

Diana K7 darts

MANUAL DE INSTRUCCIONES
INSTRUCTION MANUAL



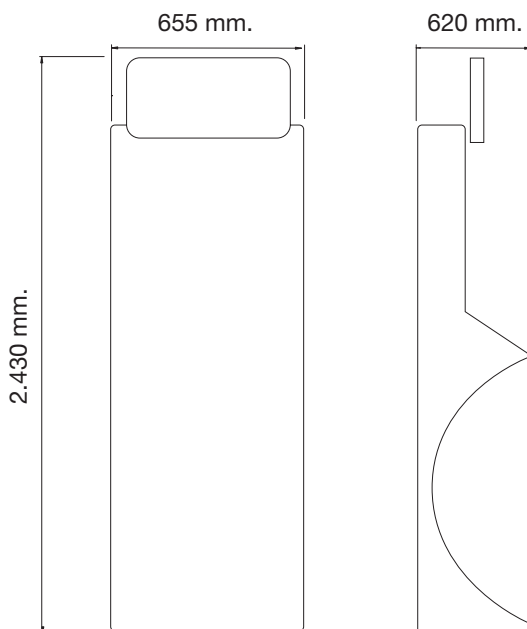
ESPAÑOL

ENGLISH

ÍNDICE

CARACTERÍSTICAS	3
1 INSTALACIÓN	4
1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN	4
1.2 CONEXIÓN ELÉCTRICA	4
1.3 PUESTA EN SERVICIO	4
1.4 RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS	5
2 MANTENIMIENTO	5
3 JUEGO DE DARDOS	6
3.1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	6
3.2 JUEGOS	6
3.3 VARIANTES Y OPCIONES DE LOS JUEGOS	6
4 TORNEOS	7
5 MENÚ DE SERVICIO, TEST	9
5.1 NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS	9
5.2 MENÚ DE SERVICIO	9
5.3 ANULAR DARDOS LANZADOS	13
5.4 INHIBICIÓN DE MONEDAS	13
6 CONEXIONADO	13
6.1 CPU	14
6.2 INTERFACE	15
6.3 MÓDULO PUERTA	16
6.4 INDA	17
6.5 CONTROL SOUND	18
6.6 DISTRIBUIDORA DE ALIMENTACIÓN	19
6.7 LÁSER	20

CARACTERÍSTICAS



Características físicas

Alto: 2430mm
Ancho: 655mm
Fondo: 620mm
Peso: 90kg

Características eléctricas

Tensión nominal: 86/260 V
Intensidad nominal: 0,8 A
Frecuencia: 50Hz

1 INSTALACIÓN

1.1 REQUISITOS DE UBICACIÓN

Al recibir la máquina, es recomendable realizar una inspección visual para comprobar que su transporte se ha realizado correctamente.

La máquina deberá instalarse sobre una superficie lisa y plana.

En ningún caso se instalará a la intemperie, en lugares húmedos o en ambientes polvorientos.

Hay que procurar que ninguna luz potente enfoque directamente sobre el suelo, ya que esto dificultará la visión de la línea del láser.

Importante: Para una correcta instalación de la máquina, y con el fin de evitar vuelcos accidentales ante cualquier percance o uso inadecuado, se deberán colocar los soportes en la parte inferior trasera de la máquina. Estos soportes se suministran en el interior del cajón de recaudación.

1.2 CONEXIÓN ELÉCTRICA

La toma de corriente a la que se conecta la máquina deberá encontrarse en buen estado y disponer de tierra.

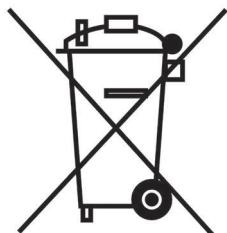
La instalación eléctrica del local deberá estar provista de tierra y de los sistemas de protección normalizados que sean necesarios para detectar cualquier fuga de corriente o sobre-intensidad. En todo caso, la instalación deberá ser capaz de suministrar las condiciones nominales marcadas en la chapa de identidad de la máquina. K7 ArabaPlay no se hace responsable del incumplimiento de esta obligación.

1.3 PUESTA EN SERVICIO

Comprobar que las conexiones y los diferentes componentes de la máquina están en perfecto estado. Pueden haber sufrido alguna variación a causa de un transporte inadecuado.

Es recomendable, antes de dejar definitivamente instalada la máquina, pasar al test de verificación general y comprobar que los dispositivos básicos funcionan correctamente, para ello, véase el modo de operar para acceder al test en el apartado TEST GENERAL.

1.4 RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS



Este producto está dentro del alcance del R.D. 208/2005 de 25 de febrero.

Al finalizar el periodo de su utilidad y tener la necesidad de desprenderse del mismo, la máquina será considerada un residuo. No está permitido depositar este tipo de residuo en los contenedores convencionales destinados a los residuos de naturaleza urbana, cuya competencia es de la correspondiente Administración local.

2 MANTENIMIENTO

Es recomendable que cada cierto tiempo se compruebe el correcto funcionamiento de la máquina.

Mantener la máquina limpia de polvo y suciedad. La limpieza externa se realizará con un paño húmedo, evitando sustancias corrosivas y disolventes.

Antes de manipular el equipo, el operario deberá desconectar el interruptor y desenchufar la clavija de la red eléctrica. Solo las personas con calificación técnica deben tener acceso a las zonas activas de la máquina (CPU, fuente de alimentación, Láser). Esta zona se encuentra en la puerta de la botonera de la máquina.

También, y para el correcto funcionamiento de la máquina es conveniente limpiar las puntas que se quedan clavadas en la diana. Si se desea acceder al sensor de la diana para comprobarlo hay que abrir la puerta superior y soltar los cuatro tornillos que sujetan la madera.

Los componentes que deban ser sustituidos serán suministrados a través del servicio técnico de K7 ArabaPlay.

Si se ha de sustituir el fusible de entrada de red, debe ser por otro de las mismas características.

La manipulación del láser que suponga sacarlo de su ubicación siempre debe hacerse con la máquina apagada para evitar la exposición directa sobre los ojos.

La persona técnica debe comprobar habitualmente las conexiones a la tierra de seguridad, los cables conectados a tensiones peligrosas y el sistema de ventilación asegurándose que no tiene suciedad.

3 JUEGO DE DARDOS

3.1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Los dardos son un juego que se practica individualmente o por equipos, y que consiste en lanzar tres dardos alternativamente cada jugador a una diana hasta completar una puntuación determinada o alcanzar unos sectores determinados una serie de veces también determinada, según la variante del juego.

ANULAR JUEGOS EN CURSO: Para anular el juego en curso y no perder los créditos acumulados, hay que mantener activada la tecla n0 (cero) del teclado alfanumérico durante 8 segundos.

3.2 JUEGOS

- PERFECT KO (de 2 a 4 jugadores) **Juego basado en el Street Fighter**
- 301, 501, 701 (de 1 a 6 jugadores)
- TEAM 301-501 (4 ó 6 jugadores)
- 501 EXPRESS (de 1 a 6 jugadores)
- THE HUNTER (de 1 a 4 jugadores) **Juego basado en caza de monstruos**
- CRICKECT (de 1 a 6 jugadores)
- TEAM CRICKET (4 ó 6 jugadores)
- CRICKET EXPRESS (de 1 a 6 jugadores)
- BURMA ROAD (de 1 a 6 jugadores)
- HOUSE OF BLACKDARTS (de 1 a 4 jugadores) **juego basado en el blackjack, casino**
- HIGH SCORE (de 1 a 6 jugadores)

3.3 VARIANTES Y OPCIONES DE LOS JUEGOS

- 301-501-701 (double in, double out, double in/out, master, handicap, solo, equal, bull)
- 501 EXPRESS. Igual que X01 pero a mitad de precio y rondas
- CRICEKT (No score, cut throat, masters, crazy, wil&crazy, pick-it, handicap, solo, bull)
- CRICEKT EXPRESS (Igual que Cricket pero a mitad de precio y rondas)
- HIGH SCORE (solo)

4 TORNEOS

Los torneos consisten en una competición de entre 3 y 32 jugadores o equipos, que siguen las reglas de un cuadrante estándar. Los jugadores/equipos se enfrentan de 2 en 2 siguiendo el orden que el cuadrante les marca. El orden de inicio se define previamente por los jugadores, pudiendo ser aleatorio o según el orden de edición de los jugadores.

Primeros pasos

Para iniciar un nuevo torneo se debe activar el pulsador TORNEOS y se elige la opción NUEVO TORNEO. Seguidamente se elige si los jugadores van a ser individuales o por equipos, si el torneo va a ser AL MEJOR DE 1, 3 ó 5 partidas por cada encuentro del cuadrante, y por ultimo se selecciona el juego al que se va a jugar.

