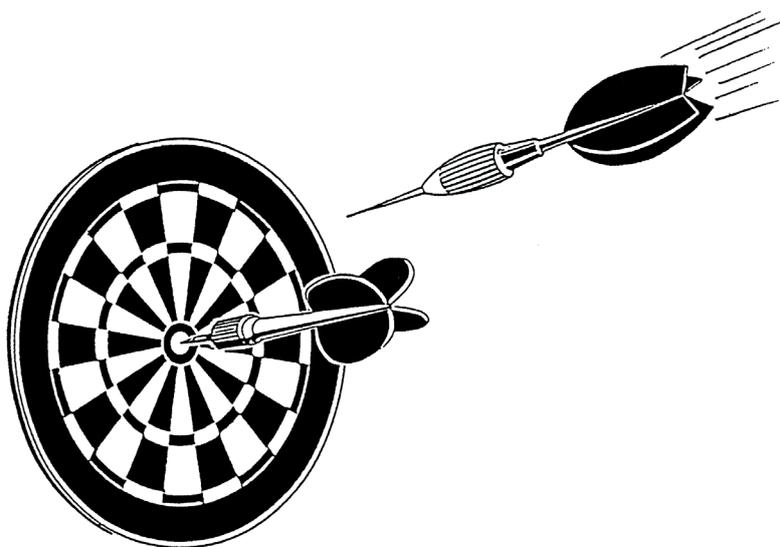


**Benutzerhandbuch**  
**für das**  
**Sportgerät**  
**LÖWEN Sport Dart HB10**



Alle technischen Angaben in diesem Handbuch wurden vom Hersteller mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen hergestellt. Der Hersteller behält sich Änderungen dieses Handbuches vor.

LÖWEN Entertainment GmbH weist darauf hin, dass keinerlei Garantie beziehungsweise keinerlei juristische Verantwortung (weder in Form einer Haftung noch anderwärtig) für Fehler und eventuell daraus resultierende Schäden übernommen wird, die als Folge fehlerhafter Angaben beziehungsweise einer fehlerhaften Anwendung auftreten.

Für die Mitteilung eventuell auftretender Fehler oder Unklarheiten ist der Hersteller jederzeit dankbar. Die in diesem Handbuch verwendeten Produktnamen können eingetragene Marken und/oder Kennzeichen der jeweiligen zum Novomatic Konzern gehörigen Unternehmungen sein. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuches darf in Form von Druck, Fotokopie oder in einem anderen Verfahren ohne schriftliche Genehmigung der LÖWEN Entertainment GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme bearbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.



---

**Dieses Benutzerhandbuch  
steht zum Herunterladen auf  
[www.loewen.de/service](http://www.loewen.de/service) bereit.**

---

Den hier beschriebenen Anleitungen ist unbedingt Folge zu leisten.  
Dieses Dokument wurde nach der Europäischen Norm EN 62079:2001 erstellt und hat Gültigkeit für

### **Dart 10 (HB10 V21)**

bis eine neuere Version veröffentlicht wird. Ersichtlich ist die Versionsnummer des Dokuments an der Identifikationsnummer unter diesem Absatz.

Die Identifizierung des Geräts erfolgt anhand der ID-Plakette an der Geräterückseite.

Ausgabe der technischen Anleitung: VE/02.03.2022  
Sach-Nr. dieser Beschreibung: 155811-0

**LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH**  
Saarlandstraße 240  
55411 Bingen am Rhein  
Internet [www.loewen.de](http://www.loewen.de)

**Service Center:**  
Telefon: 0800 7077710  
E-Mail: [service@loewen.de](mailto:service@loewen.de)



**Inhaltsverzeichnis**

1.	Symbolerklärung und Sicherheitshinweise .....	5
2.	Technische Daten.....	8
3.	Funktionselemente .....	9
4.	Komponenten.....	10
4.1.	Empfohlene Aufstellfläche .....	11
5.	Blockschaltbild .....	12
6.	Aufstellen und Inbetriebnahme .....	13
6.1.	Aufstellen des Gerätes .....	13
6.2.	Befestigung des Gerätes an der Wand .....	15
6.3.	Inbetriebnahme.....	17
6.4.	Sensoren .....	17
6.4.1.	Piezo-Sensor .....	17
6.4.2.	Entfernungssensor.....	17
6.4.3.	Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor) .....	18
6.5.	Wartung und Pflege.....	19
6.5.1.	Dartscheibe reinigen .....	19
6.5.2.	Reinigen der Bildschirme .....	19
6.5.3.	Reinigen des Gehäuses.....	19
7.	Die Bildschirme .....	20
7.1.	Der obere Bildschirm .....	20
7.2.	Der untere Bildschirm .....	20
8.	Spielanleitung.....	21
8.1.	Allgemeine Spielanleitung .....	21
8.2.	Spielanleitungen für die einzelnen Spiele.....	24
8.2.1.	`01-Spiele.....	24
8.2.2.	Cricket.....	24
8.2.3.	301-Elimination .....	24
8.2.4.	Shanghai .....	24
8.2.5.	Split Score (Classic).....	25
8.2.6.	Rapid Fire (Classic) .....	25
8.2.7.	High Score .....	25
8.3.	Spiele-Optionen.....	25
8.3.1.	`01-Spiele-Optionen.....	25
8.3.2.	Cricket Optionen .....	26
8.3.3.	Cricket-Variationen.....	26
8.3.4.	Split Score-Optionen.....	26
8.3.5.	Split Score-Variationen.....	26
8.3.6.	Rapid Fire-Optionen.....	27
8.3.7.	Team-Optionen für 301 / 501 / 701 und 301-Elimination .....	27
8.3.8.	Team-Option bei Cricket .....	27
8.4.	301-Elimination Team-Regeln .....	28
8.5.	Erfolgsstatistik .....	29

8.6.	301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik .....	29
8.7.	Cricket - Erfolgsstatistik .....	30
9.	Programmierung verschiedener Optionen .....	31
9.1.	Aufrufen des Servicemodus .....	31
9.2.	Geräteeinstellungen .....	33
9.2.1.	Gerät   Grundeinstellungen   Initial .....	33
9.2.2.	Gerät   Grundeinstellungen   Konfig-Datei .....	34
9.2.3.	Gerät   Grundeinstellungen   Update .....	34
9.2.4.	Gerät   Grundeinstellungen   Einstellungen .....	35
9.2.5.	Gerät   Grundeinstellungen   Pin Menü .....	36
9.2.6.	Gerät   Grundeinstellungen   P.-Version .....	36
9.2.7.	Gerät   Grundeinstellungen   Export Log .....	37
9.2.8.	Gerät   Komponenten .....	38
9.2.9.	Gerät   Sound   Lautstärke .....	39
9.2.10.	Gerät   Animation .....	40
9.2.11.	Gerät   Maschinenereignisse .....	40
9.2.12.	Geld   Kreditierung .....	41
9.2.13.	Geld   Annahme .....	41
9.2.14.	Geld   Preise .....	42
9.2.15.	Geld   Statistik .....	43
9.2.16.	Geld   Geldereignisse .....	43
9.2.17.	Spiele   Grundeinstellungen .....	44
9.2.18.	Spiele   Modi Einstellungen .....	45
9.2.19.	Spiele   Rundenlimits .....	45
9.2.20.	Spiele   Statistik .....	46
10.	VDAI .....	47
11.	Tests .....	50
11.1.	Banknotenprüfer .....	50
11.2.	Beleuchtung .....	51
11.3.	Bildschirm (oben) .....	51
11.4.	Bildschirm (Touch) .....	52
11.5.	Münzprüfer .....	53
11.6.	Fehlwurf Sensor .....	53
11.7.	Sound .....	54
11.8.	Spielererkennungs Sensor .....	54
11.9.	Target .....	55
11.10.	Tasten .....	55
11.11.	VDAI Schnittstelle .....	56

## 1. Symbolerklärung und Sicherheitshinweise

**GEFAHR:**

Gefahr durch Stromschlag mit möglicher schwerer Körperverletzung oder Tod als Folge.

**WARNUNG:**

Warnung vor einer möglichen Körperverletzung oder Sachschäden.

**VORSICHT:**

Hinweis auf mögliche Fehler.

**HINWEIS:**

Gibt ergänzende Informationen und Erklärungen.

Die vorliegende Anleitung ist nur für qualifiziertes und geschultes Personal bestimmt.

Der Besitzer des Geräts hat dafür Sorge zu tragen, dass nur qualifizierte und geschulte Personen Arbeiten am Gerät durchführen.

Um Beschädigungen des Geräts oder Verletzungen von Personen zu vermeiden, führen Sie ausschließlich die in diesem Handbuch beschriebenen Arbeiten durch.

Das Gerät enthält keinerlei Komponenten, die von einem Laien repariert werden können. Wenden Sie sich für Reparaturen immer an einen hierfür geschulten Fachmann.

Bei genauer Befolgung dieser Anweisungen und Behandlung des Geräts gemäß seiner Bestimmung entspricht dieses Gerät den gängigen Sicherheitsstandards.

Der Hersteller warnt ausdrücklich vor einer nicht bestimmungsgemäßen Verwendung des Geräts und vor absichtlichem Missbrauch. Überbrücken Sie nicht die im Gerät befindlichen Sicherheitseinrichtungen. Der Hersteller lehnt jeden Garantie- und Gewährleistungsanspruch für eine unsachgemäße Verwendung ab.

Da das Gerät zum Entleeren geöffnet werden muss, bringen Sie dem dafür zuständigen Personal die folgenden Sicherheitshinweise zur Kenntnis.

Zu Ihrer Sicherheit und zur Vermeidung von Beschädigung am Gerät lesen und beachten Sie die Hinweise im Handbuch.



**GEFAHR:**

In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht Gefahr durch Stromschlag mit möglicher schwerer Körperverletzung oder Tod als Folge.

---

- **Bei Gefahr Gerät spannungsfrei schalten!**  
Das Gerät ist erst nach Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei!  
Netzstecker niemals mit feuchten oder nassen Händen einstecken oder ziehen!
- **Gefahr von Stromschlag!**  
Bei anormaler Geräusch-, Rauch- oder Geruchsentwicklung Gefahr von Brand oder Stromschlag!  
Gerät sofort spannungsfrei schalten und Fachmann für die Reparatur verständigen.
- **Gerät niemals gewaltsam öffnen! Gefahr von Stromschlag oder Brand!**  
Im Inneren des Geräts befinden sich spannungsführende Teile, die frei zugänglich sind.
- **Das Gerät darf nicht mit einem Wasserstrahl gereinigt werden!**
- **Keine Fremdgegenstände im Gerät belassen! Gefahr von Kurzschluss, Stromschlag oder Brand!**  
Führen Sie insbesondere keine Gegenstände durch Lüftungsschlitze ins Innere des Geräts ein, da stromführende Teile berührt werden können.
- **Vergießen Sie keinerlei Flüssigkeit im Gerät! Gefahr von Stromschlag oder Brand!**  
Falls Flüssigkeiten im Gerät vergossen wurden, schalten Sie das Gerät spannungsfrei und lassen Sie es von einem Fachmann überprüfen.



**WARNUNG:**

In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht die Gefahr einer möglichen Körperverletzung oder Tod.

---

- **Für dieses Gerät dürfen nur Pfeile mit Kunststoffspitzen verwendet werden!**
- **Sicherheitsabstand einhalten!**  
Es ist zu beachten, dass das Gerät nicht direkt an einem Durchgang (Türe) platziert ist, damit niemand durch einen vorbeigeworfenen oder abprallenden Pfeil zu Schaden kommt. Beim Spielbetrieb ist darauf zu achten, dass sich niemand im Wurfbereich am Gerät aufhält um nicht durch geworfene oder abprallende Pfeile zu Schaden kommt.
- **Kippgefahr!**  
Aus Sicherheitsgründen ist es unbedingt erforderlich, das Gerät durch Befestigung am Boden oder an der Wand gegen Umfallen zu sichern.
- **Kabel schützen! Gefahr von Kurzschluss oder Brand!**  
Stolpergefahr durch eventuell am Boden verlaufende Kabel!  
Bewahren Sie insbesondere Netzkabel und Steckverbindungen vor mechanischer Belastung wie Quetschungen oder Zug.
- **Thermische Gefährdung! Verbrennungsgefahr!**  
Einzelne Komponenten erreichen hohe Betriebstemperaturen.
- **Quetschgefahr!**  
Beim Schließen der Gerätetüren besteht Quetschgefahr - Finger können eingeklemmt werden.

**WARNUNG:**

In den nachfolgend beschriebenen Situationen besteht die Gefahr von Sachschäden.

- **Verwenden Sie keine organischen Lösungsmittel (z.B. Verdüner) oder Scheuermittel zur Reinigung des Geräts!**
- **Belüftung sicherstellen! Gefahr von Überhitzung!**  
Schlitze und andere Öffnungen an der Oberseite, den Seiten und am Boden des Gehäuses dienen der Lüftung. Damit das Gerät richtig funktioniert und es nicht zur Überhitzung kommt, dürfen Öffnungen nicht verstopft oder abgedeckt sein. Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, halten Sie von Wänden o.ä. einen Abstand von 10 cm ein.
- **Umgebungsbedingungen beachten!**  
Umgebungstemperatur: 10° C bis 35° C!  
Die Umgebungsluftfeuchtigkeit darf 30 % bis 80 % (nicht kondensierend) keinesfalls überschreiten!  
Gefahr von Beschädigung, Kurzschluss oder Brand!  
Das Gerät ist nicht zur Aufstellung im Freien geeignet!  
Setzen Sie das Gerät keinesfalls Nässe oder Temperaturen über 50° C aus.  
Wenn das Gerät längere Zeit stark untertemperiert war, warten Sie vor der Inbetriebnahme einige Zeit ab, damit sich das Gerät der Raumtemperatur anpassen kann.  
Das Gerät darf nicht in der Nähe von starken Hitzequellen (z.B. Heizstrahler) betrieben werden.  
Stellen Sie das Gerät nicht in Umgebungen auf, die rapiden Temperaturschwankungen oder übermäßiger Staubentwicklung ausgesetzt sind!
- **Eigenmächtige Umbauten oder Veränderungen des Geräts sind aus Sicherheitsgründen verboten und setzen die Garantie außer Kraft!**  
Verwenden Sie beim Austausch defekter Teile nur Originalteile oder vom Hersteller zugelassene Teile. Nicht vom Hersteller gelieferte Originalteile oder Zubehör können weder geprüft noch freigegeben werden. Für Schäden, die durch die Verwendung von Nicht-Originalteilen und Zubehör entstehen, ist jegliche Haftung des Herstellers ausgeschlossen.
- **Entsorgung von Batterien**  
Die in diesem Gerät befindlichen Batterien dürfen nicht geöffnet, wiederaufgeladen oder verbrannt werden. Führen Sie nicht mehr benötigte Batterien generell einer Sammelstelle für Altbatterien zu, damit die darin befindlichen Wertstoffe weiterverwendet werden können. Die Entsorgung darf nicht über den normalen Hausmüll erfolgen. Damit leisten Sie einen positiven Beitrag zum Umweltschutz.
- **Rückgabe von Geräten**  
Damit die Anforderungen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und der Europäischen Richtlinie 2012/19/EU (WEEE) erfüllt werden, müssen die Geräte nach Ablauf der Nutzung dem Hersteller zurückgeführt werden. Dies gilt auch für Ersatz- und Austauschteile.

