

**Benutzerhandbuch**  
für das  
**LÖWEN 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 und alle weiteren Anleitungen  
für das LÖWEN DART HB10 stehen unter  
[www.loewen.de/dart](http://www.loewen.de/dart)  
oder direkt im LÖWEN Kundenportal 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

### **Löwen Dart HB10**

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/15.04.2024  
Sach-Nr. dieser Beschreibung: 155811-4

### **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.....	6
2. Technische Daten.....	9
2.1. Weitere Abmessungen.....	10
3. Funktionselemente.....	11
4. Komponenten.....	12
4.1. Empfohlene Aufstellfläche.....	13
5. Blockschaltbild.....	14
6. Aufstellen und Inbetriebnahme.....	15
6.1. Aufstellen des Gerätes.....	15
6.2. Befestigung des Gerätes an der Wand.....	17
6.3. Inbetriebnahme.....	19
6.4. Sensoren.....	19
6.4.1. Piezo-Sensor.....	19
6.4.2. Entfernungssensor.....	19
6.4.3. Abgleich des Dart-Sensors (Piezo-Sensor).....	20
6.5. Andere Münzsorten programmieren.....	21
6.6. Komponententausch.....	22
6.7. Wartung und Pflege.....	23
6.7.1. Dartscheibe reinigen.....	23
6.7.2. Reinigen der Bildschirme.....	23
6.7.3. Reinigen des Gehäuses.....	23
7. Die Bildschirme.....	24
7.1. Der obere Bildschirm.....	24
7.2. Der untere Bildschirm.....	24
8. Spielanleitung.....	25
8.1. Allgemeine Spielanleitung.....	25
8.2. Spielanleitungen für die einzelnen Spiele.....	29
8.2.1. `01-Spiele.....	29
8.2.2. Cricket.....	29
8.2.3. 301-Elimination.....	29
8.2.4. Shanghai.....	29
8.2.5. Split Score (Classic).....	30
8.2.6. Rapid Fire (Classic).....	30
8.2.7. High Score.....	30
8.2.8. Super Handicap.....	30
8.2.9. Ballon Party.....	30
8.2.10. Around the World.....	30
8.3. Spiele-Optionen.....	31
8.3.1. `01-Spiele-Optionen.....	31
8.3.2. Cricket-Variationen und Optionen.....	32
8.3.3. Split Score-Optionen.....	32

8.3.4. Split Score-Variationen .....	33
8.3.5. Shanghai-Optionen .....	33
8.3.6. Rapid Fire-Optionen .....	33
8.3.7. Around the World-Variationen und Optionen .....	33
8.3.8. Team-Optionen für 301 / 501 / 701 / 901 und 301-Elimination .....	34
8.3.9. Team-Option bei Cricket .....	34
8.3.10. LEO (Spiel gegen den Computer) .....	34
8.4. 301-Elimination Team-Regeln .....	35
8.5. Trainingmodus.....	35
8.6. Erfolgsstatistik .....	36
8.7. 301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik.....	36
8.8. Cricket - Erfolgsstatistik.....	37
9. Programmierung verschiedener Optionen.....	38
9.1. Aufrufen des Servicemodus .....	38
9.2. Geräteeinstellungen .....	41
9.2.1. Gerät   Grundeinstellungen   Initial .....	41
9.2.2. Gerät   Grundeinstellungen   Konfig-Datei .....	42
9.2.3. Gerät   Grundeinstellungen   Standort .....	42
9.2.4. Gerät   Grundeinstellungen   Update .....	43
9.2.5. Gerät   Grundeinstellungen   Einstellungen .....	44
9.2.6. Gerät   Grundeinstellungen   Pin Menü.....	45
9.2.7. Gerät   Grundeinstellungen   P-Version.....	45
9.2.8. Gerät   Grundeinstellungen   Export Log .....	46
9.2.9. Gerät   Komponenten.....	47
9.2.10. Gerät   Netzwerk.....	48
9.2.11. Gerät   Netzwerk   Remote Update .....	54
9.2.12. Gerät   Sound   Lautstärke.....	55
9.2.13. Gerät   Animation .....	56
9.2.14. Gerät   Maschinenereignisse .....	56
9.2.15. Geld   Kreditierung.....	57
9.2.16. Geld   Annahme .....	57
9.2.17. Geld   Happy Hour .....	58
9.2.18. Geld   Preise .....	59
9.2.19. Geld   Statistik.....	60
9.2.20. Geld   Geldereignisse .....	60
9.2.21. Spiele   Grundeinstellungen.....	61
9.2.22. Spiele   Modi Einstellungen.....	62
9.2.23. Spiele   Rundenlimits .....	62
9.2.24. Spiele   Statistik .....	63

10. VDAI .....	64
11. Tests .....	67
11.1. Banknotenprüfer .....	67
11.2. Beleuchtung.....	68
11.3. Bildschirm (oben).....	68
11.4. Bildschirm (Touch).....	69
11.5. Münzprüfer .....	70
11.6. Fehlwurf Sensor .....	70
11.7. Sound .....	71
11.8. Spielererkennung Sensor .....	71
11.9. Target.....	72
11.10. Tasten .....	72
11.11. VDAI Schnittstelle .....	73
12. EG-Konformitätserklärung .....	74

## 1. Symbolerklärung und Sicherheitshinweise

	<b>GEFAHR:</b> Gefahr durch Stromschlag mit möglicher schwerer Körperverletzung oder Tod als Folge.
	<b>WARNUNG:</b> Warnung vor einer möglichen Körperverletzung oder Sachschäden.
	<b>VORSICHT:</b> Hinweis auf mögliche Fehler.
	<b>HINWEIS:</b> 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.



