarrage de la partie, le nombre de joueurs peut être changé. Pour sélectionner le nombre désiré, appuyer sur le bouton de DEPART approprié. Le jeu recommencera avec le nouveau nombre de joueurs.

3 -- NOMBRE DE JOURS/DEBUT : Lorsque l'on a choisi un jeu, le nombre de joueurs peut être déterminé en pressant un des boutons marqués 1 à 4. Lorsque l'on a pressé le bouton désiré, le jeu commencera. Ces boutons s'allumeront en fonction des crédits disponibles et du tarif du jeu choisi.

DESCRIPTION DU JEU : Si l'on désire avoir les règles d'un jeu, le bouton JOUEUR SUIVANT peut être pressé et l'écran vidéo donnera une complète description des règles du jeu choisi. Lorsque l'on est dans ce système, le bouton CHOIX DU JEU peut toujours être utilisé pour montrer les sélections du jeu. Quand on le presse, le jeu suivant, ainsi que ses règles, apparaîtront sur l'écran vidéo. Pour sortir de ce mode, presser le bouton JOUEUR SUIVANT et l'écran vidéo reviendra en arrière jusqu'à la liste de sélection des jeux.

2 -- SELECTION DU JEU : Après l'insertion des pièces, le bouton CHOIX DU JEU sera allumé. Lorsque l'on appuie sur le bouton CHOIX DU JEU, l'écran vidéo indique quel jeu de la liste du programme est sélectionné pour jouer et quel est le tarif de chaque jeu.

1 -- INTRODUCTION DES PIECES : Après avoir inséré les pièces, l'écran vidéo indiquera le nombre de crédits disponibles pour jouer.

MODE D'EMPLOI DU "PREMIER EDITION"

Ce mode donnera la présentation du programme actuel.

PRESENTATION DU PROGRAMME

- 1 - Ouvrir la porte du monnayeur.
- 2 - Appuyer sur le bouton COMPTABILITE (étiqueté) situé à gauche de la caisse à monnaie.
- 3 - La fonction COMPTABILITE apparaîtra sur l'écran.
- 4 - Pour EFFACER LA COMPTABILITE, appuyer sur le bouton JOUEUR SUIVANT.

Pour avoir cette fonction :

Cette fonction donne à l'exploitant le nombre de pièces introduites dans chaque monnayeur et également le nombre de fois qu'un jeu a été joué. Pour utiliser cette fonction, le jeu doit être sur ATTRACTION ou CHOIX DU JEU, sans crédit.

COMPTABILITE

6 -- CHANGEMENT AUTOMATIQUE DE JOUEUR : Si 3 fléchettes ont atteint la cible, après le RETIRER DARTS et si le JOUEUR SUIVANT s'est allumé, le jeu fera automatiquement un changement de joueur. Ceci afin d'empêcher les joueurs de commencer un jeu, et ensuite de continuer sans marquer de point.

5 -- DEBUT AUTOMATIQUE DU JEU : Après l'introduction des pièces dans l'appareil, l'alarme de la cible s'arrêtera. Pour empêcher les joueurs de jouer gratuitement, le jeu démarrera automatiquement après le lancement de 12 fléchettes d'essai.

4 -- CREDITS NON UTILISES : Tout crédit inutilisé peut être conservé et utilisé dans le jeu suivant.

RESELECTIONNER UN JEU DIFFERENT ALORS QUE LA PARTIE A DEJA COMMENCE : Si aucune fléchette n'a été lancée après le début de la partie, un joueur peut choisir un jeu différent en appuyant sur le bouton CHOIX DU JEU. Il apparaîtra alors sur l'écran vidéo la liste de sélection des jeux à partir de laquelle un nouveau jeu pourra être sélectionné et commencé comme mentionné au paragraphe 3.

Pour entrer en fonction CLAVIER, le jeu doit être au repos, ce qui signifie que tous les jeux sont finis. Le clavier peut être connecté à la carte logique du jeu par le connecteur du clavier, J6, et être mis en marche en pressant le bouton TEST, situé dans le compartiment du moniteur, et en choisissant l'option WCHANS PUBLICITAIRES.

ENTREE EN FONCTION CLAVIER :

La réalisation des spots publicitaires peut être faite directement sur l'écran ou en utilisant la FEUILLE DE REALISATION DES SPOTS PUBLICITAIRES en annexe sur le présent manuel. L'écran peut contenir, en largeur, 23 petits caractères ou 11 grands. Jusqu'à 19 lignes des petits caractères. Les tirets sur la "feuille de réalisation des spots" indiquent la place des grands caractères, les pointillés la place des petits caractères. La "feuille de réalisation des spots" donne aussi une description rapide des touches du clavier de programmation.

L'écran peut être disposé de n'importe quelle manière pour effectuer un certain nombre de fonctions. Un ensemble complet de caractères alphabétiques, numériques, graphiques et de ponctuation est disponible aussi bien pour les petites que pour les grandes tailles. Un nombre d'effets peut aussi être obtenu en mélangeant les grands et les petits caractères sur l'écran. Des lignes de caractères peuvent être mises en évidence en utilisant le clignotement, ce qui donne un effet très accrocheur.