## 2. Technische Daten

### Abmessungen

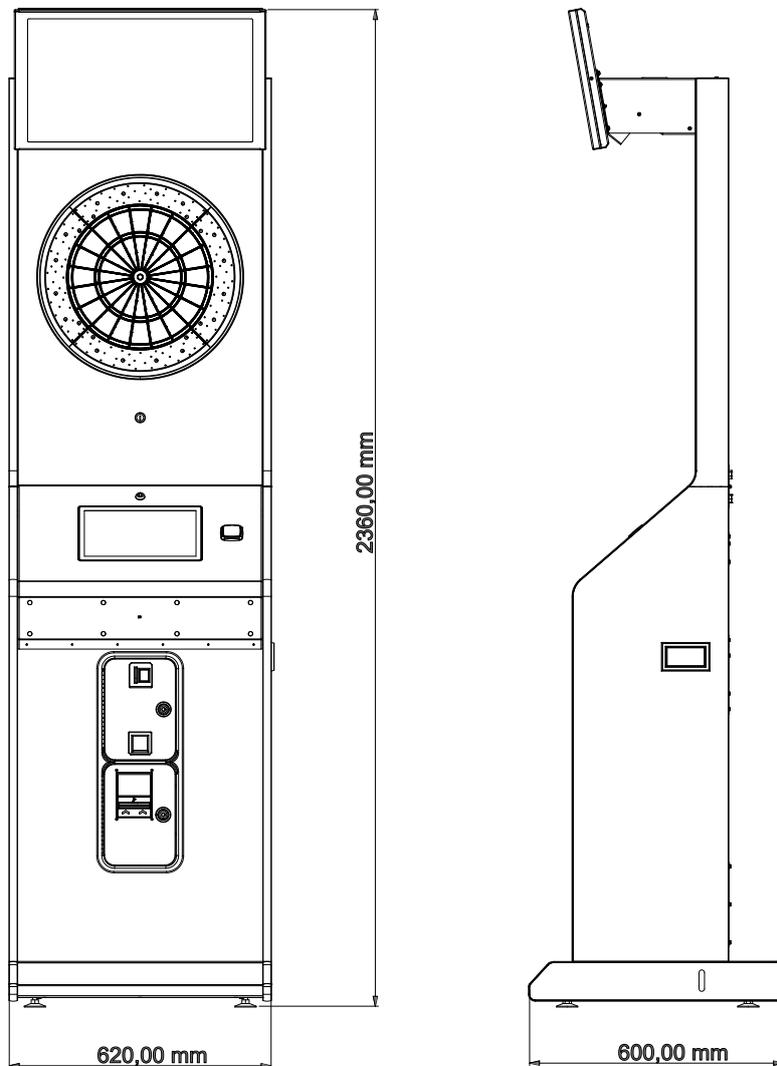
Höhe	2360 mm
Breite	620 mm
Tiefe	600 mm
Gewicht	ca. 105 kg

### Anschlusswerte

Netzspannung	230 V / 50 Hz
Leistungsaufnahme	75 W

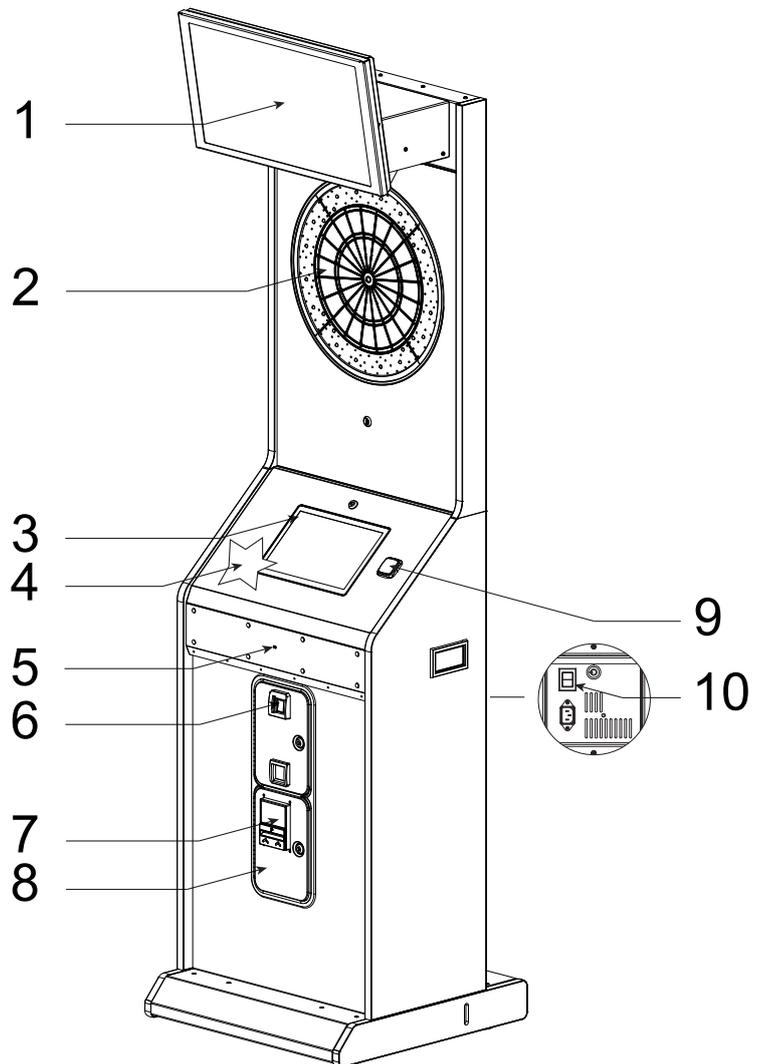
### Betriebsbedingungen

Temperatur	Betrieb: 10° - 35°C, Lagerung: 0° - 40°C
Rel. Luftfeuchtigkeit	30% - 80% (nicht kondensierend)



### 3. Funktionselemente

- 1 Oberer Anzeigemonitor
- 2 Wurfscheibe (Target)
- 3 Unterer Monitor mit Touchscreen
- 4 Servicetaster (innenliegend)
- 5 Sensor Spielererkennung
- 6 Münzeinwurf
- 7 Scheinannahme
- 8 VDAI- Schnittstelle (innenliegend)
- 9 Spielerwechseltaste
- 10 Ein- Ausschalter



#### 4. Komponenten

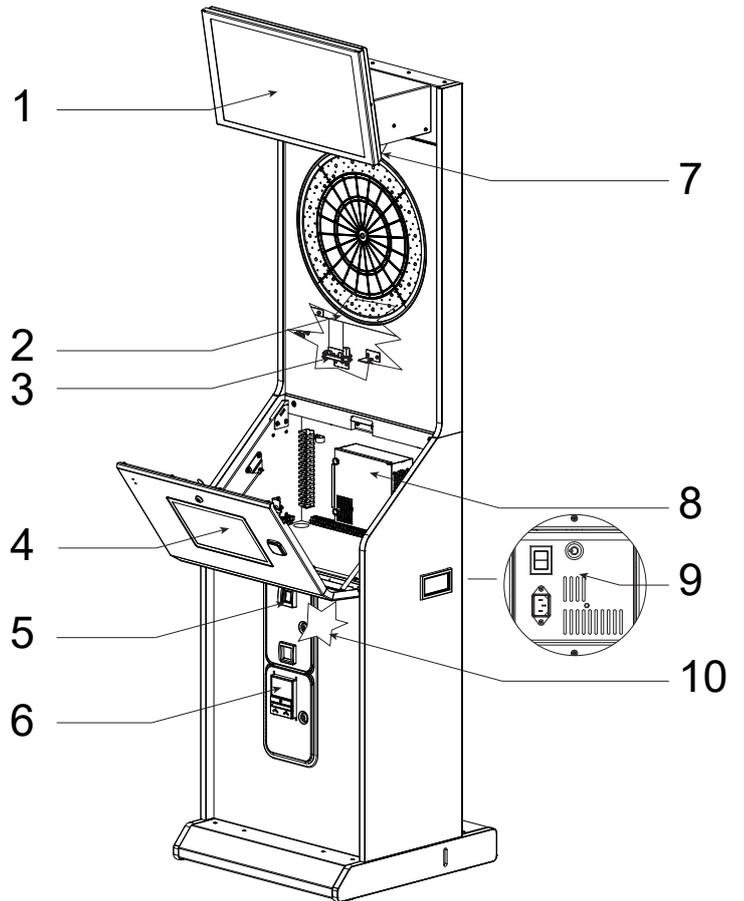


**WARNUNG:**

Das Gerät ist mit einer LED-Beleuchtung ausgestattet.

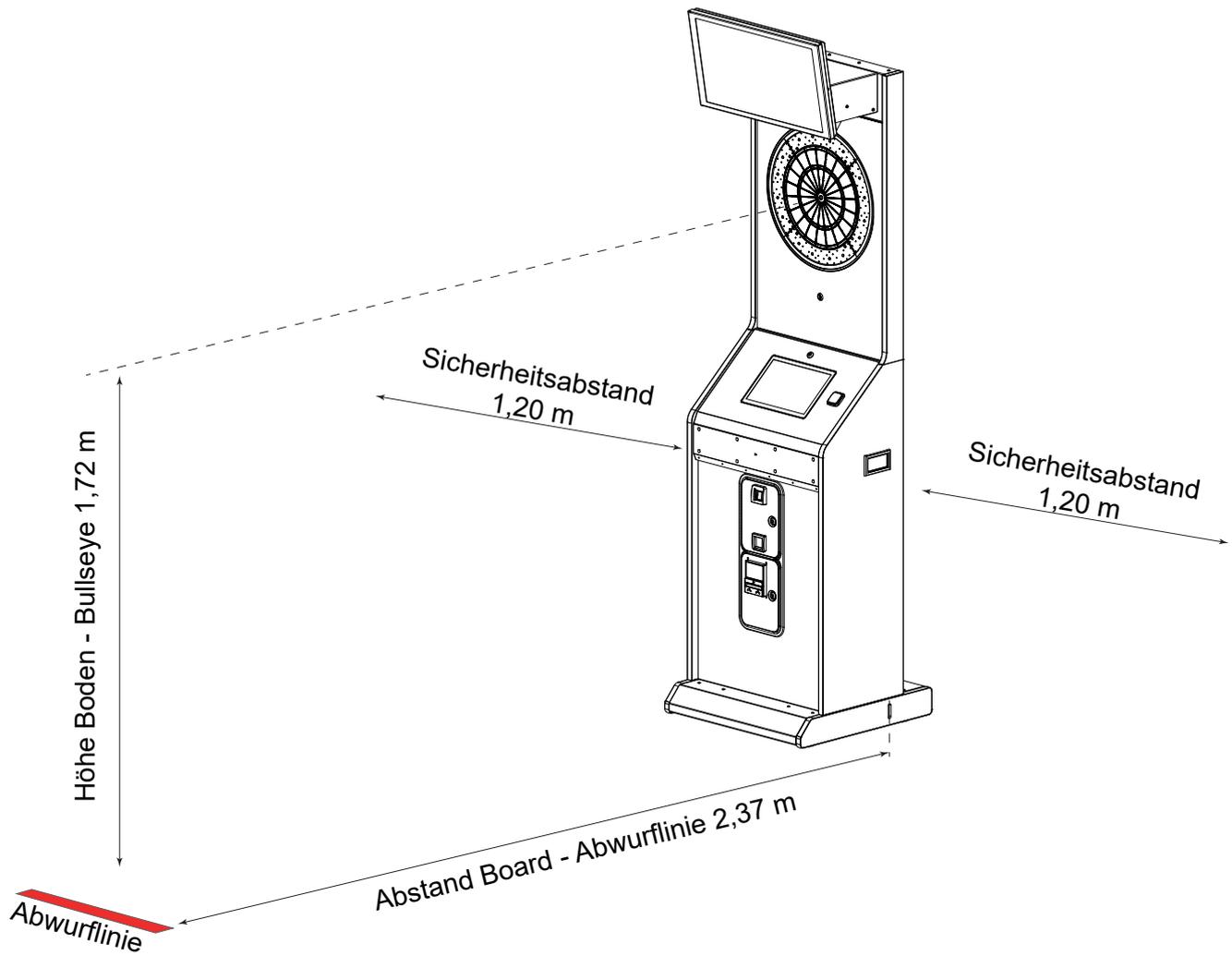
Schauen Sie keinesfalls aus geringer Entfernung oder über eine längere Zeitspanne direkt in die LED. Die ausgesendete Strahlung kann sowohl die Hornhaut als auch die Netzhaut schädigen.