**VORSICHT:**

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

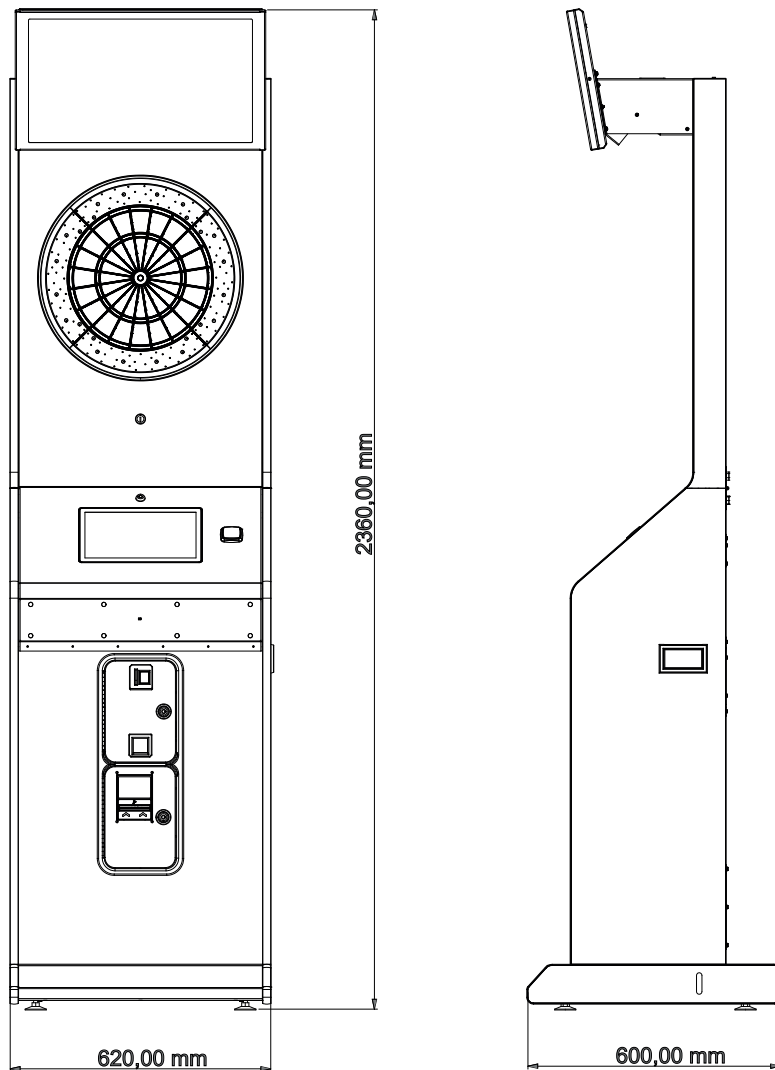
Höhe	2360 mm
Breite	620 mm
Tiefe	600 mm
Gewicht	ca. 105 kg

### Anschlusswerte

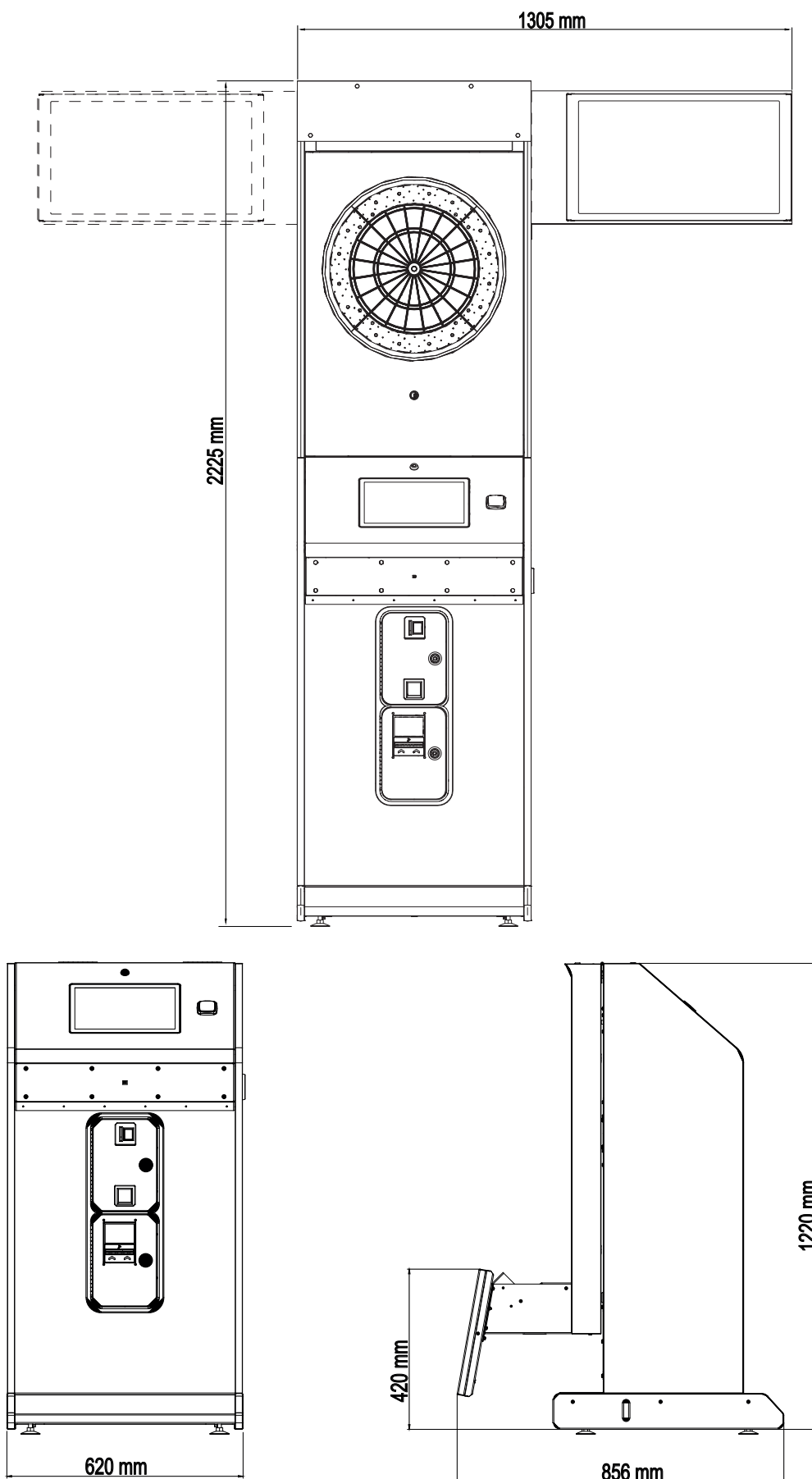
Netzspannung	230 V / 50 Hz
Leistungsaufnahme	75 W