DISPOSITION DE L'ECRAN :

- 12 spots individuels
- 4 types de bordures
- petits et grands caractères
- des lignes clignotantes
- des caractères graphiques
- ponctuation
- temps d'affichage du spot

Le clavier a les caractéristiques suivantes :

CARACTERISTIQUES :

Le clavier fourni avec l'appareil de fléchettes Premier Edition permet l'entrée et l'édition de 12 écrans publicitaires. Ces messages seront visibles pendant la période d'attraction.

FONCTION SPOTS PUBLICITAIRES ET GUIDE D'UTILISATION DU CLAVIER DE PROGRAMMATION

5 - Pour SORTIR, appuyer sur le bouton CHOIX DU JEU et vous retournerez dans la position ATTRACTION.

- CONTROL : allume l'indicateur de contrôle et attend l'ordre suivant par pression d'une touche (voir Fonctions de Contrôle).
- ON/OFF : éteint le clavier lorsque vous avez fini d'entrer l'information de l'écran.
- GRD/PRT : change la taille du caractère de grand à petit ou inversement (voir Taille des Caractères).
- SPACE : met un espace blanc pour le curseur dans n'importe quelle taille de caractères.
- BORDURE : change la bordure, en choisissant entre 4.
- F1 : pas en fonction actuellement.
- F2 : pas en fonction actuellement.
- (Flèche gauche) : déplace le curseur d'un caractère vers la gauche.
- (Flèche droite) : déplace le curseur d'un caractère vers la droite.

Les touches bleues sont les touches de fonctions spéciales décrites ainsi :

TOUCHES BLEUES

Les touches rouges sont les caractères de chiffres, ponctuations et graphiques qui apparaîtront lorsque CHGT est allumé. Pour utiliser les touches rouges, presser le bouton rouge CHGT. Le mot CHGT apparaîtra sur la ligne des options pour indiquer que les touches rouges ont été choisies. Pour éteindre les touches rouges, presser simplement la touche CHGT à nouveau. Notez que l'indicateur CHGT restera jusqu'à ce que CHGT soit pressé à nouveau ou jusqu'à ce que CONTROL soit pressé.

TOUCHES ROUGES :

Les touches noires sont les caractères alphabétiques standards qui apparaîtront sur l'écran lorsque à la fois les indicateurs CHGT (changement) et CNL (contrôle) de la ligne des options sont éteints.

TOUCHES NOIRES :

DESCRIPTION DES TOUCHES :

Les caractères sur l'écran peuvent être changés ou entrés maintenant. Lorsque une touche des caractères a été pressée, le caractère apparaît sur l'écran à l'endroit où était le curseur, et le curseur se déplace d'un caractère à droite. A la fin de la ligne, le curseur doit revenir au début de la ligne suivante. Quand toutes les informations désirées ont été entrées, soit passer sur l'écran suivant, soit sortir de la programmation en pressant à nouveau le bouton TEST.

Presser le bouton TEST une fois encore pour entrer en fonction EDITION. Une fois mis en marche, le curseur (un carré plein avec un visage souriant) apparaîtra dans l'angle supérieur gauche de l'écran et la ligne des options apparaîtra en bas de l'écran, donnant la taille du caractère en cours et le numéro de l'écran en cours (Figure 8). Si des informations ont été auparavant entrées sur l'écran 1, elles apparaîtront maintenant.

La taille des caractères peut être changée seulement si le curseur est sur le premier caractère de la ligne. Les signes GND ou PRT. apparaissent sur la ligne des options pour indiquer la taille des caractères utilisés. Noter que le changement de taille des caractères

TAILLE DES CARACTERES :

Pour centrer une ligne, appuyer sur la touche CONTROL, puis sur la lettre P. La ligne se centrera et le curseur se déplacera sur l'extré-
mité gauche de la ligne suivante.

CENTRAGE DE LIGNE :

Un spot publicitaire peut être effacé en appuyant sur la touche CONTROL, puis sur la lettre E. Tout le spot sera effacé, ainsi que la bordure et le curseur se positionnera sur l'angle supérieur gauche de l'écran, prêt pour une nouvelle programmation.

EFFACEMENT D'UN SPOT PUBLICITAIRE :

Pour obtenir le spot publicitaire suivant, appuyer sur le bouton CONTROL, puis sur la lettre F. Le numéro du spot, ainsi que son texte, apparaîtront sur l'écran. Noter que si vous trouvez sur le spot publicitaire 12, en allant sur le spot suivant vous allez vous trouver sur la spot publicitaire 1.

SPOT PUBLICITAIRE SUIVANT :

Pour revenir au spot précédent, appuyer sur la touche CONTROL, puis sur la lettre B. Le numéro du spot, ainsi que son texte, apparaîtront sur l'écran. Noter que si vous trouvez sur le spot publicitaire 1, en faisant un retour vous allez vous trouver au spot publicitaire 12.

RETOUR AU SPOT PRECEDENT :

On peut faire clignoter une ligne entière en déplaçant le curseur sur la ligne voulue et ensuite en appuyant sur la touche CONTROL, puis sur la lettre T. Les lettres CL apparaîtront ensuite sur la ligne des options pour indiquer qu'une ligne clignotante a été programmée. Le clignotement peut être supprimé en effectuant la même opération. La ligne clignotera seulement pendant la période ATTRACTION, et non pendant la période de programmation. Une seule ligne peut être programmée de cette façon par spot publicitaire.