- 1 Oberer Anzeigemonitor (23,8")
- 2 Targetmatrix
- 3 Platine für Schaltermatrix und Fehlwurfererkennung
- 4 Unterer Monitor mit Touch (12,1")
- 5 Münzprüfertür / Münzprüfer
- 6 Banknotentür / Banknotenprüfer
- 7 LED- Beleuchtung
- 8 Steuereinheit
- 9 Netzteil
- 10 Dart-IO-Device, Interface Banknotenprüfer, Stromverteiler

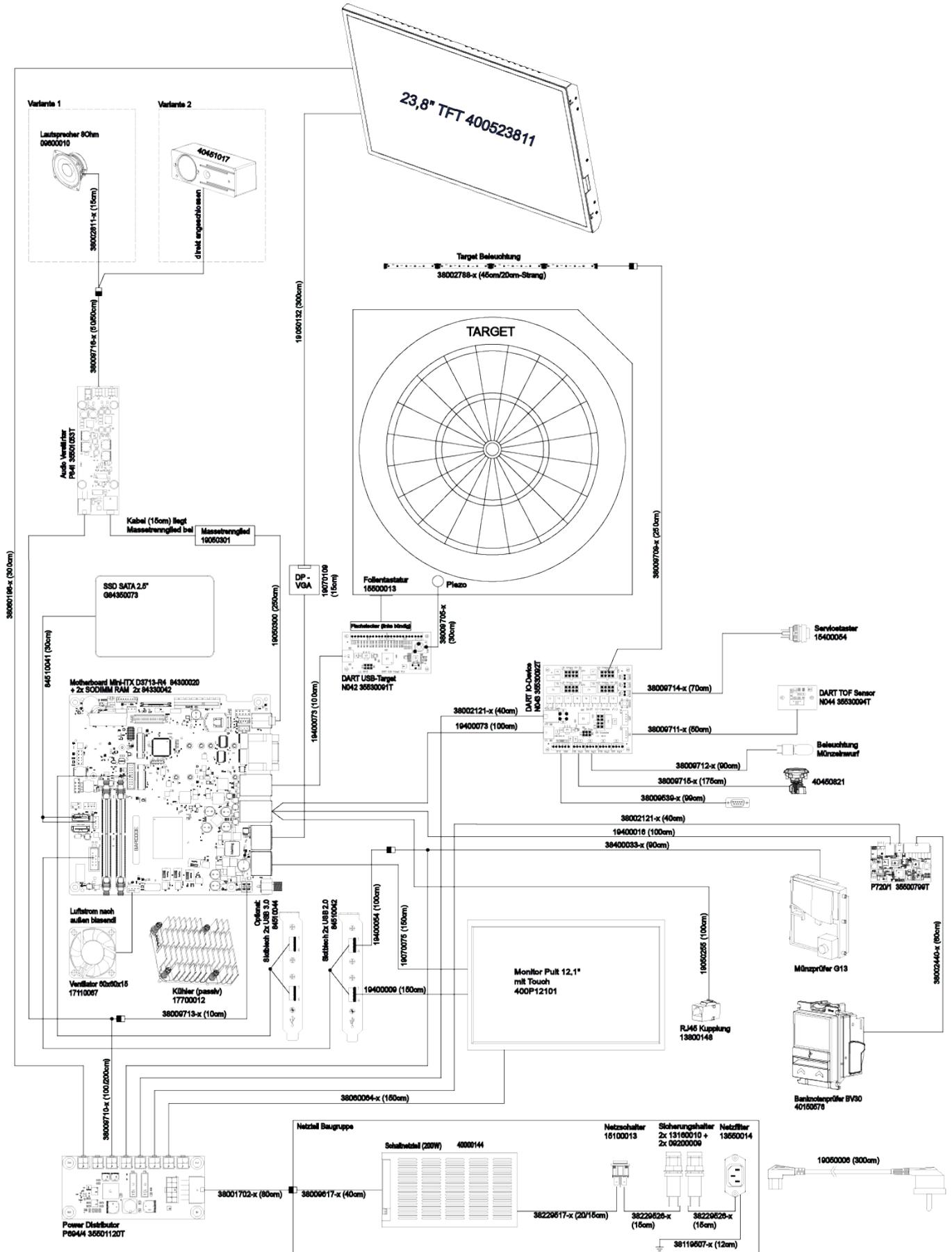


#### 4.1. Empfohlene Aufstellfläche

Breite	min. 3,00 m
Tiefe	min. 3,00 m
Raumhöhe	min. 2,50 m



5. Blockschaltbild



## 6. Aufstellen und Inbetriebnahme

**WARNUNG:**

Das Gerät kann kippen. Es besteht die Gefahr einer möglichen Körperverletzung oder Tod. Beim Öffnen und Schließen der Gerätetüren besteht Quetschgefahr - Finger können eingeklemmt werden!

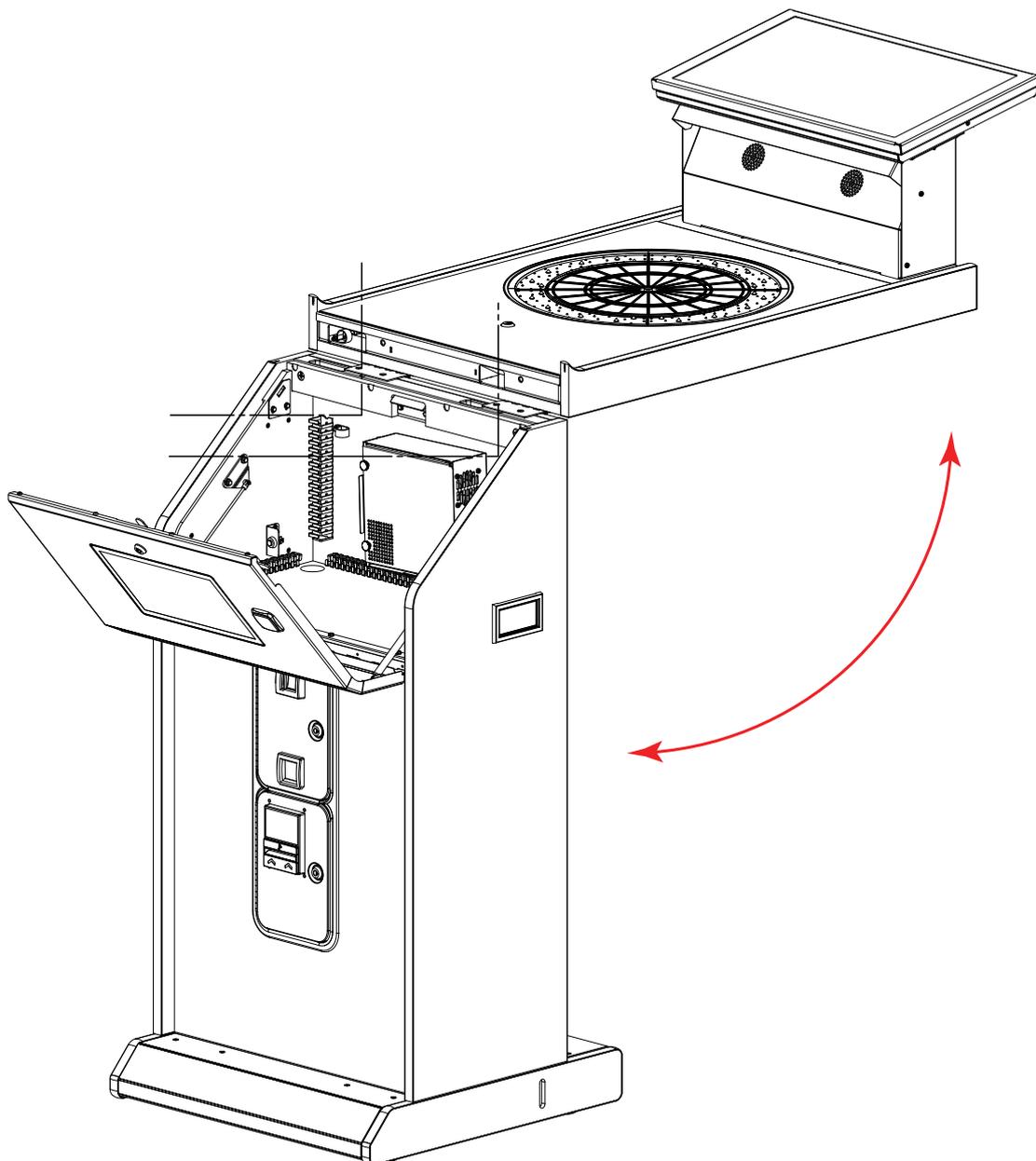
### 6.1. Aufstellen des Gerätes

**Zum Aufstellen des Gerätes sind mindestens 2 Personen erforderlich.**

**Beim Aufstellen des Gerätes wird ein Gabelschlüssel Gr. 13 oder vergleichbares benötigt.**

Nach dem Entfernen der Verpackung muss das Gerät wie folgt zusammengebaut werden:

1. Öffnen Sie die Abdeckung des Elektronikfach.
2. Entnehmen Sie die Sechskantschrauben aus der Kasse und legen diese mit dem Gabelschlüssel im Elektronikfach bereit.





**VORSICHT:**

Achten Sie auf die Kabelführung von Ober- und Unterteil. Diese können eingeklemmt und beschädigt werden!

---

3. Klappen Sie langsam und vorsichtig das Oberteil hoch. Achten Sie dabei auf festen Stand des Unterteils. Achten Sie darauf, dass das Oberteil festgehalten werden muss, bis es mit dem Unterteil fest verschraubt ist.
4. Verschrauben Sie Ober- und Unterteil vom Elektronikfach aus mit den bereitgelegten Sechskantschrauben. Achten Sie darauf, dass Oberteil und Unterteil fest miteinander verschraubt sind. Dadurch beugen Sie möglichen Verletzungsgefahren vor.
5. Das Netzkabel anschließen:  
Das Netzkabel liegt aufgerollt in der Kasse. Führen Sie das freie Ende des Netzkabels durch die Öffnung und ziehen Sie soviel Netzkabel durch die Öffnung, dass es bis zur Netzsteckdose reicht.
6. Platzieren Sie nun das Gerät am endgültigen Platz in der Nähe einer Netzsteckdose. Dabei darf das Gerät nie mehr als 10 Grad gekippt werden! Stecken Sie das Gerätenetzkabel in die Netzsteckdose ein.



**VORSICHT:**

Lüftungsschlitze des Gerätes nicht verschließen!

---

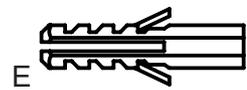
## 6.2. Befestigung des Gerätes an der Wand



### WARNUNG:

Das Gerät kann kippen. Es besteht die Gefahr einer möglichen Körperverletzung oder Tod. Das Gerät muss durch Befestigung am Boden und/oder an der Wand gegen Umfallen gesichert werden. Das notwendige Befestigungsmaterial ist dem Gerät beigelegt.

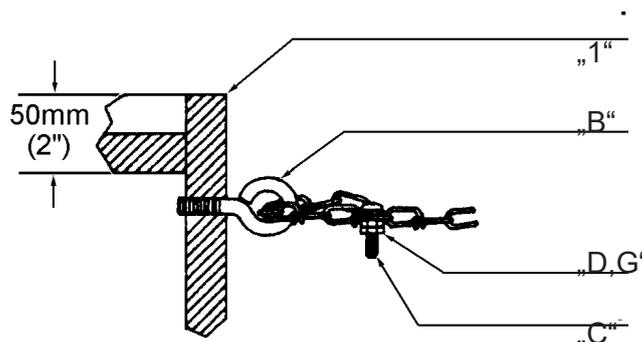
Mitgeliefertes Befestigungsmaterial:

			A: KNOTENKETTE 30cm
			B: RINGSCHRAUBE M8x40 C: LINSENSCHRAUBE M4x16 D: U-SCHEIBE D4,3
			E: ALLZWECKDÜBEL 10x61 F: RINGSCHRAUBE mit Holzgewinde G: STOPPMUTTER M4

Benötigtes Werkzeug: Maßband oder Maßstab, Kreuzschlitzschraubendreher Größe 1, Kombizange, Bohrer (je nach Wandmaterial)

### Befestigung von Ringschraube und Kette am Geräteoberteil

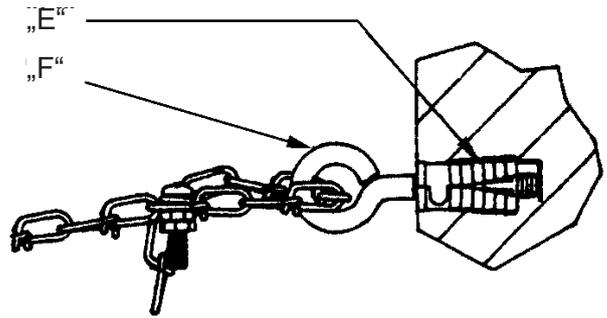
- Schrauben Sie die Ringschraube „B“ mittig in die Rückwand „1“ des Geräteoberteils.
- Befestigen Sie die Kette mit der Schraube „C“, der Unterlegscheibe „D“ und der Mutter „G“ an der Ringschraube „B“.
- Platzieren Sie das Gerät in Spielposition, und markieren Sie einen Punkt an der Wand in direkter Linie zur Ringschraube und Kette an der Rückseite des Gerätes.



### Befestigung an einer festen Wand

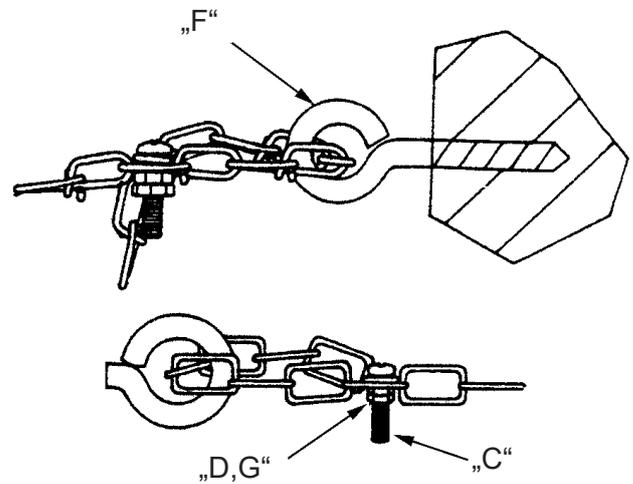
(Beton, Ziegel, Bimsstein usw.)

1. Bohren Sie am markierten Punkt ein Loch für den Dübel „E“.
2. Stecken Sie den Dübel „E“ in das gebohrte Loch und schrauben Sie die Ringschraube „F“ hinein.
3. Führen Sie die Kette durch die Ringschraube „F“ und verschrauben Sie die Kette mit der Schraube „C“, Unterlegscheibe „D“ und der Mutter „G“ wie dargestellt. Im montierten Zustand darf die Kette nur geringen Durchhang haben.



### Befestigung an Holzwänden

1. Schrauben Sie die Ringschraube „F“ an der markierten Stelle in die Wand. (ggf. vorbohren).
2. Führen Sie die Kette durch die Ringschraube „F“ und verschrauben Sie die Kette mit der Schraube „C“, Unterlegscheibe „D“ und der Mutter „G“ wie dargestellt. Im montierten Zustand darf die Kette nur geringen Durchhang haben.



### 6.3. Inbetriebnahme

**WARNUNG:**

Für dieses Gerät dürfen nur Pfeile mit Kunststoffspitzen verwendet werden!