Edición de jugadores

Por defecto aparecen cuatro jugadores pero se pueden añadir más si activamos el pulsador OK o quitar jugadores si activamos el pulsador SUPRIMIR. También por defecto van a aparecer los nombres de los jugadores como JUGADOR 1, 2, 3... pero si se desea se puede cambiar por el nombre del jugador. Para ello, debemos ponernos sobre un jugador que deseemos cambiar con el pulsador SELECCIÓN y ESCRIBIR EL NOMBRE. El nombre se edita con el teclado como si fuera un móvil. La almohadilla se utiliza para borrar letra.

Orden de los jugadores

Cuando todos los jugadores estén editados, Seleccionamos ACEPTAR y pulsamos OK. Aparecerá una nueva pantalla donde se podrá elegir entre ORDEN ALEATORIO Y ORDEN NORMAL.

Los cuadrantes son de 4, 8,16 y 32 jugadores/equipos. Si por ejemplo, se inscriben 9 jugadores, el programa seleccionará automáticamente el cuadrante de 16 y los huecos los colocará según se decida en esta pantalla, de forma aleatoria o según la edición. Si se elige ORDEN ALEATORIO, el programa colocará en orden aleatorio a los jugadores en el cuadrante. Si se elige el ORDEN NORMAL el programa colocará a los jugadores en el orden que se han inscrito.

Pantalla del cuadrante

Para entrar en esta pantalla es necesario que la máquina tenga créditos.

En esta pantalla, a parte de ver los resultados de los encuentros y partidas se puede hacer lo siguiente:

- Movernos por el cuadrante con el pulsador SELECCIÓN

- Guardar el cuadrante con la tecla “asterisco”
- Salir del cuadrante sin guardar con la tecla “almohadilla”

También se ha incluido la posibilidad de seleccionar la siguiente partida con el pulsador TORNEOS por si hubiera que aplazar el encuentro actual. Para dar de baja a un jugador una vez comenzado el torneo, hay que desplazarse al encuentro en el que juegue y pulsar el “1” del teclado, para borrar el jugador de arriba, o el “2” para borrar el jugador de abajo. Si lo que se quiere es borrar el encuentro hay que pulsar el número “3” del teclado. Siempre pedirá confirmación de cualquier acción de borrado.

Pantalla de juego

Una vez dentro del juego, en la parte superior de la pantalla, muestra los nombres de los jugadores/equipos que se enfrentan, de tal forma que el primer jugador que se lee (empezando de izquierda a derecha o de arriba abajo) es el jugador número 1. Si se desea cambiar ese orden activar el pulsador antes de lanzar el primer dardo.

Durante la partida se puede ver el cuadrante activando el pulsador INFORMACIÓN

Guardado del torneo

Si se quiere guardar el torneo y continuarlo en otro momento hay que pulsar la tecla “asterisco” y poner una contraseña que identifique el cuadrante para luego recuperarlo. Una vez escrita pulsar OK y mostrara una pantalla indicando que el torneo se ha guardado.

El torneo solo se puede guardar cuando cualquier partida de dicho torneo esté finalizada. No guarda con partidas en curso.

Recuperación del torneo

Para recuperar un cuadrante de torneo hay que ir al inicio de torneos y seleccionar CARGAR CUADRANTE. A continuación hay que introducir la contraseña con la que lo guardamos y nos llevará directamente a la pantalla de nuestro cuadrante.

5 MENÚ DE SERVICIO, TEST

5.1 NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

El test se activa y se desactiva con el pulsador de color negro que se encuentra en la placa INTERFACE.

Para moverse por los test usaremos los siguientes pulsadores:

PULSADOR SELECCIÓN: Nos permite seleccionar el test deseado y movernos dentro de los test.

PULSADOR OK: Nos introduce dentro del test seleccionado

PULSADOR SUPRIMIR: Para borrar, en los test que se habilita esta función

PULSADOR TORNEOS: Para salir de los test individuales y de la pantalla de test general

Teclado:

Tecla 4: para decrementar valores de las variables o modificarlas

Tecla 6: para incrementar valores de las variables o modificarlas

Tecla 3: Modo FREE. Para jugar partidas gratis

En la parte inferior de la pantalla se indica la función de los pulsadores que permiten la navegación por las diferentes fases del test.

5.2 MENÚ DE SERVICIO

Para acceder al menú de servicio pulse el botón de color negro situado en la placa INTERFACE. El menú incluye las siguientes fases:

Fase 1 opciones lámpara led. (lámpara led que ilumina la diana)

Esta fase permite elegir entre 4 formas diferentes de iluminación de la lámpara exterior:

0- La lámpara estará siempre encendida.

1- La lámpara estará siempre encendida, pero si se presiona cualquier sector de la diana cuando no hay créditos, la lámpara se apagará durante 45 segundos.

2- La lámpara solo se ilumina cuando se introduce una moneda.

3- La lámpara estará siempre encendida, pero si se presiona un sector de la diana cuando no se este dentro de un juego, aunque haya créditos, la lámpara se apagará durante 45 segundos.

Fase 2 preselección de juegos

Este test permite seleccionar varios juegos (de 1 a 5) para que se jueguen cíclicamente según el orden de programación. También se puede programar las veces que se jugará a cada juego (de 1 a 9)

Con el teclado (4 y 6) seleccionamos las características de cada juego, moviéndonos por las columnas con el pulsador SELECCIÓN. Para borrar una línea hay que pulsar una vez SUPRIMIR y para borrar todo dejar activado el pulsador SUPRIMIR uno segundos.

Fase 3 opciones de x01

Es una opción para los X01, jugando por parejas o equipos. Si se quiere que en un equipo un jugador pueda llegar a cero siendo la puntuación de su equipo mayor que cualquiera de los demás, la opción es CIERRE INDIVIDUAL SI. Si por el contrario se quiere que solo se llegue a cero si la puntuación es menor y por tanto sean los ganadores, la opción es NO. También se puede activar que el BULL se ponga automáticamente a 50 cada vez que se elija un juego X01. Para ello seleccionar BULL SIEMPRE 50 SI/NO.

Con el teclado (4 y 6) cambiamos el valor de las variables.

Fase 4 suma créditos

Esta fase permite añadir créditos de juego. Con el n6 del teclado se incrementan créditos de 50 en 50 cent. Si se quieren eliminar créditos pulsar la tecla n4 del teclado.

Fase 5 opciones cricket

Esta fase determina si para ganar tiene que haber cerrado todo el equipo o basta con un jugador. En pantalla aparece en azul EQUIPO GANA SI y en rojo aparece por defecto GANAN TODOS. Esto indica que debe terminar todo el equipo para que se acabe la partida.

Si se desea que baste con que haya un jugador cerrado, entonces se pulsa las teclas n4 o n6 del teclado. Haciendo esto aparecerá CIERRA UNO. Por supuesto el equipo (o pareja) tendrá que ganar a puntos a los demás.

Fase 6 bonificación

En la pantalla aparece DE CADA (0) BONIFICA (0) CTMS. Se podrán modificar los números entre paréntesis de forma que si, por ejemplo, queremos bonificar con 1 euro cada vez que se introduzca una moneda de 2 euros, pondremos que DE CADA (200) BONIFICA (100) CTMS.

Las teclas n4 y n6 sirven para cambiar los valores.

Fase 7 contadores

Esta fase permite ver los contadores de la máquina. La máquina dispone de 3 tipos de contadores;

1- Contador electrónico parcial. Este contador indica el número de entradas de cada moneda y la suma total de todas las monedas. Para poner este contador a cero hay que activar el pulsador SELECCIÓN y la tecla n4 del teclado.

2- Contador electrónico total. Este contador es histórico y no se puede poner a cero.

3- Contador mecánico. La máquina también dispone en la puerta principal de un contador mecánico. Este contador también es histórico y no se puede poner a cero.

Fase 8 sonidos

Esta fase permite elegir entre el sonido clásico de K7ArabaPlay y los sonidos nuevos introducidos a partir de la versión 1.10.

Fase 9 contadores de juegos

Esta fase permite ver la relación de los juegos de la máquina y el número de veces que se ha jugado a cada juego.

Fase 10 precios y rondas

Esta fase permite cambiar los precios y las rondas de cada juego. En la pantalla se muestran tres filas: JUEGO, PRECIO Y RONDAS. Si se desea cambiar el juego hay que desplazarse con el pulsador SELECCIÓN hasta la fila JUEGO y con las tecla 4 y 6, retroceder o avanzar al juego siguiente. Si avanzamos "6" nos irán apareciendo el juego y sus variantes, en cambio si retrocedemos "4" nos saltara de juego en juego sin incluir variantes.

Una vez seleccionado el juego podemos cambiar su precio y sus rondas seleccionando la fila correspondiente (pulsador SELECCIÓN) e incrementando o decrementando su valor (teclas 4 y 6)

En esta fase pulsando el número 3 del teclado se ponen todos los juegos en modo gratis.