CLIGNOTEMENT :

FONCTIONS DE CONTROLE

- (flèche supérieure) : déplace le curseur d'une ligne vers le haut.
- (flèche inférieure) : déplace le curseur d'une ligne vers le bas.
- RETOUR : bouge le curseur de la ligne en cours vers le premier caractère de la ligne suivante inférieure.
- DEBUT : bouge le curseur vers l'angle supérieur de l'écran.

301
 COUNT-UP
 CUT-THROAT
 501
 701 DBL IN/OUT
 301 DBL IN/OUT
 BASEBALL
 CRICKET

301
 GREEZ VOTRE LISTE
 DE JEUX (VOIR
 FONCTION TEST)

MENU "A"

PROGRAMME CLIENT

301
 301 MASTERS
 301 DBL IN/OUT
 501
 SHANGHAI
 HI-SCORE
 BASEBALL
 CRICKET

301
 301 MASTERS
 501
 501 MASTERS
 301 DBL IN/OUT
 BASEBALL
 HI-SCORE
 CRICKET

MENU "P"

MENU "B"

PROGRAMMES DES JEUX FIXES ACCESSIBLES PAR DIP SWITCH :

DESCRIPTIONS & CHOIX DES JEUX

MONITEUR 7.V. EXTERNE
 Dans la partie schématique de ce manuel, il y a toutes les informations pour les branchements de votre appareil sur une 7.V. ou un moniteur vidéo extérieur. Il existe aussi un kit de branchement disponible sous la référence NKT2706

CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES

La durée d'un spot publicitaire est réglable de 10 à 30 secondes. Pour changer cette durée, appuyer sur la touche CONTROL, puis sur la lettre S. Le temps de la durée s'affichera sur l'extrémité droite de la ligne des options. Le changement de temps se fait de 10 en 10 secondes.

DUREE DU SPOT PUBLICITAIRE :

d'une ligne après que le texte ait été programmé, entrainera l'effacement de cette ligne. Noter aussi qu'il est impossible de mélanger des petits et des grands caractères sur la même ligne.

301 -- Chaque joueur démarre la partie avec un score de 301 points. Chaque flèche lancée dans la cible diminue le score du joueur. Les joueurs doivent essayer d'obtenir exactement zéro. Au-delà du zéro, il y a dépassement. Le joueur est disqualifié pour ce tour et revient au score du tour précédent.

301 MASTERS -- Ce jeu est le même que le 301, excepté que les joueurs doivent obtenir le zéro par un "DOUBLE", un "TRIPLE" ou un "CENTRE".

301 DOUBLE IN - DOUBLE OUT -- Ce jeu est le même que le 301, excepté que les joueurs ne peuvent pas commencer à marquer avant d'avoir réussi un "DOUBLE". Un "DOUBLE" s'obtient en visant le cercle extérieur de la cible. Les joueurs doivent obtenir le zéro par l'intermédiaire d'un DOUBLE également. Note : si l'appareil est réglé avec double centre, le segment intérieur du centre compte également comme un "DOUBLE" score. Pour plus de détail, se référer aux réglages DIP SWITCH page 31.

501 -- Se joue comme pour le 301, excepté que les joueurs démarrent la partie avec 501 points.

501 MASTERS -- Se joue comme le "301 MASTERS", excepté que les joueurs démarrent avec 501 points.

501 DOUBLE IN/DOUBLE OUT -- Se joue comme le "301 DOUBLE IN/DOUBLE OUT", excepté que les joueurs démarrent avec 501 points.

701 -- Se joue comme le "301", excepté que les joueurs démarrent avec 701 points.

701 MASTERS -- Se joue comme le "301 MASTERS", excepté que les joueurs démarrent avec 701 points.

701 DOUBLE IN/DOUBLE OUT -- Se joue comme le "301 DOUBLE IN/DOUBLE OUT", excepté que les joueurs démarrent avec 701 points.

801 -- Se joue comme le "301", excepté que les joueurs démarrent avec 801 points.

801 MASTERS -- Se joue comme le "301 MASTERS", excepté que les joueurs démarrent avec 801 points.

801 DOUBLE IN/DOUBLE OUT -- Se joue comme le "301 DOUBLE IN/DOUBLE OUT", excepté que les joueurs démarrent avec 801 points.

6-11-CORK -- Le joueur démarre la partie avec un score de zéro point. Les joueurs lancent trois flèches à chaque tour. La première au 6, la deuxième au 11 et la troisième au centre. Simple score = 1 point, double score = 2 points, triple score = 3 points, grand centre = 3 points, petit centre = 5 points. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand score après 7 tours.

SHANGHAI -- La partie démarre avec un score de zéro point. Le joueur tire dans l'ordre sur les numéros de 1 à 20. Toute flèche qui n'est pas dans l'ordre ne marque pas. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand score après 7 tours. Le "SHANGHAI" est obtenu par un simple, un double et un triple, dans n'importe quel ordre, dans le même tour. Le joueur qui réussit un "SHANGHAI" gagne automatiquement la partie.

EXACTA -- Le joueur démarre la partie avec un score de zéro point. L'appareil affichera au hasard un score de 250 à 350 (score EXACTA). Chaque joueur doit marquer, dans chacun des cinq tours, avec deux flèches, au minimum. Le gagnant est celui qui, au bout de ces cinq tours, est le plus proche du score "EXACTA".

CUT THROAT -- Deux joueurs ou plus. Au premier tour, chaque joueur lance une flèche afin d'établir son numéro de référence. Il n'est pas admis d'avoir deux fois le même numéro. Après le premier tour, chaque joueur vise les numéros de ses adversaires. 7 tirs dans le numéro d'un joueur éliminent ce joueur. Le gagnant est le dernier joueur qui reste en jeu.