Dartgerät mit dem Netzschalter an der Geräterückseite einschalten.

### 6.4. Sensoren

Das Dartgerät ist mit zwei speziellen Sensor-Systemen ausgestattet.

#### 6.4.1. Piezo-Sensor

Ein auftreffender Pfeil wird im Bereich des Dart Auffangringes erkannt und durch einen kurzen Ton angezeigt. Nach Erkennung drei geworfener Pfeile fordert das Gerät zur Entnahme der Pfeile auf. Der Piezo-Sensor ist werkseitig eingeschaltet.

#### 6.4.2. Entfernungssensor

Das Gerät ist mit einem Entfernungssensor ausgestattet. Damit erkennt das Gerät, ob ein Spieler an der Dart-Scheibe steht (zum Beispiel beim Entfernen von Pfeilen). Wenn durch den Piezo-Sensor 3 Pfeile registriert wurden (auf der Scheibe), wird der Infrarot-Sensor aktiviert. Die Taste [SPIELERWECHSEL] muss nicht gedrückt werden, da durch den Infrarot-Sensor erkannt wird, dass ein Spieler Pfeile aus der Scheibe entfernt.

Ein Abgleich des Entfernungssensors ist nicht möglich und nicht notwendig.

**HINWEIS:**

Es ist notwendig beide Sensoren am Aufstellplatz zu kontrollieren.

**HINWEIS:**

Das Erkennen von dunkel gekleideten Spielern kann zu Schwierigkeiten beim automatischen Spielerwechsel führen. In diesen Fällen ist ein Umschalten mit der Taste [SPIELERWECHSEL] erforderlich.

Die Taste [SPIELERWECHSEL] muss ebenfalls gedrückt werden, wenn:

- Pfeile am Gerät vorbei geworfen wurden.
- die Targettür getroffen wurde.
- ein Pfeil nicht den Wertungsbereich der Scheibe getroffen hat.
- der Piezo-Sensor oder Infrarot-Sensor abgeschaltet ist.

### 6.4.3. Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor)



**HINWEIS:**

Der Sensor wurde ab Werk korrekt eingestellt. Die Einstellhinweise sind nur in einem Reparaturfall notwendig.

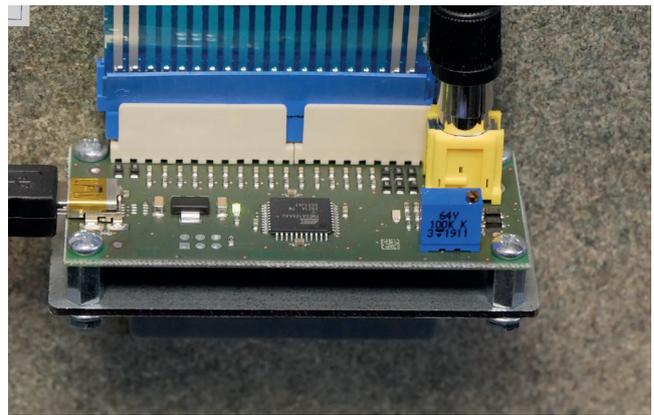


**HINWEIS:**

Nicht zu empfindlich einstellen!  
Laute Musik könnte bei zu empfindlich eingestelltem Sensor dazu führen, dass Pfeile falsch gezählt werden. Wenn der Dart-Sensor korrekt abgeglichen ist, dann arbeitet er bei Lautstärken bis 110 dB einwandfrei.

Der Dart-Sensor-Einstellregler (Potentiometer) befindet sich unter der Dartscheibe hinter der Target Umrandung und kann mit einem Schlitzschraubendreher Größe 1 eingestellt werden. Mit der LED neben dem Potentiometer können Sie die Empfindlichkeit kontrollieren.

Im Uhrzeigersinn drehend wird die Empfindlichkeit erhöht.



## 6.5. Wartung und Pflege

Die folgenden Serviceinstruktionen sind nur für qualifiziertes und geschultes Personal vorgesehen.



### **WARNUNG:**

**Beim Öffnen von Abdeckungen oder Entfernen von Teilen werden spannungsführende Teile freigelegt.**

Das Gerät ist erst nach Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei! Bei allen Tausch- und Wartungsarbeiten muss das Gerät durch Ziehen des Netzsteckers spannungsfrei geschaltet sein!

Alle Arbeiten müssen von elektrotechnischem Fachpersonal ausgeführt werden, das mit den damit verbundenen Gefahren bzw. den einschlägigen Vorschriften vertraut ist.

Um einen gefahrlosen Betrieb sicherzustellen sind bei allen Arbeiten die Sicherheitshinweise im Handbuch des Gerätes sowie die technischen Vorschriften und Richtlinien gemäß DIN / VDE zu beachten.

### **6.5.1. Dartscheibe reinigen**

Schalten Sie das Gerät aus und öffnen Sie die Abdeckplatte des oberen Gehäuses. Entriegeln Sie die Montageeinheit durch drehen der beiden Drehhebel an den oberen Ecken. Nun klappen Sie den Spider mit den Segmenten vorsichtig nach unten um vorhandenen Schmutz und abgebrochene Pfeilspitzen zu entfernen.

### **6.5.2. Reinigen der Bildschirme**

Bei größeren Verschmutzungen auf der Scheibe kann diese mit einem handelsüblichen Reiniger gesäubert werden.

### **6.5.3. Reinigen des Gehäuses**

Entfernen Sie Staub vorsichtig mit einem weichen Tuch von dem Gehäuse. Bei stärkerer Verschmutzung feuchten Sie ein weiches Tuch leicht mit einer milden Reinigungslösung (z.B. Spülmittel) an und wischen dann über das Gehäuse.

Verwenden Sie keine Scheuerschwämme, keine alkalischen/säurehaltigen Reinigungsmittel, kein Scheuerpulver oder flüchtigen Lösungsmittel wie Alkohol, Benzin, Verdünnung oder Insektizide.

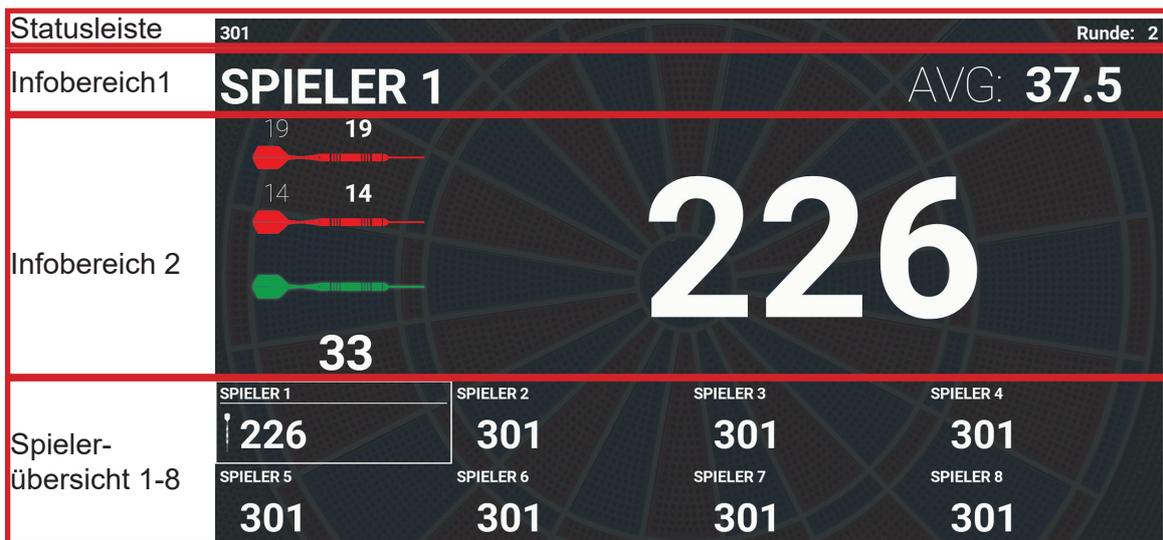
Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, wird regelmäßiges Staubsaugen der Lüftungsöffnungen empfohlen.

## 7. Die Bildschirme

### 7.1. Der obere Bildschirm

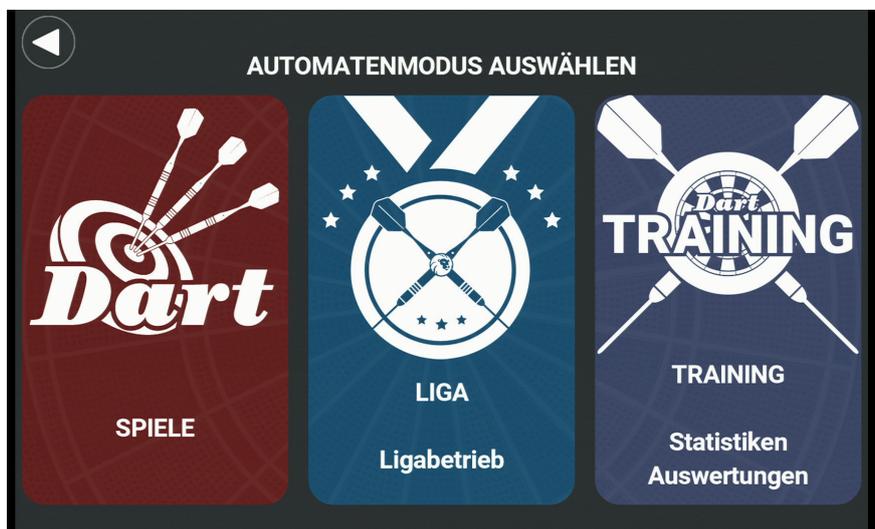
Der Infobildschirm ist in folgende Abschnitte aufgeteilt.

- Statusleiste** In der Statusleiste wird das aktuelle Spiel und die aktuelle Runde angezeigt. Sofern für das Spiel eine Rundenbegrenzung definiert wurde, wird diese angezeigt (Runde: 2/25).
- Infobereich 1** Im Infobereich 1 wird der aktuelle Spieler und seine durchschnittliche Trefferquote pro Spiel angezeigt. Ist es möglich mit einem Pfeil das Spiel zu beenden wird dies mittig dargestellt.
- Infobereich 2** Im Infobereich 2 werden die aktuellen Pfeilwürfe und die aktuellen Punkte des Spielers angezeigt.
- Spielerübersicht** Die Spielerübersicht zeigt eine Übersicht aller teilnehmenden Spieler mit den aktuellen Punkten. Der aktuelle Spieler ist umrandet.



### 7.2. Der untere Bildschirm

Das untere Display ist mit einem Touchscreen ausgestattet um das Gerät zu bedienen.



## 8. Spielanleitung

### 8.1. Allgemeine Spielanleitung

#### Automatenmodus auswählen

Wählen Sie einen Modus aus. Folgende Auswahlmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

- |             |   |
|-------------|---|
| Spiele      | Normalbetrieb, alle verfügbaren Spiele und Optionen stehen zur Verfügung.           |
| Ligabetrieb | Im Ligabetrieb werden nur die Liga relevanten Spiele angezeigt.                     |
| Training    | Im Trainingsmodus kann ein Spieler mit 60 Pfeilwürfen seine Trefferquote ermitteln. |



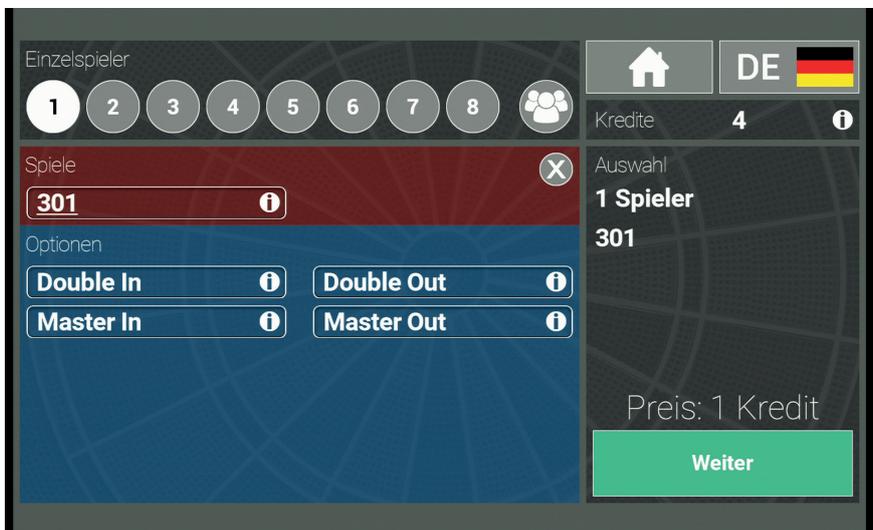
#### Spiel auswählen

Wählen Sie zuerst die Anzahl der Spieler oder tippen Sie auf das Team-Symbol und anschließend die Anzahl der Teams. Anschließend wählen Sie Ihr Spiel aus.