### Betriebsbedingungen

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

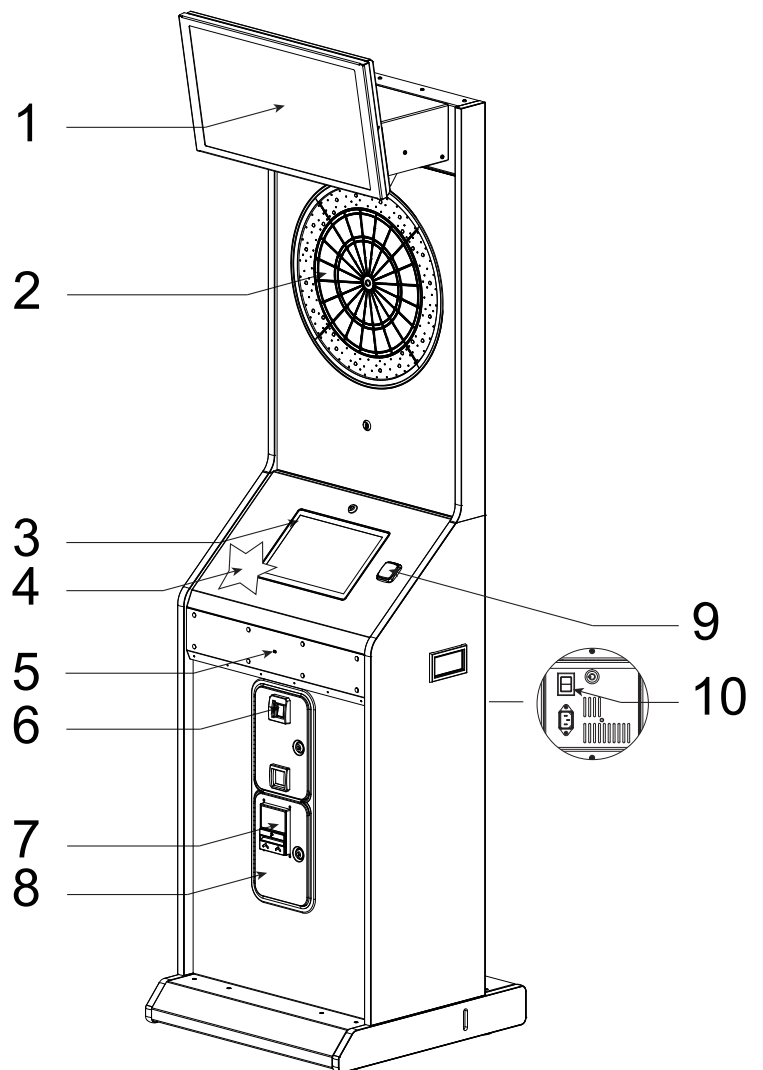


## 2.1. Weitere Abmessungen



### 3. Funktionselemente

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



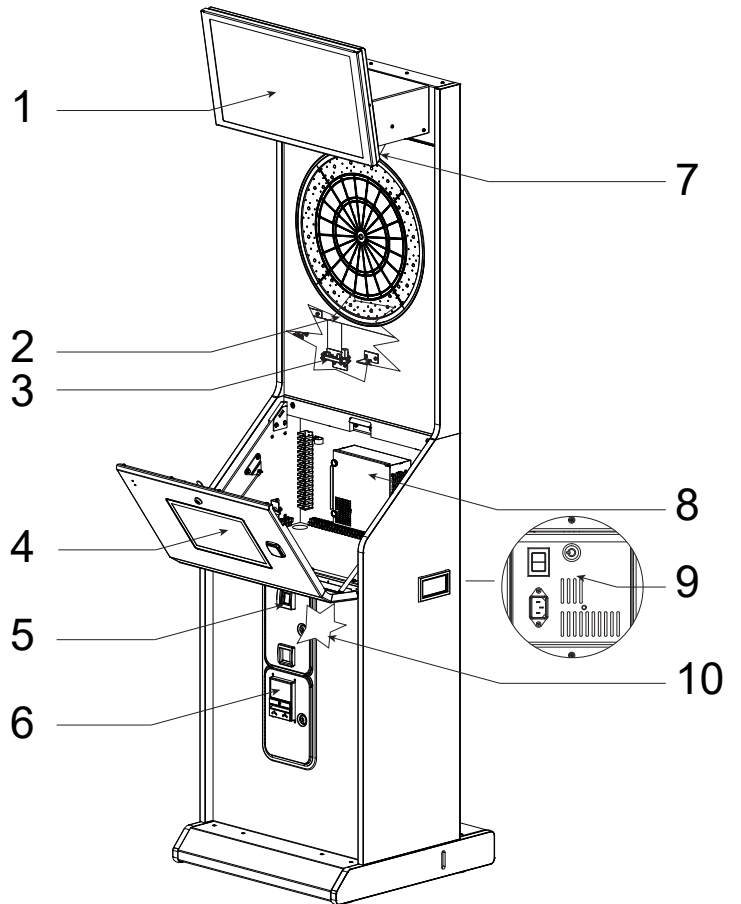