BASEBALL -- Le joueur vise le numéro correspondant au numéro du tour. Exemple : au 1er tour, le 1 ; au 4ème tour, le 4, etc. Tous les autres numéros sont ignorés. Un simple score donne 1 point, un double 2 points, un triple 3 points. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand score après 9 tours.

COUNT-UP -- Le joueur démarre la partie avec zéro point. Chaque flèche lancée augmente le score du joueur. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand score après 8 tours.

HAUT SCORE -- Le joueur démarre la partie avec zéro point. Chaque flèche lancée augmente le score du joueur. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand score après 7 tours.

ROUND THE CLOCK -- Chaque joueur dispose de 3 fléchettes par tour. Le joueur tire dans l'ordre sur les numéros de 1 à 20. Toute flèche qui n'est pas dans l'ordre, ne marque pas. Le gagnant est celui qui a réussi à viser dans l'ordre tous les numéros de 1 à 20.

INSTRUCTIONS DE JEU

OFF - Double centre pour tous les jeux sauf le "CRICKET". 50 points pour le petit centre et 25 points pour le grand centre.

ON - Un seul centre (simple) pour tous les jeux sauf le "CRICKET" et 50 points par centre.

Switch 4- CENTRE POUR TOUS LES JEUX SAUF LE "CRICKET".....

OFF - Le centre de la cible, au CRICKET seulement, sera double. Au grand centre il donnera 25 points et au petit centre 50 points

ON - Le centre de la cible, au CRICKET seulement, sera simple, que ce soit au petit ou au grand centre. Les points marqués seront 25 ou 50 selon le réglage du switch 5 du DIP SWITCH 1

Switch 3- CENTRE POUR LE "CRICKET" SEULEMENT.....

OFF - La lumière "RETIRER DART" restera allumée pendant 4 secondes avant que la lumière "LANCEZ DART" s'allume.

ON - La lumière "RETIRER DART" restera allumée pendant 2 secondes avant que la lumière "LANCEZ DART" s'allume.

Switch 2- EXTRACTION DE FLECHETTES.....

OFF - Pour jouer il faut introduire des pièces.

ON - Tous les jeux de la liste peuvent être joués gratuitement.

Switch 1- JEU GRATUIT.....

DIP SWITCH 1

REGLAGES DE DIP SWITCHES

CRICKET -- Deux joueurs ou deux équipes. Viser seulement les numéros de 15 à 20 et le centre. Un numéro est complet après avoir réussi trois buts dans ce numéro. TRIPLES scores= 3 Buts, DOUBLES=2 Buts SIMPLS =1 But. Un but supplémentaire sur un numéro complet, marque des points à condition que ce même numéro ne soit pas complet chez les adversaires. Le gagnant est le premier joueur ou équipe qui a réussi à compléter les 6 numéros, le centre et qui a le plus grand score.

INSTRUCTIONS DE JEU

OFF - Pas d'alarme de cible.

ON - Un signal sonore se mettera en marche si quelqun lance des flechettes (sans metre des credits) pendant la periode d'attraction.

Switch 8- ALARME DE LA CIBLE.....

PROGRAMME CLIENT	ON	ON
MENU "A"	OFF	ON
MENU "B"	OFF	OFF
MENU "P"	OFF	OFF
	6	7
	DPSW	DPSW

Switches 6 et 7- PROGRAMMES DES JEUX FIXES (Voir chapitre "Description.....ptions et choix des jeux.)

OFF - Le centre du CRICKET(petit ou grand) donnera 50 points.

ON - Si le switch 3 est en position "ON" le switch 5 donnera en position ON,egalement, 25 points pour le centre du "CRICKET".

Switch 5- POINTS POUR LE SIMPLE CENTRE AU "CRICKET".....

DIP SWITCH 1

REGLAGES DE DIP SWITCHES

 REGLAGES DE DIP SWITCHES

DIP SWITCH 2

NOTE: TOUTES LES MEMOIRES SERONT EFFACEES SI AU DIP SWITCH 2 LES SWITCHES 1 ET/OU 2 SONT EN POSITION "ON" !!!!

Switch 1- RESET DE LA RAM VIDEO.....

ON Tous les ecrans creés par l'intermediaire du clavier seront effacés quand l'appareil sera éteint.

OFF Tous les ecrans creés par l'intermediaire du clavier seront préservés quand l'appareil sera éteint.

Switch 2- RESET DE LA RAM JEU.....

ON La comptabilité sera mise à zéro et le programme client sera effacé quand l'appareil sera éteint.

OFF La comptabilité ainsi que le programme client, seront préservés quand l'appareil sera éteint.

Switch 3- AFFICHAGE DES STATISTIQUES (voir chapitre "STAT-PAK tm").....

ON Les statistiques du joueur ne seront pas affichées à la fin de la partie.

OFF Les statistiques du joueur seront affichées à la fin de la partie.

Les statistiques d'un jeu s'afficheront sur l'écran jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit commencé. Ceci donne aux juges du tournoi suffisamment de temps pour copier ces informations.

La moyenne des buts par fléchette.

Dans les statistiques du Cricket est incluse:

- La moyenne des points par fléchette (P.P.D)
- Les "Hat tricks" ("HAT"). (3centres dans le même tour)
- Les "Tons" (TON) . (100 points ou plus dans un tour)
- Les parties finies en 6, 7, 8, 9 lances.