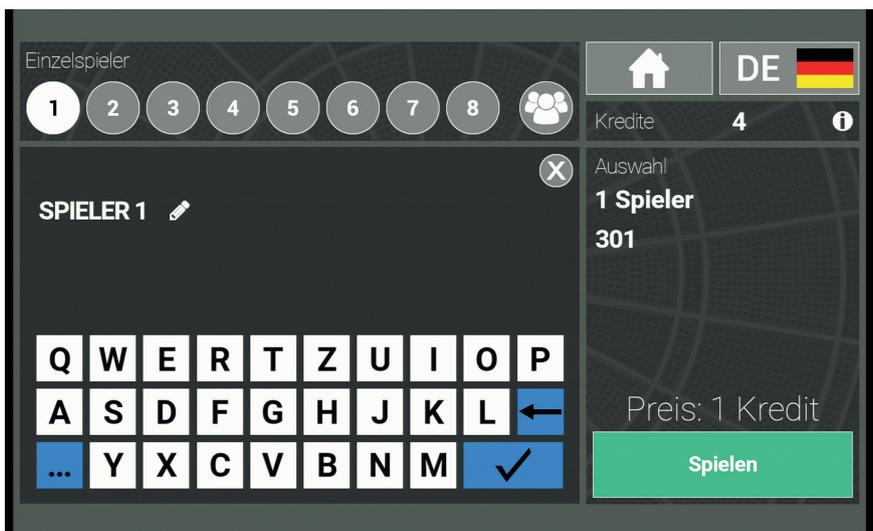


## Optionen einstellen

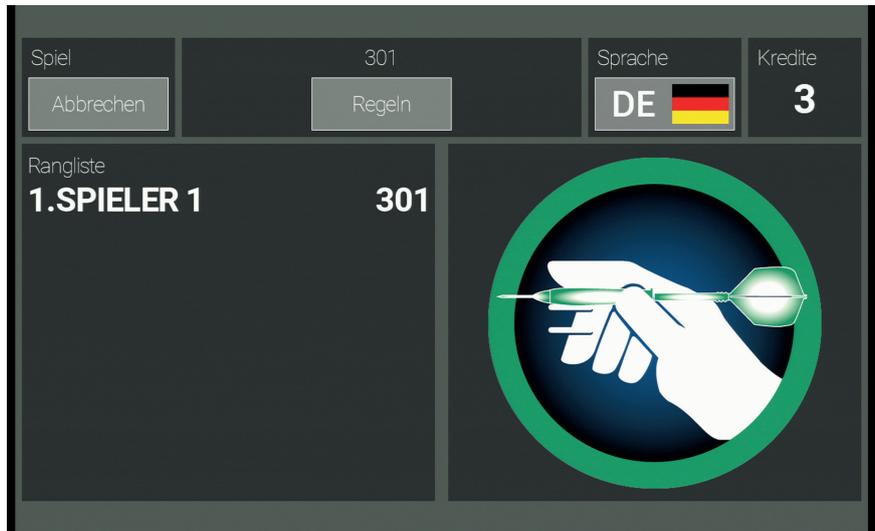
Wählen Sie (wenn gewünscht) Ihre Optionen für das Spiel aus. Sollten nicht ausreichend Kredite vorhanden sein, werden die Kredite rot markiert. Entfernen Sie in diesem Fall die Optionen oder werfen Sie Geld nach um die Kreditanzahl zu erhöhen.



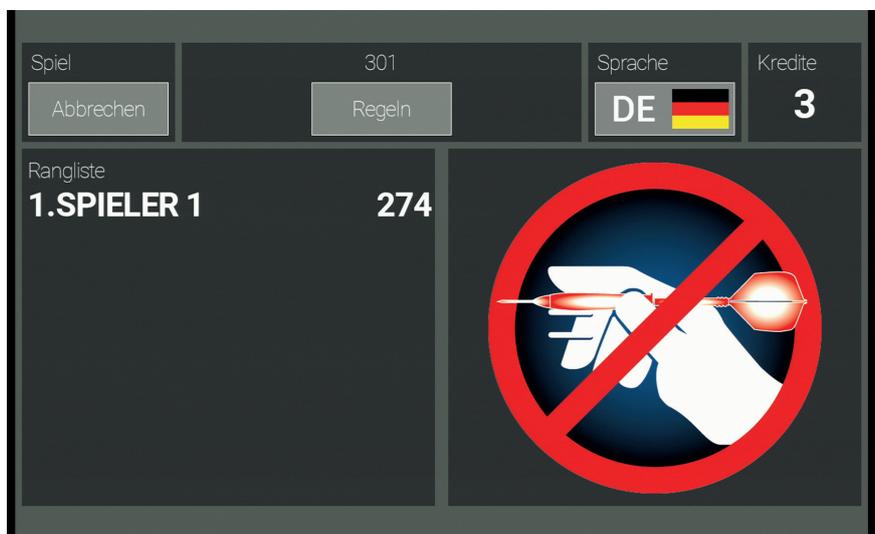
Tippen Sie auf das Bleistiftsymbol um über die eingeblendete Tastatur eigene Namen zu vergeben.



Der Spieler kann beginnen seine Pfeile zu werfen, sobald das grüne Wurfssymbol erscheint. Vorher geworfene Pfeile ergeben keine Wertung.



Nach Abwurf der 3 Pfeile kann der Spieler die Pfeile aus der Dartscheibe herausdrehen. Das rote Symbol „PFEILE NICHT WERFEN“ blockiert den Automaten bis sich der Spieler wieder vom Gerät entfernt. Das Gerät schaltet automatisch auf den nächsten Spieler um. Alternativ kann die Taste [SPIELERWECHSEL] betätigt werden wobei dann unabhängig ob eine Person vor dem Gerät steht der Automat wieder freigegeben wird.

**HINWEIS:**

Falls keine 3 Pfeiltreffer registriert wurden, müssen Sie die rote Taste [SPIELERWECHSEL] drücken, bevor Sie die Pfeile aus der Dartscheibe herausdrehen.

## 8.2. Spielanleitungen für die einzelnen Spiele

### 8.2.1. 01-Spiele

Für jeden Mitspieler sind 301 (501 oder 701) Punkte vorgegeben.  
Gewinner ist, wer zuerst exakt auf „0“ gelangt ist.

#### Fehlwurf (Bust)

Erzielt ein Spieler mit einem Pfeil eine Punktzahl, mit der die „0“ unterschritten wird, verliert er alle weiteren in dieser Runde noch nicht geworfenen Pfeile. Der Durchgang ist beendet. Die Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt.

### 8.2.2. Cricket

Das Ziel des Spiels ist, bestimmte Zahlen/Segmente durch je dreimaliges Treffen abzudecken und damit ein Punkten der Mitspieler auf eben diesen Segmenten zu verhindern.

Bei diesem Spiel werden die Segmente #20, #19, #18, #17, #16, #15 und das Bull benutzt. Der Spieler, der als erster ein Segment abdeckt, kann auf diesem solange punkten, bis alle Spieler das Segment abgedeckt haben. Auf dem Anzeigemonitor wird die Ziffer der abgedeckten Segmente ausgegraut und durch „-“ ersetzt. Wird das Bull abgedeckt, wird ebenfalls auf dem Monitor ausgegraut. Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle Zahlen und das Bull abgedeckt, und die meisten Punkte erzielt hat. Haben zwei Spieler die gleiche Punktzahl, dann gewinnt der Spieler, der als erster alle Zahlen und das Bull abgedeckt hat.

Beispiel: Um die Zahl #20 abzudecken, muss entweder dreimal ein Single-Segment #20; je einmal ein Single- und Double-Segment #20 oder einmal das Triple-Segment #20 getroffen werden.

### 8.2.3. 301-Elimination

Wird gespielt wie die anderen 01-Spiele, außer, dass jeder Spieler die Möglichkeit hat, die Punktzahl der anderen Mitspieler auf Null (0) zurückzusetzen. Das Spiel beginnt bei 0. Der erste Spieler der exakt 301 Punkte erzielt, oder nach 10 bzw. 20 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt. Um Mitspieler zu „eliminieren“ muss er lediglich mit einem beliebigen Wurf exakt die gleiche Punktzahl erreichen wie dieser Mitspieler.

Beispiel: Spieler 1 hat 80 Punkte, Spieler 2 hat insgesamt 120 Punkte, Spieler 3 hat 90 Punkte und Spieler 4 hat 150 Punkte. Spieler 1 trifft mit seinem ersten Wurf die 10 und kommt auf 90 Punkte, damit hat er also Spieler 3 „eliminiert“. Spieler 1 trifft mit seinem zweiten Wurf die Double 15 und erreicht 120 Punkte, „eliminiert“ also auch Spieler 2. Mit seinem dritten Wurf erreicht er noch mal die Double 15 und kommt auf 150 Punkte, damit ist auch Spieler 4 „eliminiert“. Die Punktzahlen der Mitspieler stehen alle auf Null.

### 8.2.4. Shanghai

Jeder Spieler hat 3 Pfeile pro Durchgang zur Verfügung. Das Ziel des Spiels ist, der Reihe nach jedes Segment, beginnend mit Segment #1 bis Segment #20 und zum Schluss das Bull's-Eye zu treffen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach 7 Durchgängen oder einem Shanghai gewinnt. Das Gerät zeigt jedem Spieler in jeder Runde das nächste zu treffende Segment an. Mit einem „Shanghai“ gewinnt ein Spieler dadurch, dass er in einer Runde drei aufeinander folgende Zahlen in unterschiedlichen Wertungsbereichen, nämlich ein Single-Segment, ein Double-Segment und ein Triple-Segment, trifft. Die Reihenfolge ist dabei unerheblich.

Beispiel: Spieler trifft 4, 5 und 6 im 4. Durchgang, und zwar zuerst „Single-4“, dann „Double-5“ und einen „Triple-6“: Das ist dann ein Shanghai.

### 8.2.5. Split Score (Classic)

Jeder Spieler beginnt mit 40 Punkten. Jeder Spieler hat je Runde 3 Pfeile auf die vom Gerät vorgegebenen Segmente zu werfen. Bei einem Treffer wird die entsprechende Punktezahl zu dem Punktestand des Spielers addiert (einschließlich der Double- & Triple-Wertungen). Erfolgt in einer Runde nicht mindestens ein Treffer auf das vorgegebene Segment, wird die Punktezahl des Spielers halbiert. Die vorgegebenen Segmente sind 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull. Es gewinnt der Spieler, der nach 9 Runden die höchste Punktezahl erreicht hat.

### 8.2.6. Rapid Fire (Classic)

Das Ziel dieses Spiels ist es, vorgegebene Segmente vor Ablauf einer vorgegebenen Zeit zu treffen. Es stehen 15 Ticks (3 Ticks entsprechen 1 Sekunde) zur Verfügung um die Runde zu beenden. Die drei zu treffenden Segmente werden zu Beginn der Runde angezeigt. Jeder Spieler startet durch Werfen des ersten Pfeils auf das erste vorgegebene Segment. Der Time Out-Zähler startet mit dem ersten Treffer. Der 2. und 3. Pfeil müssen geworfen sein, bevor der Time Out-Zähler abgelaufen ist. Es kann nur auf den angezeigten Segmenten gepunktet werden. Jedes Segment der Zielscheibe wird im Lauf des Spiels einmal vorgelesen werden. Es gewinnt der Spieler, der nach 7 Runden die höchste Punktezahl hat. Bei Punktgleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Restzeit.

### 8.2.7. High Score

Jeder Spieler hat pro Durchgang 3 Pfeile zur Verfügung. Gewinner ist, wer nach 7 Runden die höchste Punktzahl erreicht hat.

## 8.3. Spiele-Optionen

### 8.3.1. 01-Spiele-Optionen

Double In	Das Spiel beginnt erst mit einem Treffer in ein Segment im Double-Ring oder im „Bull's-Eye“. Alle Treffer, die vor diesem Double In-Treffer erfolgen, werden nicht gewertet.
Double Out	Das Spiel muss mit einem Treffer in ein Segment im „Double“-Ring oder im „Bull's-Eye“ exakt auf null (0) beendet werden. Wird ein Punktestand von „1“ erreicht, gilt dies als Fehlwurf.
Double In/Out	Dies ist eine Kombination von Double In und Double Out.
Master In	Gleicht „Double In“ nur mit dem Unterschied, dass das Spiel auch mit einem Treffer in ein Segment im „Triple“-Ring begonnen werden kann.
Master Out	Gleicht „Double Out“ nur mit dem Unterschied, dass das Spiel auch mit einem Treffer in ein Segment im „Triple“-Ring beendet werden kann.
Master In/Master Out	Dies ist eine Kombination von Master In und Master Out.

### 8.3.2. Cricket Optionen

<b>Chance It</b>	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielssystem sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.
<b>You Pick It</b>	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass ein Spieler sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt. Um die Segmente vorzugeben, warten Sie bitte auf die blinkende Null. Drücken Sie dann 6 Segmente Ihrer Wahl auf der Dartscheibe. Danach erscheinen die ausgewählten Zahlen in absteigenden Reihenfolge auf dem Anzeigemonitor. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.
<b>Cut Throat</b>	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass Spieler, die Zahlen / Segmente abgedeckt haben, mit weiteren Treffern in diesen Segmenten entsprechende Punkte zu den Gegenspielern aufzählen. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die niedrigste Punktzahl hat.
<b>Master Cricket</b>	Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit der Ausnahme, dass ein Spieler nur durch Abdecken einer Zahl punktet. Hat ein Spieler alle seine Zahlen und das Bull abgedeckt, kann er solange in allen Zahlen punkten, die bei den Gegenspielern noch offen sind, bis die Gegenspieler ihre Zahlen und das Bull abgedeckt haben. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die höchste Punktzahl erreicht hat.

### 8.3.3. Cricket-Variationen

Chance It / Cut Throat	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Cut Throat Cricket.
Chance It / Master Cricket	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Chance It und Master Cricket.
You Pick It / Cut Throat	Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Cut Throat Cricket.
You Pick It / Master Cricket	Dieses Spiel ist eine Kombination aus You Pick It und Master Cricket.

### 8.3.4. Split Score-Optionen

<b>Classic</b>	Die vorgegebenen Segmente sind in folgender Reihenfolge 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull.
<b>Shuffle</b>	Die Segmente 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull werden in zufälliger Reihenfolge ausgewählt.
<b>Chance It</b>	Wird wie Split Score gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielssystem neun beliebige Zahlen/Segmente und Bull vorgibt.
<b>You Pick It</b>	Wird wie Split Score gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass ein Spieler neun beliebige Zahlen/Segmente vorgibt. Um die Segmente vorzugeben, drücken Sie 9 Segmente Ihrer Wahl auf der Dartscheibe.

### 8.3.5. Split Score-Variationen

Classic / Chance It	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Classic und Chance It.
Classic / You Pick It	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Classic und You Pick It.
Shuffle / Chance It	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Shuffle und Chance It.
Shuffle / You Pick It	Dieses Spiel ist eine Kombination aus Shuffle und You Pick It.

### 8.3.6. Rapid Fire-Optionen

<b>Classic</b>	Die drei zu treffenden Segmente werden zu Beginn der Runde angezeigt. Die Rundenanzahl beträgt 7 Runden.
<b>Modern</b>	Je Runde wird nur ein Segment vorgegeben. Die Rundenanzahl beträgt 10 Runden.

### 8.3.7. Team-Optionen für 301 / 501 / 701 und 301-Elimination

Die Spiele 301, 501 und 701 können mit „blockierten“ Spielern gespielt werden. Die Situation, das Spiel nicht beenden zu können, bezeichnet man als „blockiert“. Sollte ein „blockierter“ Spieler durch einen Pfeilwurf dennoch den Endstand „0“ erreichen, wird dies (je nach Programmierung siehe „9.2.17. Spiele | Grundeinstellungen“ auf Seite 44) als Fehlwurf (BUST) gewertet, oder das Team verliert (LOSE). Handikap-Spiel ist möglich, außer bei 301-Elimination.