#### 4. Komponenten



**WARNUNG:**

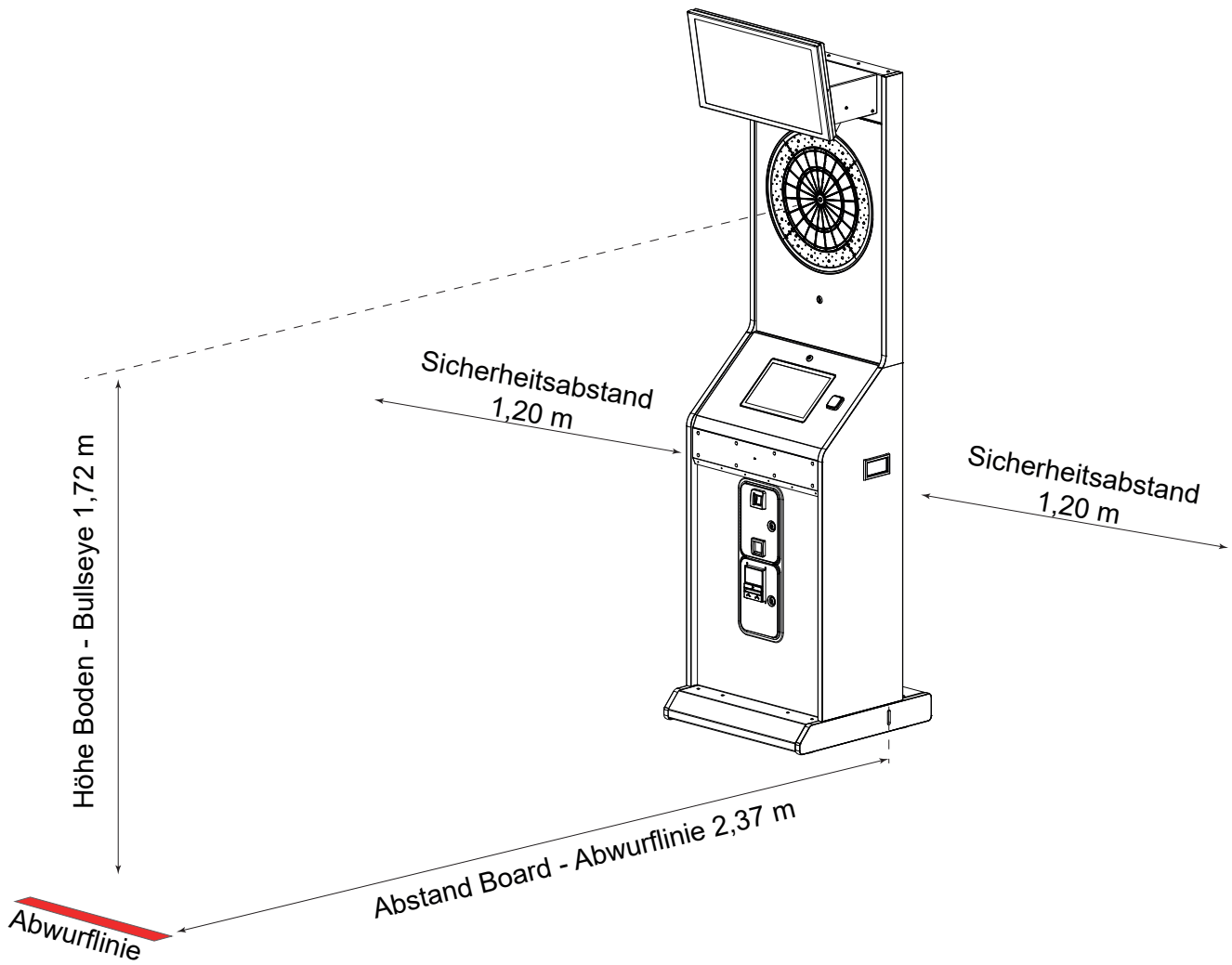
Das Gerät ist mit einer LED-Beleuchtung ausgestattet. Schauen Sie keinesfalls aus geringer Entfernung oder über eine längere Zeitspanne direkt in die LED. Die ausgesendete Strahlung kann sowohl die Hornhaut als auch die Netzhaut schädigen.