Fase 11 test diana

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento de la diana. Cada vez que se impacte en un número, este se verá reflejado en la pantalla.

Fase 12 test teclado

Esta fase permite comprobar el correcto funcionamiento del teclado. Cada vez que se pulse una tecla aparecerá reflejada en la pantalla

Fase 13 ajuste de hora y fecha

Esta fase permite cambiar fecha y hora de la máquina. Una vez que se ha hecho el cambio aparecerá un mensaje en pantalla diciendo que es necesario apagar y encender la máquina para que se actualice la BIOS con el nuevo cambio de hora. Apagar y encender la máquina.

Fase 14 happy hour

Esta fase permite programar los juegos gratis o a mitad de tiempo.

En la "Hora de Inicio" se debe la hora de inicio del happy hour y en "Hora Fin" la hora en que termina la promoción. También se puede programar entre días, por ejemplo desde las 23:00 a la 1.00 del día siguiente.

Se puede elegir que días de la semana estará activo, por ejemplo, si se quiere que esté activo los sábados y Domingos hay que poner un SI debajo de ellos.

Por ultimo hay que seleccionar el tipo de promoción. Con el pulsador selección ir a la opción HAPPY HOUR APAGADA y con las teclas 4 y 6 del teclado elegir la opción MITAD DE PRECIO o GRATIS

Fase 15 opciones generales

Esta fase permite cambiar las posibles opciones de los juegos.

La primera opción sirve para cambiar el turno del jugador de forma automática (sin tener que pulsar OK) una vez que transcurra un tiempo determinado. En la pantalla aparece por defecto un NO y tiempo 15 segundos. Si queremos habilitarlo hay que poner un SI. También se puede modificar el tiempo de espera.

En la segunda opción se puede modificar el idioma. Se puede elegir entre Español, Ingles, Portugués y Francés. El idioma deseado se seleccionará con las teclas 4 y 6 del teclado.

Y en la tercera opción se pueden modificar la gestas del juego. Permite quitar hazañas de juego (desactivadas) o solo quitarles el sonido (sin sonido)

Fase 16 opciones del láser

Este test permite programar el funcionamiento del láser

0- El láser permanece siempre apagado.

1- El láser se encenderá durante el lance dardos, apagándose en los cambios de jugador. Durante el lance de los jugadores también se apagará al cabo de 30 segundos si no se tira ningún dardo, debiendo pulsar OK para recuperarlo.

5.3 ANULAR DARDOS LANZADOS

Durante el juego, cabe la posibilidad de corregir un lanzamiento erróneo retrocediendo a un estado anterior. Si por equivocación se lanza un dardo que no corresponde, se puede volver hacia atrás y quitar del marcador el dardo lanzado y los correspondientes cambios asociados. Para ello hay que activar los pulsadores de SUPRIMIR y SELECCIÓN consecutivamente. Cada vez que se activen estos pulsadores se retrocederá un dardo. El máximo número de retroceso por turno es de 3 dardos. En una partida solo se permite corregir tres dardos en tres turnos, independientemente de los dardos que se corrijan en cada uno.

5.4 INHIBICIÓN DE MONEDAS

El selector de monedas quedará inhibido en las siguientes condiciones:

- En cualquier fase del test
- Cuando la máquina este en modo gratis
- Cuando haya un sector pisado en la diana

6 CONEXIONADO

En las paginas siguientes se muestran la situación de componentes de todas las cartas electrónicas, con el fin de identificar cada uno de los componentes, su ubicación, la interconexión con el resto de cartas y periféricos y algunos detalles que el técnico debe conocer.

Al tratarse de cartas montadas con componentes en SMD, la reparación debe hacerse por técnicos cualificados.

El servicio Postventa de K7ArabaPlay está a su disposición para atender cualquier duda, reparación y suministro de recambios.

6.1 CPU

Es la tarjeta donde se conectan y por donde se comunican todos los componentes de la máquina.

2 Conectores fuente de alimentación

HDMI

USB JUEGO

USB INTERFACE

JACK SOUND

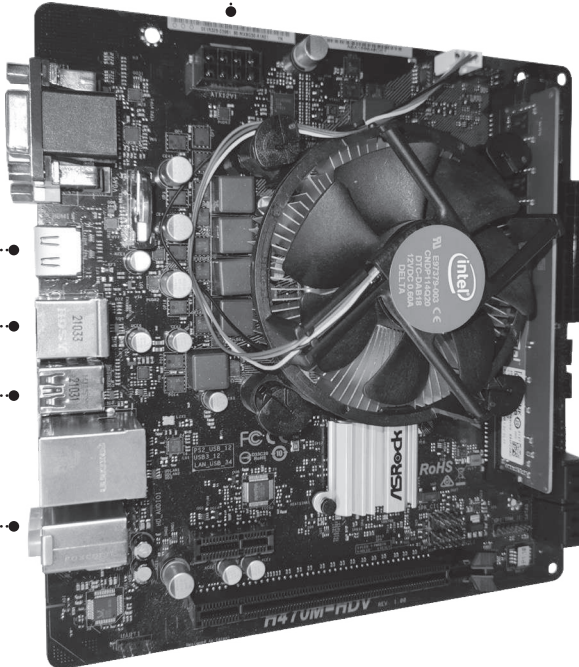
FUENTE DE ALIMENTACIÓN

HDMI ●

USB JUEGO ●

USB INTERFACE ●

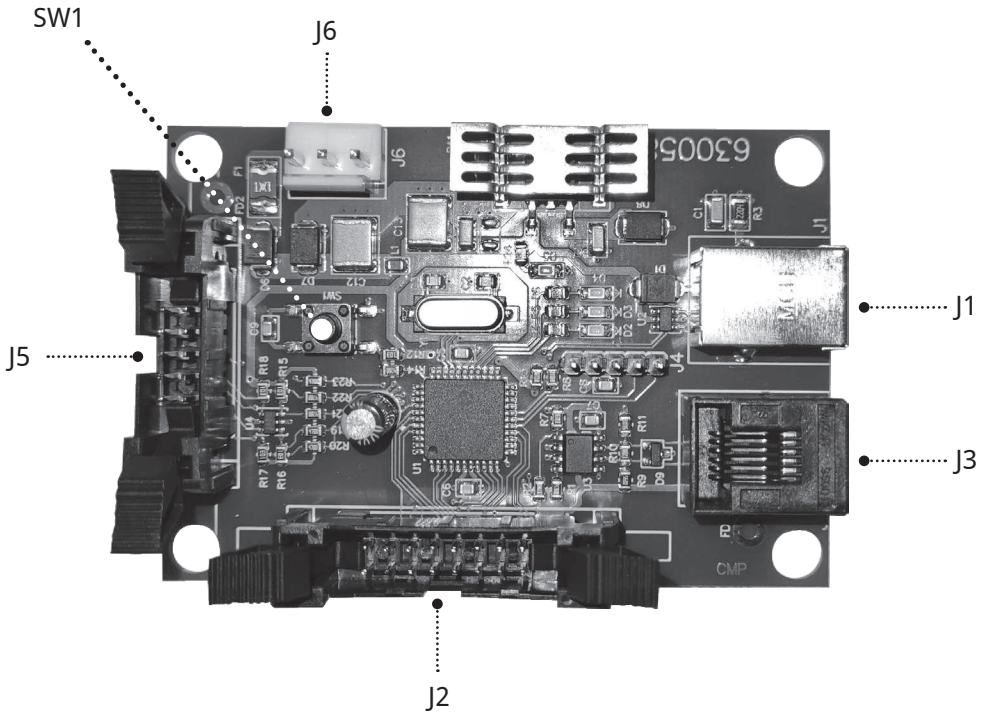
JACK SOUND ●



..... ● FUENTE DE ALIMENTACIÓN

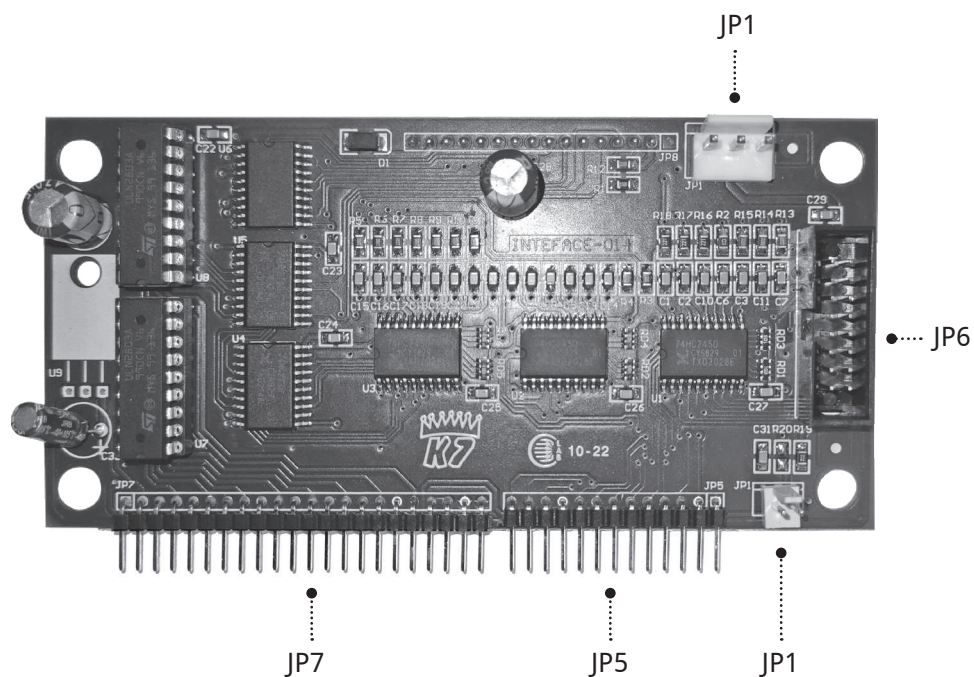
6.2 INTERFACE

- SW1. Pulsador de TEST
- J6. Alimentación
- J5. Comunicación con el selector de monedas
- J2. Comunicación con MODULO PUERTA
- J3. Comunicación con la INDA, sensor diana
- J1. Comunicación con la CPU