L'appareil fournit :

A la fin des jeux de '01, Haut Score, Count-Up et Cricket les statistiques s'afficheront sur l'écran. Le STAT-PAK fournit aux joueurs toutes les statistiques relatives aux performances réalisées à chaque type de jeu, afin que ceux-ci en tiennent compte pendant leur tournoi.

S T A T - P A K (t m)

Verifications à faire

Panne constatée

Pas de son, vidéo ou lumière du fronton.

-Vérifier le courant secteur.
-Vérifier le fusible.

Le son et la vidéo fonctionnent, mais la lumière du fronton ne marche pas.

-Vérifier la connexion de la lumière du fronton.
-Vérifier le tube fluorescent.
-Vérifier le starter du tube.

Pas de vidéo et de son mais, la lumière du fronton fonctionne.

-Vérifier toutes les connexions de l'alimentation. L'entrée du courant AC et les sorties du 5 et du 12 V. La sortie du 5 V peut être augmentée à 5.1 VDC.
-Vérifier la connexion de l'alimentation (J1) sur la carte logique DTR-950.
-Le voltage à l'intérieur de la carte DTR-950 peut être de +5.1 VDC.

Le son et la lumière du fronton fonctionnent mais pas la vidéo.

-Vérifier les connexions de l'alimentation et du signal vidéo du moniteur (J7) et (P5).
-Régler correctement la luminosité et le contraste (voir documentation moniteur).
-Remplacer le moniteur ou la DRT-950 si nécessaire.

Pas de son.

-Régler le potentiomètre (R7) sur la DRT-950.
-Vérifier le branchement et l'état du haut parleur.
-Remplacer la DTR-950 ou le haut parleur si nécessaire.

Les mémoires s'effacent à chaque allumage de l'appareil.

-Vérifier que sur le DIP SWITCH 2 le Switches 1 et/ou 2 sont en position OFF.
-Vérifier l'état et le bon fonctionnement du DIP SW 2.
-Remplacer la DRT-950 si nécessaire.

Pas des lampes.

-Vérifier le connecteur des lampes (J2) de lampe à lampe.
-Vérifier le commun. Fil noir qui va de lampe à lampe.
-Vérifier le 5V de l'alimentation.
-Remplacer le U14 si nécessaire.

-Vérifier l'ampoule.
 -Vérifier le fil venant du connecteur des lampes(J2) à l'ampoule en panne.
 -Vérifier les contacts de la douille.
 -Vérifier la présence du 5V à la sortie du transistor commandant l'ampoule.
 -Remplacer le transistor, la résistance ou la U14 si nécessaire.
 -Vérifier le connecteur des contacts (J4).
 -Vérifier le commun. Fil vert qui va de contact à contact.
 -Vérifier chaque contact pour un éventuel court-circuit.
 -Remplacer la U11 si nécessaire.
 -Vérifier que le switch soit bien dans son emplacement dans l'ensemble bouton-switch.
 -Vérifier que le bouton fonctionne librement.
 -Vérifier que le fil venant du connecteur (J4) soit bien connecté sur la partie "ouvert au repos" du switch.
 -Vérifier le mécanisme du monnayeur pour une éventuelle pièce bloquée.
 -Vérifier le switch du monnayeur.
 -Vérifier que les fils sont bien connectés sur la partie "ouvert au repos" du switch.
 -Vérifier que les vis papillon à l'arrière de la cible sont serrées seulement et légèrement aux doigts et que l'ensemble cible ne soit pas bloqué par les écrous du transport.
 -Vérifier si des embouts cassés ne sont pas logés entre le segment et sa paroi.
 -Vérifier qu'il n'y a pas des embouts cassés derrière le segment.

Affichage du "CIBLE EN PANNE".

Affichage du "REJETEZ PIECE"

Une ampoule ne fonctionne pas.
 Les contacts des boutons ou des monnayeurs fonctionnent tout seul.
 Les contacts de monnayeur ou des boutons ne fonctionnent pas.

NDS5070 PAQUET DE 20 SEGMENTS VERTS AVEC : 10 TRIPLE, 10 DOUBLE.
 NDS5069 PAQUET DE 20 SEGMENTS AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 SIMPLE EXTERIEUR.
 NDS5068 PAQUET DE 40 SEGMENTS NOIRS AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR, 10 DOUBLE
 NDS5067 PAQUET DE 40 SEGMENTS BLEUS AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR, 10 DOUBLE
 NDS5066 PAQUET DE 40 SEGMENTS ROUGES AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR, 10 DOUBLE
 NDS5055 " " " NOIR " ROUGE (")
 NDS5054 " " " ROUGE " VERT (")
 NDS5053 CENTRE.PETIT BLEU,GRAND ROUGE (Par 5)

SEGMENTS POUR CIBLE TAILLE INTERNATIONALE DIAM. 13-1/4

NDS5065 PAQUET DE 20 SEGMENTS VERTS AVEC : 10 DOUBLE, 10 TRIPLE.
 NDS5064 PAQUET DE 20 SEGMENTS CREEME AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 SIMPLE EXTERIEUR.
 NDS5063 PAQUET DE 40 SEGMENTS NOIRS AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR, 10 DOUBLE
 NDS5062 PAQUET DE 40 SEGMENTS BLEUS AVEC : 10 SIMPLE INTERIEUR, 10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR, 10 DOUBLE
 NDS5061 PAQUET DE 40 SEGMENTS ROUGES AVEC:10 SIMPLE INTERIEUR,10 TRIPLE, 10 SIMPLE EXTERIEUR,10 DOUBLE.
 NDS5052 " " " NOIR, " ROUGE (")
 NDS5051 " " " ROUGE, " VERT (")
 NDS5050 CENTRE PETIT BLEU,GRAND ROUGE (Par 5)