- 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

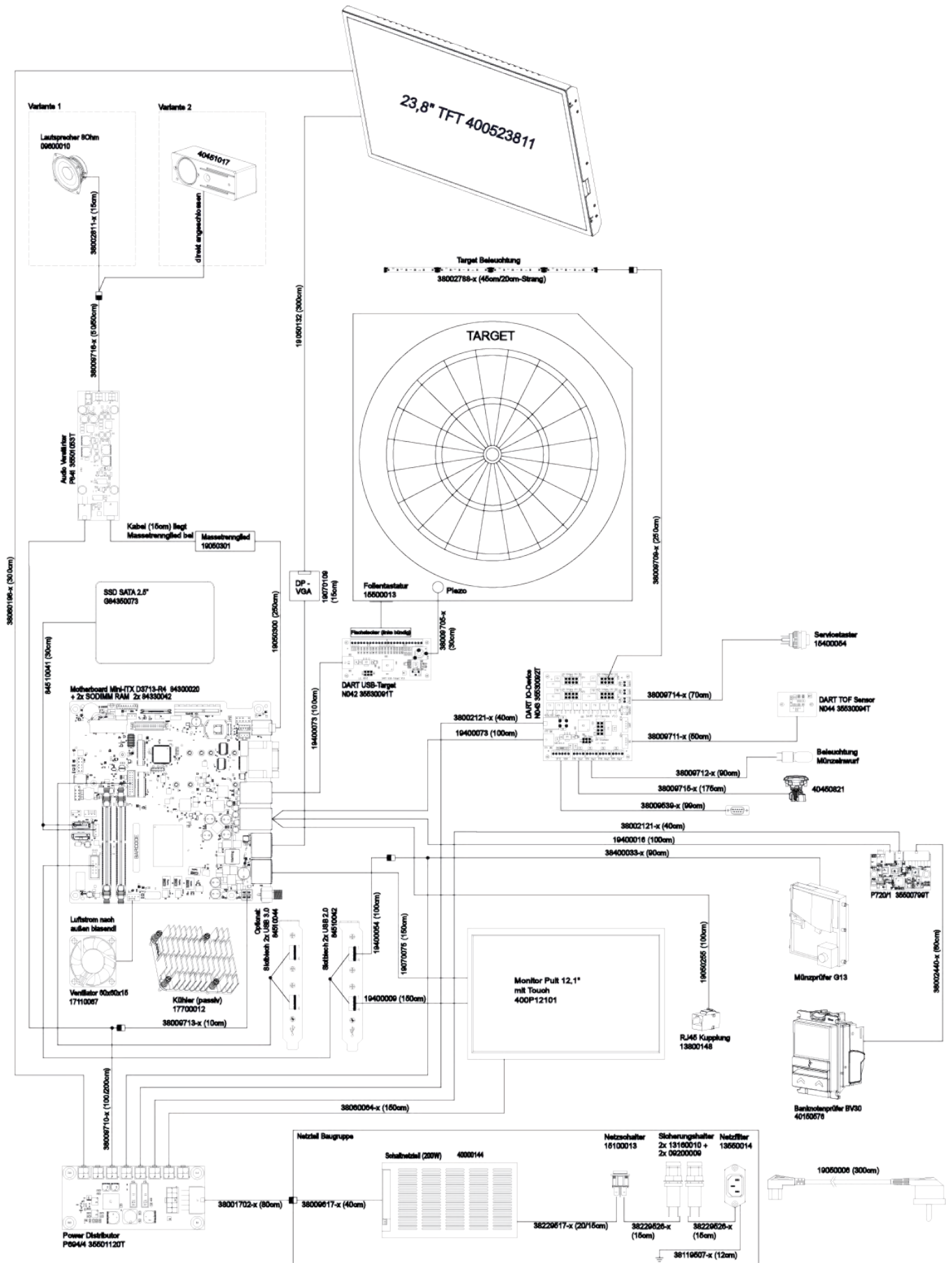


#### 4.1. Empfohlene Aufstellfläche

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!

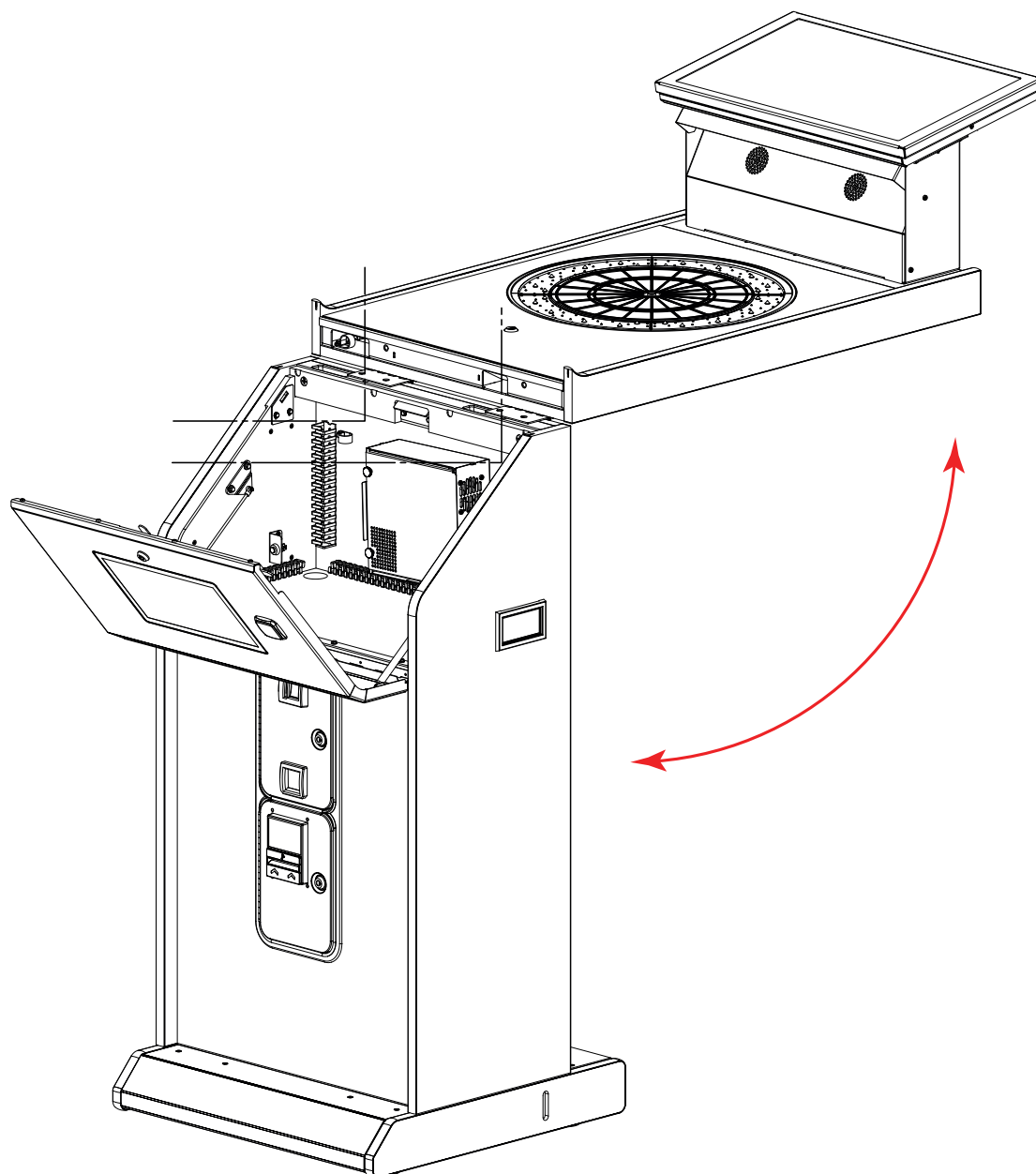
### 6.1. Aufstellen des Gerätes

**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 Haupttür.
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.

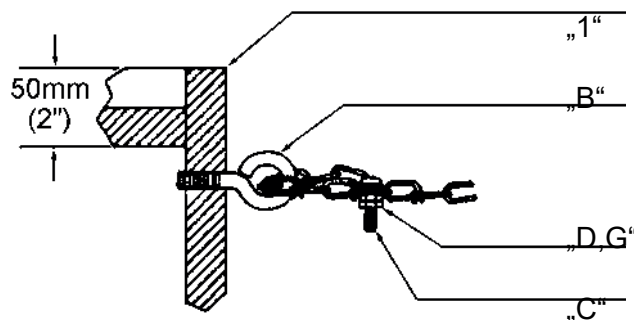
Mitgeliefertes Befestigungsmaterial:

			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

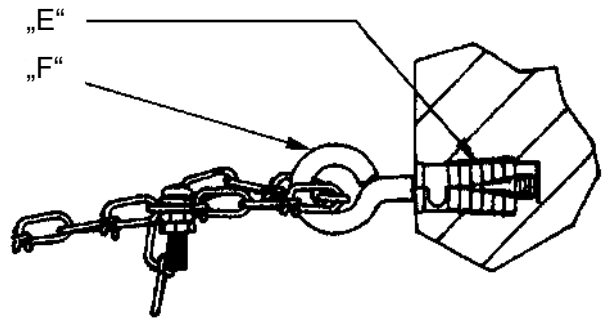
- Schrauben Sie die Ringschraube „B“ mittig in die Rückwand „1“ des Geräteoberteils.
- Befestigen Sie die Kette mit der Schraube „C“, der Unterscheibe „D“ und der Mutter „G“ an der Ringschraube „B“.
- Platzieren Sie das Gerät in Spielposition, und markieren Sie einen Punkt an der Wand in direkter Linie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



### Befestigung an einer festen Wand

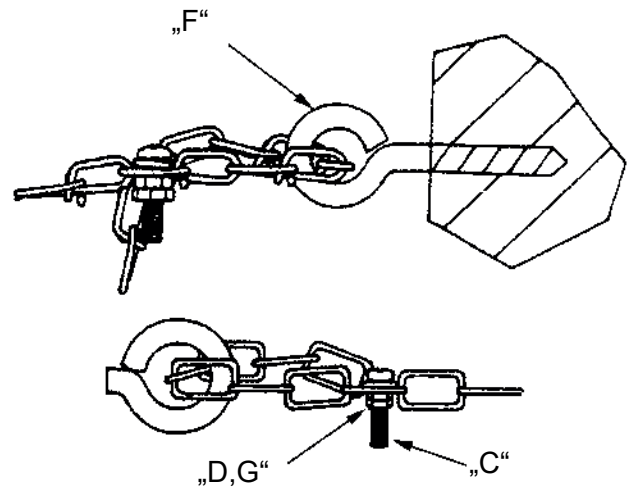
(Beton, Ziegel, Bimsstein usw.)

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.

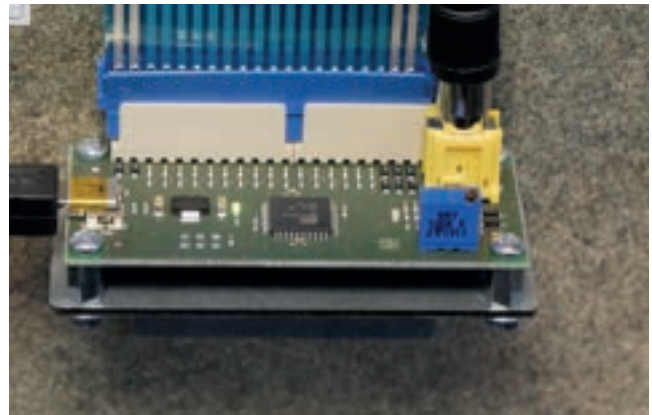


**HINWEIS:**

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.



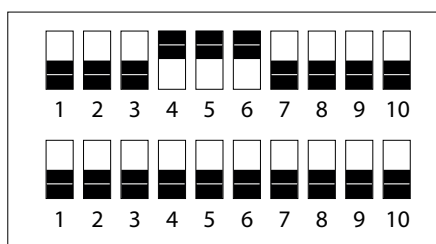
## 6.5. Andere Münzsorten programmieren

Für andere Münzsorten oder Token kann der Münzprüfer NRI G13 mft USBa ohne zusätzliche Software direkt im „Teach mode“ programmiert werden, d.h. einem Münzkanal wird eine Münzsorte oder auch eine Wertmarke (Token) neu zugeordnet. Zum Anlernen stehen standardmäßig die Münzkanäle 7 und 8 des aktivierten Speicherblocks zur Verfügung. (S1.7 , S1.8)

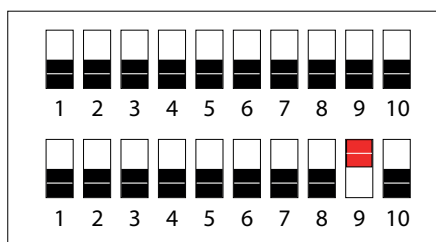
1. Schalten Sie das Gerät ein.
2. Öffnen Sie die Münzprüfertür.



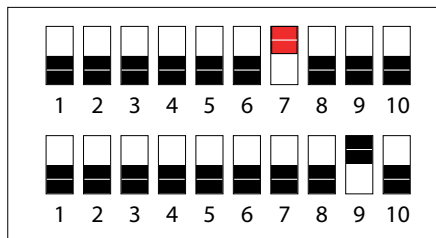
3. Setzen Sie alle DIL-Schalter 1–10 des unteren Schalterblocks (S2) nach unten auf OFF. Der obere Schalterblock (S1) ist beispielhaft und kann variieren. Notieren Sie sich die Schalterstellung des oberen Schalterblocks (S1) und stellen alle auf OFF.



4. Setzen Sie den DIL-Schalter 9 des unteren Schalterblocks S2.9 nach oben auf ON. Das Gerät befindet sich zum Anlernen der Münzkanäle im Teach-Mode.

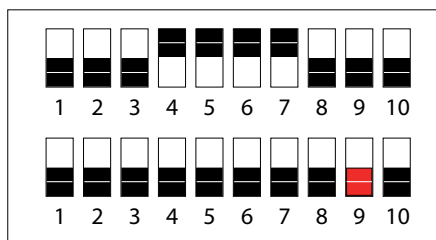


5. Setzen Sie den DIL-Schalter des anzulernenden Münzkanals S1.7 oder S1.8 nach oben auf ON. Beispiel:  
Im Beispiel wird S1.7 nach oben auf ON gesetzt.



6. Werfen Sie mindestens 10 Münzen der neuen Münzsorte / Token in den Münzprüfer bzw. in das Dartgerät. Die Münzen werden während der Anlernphase in den Rückgabeschacht sortiert. Nach Einwerfen der 10. Münze klackt die Annahmeweiche einmal (Anzugsgeräusch). Es wird empfohlen, um eine bessere Annahme zu erzielen, den Münzprüfer mit 20 Münzen anzulernen.