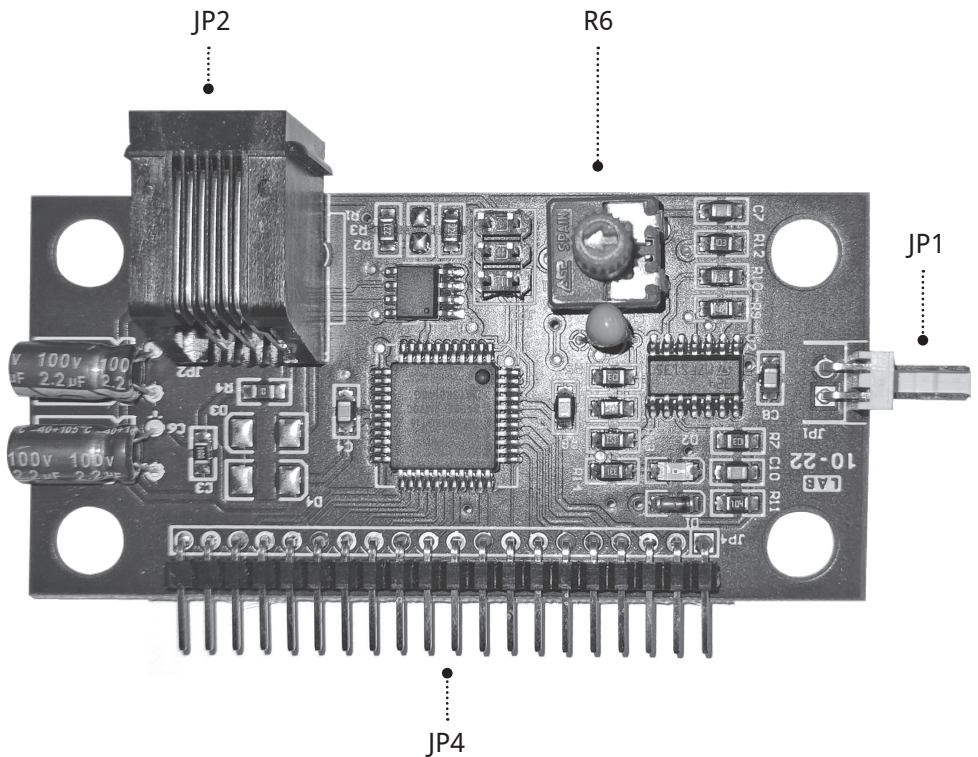
6.3 MÓDULO PUERTA

- JP1. Alimentación
- JP7. Conector pulsadores
- JP5. Teclado alfanumérico
- JP1. Iluminación lámpara led diana
- JP6. Comunicación carta INTERFACE



6.4 INDA

- JP1. "Dardo fuera"
- JP2. Comunicación sensor diana a modulo INTERFACE
- JP4. Sensor diana
- R6. Ajuste de sensibilidad del "dardo fuera"



6.5 CONTROL SOUND

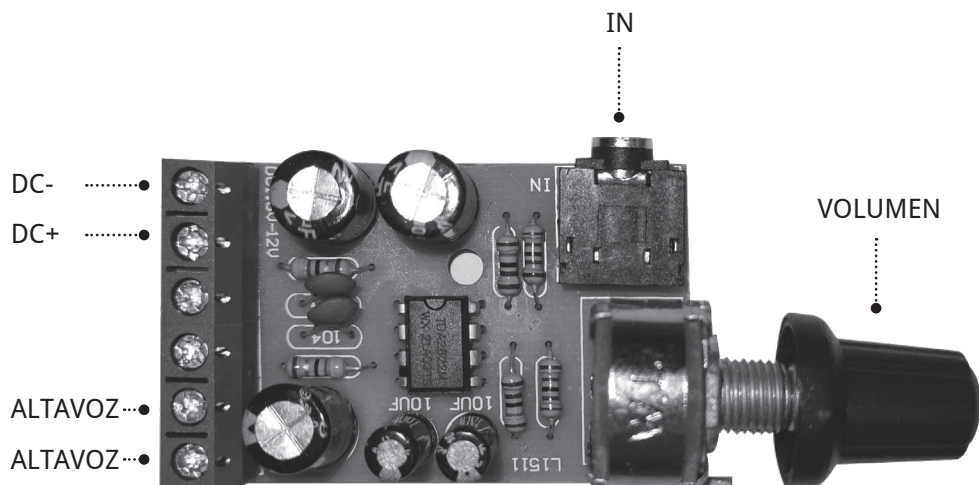
IN. Jack de sonido

DC+. 12Vdc

DC-. GND

OUTR. Altavoz

GND. Altavoz



6.6 ALIMENTACIÓN

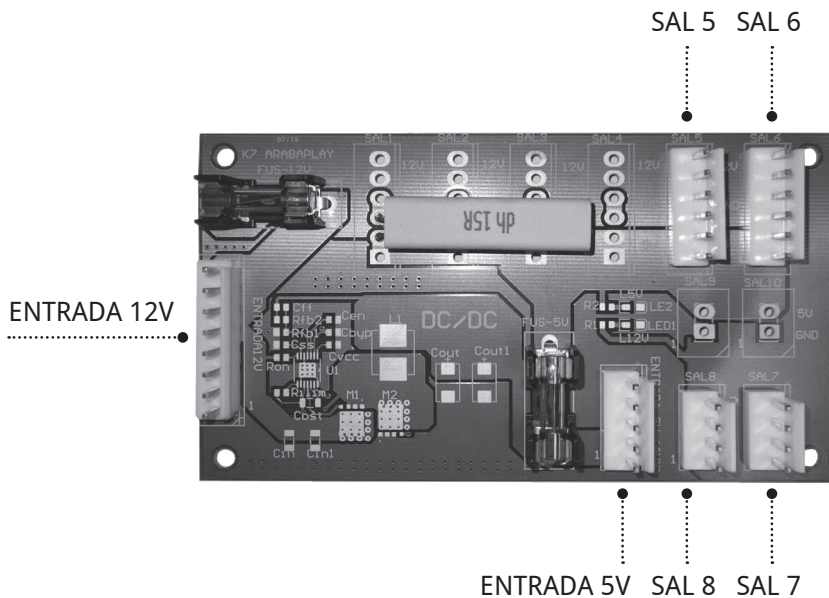
ENTRADA 12V. Entrada 12 Vdc fuente de Alimentación

ENTRADA 5V. Entrada 5 V Fuente de Alimentación

SAL 5 y SAL 6. Conectores que distribuyen 12Vdc, 5V y GND a la máquina

SAL 7 y SAL 8. Conectores que distribuyen 12Vdc y GND a la máquina

FUSIBLES: Todos los fusibles son de 5A.