SEGMENTS POUR CIBLE TAILLE STANDARD DIAM. 15-1/2

NDS2102 ARAIGNEE DIAMETRE 15-1/2 (BLANCHE)
 NDS2096 " " " (GRISE)
 NDS2114 " " " (JAUNE)
 NDS2131 ARAIGNEE DIAMETRE 13-1/4 (BLANCHE)
 NDS2140 " " " (GRISE)
 NDS2143 " " " (JAUNE)

SEGMENTS DE CIBLE

ARAIGNEE (SUPPORT SEGMENT) CIBLE

"PUB TIME PREMIER EDITION LISTE DES PIECES DETACHEES

LAMPES ET SWITCHES

NSW2208	BOUTON ET SWITCH JAUNE "1 JOURNEUR (AMPBOULE 6 V)
NSW2209	BOUTON ET SWITCH JAUNE "2 JOURNEUR (")
NSW2210	BOUTON ET SWITCH JAUNE "3 JOURNEUR (")
NSW2211	BOUTON ET SWITCH JAUNE "4 JOURNEUR (")
NSW2212	BOUTON ET SWITCH ROUGE "CHOIX DE JEU (")
NSW2213	BOUTON ET SWITCH ROUGE "JOURNEUR SUIVANT(")

NLB2034	TUBE FLUORESCENT 15"
NEC2024	SUPPORT TUBE FLUORESCENT 15" 60Hz

DECALCOMANIES

NGL2421	PUIITRE
NGL2418	PLEXIGLAS FRONTON (NOIR)
NGL2419	DECOR CIBLE (NOIR)
NGL2424	DECALCOMANIE INSTRUCTIONS (NOIR)
NGL2400	" PUIITRE
NGL2427	" FACADE INFERIEURE (NOIR)

NGL2411	PLEXIGLAS FRONTON (BEIGE)
NGL2402	DECOR CIBLE (BEIGE)
NGL2423	DECALCOMANIE INSTRUCTIONS (BEIGE)
NGL2404	" PUIITRE (BEIGE)
NGL2426	" FACADE INFERIEURE (BEIGE)

GIBLE COMPLETE

TAILLE STANDARD DIAMETRE 15-1/2"

NSA2100	ARAIGNEE (SUPPORT) BLANCHE SEGMENTS ROUGES ET BLEUS
NSA2106	" GRISE SEGMENTS ROUGES, NOIRS, CREME, VERT CLAIR
NSA2102	" JAUNE SEGMENTS ROUGES ET NOIRS

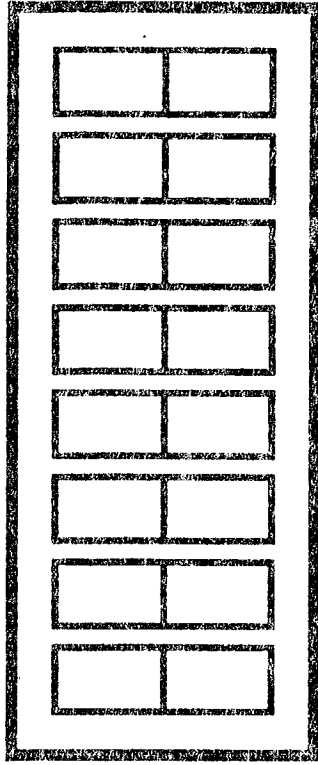
TAILLE INTERNATIONALE DIAMETRE 13-1/4

NSA2103	ARAIGNEE BLANCHE SEGMENTS ROUGES ET BLEUS
NSA2104	" GRISE SEGMENTS ROUGES, NOIRS, CREME, VERT CLAIR
NSA2105	" JAUNE SEGMENTS ROUGES ET NOIRS

ENTOURLAGE DE CIBLE

NDS5016	KIT D'ENTOURLAGE POUR CIBLE DIAM.15-1/2 (BEIGE)
NDS5015	" " " " " " (NOIR)
NDS5017	" " " " " " (MARRON)
NDS5019	KIT D'ENTOURLAGE POUR CIBLE DIAM. 13-1/4 (BEIGE)
NDS5018	" " " " " " (NOIR)
NDS5020	" " " " " " (MARRON)

