

Darts kijelző használati útmutató

Kézi eszköz:

Bekapcsolás után a kívánt játék kiválasztható (+) és (-) gombokkal 301, 501, 701, 901 (OK) gombbal jóváhagyható a kiválasztott játék. Ez után választható a játék módja, hogy egyéni, páros, vagy gép ellen játékot szeretnénk e. Gép elleni játékokra csak 501-ben van lehetőségünk. Ez után választhatjuk ki, hogy hány nyert játékig szeretnénk folytatni a meccset. Erre azért van lehetőség, mert az eszköz számolja a nyert játékokat, és így megkímél minket a kellemetlenségektől, hogy akkor most hogy is állunk?

Ezek után kezdődik a játék. Amennyiben gép elleni játékot állítottunk be a játék előtt még be kell állítanunk a virtuális ellenfelünk ügyességét. Itt 4 szint közül lehet választani a (+) és (-) gombok segítségével, amatőr, könnyű, közepes és nehéz. Itt szeretném felhívni a figyelmet, hogy a gyakorló program nem az utcáról betévedt emberek darts tudásához van beállítva...

Egyéni játék:

Az LCD- kijelző bal felső sarkában megjelenik a pontunk, és a villogó kurzor jelzi, hogy beírhatjuk a dobott pontjainkat. A pontok bevitele lehet a kör összege, ez az alapértelmezett, vagy lehet nyilankénti pont is ilyenkor a (+) gomb megnyomásával engedélyezhetjük a nyilankénti pontbevittet. Amennyiben mégsem így szeretnénk eljárni a (+) gomb ismételt megnyomásával visszalép a körönkénti pontbevételre. A nyilankénti pontbevittelnél egymás után beírt és jóváhagyott (=) nyilak összege rögtön kivonódnak a pontjainkból, visszavonásra csak az utolsó nyíl értékének beírása és jóváhagyása után van lehetőség.

Az utolsó kör pontját vissza lehet vonni, de csak addig, míg a következő kör pontjait jóvá nem hagytuk. Felesleges próbálkozni olyan pontérték elfogadtatásával, amit nem lehet megdobni egy nyíllal vagy egy körben, Ezekre figyel a rendszer, és nem fogadja el.

Amint megdobtuk a kiszállónkat, a gép visszaáll a főmenüre.

Páros játék:

A gép kiírja a kezdő játékos számát 1. vagy 2. majd az LCD bal oldalán egymás alatt megjelenik a két játékos pontja. Az első játékot mindig az 1. játékos kezdi. A pontok bevitele azonos az egyéni játékokban leírtakkal. Azt hogy épp melyik játékosnak kell dobni az onnan látszik hogy az LCD melyik sorában villog a kurzor. Az 1. sor az 1. játékosé, a 2. sor a 2. játékosé. A kijelzőn, pedig hogy melyik játékos pontja világít jobban. Amennyiben nem tréninget, hanem több nyertig játékot állítottunk be akkor a kijelzőn megjelenik a nyert játékok száma.(LEG) Ez minden nyert játék után növekszik eggyel mindaddig, míg valaki el nem éri a beállított nyert játékok számát. A kijelző közepén mutatja még azt is, hogy a játék hányadik körében járunk.

Az első nyert játék után a 2. játékos fog kezdeni, de hogy ne kelljen helyet cserélni, hogy akkor most ki van felül, és ki van alul ne legyen probléma, ezért minden úgy marad ahogy volt és a következő játékot az LCD 2. sorában a 2. játékos kezdi és a kijelzőn is a jobb oldali szám fog jobban világítani mutatván hogy a 2. játékos kezdi a dobást.

Gép elleni játék:

A játékos az 1. a gép a 2. A pont bevétel a fent leírtakkal megegyezik. Minden beírt pont után a gép is 'dob' és a dobott pontjait kiírja a kijelzőre, mintha valaki beütötte volna a dobott pontértéket. Ne próbálkozzunk a gép dobásait befolyásolni, mert nem lehet akármit is nyomogatunk.

A kijelzés olyan, mint a páros játéknál, viszont csak a saját pontjainkhoz férünk hozzá. Ha rossz pontértéket hagyunk jóvá, a gép automatikus dobása után, a saját pontjainkat vissza tudjuk vonni a gépével együtt, és a helyes pontértékünk beírása és jóváhagyása után a gép az előbb 'dobott' pontjait fogja megint beírni.

Beállítás menü:

A beállítás menübe a kézi eszköz bekapcsolásakor a 9 számot kell nyomva tartani. Táblaszám, IR-frekvencia, Tábla átírás, Háttér, Mentés, Kilépés menüpontok találhatóak. Az adott menüpontba a belépés az (=) gombbal kilépés a (clear) gombbal lehetséges

Táblaszám: A megcímzendő tábla számát kell kiválasztani a (+)és (-) gombokkal.

IR-frekvencia: A kijelző infra vevőjének frekvencia értékének kiválasztása a (+)és (-) gombokkal. 30kHz vagy 56kHz.

Tábla átírás: A programozás után minden tábla azonos címre hallgat, ezért ha több kijelzőt szeretnénk egymás mellett (egymástól függetlenül) használni akkor át kell írunk a számukat különbözőre. 16 kijelző különböztethető meg (00-15-ig), amennyiben ez nem elég a kijelző infra vevőjének 56kHz-esre való cseréjével ez a szám megduplázható. Az átírást a tábla minden bekapcsolás után csak 5 másodpercig fogadja el. Ehhez a következőképpen kell eljárni: A kézi eszközben be kell állítanunk az átírandó tábla számát "Táblaszám" menüpontban a (+) és (-) gombokkal, majd onnan kilépve (clear) a "Tábla átírás" menüpontban beállítani a kijelző új számát a (+) és (-) gombokkal. Ezek után bekapcsoljuk a kijelzőt, és ameddig világít a jobb oldalon a tábla aktuális száma pl:"t15" addig a kézi eszközön megnyomjuk a jóváhagyást, azaz a (=) gombot amennyiben sikerült átírunk akkor a jobb oldali pont kijelzőn a tábla új száma fog világítani és mostantól minden bekapcsolás után 5 mp-ig.

Háttér: Ebben a menüben adható meg hogy az LCD kijelző mennyi idő után kapcsolja le a háttér világítását, ha nem nyúltunk az eszközhöz. 15-mp es lépésekkel lehet a (+) és (-) gombokkal a beállítást elvégezni.

Mentés: A menüpontok alatt beállított értékeket itt menthetjük el, a (=) gombbal.

Kilépés: Kilép a beállítás menüből és elindul a játékmód.