Beispiel:	Team A	Team B
	Spieler 1 = 80 Punkte	Spieler 2 = 20 Punkte
	Spieler 3 = 5 Punkte	Spieler 4 = 30 Punkte
	Spieler 3 kann nicht beenden	Team kann beenden

#### Teams mit 2 Spielern

Diese Option kann nur bei ausreichendem Kredit für die Spielvariante 301, 501 oder 701 gewählt werden. Spieler 1 und 3 bilden das Team A, Spieler 2 und 4 bilden das Team B.

Um Teams zu bilden tippen Sie auf das Team-Symbol ( siehe „8.1. Allgemeine Spielanleitung“ auf Seite 21).

#### 8.3.8. Team-Option bei Cricket

Es gelten hierbei die oben genannten Bedingungen für blockierte Spieler entsprechend der Programmierung (BUST/LOSE). Handikap-Spiel ist möglich.

Bei Cricket und Cut-Throat Cricket kann ein Team nur dann auf einer Zahl Punkte gewinnen, wenn beide Spieler des Teams das Segment abgedeckt haben. Punkte können solange gewonnen werden, bis ebenfalls beide Spieler der anderen Teams dieses Segment abgedeckt haben.

Das Spiel ist beendet, wenn beide Spieler eines Teams alle Zahlen und das Bull's Eye abgedeckt und die dem Spiel entsprechende Punktzahl erreicht haben.

Beispiel: Team B hat #18 abgedeckt und nur Spieler 1 von Team A hat ebenfalls #18 abgedeckt. Also punktet Team B solange bis Spieler 3 auch #18 abgedeckt hat.

#### Teams zu je 2 Spielern (2, 3 oder 4 Teams)

Diese Option kann nur gewählt werden, wenn genügend Kredit für ein entsprechendes Spiel mit 4, 6 oder 8 Spielern vorhanden ist. Spieler 1 und 3 bilden Team A. Spieler 2 und 4 bilden Team B. Spieler 5 und 7 bilden Team C. Spieler 6 und 8 bilden Team D.

Um Teams zu bilden tippen Sie auf das Team-Symbol ( siehe „8.1. Allgemeine Spielanleitung“ auf Seite 21).

#### 8.4. 301-Elimination Team-Regeln

Spieler eines Teams können sich nicht gegenseitig die Punkte löschen. Spieler aus einem Team können die Punkte von Spielern aus dem anderen Team löschen, so wie bei Elimination beschrieben.



**HINWEIS:**

Wenn beide Spieler eines Teams die gleiche Punktzahl haben, dann kann ein gegnerischer Spieler diese auf Null zurücksetzen, wenn er ihre Punktzahl erreicht.

Das Team des Spielers, der zuerst 301 erreicht (bevor 10 oder 20 Runden gespielt sind), gewinnt, solange die Team-Punktzahl höher ist als die des anderen Teams. Erreicht ein Team-Spieler 301, ohne dass sein Team die höhere Team-Punktzahl hat, führt das erstens zu einem BUST, und seine Punktzahl wird auf den Wert zu Beginn dieser Runde zurückgesetzt oder zweitens zum Verlieren des Spiels, abhängig von der Programmierung in „9.2.17. Spiele | Grundeinstellungen“ auf Seite 44.

Das Spiel ist auf 10 oder 20 Runden begrenzt. Wenn die Rundenbegrenzung erreicht ist, dann gewinnt das Team mit der höheren Team-Punktzahl.

### 8.5. Erfolgsstatistik

Die Erfolgsstatistik wird nach Beendigung des Spiels angezeigt. Bei mehreren Spielern wird automatisch jeder Spieler für 2 Sekunden gezeigt. Die gesamte Erfolgsstatistik wird 10 Minuten lang angezeigt. In dieser Zeit ist es möglich, das gleiche Spiel mit der Spielertaste neu zu starten. Wenn kein Kredit mehr vorhanden ist, kehrt das Gerät nach Ablauf der Zeit in den Animations-Modus zurück.

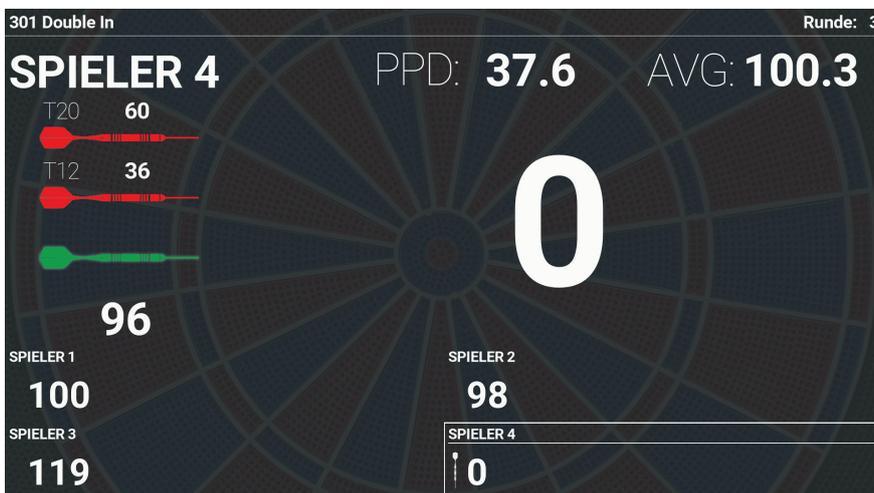
### 8.6. 301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik

**PPD (Point per Dart)**

Zeigt die durchschnittliche Punktezahl pro Wurf an.

**AVG (Average)**

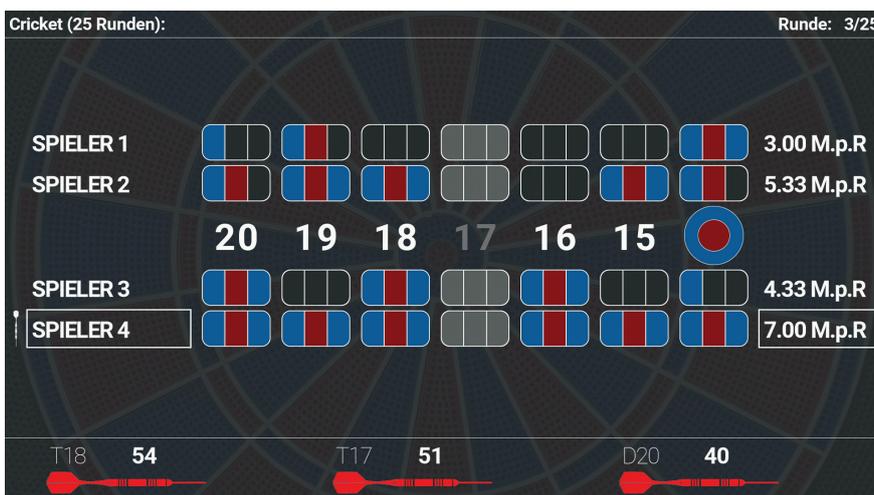
Zeigt die durchschnittliche Punktezahl pro Spiel an.



### 8.7. Cricket - Erfolgsstatistik

#### M.p.R. (Marks per Round)

Zeigt die durchschnittliche Treffer pro Runde an.



**HINWEIS:**

Pfeile, die auf bereits von allen Mitspielern abgedeckte Segmente trafen, zählen nicht als Treffer.

## **9. Programmierung verschiedener Optionen**

### **9.1. Aufrufen des Servicemodus**

1. Drücken Sie die Taste [SERVICE] im Elektronikfach.
2. Bei Bedarf:  
Geben Sie Ihren Autorisierungscode ein, sofern einer eingestellt wurde.
3. Drücken Sie die Taste [SPIELERWECHSEL] für mindestens 3 Sekunden, um das Servicemenü zu verlassen.

**Übersicht der allgemeinen Funktionen:**

1.Ebene	2.Ebene	3.Ebene	Beschreibung	Seite	
Gerät	Grundeinstellung	Initial:	Datum, Uhrzeit und Gerätenummer einstellen	33	
		Konfig-Datei	Laden und Speichern der Konfiguration. Gerät zurücksetzen.	34	
		Update	Update des Automaten	34	
		Einstellungen	Stromausfall, Kredit Reset, Dart Alarm, Animationsmelodie, Stepper Bonus	35	
		PIN Menü	Pin-Einstellungen	36	
		P.-Version	Programmversionen	36	
		Export Log	Log-Dateien (Printout)	37	
	Komponenten		Aktivieren / Deaktivieren BNP / MP	38	
	Sound	Lautstärke		Einstellen der Lautstärke	39
		Töne		Aktivieren / Deaktivieren der Töne	
	Animation			Aktivieren / Deaktivieren	40
	Maschinenereignisse			LOG-Datei der Maschinenereignisse	40
	Geld	Kreditierung		Anzahl Kredite je Geldwert eingegeben sowie der hinterlegte Geldkanal und Geldwert	41
Annahme			Aktivieren / Deaktivieren einzelner Kanäle (Münze / Scheine)	41	
Preise (x01)		301		Preiseinstellung der einzelne Spiele	42
		501			
		701			
		301Elimination			
Preise (andere)		Cricket			
		Training			
		Highscore			
		Split Score			
		Shanghai			
Rapid Fire					
Statistik			Statistiken des Geldmanagment	43	
Geldereignisse			Protokoll der Geldereignisse	43	
Spiele	Grundeinstellungen	Spieloptionen:	Blockierte Spieler, Spielerwechsel und Freispiel.	44	
	Modi Einstellungen		Autom. Spielabschaltung, Check out ways	45	
	Rundenlimits	301		Rundenlimits der einzelne Spiele	45
		501			
		701			
		Cricket			
	Andere				
Statistik			Statistiken der Spiele	46	
VDAI			VDAI Verwaltung	47	
Tests			Tests der einzelnen Komponenten	50	

## 9.2. Geräteeinstellungen

### 9.2.1. Gerät | Grundeinstellungen | Initial

Tippen Sie auf das entsprechende weiße Feld um das korrekte Datum und Uhrzeit am Dartgerät richtig einzustellen. Geben Sie die Zahlenwerte ein und Speichern diese.

Tippen Sie auf das weiße Feld um die Gerätenummer einzustellen. Geben Sie die Zahlenwerte ein und Speichern diese. Die Gerätenummer wird im VDAI-Ausdruck angezeigt.

09.11.2021 06:45 Uhr

### GERÄT | Grundeinstellungen | Initial

Hier können das Datum und die Uhrzeit des LÖWEN Dart eingestellt werden.  
 ACHTUNG: Die Gerätenummer kann nicht verändert werden.

EINSTELLUNGEN	WERT
<b>DATUM</b>	<b>09.11.2021</b>
<b>UHRZEIT</b>	<b>06:45:08</b>
<b>GERÄTENUMMER</b>	

Initial
Konfig-Datei
Update
Einstellungen
PIN Menü
P-Version
Export Log

Grundeinstellungen
Komponenten
Sound
Animationen
Maschinereignisse

GERÄT

GELD

SPIELE

VDAI

TESTS



#### HINWEIS:

Die Gerätenummer kann nur einmalig eingegeben werden. Nach dem Speichern ist diese nicht mehr änderbar. Das Feld wird grau hinterlegt.

### 9.2.2. Gerät | Grundeinstellungen | Konfig-Datei

Die Benutzer-Einstellungen wie z.B. Spiele-Einstellungen, Spielsystem-Merkmale und Stepper-Bonus-Kredite können Intern sowie Extern gespeichert werden.

Mittels USB-Stick können Benutzer-Einstellungen auf andere Geräte übertragen werden. Die Geräte-Kennzahl wird dabei nicht übertragen.

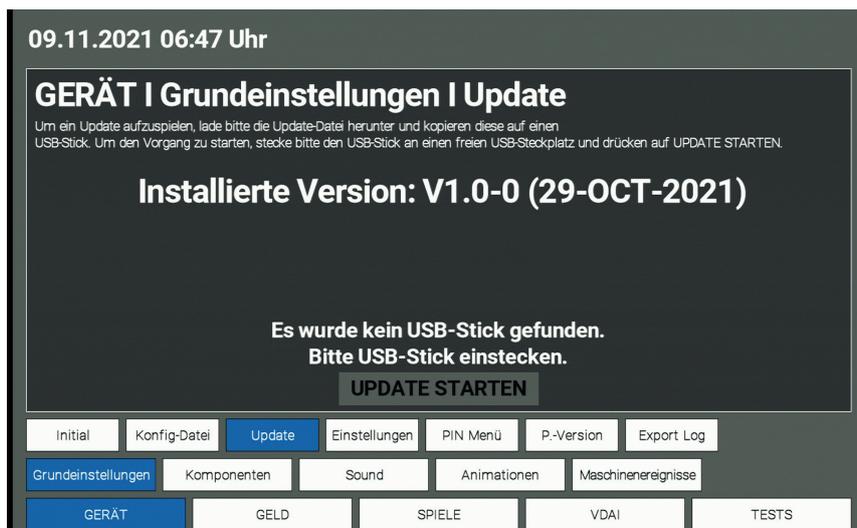
Beim Zurücksetzen werden die Werkeinstellungen wieder geladen. Alle Änderungen gehen verloren.



### 9.2.3. Gerät | Grundeinstellungen | Update

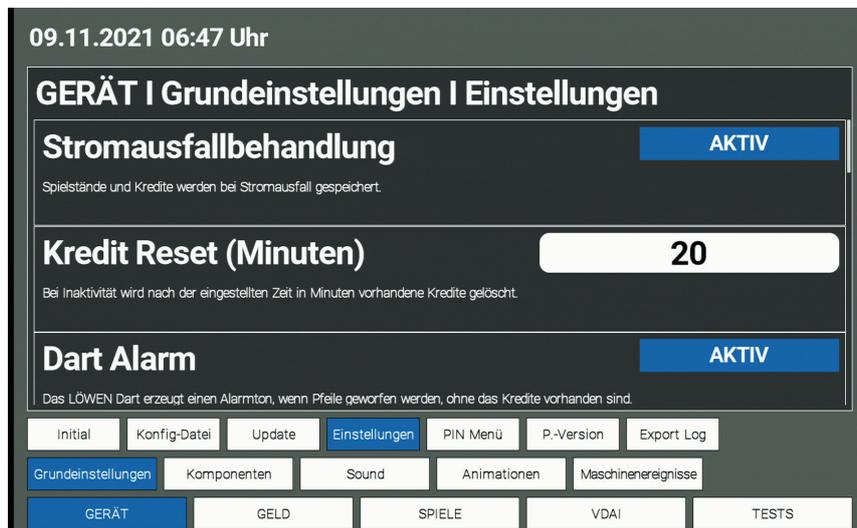
Mittels USB-Stick kann ein Programmupdate durchgeführt werden. Beim Programmupdate gehen alle Einstellungen verloren.