↑
UTILISATION FUTURE
PAS D'AFFICHAGE DE STATISTIQUES
RAM RESET
VIDEO RAM RESET

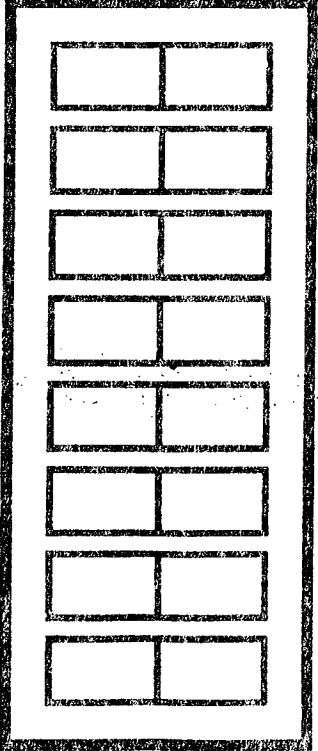


NO OFF

↑
UTILISATION FUTURE
AFFICHAGE DE STATISTIQUES
PAS DE RESET RAM
PAS DE RESET VIDEO RAM

DIPSWITCH #2

ALARME CIBLE ON
MENU JEUX "B"
#6 OFF #7 ON
MENU JEUX CLIENT
#6 & #7 ON
50 PT SIMPLE CENTRE CRICKET
SIMPLE CENTRE AUTRES JEUX
SIMPLE CENTRE AU CRICKET
2 SEC POUR RETIRER DARTS
JEU GRATUIT ON



NO OFF

ALARME CIBLE OFF
MENU JEUX "A"
#6 ON #7 OFF
MENU JEUX "P"
#6 & #7 OFF
50 PT SIMPL. CENTRE CRICKET
DOUBLE CENTRE AUTRES JEUX
DOUBLE CENTRE AU CRICKET
4 SEC POUR RETIRER DARTS
JEU GRATUIT OFF

DIPSWITCH #1

NH22304	MATRICE DE SWITCH 15-1/2 AVEC PLATEAU EN BOIS
NSA2305	" " " " 13-1/4
NH22306	GARNITURE EN CAOUTCHOUC (AU DESSOUS DE LA CIBLE)

PIECES ELECTRIQUES ET ELECTRONIQUES	
NEC1700	MONITEUR VIDEO N/B (CIRCUIT ET TUBE SEULEMENT)
NSA2402	MONITEUR VIDEO N/B (AVEC CHASSIS)
NSA1503	CARTE LOGIQUE
NEC2012	ALIMENTATION 5V 11A, 12V 2A REGLABLE
NH22203	PORTE MONNAYEUR POUR 2 MONNAYEURS
NSA2519	SUPPORT ALIM. AVEC CABLE SECTEUR, INTER., FUSE.
NSA2400	CLAVIER DE PROGRAMMATION
NK12706	KIT ADAPTATEUR MONITEUR EXTERIEUR

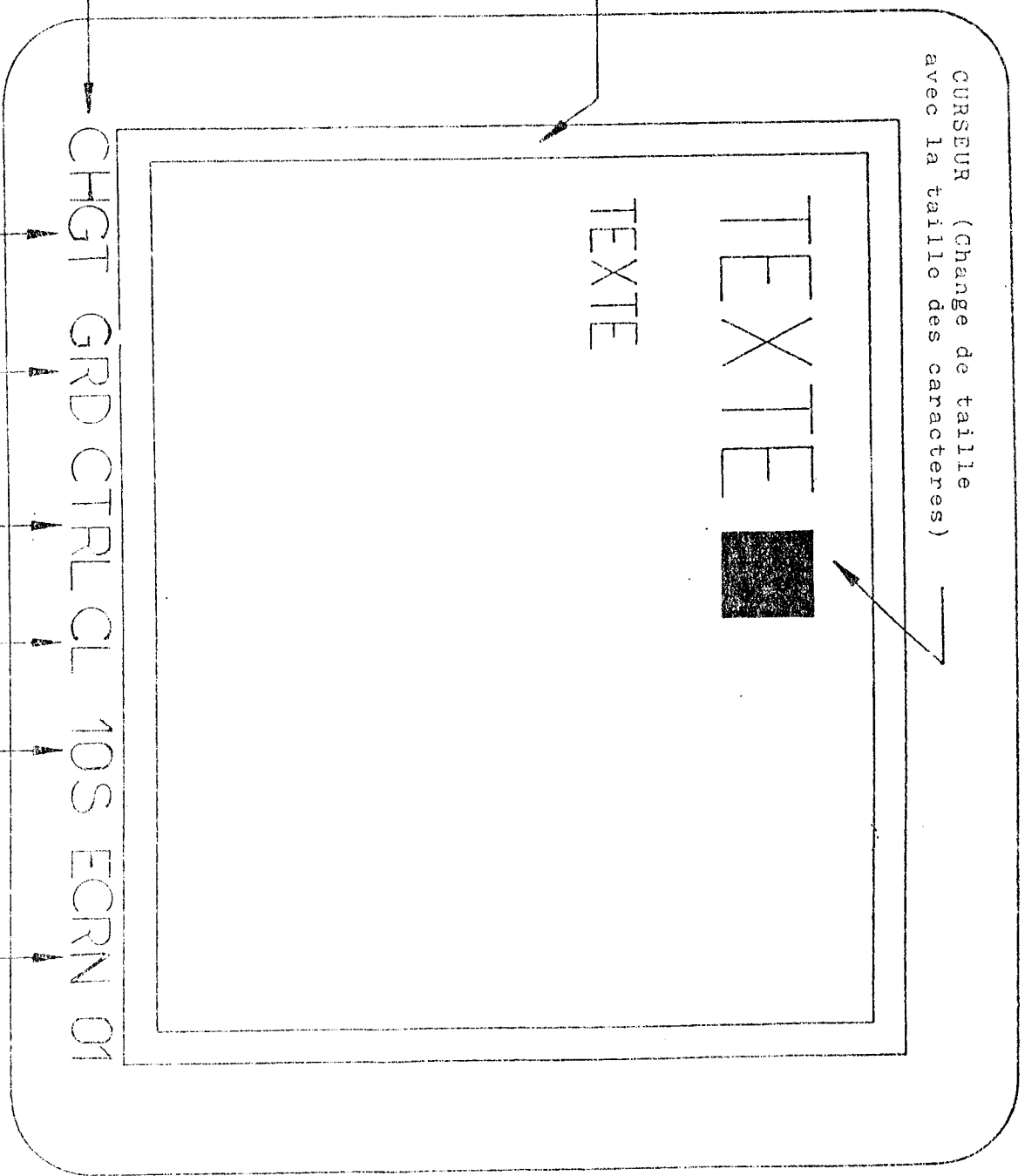
FLECHETTES, EMBOUTS, ET ACCESSOIRES	
ND13001	EMBOUT BLANC 1/4 (Par paquet de 500)
ND13002	" NOIR 1/4 (" " ")
ND13015	FLECHETTE ROUGE (Par 3 ou par 50)
ND13016	" BLEU (" " " 50)
ND13017	" JAUNE (" " " 50)
ND13018	" VERTE (" " " 50)
ND13019	" ORANGE (" " " 50)
NG12420	"THE BULL START HERE" LIGNE DE LANCEMENT