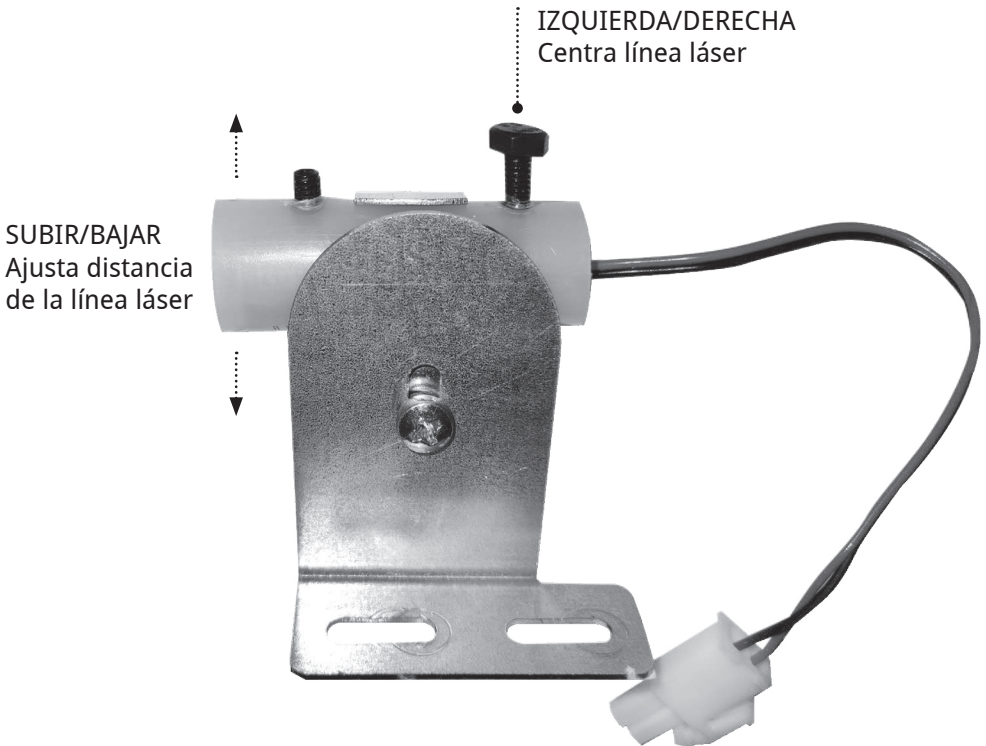


6.7 LÁSER

La manipulación del láser que suponga sacarlo de su ubicación siempre debe hacerse con la máquina apagada para evitar la exposición directa sobre los ojos.

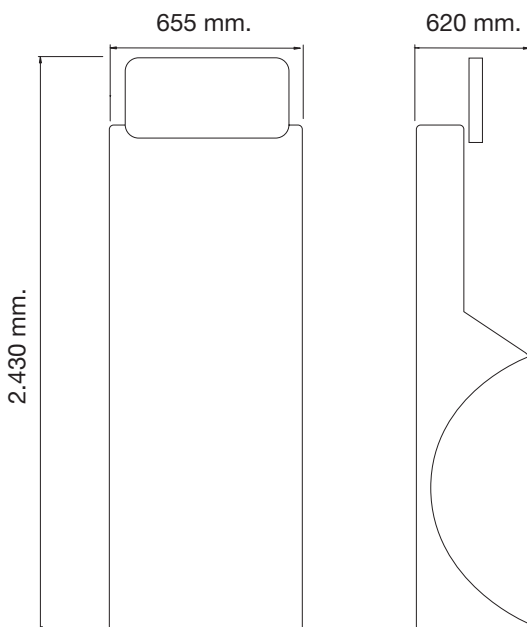
La línea de tiro estará colocada a una distancia de 2,44 metros desde la paralela imaginaria de la cara delantera de la diana. La diagonal resultante deberá ser de 2,99 metros desde el centro de la diana a la línea de tiro.

La altura del centro de la diana al suelo deberá ser de 1,73 metros



INDEX

FEATURES	22
1 INSTALLATION	23
1.1 LOCATION REQUIREMENTS	23
1.2 ELECTRIC CONNECTION	23
1.3 COMMISSIONING	24
1.4 WASTE FROM ELECTRICAL AND ELECTRONIC EQUIPMENT ...	24
3 DART GAME	25
3.1 GAME DESCRIPTION	25
3.2 GAMES	25
3.3 GAME VARIANTS AND OPTIONS	25
4 TOURNAMENTS	26
5 SERVICE MENU, TEST	28
5.1 NAVIGATION THROUGH THE MENUS	28
5.2 SERVICE MENU	28
5.3 CANCEL THROWN DARTS	32
5.4 CANCELLATION OF COINS	32
6 CONNECTIONS	32
6.1 CPU	33
6.2 INTERFACE	34
6.3 DOOR MODULE	35
6.4 INDA	36
6.5 SOUND CONTROL	37
6.6 POWER DISTRIBUTOR	38
6.7 LASER	39

FEATURES**Physical characteristics**

Height: 2430mm

Width: 655mm

Depth: 620mm

Weight: 90kg

Electrical characteristics

Nominal voltage: 86/260 V

Nominal intensity: 0,8 A

Frequency: 50Hz

1 INSTALLATION

1.1 LOCATION REQUIREMENTS

Upon receiving the machine, it is advisable to carry out a visual inspection to verify that its transport has been carried out correctly.

The machine must be installed on a smooth and flat surface.

In no case will it be installed outdoors, in humid places or in dusty environments.

Care must be taken that no strong light shines directly on the ground, as this will make it difficult to see the laser line.

Important: For a correct installation of the machine, and in order to avoid accidental overturning in the event of any mishap or improper use, the supports must be placed on the lower rear part of the machine. These supports are supplied inside the coin drawer.

1.2 ELECTRIC CONNECTION

The power outlet to which the machine is connected must be in good condition and have an ground connection.

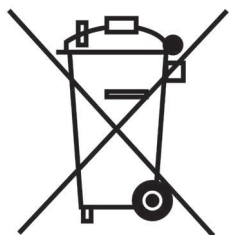
The electrical installation of the premises must be provided with earth and the standardized protection systems that are necessary to detect any leakage of current or over-intensity. In any case, the installation must be capable of supplying the nominal conditions marked on the identity plate of the machine. K7 ArapaPlay is not responsible for the breach of this obligation.

1.3 COMMISSIONING

Check that the connections and the different components of the machine are in perfect condition. They may have suffered some variation due to improper transport.

It is recommended, before leaving the machine permanently installed, to pass the general verification test and check that the basic devices work correctly, to do this, see the operating mode to access the test in the GENERAL TEST section.

1.4 WASTE FROM ELECTRICAL AND ELECTRONIC EQUIPMENT



This product is within the scope of the R.D. 208/2005 of February 25.

At the end of the period of its usefulness and having the need to dispose of it, the machine will be considered waste. It is not allowed to deposit this type of waste in the conventional containers intended for urban waste, which is the responsibility of the corresponding local Administration.

2 MAINTENANCE

It is recommended that from time to time the correct operation of the machine is checked.

Keep the machine clean of dust and dirt. External cleaning will be done with a damp cloth, avoiding corrosive substances and solvents.

Before handling the equipment, the operator must turn off the switch and unplug the plug from the electrical network. Only technically qualified people should have access to the active areas of the machine (CPU, power supply, Laser). This area is located on the door of the machine's keypad.

Also, and for the correct operation of the machine, it is advisable to clean the points that remain stuck in the board. If you want to access the board sensor to check it, you have to open the upper door and loosen the four screws that hold the wood.

The components that must be replaced will be supplied through the K7 ArabaPlay technical service.

If the mains input fuse has to be replaced, it must be with another of the same characteristics.

Any handling of the laser that involves removing it from its location should always be done with the machine turned off to avoid direct exposure to the eyes.

The technical person must routinely check the connections to safety ground, the cables connected to dangerous voltages and the ventilation system, making sure that it is free of dirt.

3 DART GAME

3.1 GAME DESCRIPTION

Darts is a game that is played individually or in teams, and which consists of each player throwing three darts alternately at a board until completing a certain score or reaching certain sectors a certain number of times, depending on the variant of the game.

CANCEL GAMES IN PROGRESS: To cancel the game in progress and not lose the accumulated credits, keep the n0 (zero) key on the alphanumeric keyboard activated for 8 seconds.

3.2 GAMES

- PERFECT KO (de 2 a 4 jugadores) **Game based on Street Fighter**
- 301, 501, 701 (de 1 a 6 jugadores)
- TEAM 301-501 (4 ó 6 jugadores)
- 501 EXPRESS (de 1 a 6 jugadores)
- THE HUNTER (de 1 a 4 jugadores) **Game based on monster hunting**
- CRICKECT (de 1 a 6 jugadores)
- TEAM CRICKET (4 ó 6 jugadores)
- CRICKET EXPRESS (de 1 a 6 jugadores)
- BURMA ROAD (de 1 a 6 jugadores)
- HOUSE OF BLACKDARTS (de 1 a 4 jugadores) **Game based on blackjack, casino**
- HIGH SCORE (de 1 a 6 jugadores)

3.3 GAME VARIANTS AND OPTIONS

- 301-501-701 (double in, double out, double in/out, master, handicap, solo, equal, bull)
- 501 EXPRESS. Same as X01 but half price and rounds
- CRICEKT (No score, cut throat, masters, crazy, wil&crazy, pick-it, handicap, solo, bull)
- CRICEKT EXPRESS (Same as Cricket but half price and rounds)
- HIGH SCORE (solo)

4 TOURNAMENTS

Tournaments consist of a competition between 3 and 32 players or teams, following the rules of a standard quadrant. The players/teams face each other 2 by 2 following the order that the quadrant marks them. The starting order is previously defined by the players, and can be random or according to the editing order of the players.