Die neusten Programmversionen finden Sie unter [www.loewen-service.de](http://www.loewen-service.de).



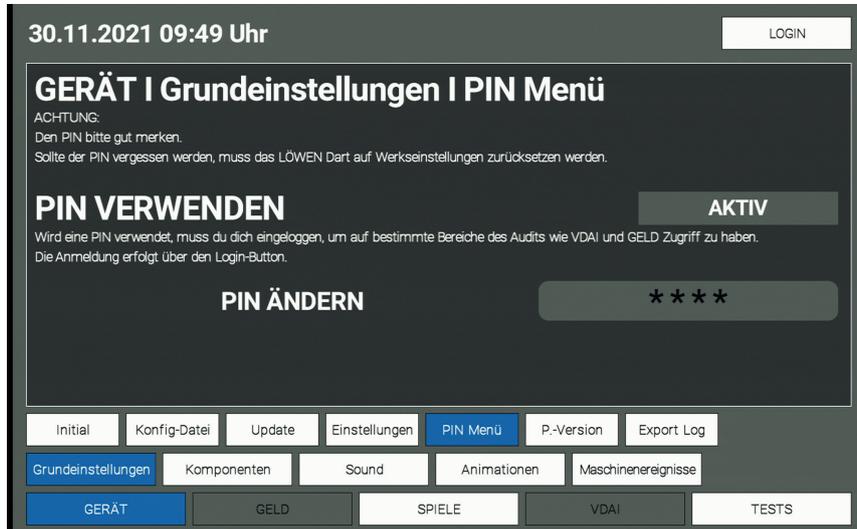
## 9.2.4. Gerät | Grundeinstellungen | Einstellungen

- Stromausfallbehandlung** [AKTIV] Das aktuelle Spiel kann nach Netzunterbrechung fortgesetzt werden. Kredite bleiben erhalten.
- [INAKTIV] Bei „Netz AUS“ erfolgt keine Fortsetzung des Spiels. Vorhandene Kredite gehen verloren.
- Kredit Reset** Nach dieser Zeit (in Minuten) wechselt der Automat wieder ins Hauptmenü, wenn die Kredite 0 sind und keine Benutzereingabe getätigt wird. Oder nach Ende eines Spiels ins Spielauswahlmenü zurückkehrt.
- Dart Alarm** [AKTIV] Das Gerät erzeugt einen Alarmton, wenn Pfeile geworfen werden, ohne das Kredite vorhanden sind.
- [INAKTIV] Kein Alarm.
- Animationsmelodie** [AKTIV] Animationsmelodie eingeschaltet.
- [INAKTIV] Animationsmelodie ausgeschaltet.
- Stepperbonus** [AKTIV] Es wird die Kreditanzahl der nächst höheren Kreditierung aufgebucht, sofern der Spielpreis in der nächst höheren Kreditierung niedriger ist. Mit jedem Spielstart wird der interne Zähler wieder auf 0 gesetzt ( siehe „9.2.12. Geld | Kreditierung“ auf Seite 41 ).
- [INAKTIV] Es werden nur die Kredite für die jeweilige Kreditierung pro Münze gegeben.



### 9.2.5. Gerät | Grundeinstellungen | Pin Menü

Hier kann ein vierstelliger Autorisierungscode gegen unberechtigten Zugriff programmiert werden. Dieser Code muss dann im Geld- und VDAI-Modus eingegeben werden.



**HINWEIS:**

Wurde der Autorisierungscode falsch eingegeben, ist der Login für eine gewisse Zeitspanne gesperrt. Die Zeitspanne verlängert sich mit jeder Falscheingabe.

Bei nicht mehr vorhandenem Pin kann das Gerät zurückgesetzt werden (siehe „9.2.2. Gerät | Grundeinstellungen | Konfig-Datei“ auf Seite 34 ).

### 9.2.6. Gerät | Grundeinstellungen | P.-Version

Es werden die aktuell installierten Software-Versionen angezeigt.



### 9.2.7. Gerät | Grundeinstellungen | Export Log

Es werden diverse Log-Dateien auf einen USB-Stick geschrieben.



### 9.2.8. Gerät | Komponenten

Übersicht der angeschlossenen Komponenten und deren Softwareversionen. In ausgewählten Komponenten ist ein weiteres Menü verfügbar.



In diesem Menü (z.B. Banknotenprüfer) ist es möglich die Komponenten zu aktivieren bzw. deaktivieren. In diesem Menü können Sie auch direkt in den Testmodus der Komponente springen siehe „11. Tests“ auf Seite 50).

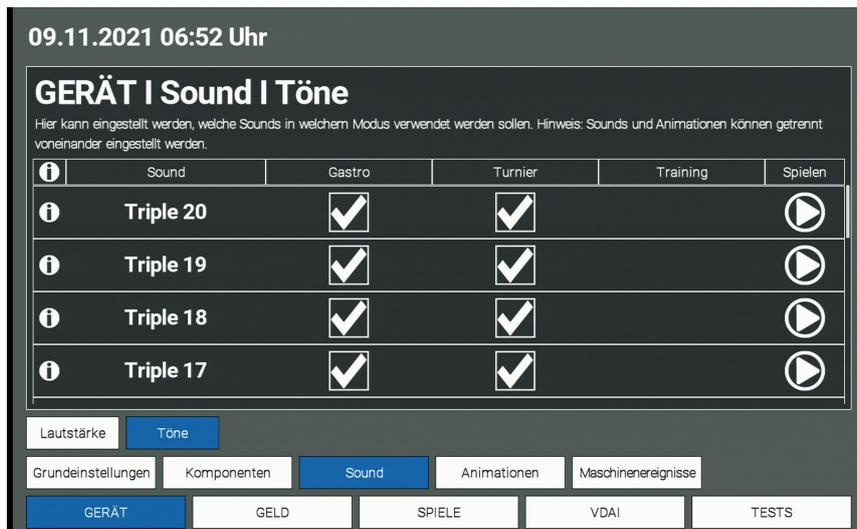


### 9.2.9. Gerät | Sound | Lautstärke

Zum Einstellen der allgemeinen Lautstärke tippen Sie auf die Lautsprechersymbole links (leiser) rechts (lauter).



Die einzelnen Töne können (sofern im Modus verfügbar) ein- bzw. ausgeschaltet werden. Mit dem ► Symbol können die Töne abgespielt werden.



### 9.2.10. Gerät | Animation

Die einzelnen Animationen auf dem oberen Bildschirm können (sofern im Modus verfügbar) ein- bzw. ausgeschaltet werden. Mit dem ► Symbol können die Animationen abgespielt werden.



### 9.2.11. Gerät | Maschinereignisse

Hier werden die Maschinereignisse protokolliert.



### 9.2.12. Geld | Kreditierung

Hier können die Anzahl Kredite je Geldwert eingegeben sowie der hinterlegte Geldkanal und Geldwert angezeigt werden.

09.11.2021 06:53 Uhr

#### GELD | Kreditierung

Hier kann festgelegt werden, wieviele Spiele man für welchen Geldbetrag erhält.

DENOM	KREDITE	PREIS PRO KREDIT
0,50€	1	0,50€
1€	2	0,50€
2€	4	0,50€
5€	10	0,50€
10€	20	0,50€

Kreditierung | Annahme | Preise (X01) | Preise (andere) | Statistik | Geldereignisse

GERÄT | GELD | SPIELE | VDAI | TESTS

#### Übersicht der Werkeinstellung

Münzwert	Kredite	Preis pro Kredit
0.50 €	1	0.50 €
1 €	2	0.50 €
2 €	4	0.50 €
5 €	10	0.50 €
10 €	20	0.50 €
20 €	40	0.50 €

### 9.2.13. Geld | Annahme

Hier können die einzelnen Geldannahmekanäle eingeschaltet bzw. gesperrt werden.

09.11.2021 06:53 Uhr

#### GELD | Annahme

Hier kann festgelegt werden, welche Münzen und Geldscheine angenommen werden können.

Münze / Geldschein	Annahme
50 cent Münze	<input checked="" type="checkbox"/>
1 Euro Münze	<input checked="" type="checkbox"/>
2 Euro Münze	<input checked="" type="checkbox"/>
5 Euro Schein	<input checked="" type="checkbox"/>
10 Euro Schein	<input type="checkbox"/>

Kreditierung | Annahme | Preise (X01) | Preise (andere) | Statistik | Geldereignisse

GERÄT | GELD | SPIELE | VDAI | TESTS

### 9.2.14. Geld | Preise

Hier können individuell die Anzahl Kredite pro Spiel und Zusatzfeature eingestellt werden.

09.11.2021 06:53 Uhr

#### GELD | Preise | 301

Die hier eingestellten Spielpreise werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert.

Spiel	Preis
<b>301</b>	<input type="text" value="1"/>
<b>301 Zusatz: Double In / Master In</b>	<input type="text" value="1"/>
<b>301 Zusatz: Double Out / Master Out</b>	<input type="text" value="1"/>
<b>301 Zusatz: Team Feature</b>	<input type="text" value="0"/>

301 501 701 301 Elimination

Kreditierung Annahme Preise (X01) Preise (andere) Statistik Geldereignisse

GERÄT **GELD** SPIELE VDAI TESTS

09.11.2021 06:54 Uhr

#### GELD | Preise | Cricket

Die hier eingestellten Spielpreise werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert.

Spiel	Preis
<b>Cricket</b>	<input type="text" value="2"/>
<b>Cricket Zusatz: Chance It / You Pick It</b>	<input type="text" value="0"/>
<b>Cricket Zusatz: Cut Throat</b>	<input type="text" value="0"/>
<b>Cricket Zusatz: Master Cricket</b>	<input type="text" value="0"/>
<b>Cricket Zusatz: Team Feature</b>	<input type="text" value="0"/>

Cricket Training Highscore Split Score Shanghai Rapid Fire

Kreditierung Annahme Preise (X01) **Preise (andere)** Statistik Geldereignisse

GERÄT **GELD** SPIELE VDAI TESTS

### 9.2.15. Geld | Statistik

Hier erfolgt die Anzeige, der in den einzelnen Geldkanälen registrierten Geldsorten und der Gesamtzahl aller registrierten Geldsorten.

30.11.2021 10:53 Uhr

#### GELD | Statistik

0,50 Cent Münzen	0,00 Euro
1,00 Euro Münzen	0,00 Euro
2,00 Euro Münzen	6,00 Euro
<b>Gesamtbetrag Münzen</b>	<b>6,00 Euro</b>
5,00 Euro Scheine	5,00 Euro

Kreditierung   Annahme   Preise (X01)   Preise (andere)   **Statistik**   Geldereignisse

GERÄT   **GELD**   SPIELE   VDAI   TESTS

### 9.2.16. Geld | Geldereignisse

Hier erfolgt die Anzeige, der in den einzelnen Geldereignisse registrierten Geldsorten.

30.11.2021 10:52 Uhr

#### GELD | Geldereignisse

Ereignis	Zeit	Wert	Geld
56	01.12.21 10:51:50	5,00	Banknote
53	01.12.21 10:50:03	2,00	Münze
52	01.12.21 10:49:56	2,00	Münze
51	01.12.21 10:49:53	2,00	Münze
34	30.11.21 11:38:55	2,00	Münze
33	30.11.21 11:38:52	2,00	Münze
32	30.11.21 11:38:50	2,00	Münze
21	30.11.21 10:43:31	2,00	Münze
20	30.11.21 10:43:28	2,00	Münze
19	30.11.21 10:43:26	2,00	Münze
15	30.11.21 09:40:56	2,00	Münze

Münzen    Banknoten   ◀ 1/2 ▶

Kreditierung   Annahme   Preise (X01)   Preise (andere)   Statistik   **Geldereignisse**

GERÄT   **GELD**   SPIELE   VDAI   TESTS

## 9.2.17. Spiele | Grundeinstellungen

**Blockierte Spieler (Team)** [BUST] der „0“-Wurf wird als Fehlwurf gewertet und das Spiel wird fortgesetzt.

[LOSE] Die Mannschaft hat das Spiel verloren, wenn ein blockierter Spieler „0“ erreicht.

**Spielerwechsel** [Langsam] Der Spielerwechsel erfolgt nach 3 Sekunden nachdem der Spieler die Taste [SPIELERWECHSEL] gedrückt hat, oder den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat.

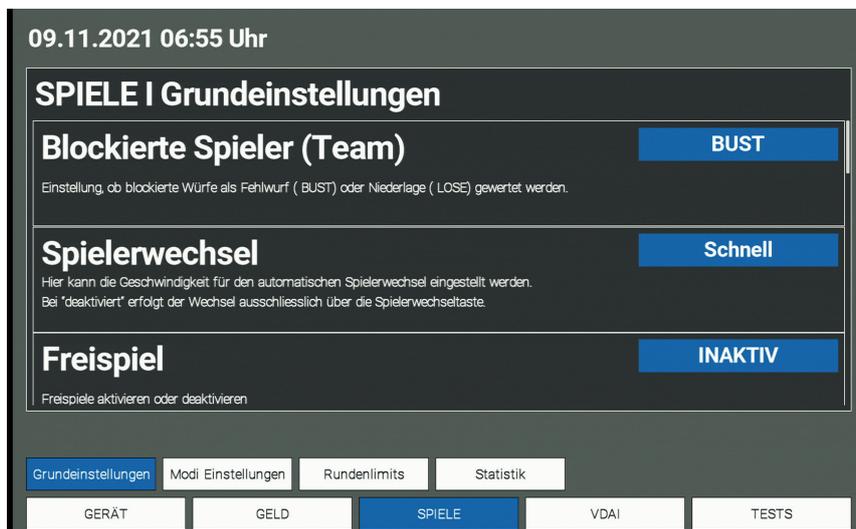
[Schnell] Der Spielerwechsel erfolgt nach 2 Sekunden nachdem der Spieler die Taste [SPIELERWECHSEL] gedrückt hat, oder den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat.

[Direkt] Der Spielerwechsel erfolgt nach 3 Sekunden nachdem der Spieler den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat. Bei betätigen der Taste [SPIELERWECHSEL] erfolgt der Spielerwechsel sofort.