PIECES DU MEUBLE	
NWD2810	PARTIE SUPERIEURE DU MEUBLE
NWD2809	PARTIE CENTRALE DU MEUBLE
NWD2808	BASE DU MEUBLE
NM1523	SUPPORT DE PORTE DROIT
NM1524	SUPPORT DE PORTE GAUCHE
NM1527	GOND DE PORTE
NM1520	SUPPORT DE GOND
NM1525	SUPPORT DE PUISSANCE
NH22307	CAOUTCHOUC DE MARCHÉPIED (BASE) LARGE
NH22308	" " " " PETIT

LIGNE DES
OPTIONS

BORDURE FACULTATIVE

CURSEUR (Change de taille
avec la taille des caracteres)



CHGT GRD CTRL CL 10S ECRN 07

Indicateur
de changement

Indicateur
de control

Indicateur
de ligne

Indicateur du
temps d'affichage

Indicateur du No de l'ecran
(01-12)

Indicateur
de la taille
des caracteres
GRD/PET.

FIGURE 8

 NOMBRE DES TOURS LIMITEES, PAR JEU ET PAR JOUEUR

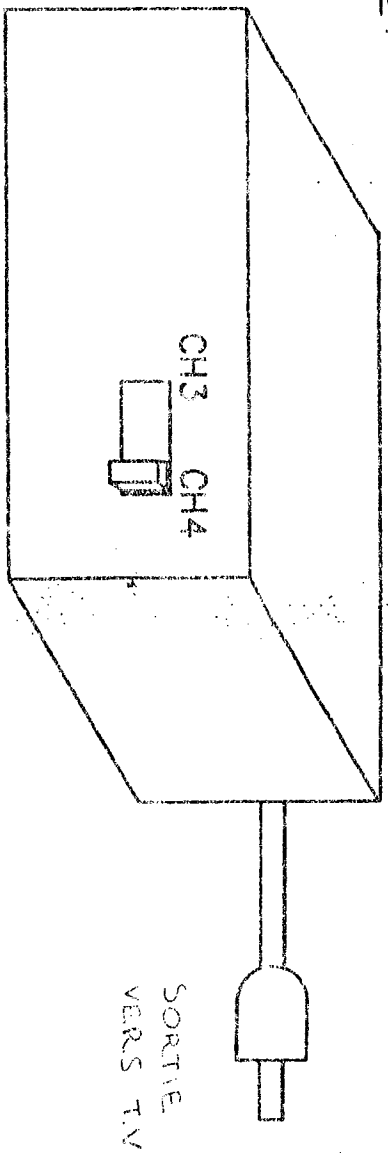
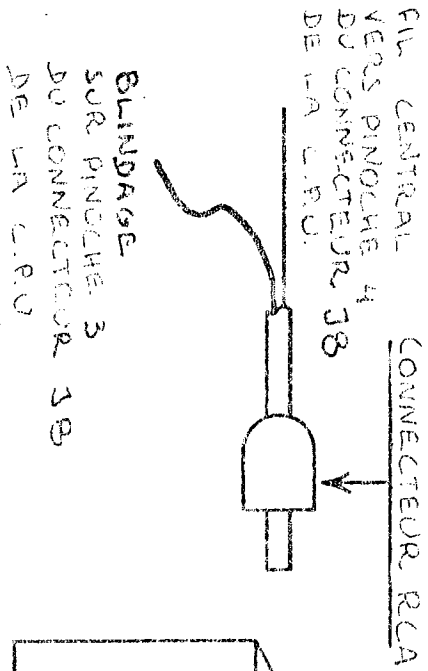
PROGRAMME § 0278-01

LES LIMITEES DES TOURS POUR LES JEUX DE "01
 SONT LES SUIVANTES:

OPEN IN/OUT DOUBLE OUT DOUBLE IN/OUT MASTERS OUT

301	10	15	15	15
301	15	20	20	20
701	20	25	25	25
801	25	30	30	30

NOTE: Ces limites étant réalisées en programme fixe en usine,
 il est impossible de les modifier, sauf changement du
 programme.



ADAPTEUR MONITEUR ou TV
EXTERNE