First steps

To start a new tournament, you must activate the TOURNAMENT button and choose the NEW TOURNAMENT option. Next, it is chosen if the players are going to be individual or by teams, if the tournament is going to be BEST OF 1, 3 or 5 games for each match of the quadrant, and finally the game to be played is selected.

Players edition

By default four players appear but more can be added by activating the OK button or remove players by activating the DELETE button. Also by default, the names of the players will appear as PLAYER 1, 2, 3... but if you wish, you can change it to the name of the player. To do this, we must place ourselves on a player that we want to change with the SELECTION button and WRITE THE NAME. The name is edited with the keyboard as if it were a smartphone. The pad is used to erase characters.

Players order

When all the players are edited, we select ACCEPT and press OK. A new screen will appear where you can choose between RANDOM ORDER AND NORMAL ORDER.

The quadrants are 4, 8, 16 and 32 players/teams. If, for example, 9 players sign up, the program will automatically select the quadrant of 16 and will place the holes as decided on this screen, randomly or according to the edition. If RANDOM ORDER is chosen, the program will place the players in the quadrant in random order. If NORMAL ORDER is chosen, the program will place the players in the order they have registered.

Quadrant display

To enter this screen you need to have credits.

On this screen, apart from seeing the results of the matches and games, you can do the following:

- Move around the quadrant with the SELECTION button
- Save the quadrant with the "asterisk" key
- Exit the quadrant without saving with the "hash" key

The possibility of selecting the next game with the TOURNAMENTS button has also been included in case the current match had to be postponed. To unsubscribe a player once the tournament has started, you have to go to the match in which he plays and press "1" on the keyboard, to delete the player from above, or "2" to delete the player from below. If what you want is to delete the encounter, you have to press the number "3" on the keyboard. It will always ask for confirmation of any delete action.

Game screen

Once inside the game, at the top of the screen, it shows the names of the players/teams that are facing each other, in such a way that the first player that is read (starting from left to right or from top to bottom) is the player number 1. If you want to change that order, activate the button before throwing the first dart.

During the game you can see the quadrant by activating the INFORMATION button

Save the tournament

If you want to save the tournament and continue it at another time, you have to press the "asterisk" key and put a password that identifies the quadrant to later recover it. Once written press OK and it will show a screen indicating that the tournament has been saved.

The tournament can only be saved when any game in that tournament is finished. Does not save with games in progress.

Tournament recovery

To retrieve a tournament quadrant, go to the tournament homepage and select LOAD QUADRANT. Then you have to enter the password with which we save it and it will take us directly to the screen of our quadrant.

5 SERVICE MENU, TEST

5.1 NAVIGATION THROUGH THE MENUS

The test is activated and deactivated with the black button located on the INTERFACE board.

To move through the tests we will use the following buttons:

SELECTION BUTTON: It allows us to select the desired test and move within the tests.

OK BUTTON: Enters us into the selected test

DELETE BUTTON: To delete, in the tests that this function is enabled

TOURNAMENTS BUTTON: To exit the individual tests and the test screen general.

keyboard:

Key 4: to decrease variable values or modify them

Key 6: to increase variable values or modify them

Key 3: FREE mode. To play free games

At the bottom of the screen, the function of the buttons that allow navigation through the different phases of the test is indicated.

5.2 SERVICE MENU

To access the service menu press the black button located on the INTERFACE panel. The menu includes the following phases:

Phase 1 led lamp options. (LED lamp that illuminates the board)

This phase allows you to choose between 4 different ways of lighting the exterior lamp:

0- The lamp will always be on.

1- The lamp will always be on, but if any sector of the dartboard is pressed when there are no credits, the lamp will turn off for 45 seconds.

2- The lamp only lights up when a coin is inserted.

3- The lamp will always be on, but if you press a sector of the dartboard when you are not in a game, even if there are credits, the lamp will turn off for 45 seconds.

Phase 2 game preselection

This test allows you to select several games (from 1 to 5) to be played cyclically according to the programming order. You can also program how many times each game will be played (from 1 to 9)

With the keyboard (4 and 6) we select the characteristics of each game, moving through the columns with the SELECTION button. To delete a line you have to press DELETE once and to delete everything leave the DELETE button activated for a few seconds.

Phase 3 x01 options

It is an option for the X01, playing in pairs or teams. If you want a player to reach zero in a team with his team's score higher than any of the others, the option is INDIVIDUAL CLOSURE YES. If, on the other hand, you want it to only reach zero if the score is lower and therefore they are the winners, the option is NO. You can also enable the BULL to automatically reset to 50 each time an X01 game is chosen. To do this, select BULL ALWAYS 50 YES/NO.

With the keyboard (4 and 6) we change the value of the variables.

Phase 4 adds credits

This phase allows you to add game credits. With the n6 of the keyboard, credits are increased from 50 to 50 cents. If you want to remove credits, press the n4 key on the keyboard.

Phase 5 cricket options

This phase determines whether to win the entire team must have closed or if only one player is enough. On the screen it appears in blue TEAM WIN YES and in red it appears by default EVERYONE WIN. This indicates that the entire team must finish for the game to be over.

If you want a closed player to be enough, then you press the n4 or n6 keys on the keyboard. Doing this will bring up CLOSE ONE. Of course the team (or couple) will have to win points over the others.

Phase 6 bonus

The display shows FROM EACH (0) BONUS (0) CTMS. The numbers in parentheses can be modified so that if, for example, we want to rebate with 1 euro each time a 2 euro coin is inserted, we will put OUT OF EACH (200) BONUSSES (100) CTMS.

The n4 and n6 keys are used to change the values.

Phase 7 counters

This phase allows you to see the counters of the machine. The machine has 3 types of counters;

1- Partial electronic meter. This counter indicates the number of entries of each coin and the total sum of all coins. To reset this counter to zero, activate the SELECT button and key n4 on the keyboard.

2- Total electronic counter. This counter is historical and cannot be reset.

3- Mechanical counter. The machine also has a mechanical counter on the main door. This counter is also historical and cannot be reset.

Phase 8 sounds

This phase allows you to choose between the classic sound of K7ArabaPlay and the new sounds introduced since version 1.10.

Phase 9 game counters

This phase allows you to see the list of games in the machine and the number of times each game has been played.

Phase 10 prices and rounds

This phase allows you to change the prices and rounds of each game. Three rows are displayed on the screen: GAME, PRICE AND ROUNDS. If you want to change the game, use the SELECTION button to scroll to the GAME row and use keys 4 and 6 to go back or forward to the next game. If we advance "6" the game and its variants will appear, on the other hand if we go back "4" it will skip from game to game without including variants.

Once the game is selected, we can change its price and its rounds by selecting the corresponding row (SELECT button) and increasing or decreasing its value (keys 4 and 6)

In this phase, pressing the number 3 on the keyboard puts all the games in free mode.

Phase 11 board test

This phase allows to verify the correct functioning of the board. Each time a number is hit, it will be reflected on the screen.

Phase 12 keyboard test

This phase allows you to check the correct operation of the keyboard. Each time a key is pressed, it will appear reflected on the screen.

Phase 13 time and date setting

This phase allows you to change the date and time of the machine. Once the change has been made, a message will appear on the screen saying that it is necessary to turn the machine off and on for the BIOS to be updated with the new time change. Turn the machine off and on.

Phase 14 happy hour

This phase allows you to program the games for free or half time.

In the "Start Time" the start time of the happy hour is owed and in "End Time" the time in which the promotion ends. It can also be programmed between days, for example from 23:00 to 1:00 the next day.

You can choose which days of the week it will be active, for example, if you want it to be active on Saturdays and Sundays you have to put a YES under them.

Finally, you must select the type of promotion. Use the selection button to go to the HAPPY HOUR OFF option and use keys 4 and 6 on the keyboard to choose the HALF PRICE or FREE option.

Phase 15 general options

This phase allows you to change the possible options of the games.

The first option is used to change the player's turn automatically (without having to press OK) after a certain time has elapsed. A NO and a time of 15 seconds appear on the screen by default. If we want to enable it, we must put a YES. The waiting time can also be modified.

In the second option you can change the language. You can choose between Spanish, English, Portuguese and French. The desired language will be selected with keys 4 and 6 on the keyboard.

And in the third option you can modify the feats of the game. Allows you to remove game exploits (disabled) or only remove the sound (no sound).

Phase 16 laser options

This test allows you to program the operation of the laser

0- The laser always remains off.

1- The laser will turn on during the dart throw, turning off when the player changes. During the throw of the players, it will also turn off after 30 seconds if no dart is thrown, and you must press OK to recover it.