[Deaktiviert] Der Spielerwechsel erfolgt nach 3 Sekunden ausschließlich nach betätigen der Taste [SPIELERWECHSEL].

**Freispiel** [AKTIV] Es wird kein Geld benötigt um Spiele zu starten. Der Automat ist im Freispielmodus. Dieser Modus wird in der Spielewahl bei Kredite als „Freispiel“ angezeigt.

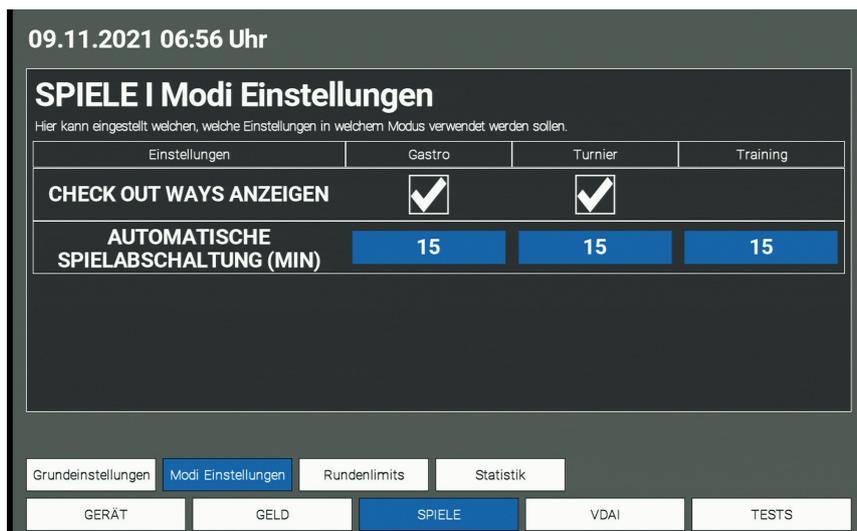
[INAKTIV] Keine Freispiele.



### 9.2.18. Spiele | Modi Einstellungen

**Check out Ways** Auf dem oberen Monitor wird angezeigt, mit welcher Wurfkombination der Spieler sein Spiel beenden kann (x01 Spiele und 301 Elimination).

**Automatische Spielabschaltung** Hier programmieren Sie die Zeit, die verstreichen darf ohne dass ein Pfeilwurf registriert wird, bis ein Reset ausgelöst wird. Nach dem Reset kann ein neues Spiel gestartet werden. Die Abschaltzeit kann im 15-Minuten-Takt im Bereich von „AUS“ bis 60 Minuten eingestellt werden.  
Werkseinstellung: 15 Minuten.



### 9.2.19. Spiele | Rundenlimits

Hier können individuell die Anzahl der Rundenlimits pro Spiel und Zusatzfeature eingestellt werden. „0“ bedeutet keine Rundenbegrenzung.



### 9.2.20. Spiele | Statistik

Zeigt für jedes Spiel die Anzahl der Spieler, die Anzahl der gespielten Kredite und die Anzahl der Spiele an. Für jedes Spiel werden Teilsummen und am Listenende die Gesamtsumme gebildet.

30.11.2021 11:13 Uhr

#### SPIELE | Statistik

Spiele	Spieler	Kredite	Gespielte Spiele
301	2	2	1
301 Gesamt	2	2	1
Rapid Fire Classic	2	2	1
Gesamt	6	6	3

Grundeinstellungen | Modi Einstellungen | Rundenlimits | Statistik

GERÄT | GELD | SPIELE | VDAI | TESTS

## 10. VDAI

Alle bisherigen VDAI-Ausdrucke werden hier gelistet. Diese können direkt am Bildschirm gelesen oder auf einen USB-Stick exportiert werden. Auf den USB-Stick werden diese in einem Unterordner als VDAI-Dateien gespeichert.



### HINWEIS:

Der gespeicherte Ausdruck ist unabhängig von den Einstellungen am Auslesegerät. Es wird immer ein Komplettausdruck hinterlegt.



Beispiel für einen Langausdruck



**HINWEIS:**

Der Ausdruck im Auslesegerät ist abhängig von der eingesetzten Peripherie sowie den Einstellungen am Auslesegerät. Nachfolgend angeführt wird ein beispielhafter Ausdruck, der nicht unbedingt dem tatsächlichen Ausdruck entspricht.

2021-11-18T09:29+01:00	Datum und Uhrzeit des Ausdrucks
DATAreader V03.64	Version des Auslesegeräts
Auslessp: DRSpeicher	Speichersname des Auslesegeräts
<-- LOEWEN DART -->	
NR: 08154711	Gerätenummer
SYSTEM: HB10	
PCB: V1.00	
PROG: V00.10.06	
AUSDRUCK NR:. 1	
.	
-----	
BUCHHALTUNG	
-----	
MUENZGELD:	Münzkanäle
2,00 = 54,00 EU	
1,00 = 0,00 EU	Münzsorte der einzelnen Kanäle
0,50 = 0,00 EU	
=====	
54,00 EU	
GELDSCHEINE:	Banknotenkanäle
20,00 = 0,00 EU	Banknotensorte der einzelnen Kanäle
10,00 = 0,00 EU	
5,00 = 0,00 EU	
=====	
0,00 EU	
GESAMT: 54,00 EU	
FREISPIEL: 0	
.	
-----	
STATISTIKEN	Statistiken
-----	
SPIELER KREDIT PP	

	301	15	15	7	
	301DI	4	8	1	
	ELI	8	12	2	
	CRI	6	12	2	
	301TOT	19	23	8	
	CRITOT	2	12	2	
	ELITOT	8	12	2	
	TOTAL	33	47	12	
	-----				
	SYSTEM				
	-----				
	AGI SSP_BI				
	V2.1.4	C1050.0			
	BV2.1.20	P40960			
	G-13.mft				
	V4.15.9	C1.0			
	---	P1			
	easyTOUCH				
	V3.37	---			
	---	---			
	DART IO DEVICE				
	1.16				
	DART TARGET DEVICE				
	1.11				
	UHRZEIT:				
	18.11.2021	09:50			
	END				

Programmversionen der Devices

Datum und Uhrzeit

## 11. Tests

Um die korrekte Funktion einzelner Komponenten zu überprüfen, stehen eine Reihe von Testfunktionen zur Verfügung. Diese werden mit der Schaltfläche **[Starten]** aufgerufen.



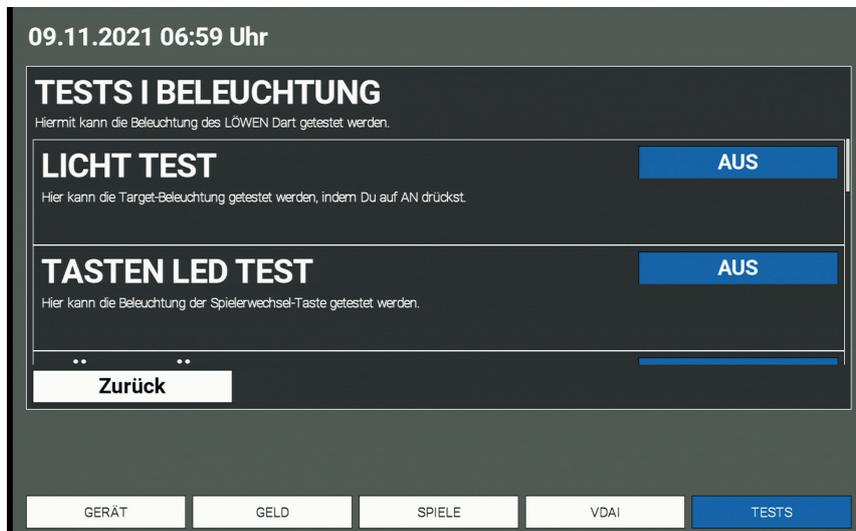
### 11.1. Banknotenprüfer

Zeigt die eingeführte Banknote an und gibt diese wieder aus. Die Banknote wird in der Buchhaltung nicht registriert.



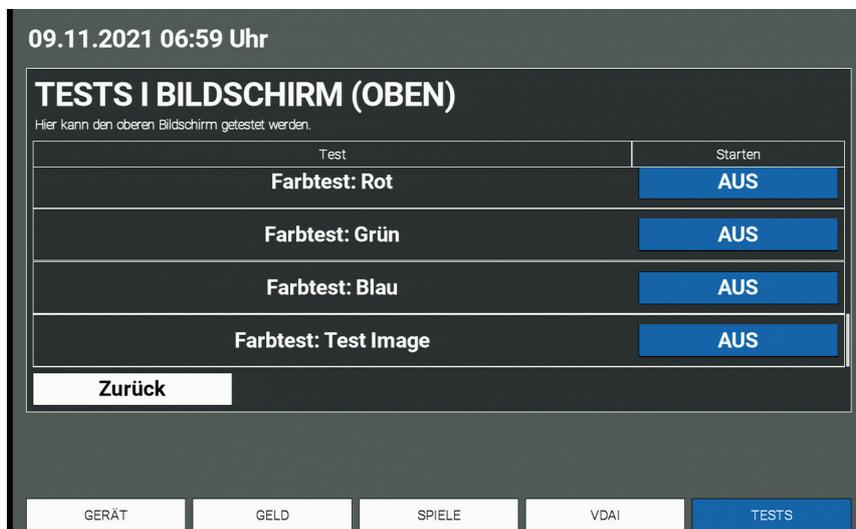
## 11.2. Beleuchtung

Zum Testen der Targetbeleuchtung, Tastenbeleuchtung oder Münzprüferbeleuchtung auf die entsprechende Schaltfläche drücken.



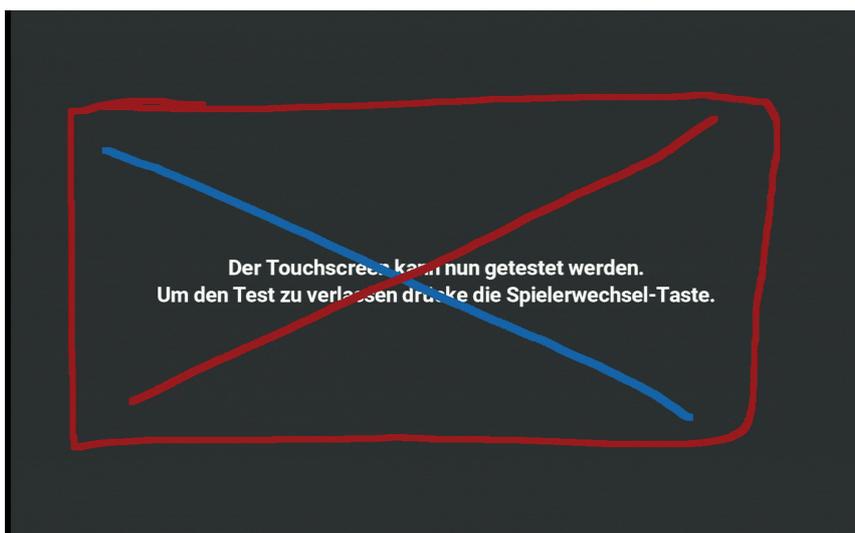
## 11.3. Bildschirm (oben)

Testen des oberen Bildschirms mit einer Grundfarbe oder einem Testbild.



### 11.4. Bildschirm (Touch)

Testen des unteren Bildschirms mit einer Grundfarbe oder einem Testbild. Bei nochmaligem Tippen auf den Bildschirm erscheint das Testmenü wieder. Zusätzlich besteht die Möglichkeit den Touch zu testen.



## 11.5. Münzprüfer

Zeigt die eingeworfene Münze an. Die Münze wird in der Buchhaltung nicht registriert.



## 11.6. Fehlwurf Sensor

Testen des Fehlwurfsensors. Beim Klopfen auf den Fehlwurfring oder Targettür wird der Sensor geprüft. Alternativ können Sie Pfeile benutzen. Die Einstellung der Empfindlichkeit des Sensors kann justiert werden (siehe „6.4.3. Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor)“ auf Seite 18).



### HINWEIS:

Klopfen oder Pfeilwürfe auf die Segmente werden nicht erkannt.



### 11.7. Sound

Test der Audiofunktion. Mit Betätigen der blauen Schaltfläche wird der Ton abgespielt. Bei nochmaligem Betätigen wird dieser wieder ausgeschaltet. Die Lautstärke kann verändert werden und bleibt gespeichert.



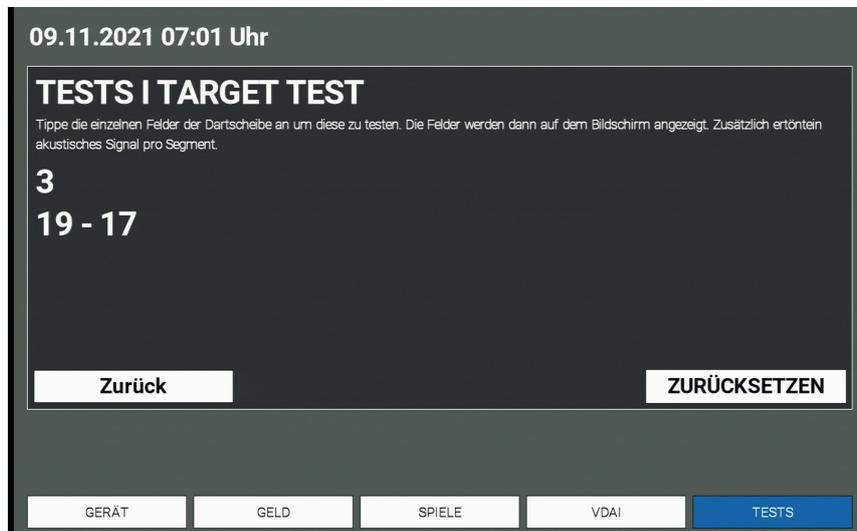
### 11.8. Spielererkennungs Sensor

Test des Infrarot-Sensors. Der Sensor misst die Entfernung des Spielers zum Automaten. Wird keine Person erkannt wird [ausser Reichweite] signalisiert.



### 11.9. Target

Mit diesem Test wird überprüft, ob jedes einzelne Segment der Dartscheibe die Treffer richtig erkennt. Durch Betätigen eines Segmentes wird der Wert angezeigt.



### 11.10. Tasten

Mit diesem Test werden alle Tasten geprüft. Das Tastensymbol auf dem Bildschirm ändert kurzzeitig seine Helligkeit.



### 11.11. VDAI Schnittstelle

Zum Testen wird eine Auslesung vorgenommen.