7. Setzen Sie DIL-Schalter S2.9 am unteren Schalterblock wieder auf OFF. Die Annahmeweiche klackt einmal (Anzugsgeräusch) bei erfolgreichem Abspeichern.
8. Stellen Sie den oberen Schalterblock wieder auf die ursprüngliche Konfiguration und den angelearnen Kanal z.B. S1.7 auf ON.



9. Führen Sie einen RAMCLEAR durch.
10. Überprüfen Sie die Kreditierung (siehe „Kreditierung“ auf Seite 39).
11. Schließen Sie die Münzprüfertür und prüfen Sie die Münzannahme.

## 6.6. Komponententausch



### VORSICHT:

Beim Ausführen eines RAMCLEAR's wird das Gerät zurückgesetzt. Alle Einstellungen werden gelöscht, außer die Seriennummer.



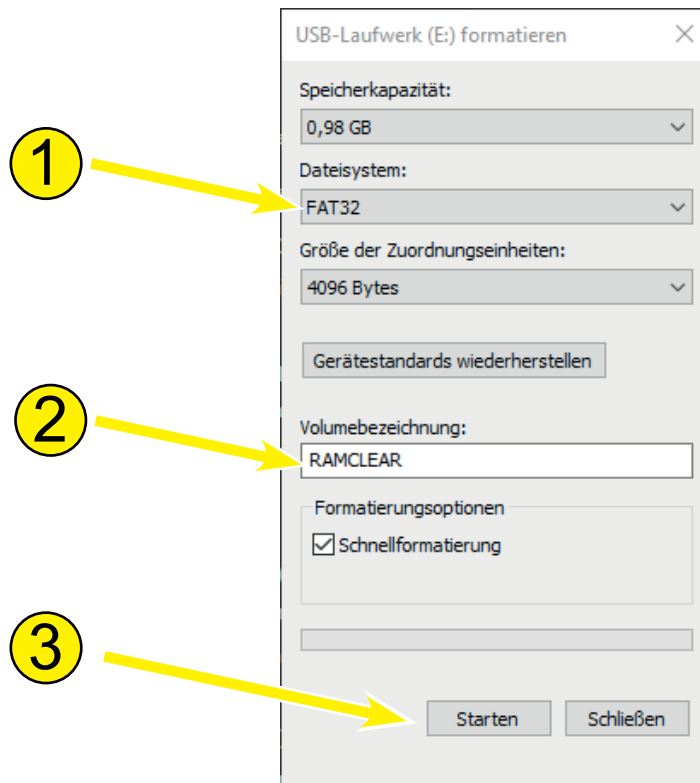
### HINWEIS:

Überprüfen Sie, ob eine neuere Programmversionen für Ihr Gerät zur Verfügung steht, bevor Sie mit den Arbeiten beginnen.

Einige Komponenten müssen nach dem Tausch neu angemeldet werden (Münzprüfer, Banknotenprüfer). Hierzu ist es erforderlich einen RAMCLEAR durchzuführen.

Gehen Sie dafür wie folgt vor:

- Einen leeren USB-Stick mit der Bezeichnung „RAMCLEAR“ formatieren.



- Ggf. die Einstellungen speichern (siehe „9.2.2. Gerät | Grundeinstellungen | Konfig-Datei“ auf Seite 42).
- USB-Stick in einem freien USB-Port am Gerät einstecken.
- Gerät einschalten. Auf dem Bildschirm werden die Komponenten angezeigt.
- Nach der Meldung „Restart Maschine with RAMCLEAR Switch off“ Gerät ausschalten, USB-Stick abziehen und Gerät wieder einschalten.

## 6.7. 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.

### **6.7.1. 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.

### **6.7.2. Reinigen der Bildschirme**

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

### **6.7.3. 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.

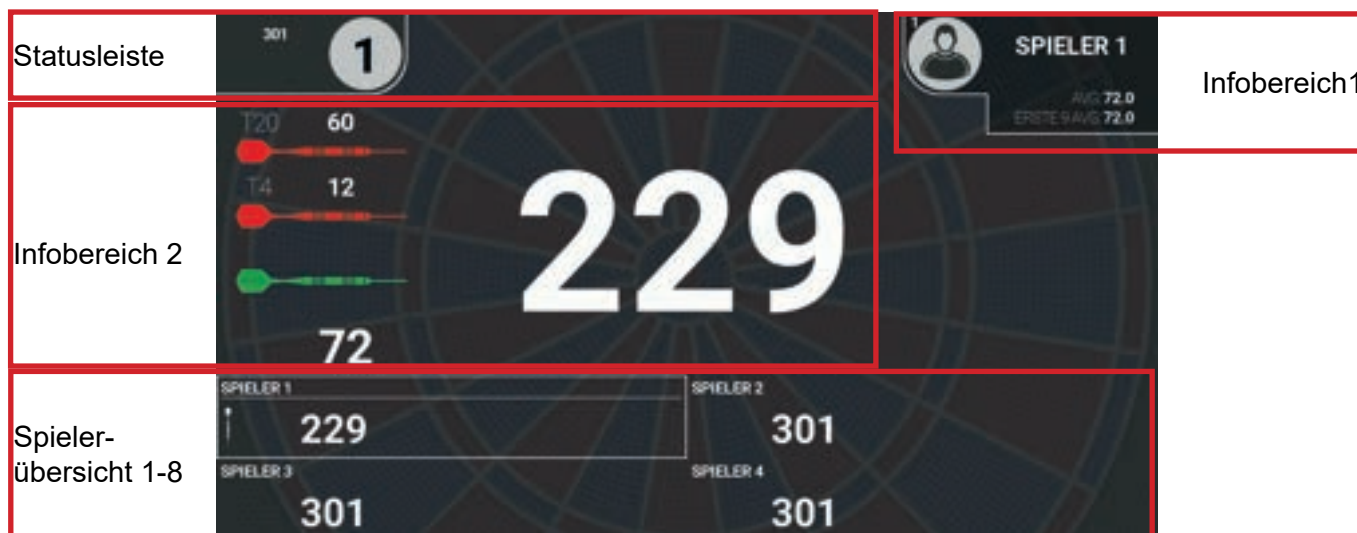
Um eine ausreichende Belüftung zu gewährleisten, wird regelmäßiges Staubsaugen der Lüftungsöffnungen empfohlen.