5.3 CANCEL THROWN DARTS

During the game, it is possible to correct a wrong throw by going back to a previous state. If you accidentally throw the wrong dart, you can go back and remove the thrown dart and its associated changes from the scoreboard. To do this, the DELETE and SELECTION buttons must be activated consecutively. Each time these buttons are activated, one dart will be moved back. The maximum number of recoil per turn is 3 darts. In a game it is only allowed to correct three darts in three turns, regardless of the darts that are corrected in each one.

5.4 CANCELLATION OF COINS

The coin selector will be canceled under the following conditions:

- In any phase of the test
- When the machine is in free mode
- When there is a sector stepped on the board

6 CONNECTIONS

The following pages show the location of the components of all the electronic cards, in order to identify each one of the components, their location, the interconnection with the rest of the cards and peripherals, and some details that the technician must know.

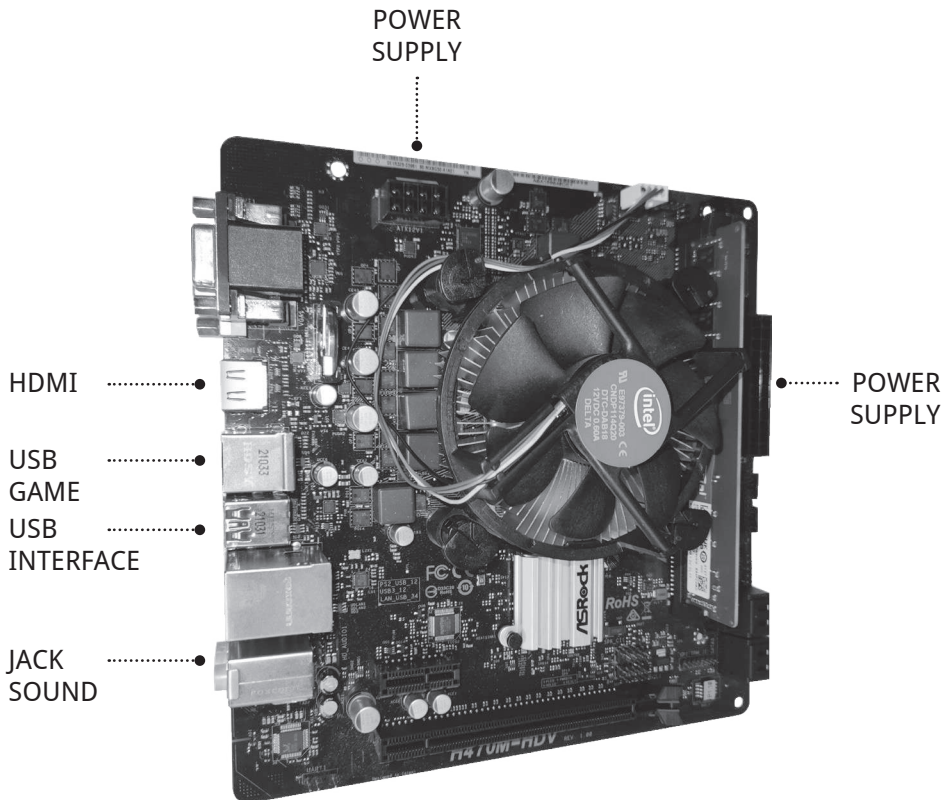
As they are cards assembled with SMD components, the repair must be done by qualified technicians.

The K7ArabaPlay After sales service is at your disposal to answer any questions, repairs and supply of spare parts.

6.1 CPU

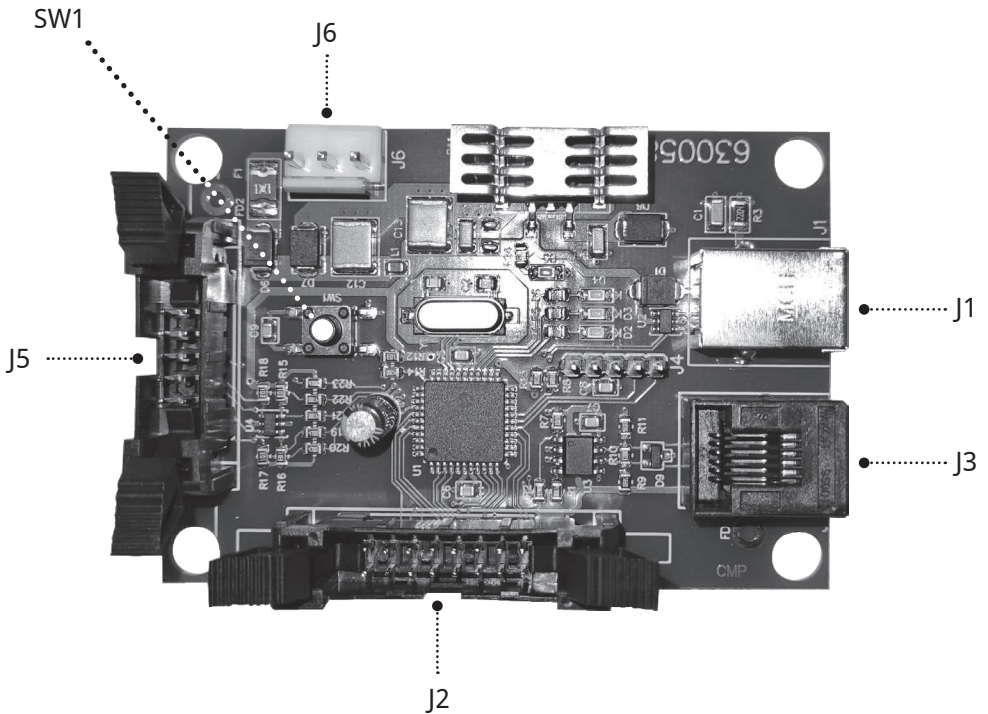
It is the card where all the components of the machine are connected and communicated.

- 2 Power supply connectors
- HDMI
- USB GAME
- USB INTERFACE
- JACK SOUND



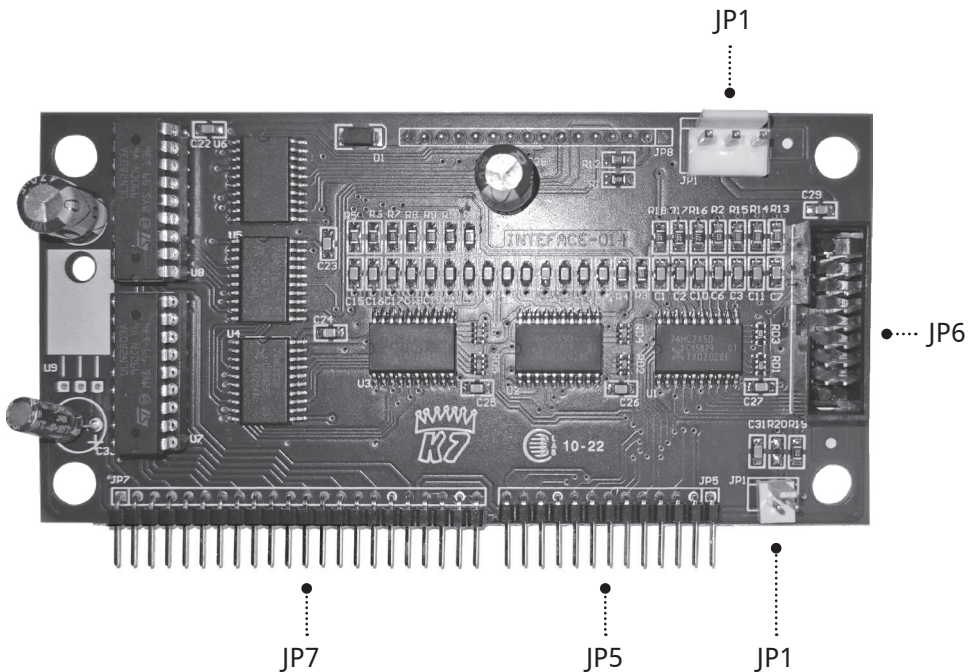
6.2 INTERFACE

- SW1. TEST button
- J6. Power supply
- J5. Communication with the coin selector
- J2. Communication with DOOR MODULE
- J3. Communication with INDA, board sensor
- J1. Communication with the CPU



6.3 DOOR MODULE

- JP1. Power supply
- JP7. Push buttons connector
- JP5. Alphanumeric keyboard
- JP1. Board led lamp lighting
- JP6. INTERFACE circuit communication



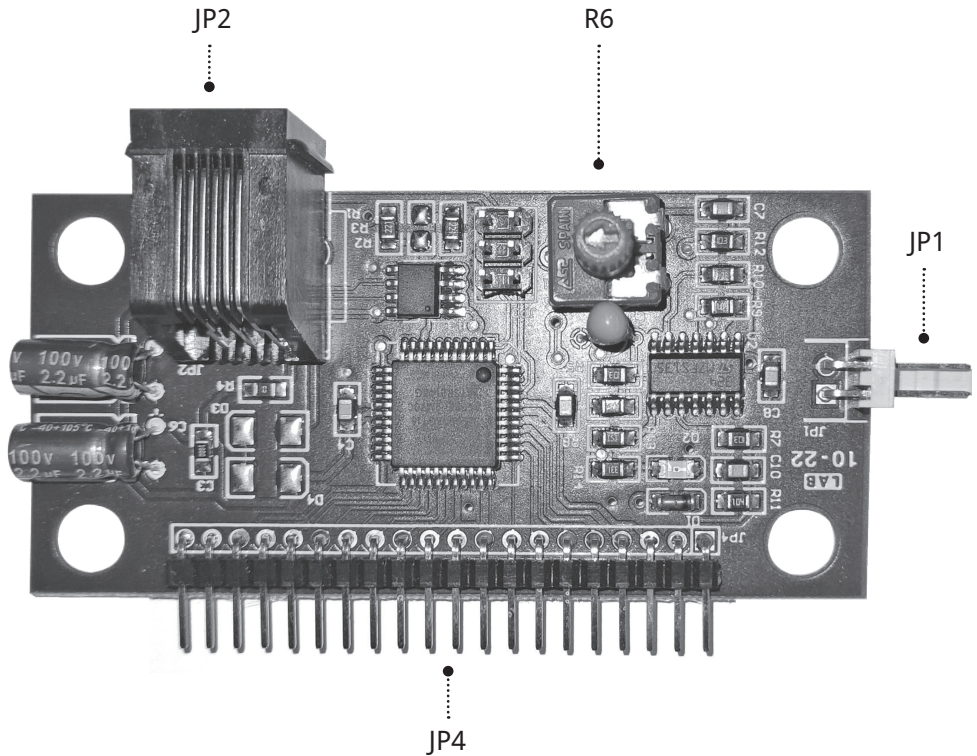
6.4 INDA

JP1. "dart out"

JP2. Communication board sensor to INTERFACE module

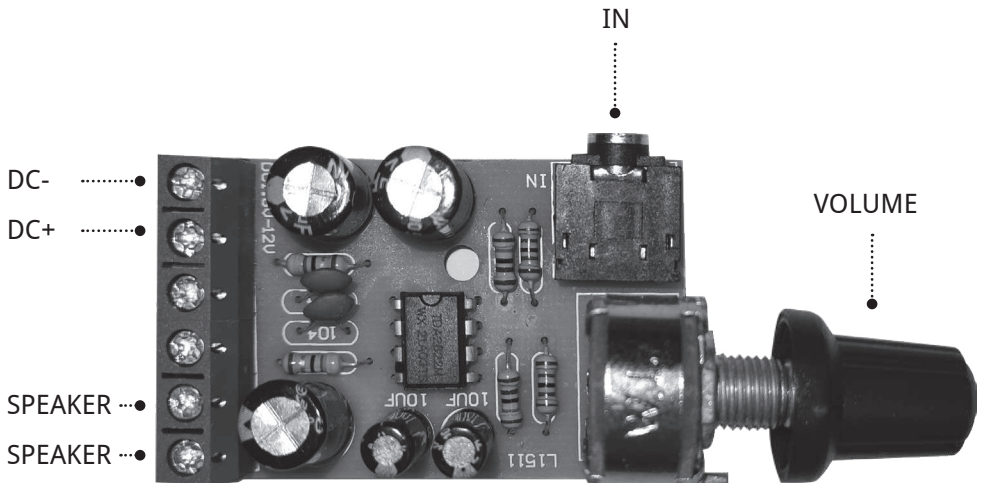
JP4. Board sensor

R6. Dart out sensitivity adjustment



6.5 SOUND CONTROL

IN. Sound jack
DC+. 12Vdc
DC-. GND
OUTR. Speaker
GND. Speaker



6.6 POWER DISTRIBUTOR

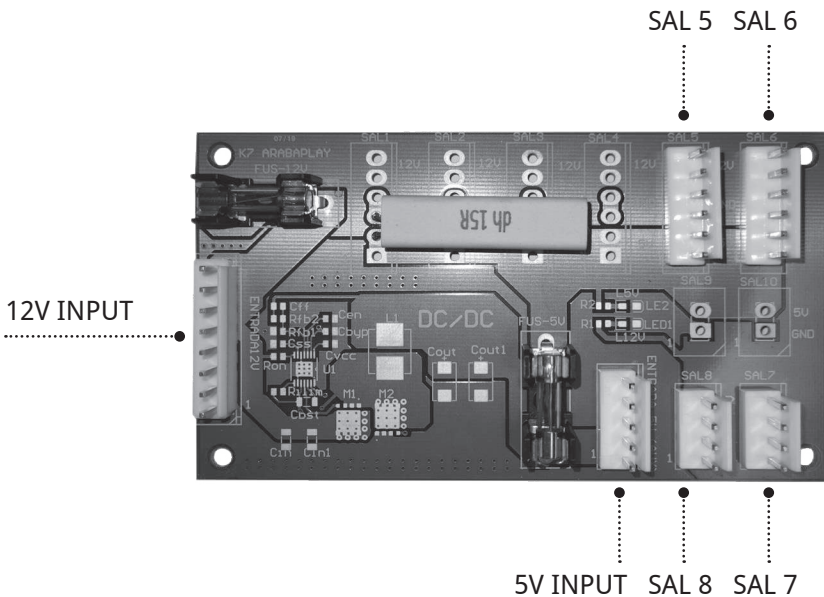
12V INPUT. Input 12 Vdc Power supply

5V INPUT. Input 5V Power Supply

SAL 5 and SAL 6. Connectors that distribute 12Vdc, 5V and GND to the machine

SAL 7 and SAL 8. Connectors that distribute 12Vdc and GND to the machine

FUSES: All fuses are 5A.

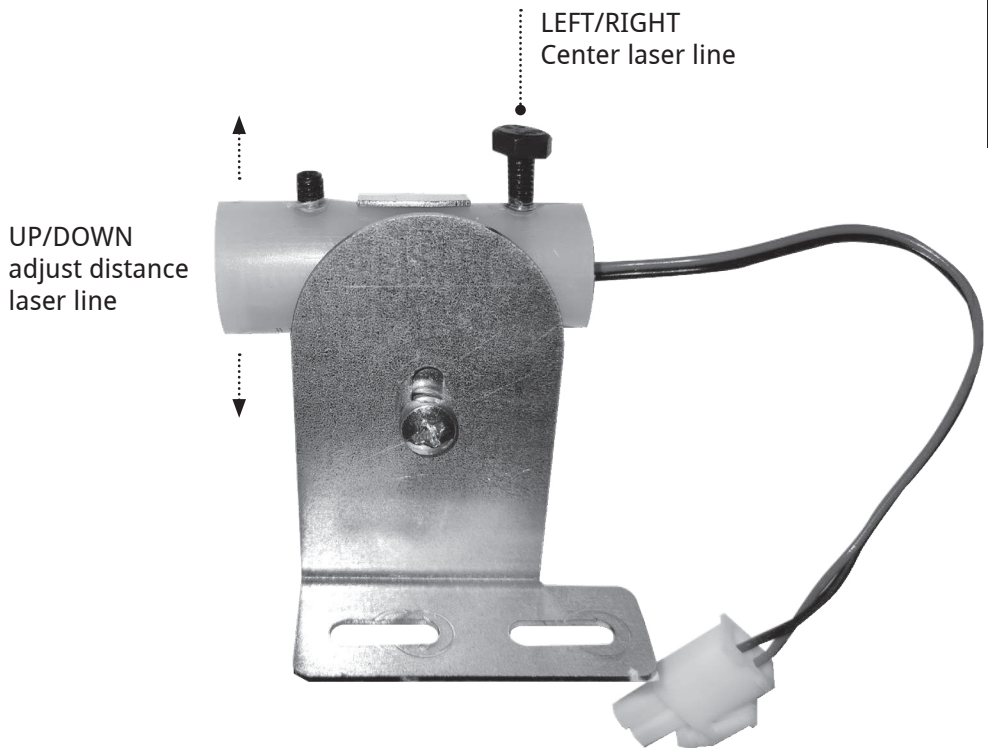


6.7 LASER

Any handling of the laser that involves removing it from its location should always be done with the machine turned off to avoid direct exposure to the eyes.

The shooting line will be placed at a distance of 2.44 meters from the imaginary parallel of the front face of the board. The resulting diagonal must be 2.99 meters from the center of the board to the shooting line.

The height of the center of the board to the ground must be 1.73 meters





C/Landaluzea nº 2 bajo
Pol. Ind. Júndiz
01015 Vitoria-Gasteiz, Álava-Spain
Tlf: +34 945 13 10 67 Fax: +34 945 23 21 84
Email: info@k7arabaplay.com
www.k7arabaplay.com