## 7. Die Bildschirme

### 7.1. Der obere Bildschirm

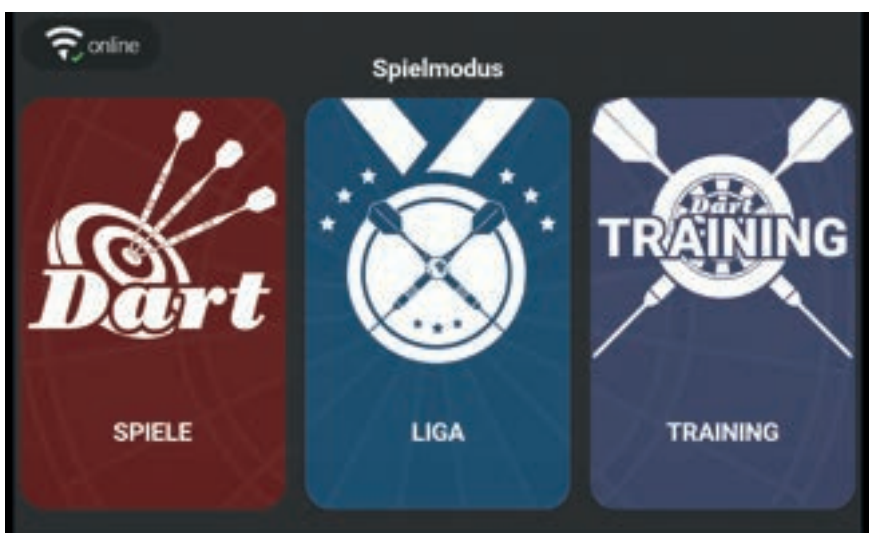
Der Infobildschirm ist in folgende Abschnitte aufgeteilt.

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). Ist es möglich in der Runde das Spiel zu beenden, wird dies mittig dargestellt.
Infobereich 1	Im Infobereich 1 wird der aktuelle Spieler und seine durchschnittliche Trefferquote pro Spiel angezeigt.
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.





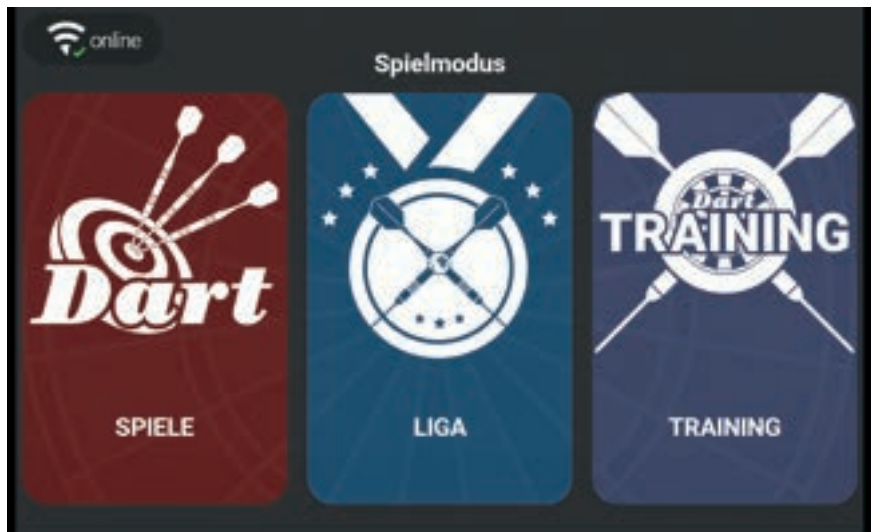
## 8. Spielanleitung

### 8.1. Allgemeine Spielanleitung

#### Spielmodus auswählen

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

- Spiele** Normalbetrieb, alle verfügbaren Spiele und Optionen stehen zur Verfügung.
- Liga** Im Ligabetrieb werden nur die Liga relevanten Spiele angezeigt.
- Training** Training ist alleine oder mit 2 Spieler möglich. Mögliches Training ist auf Single, Double, Triple oder Bull's Eye sowie vorgegebene Checkout Wege. Im Trainingsmodus kann ein Spieler mit max. 20 Runden seine Trefferquote ermitteln.



#### Spiel auswählen

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 [Weiter].



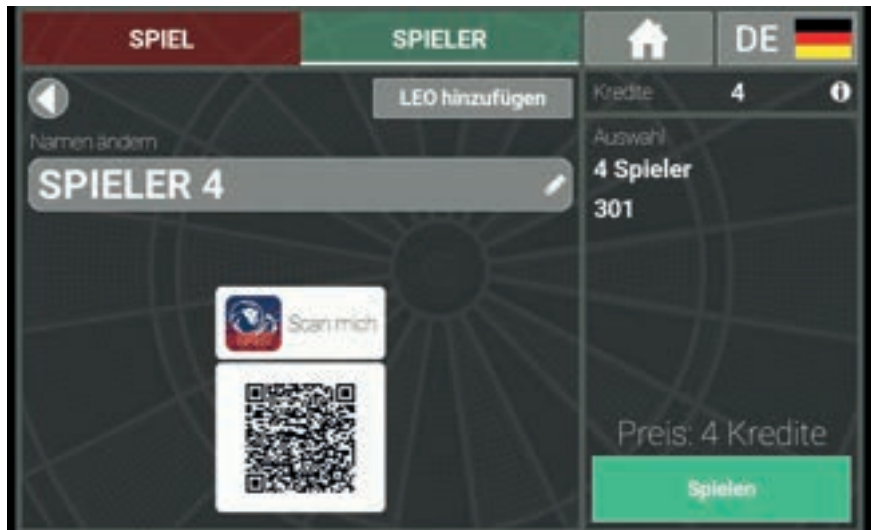
Wählen Sie die Anzahl der Spieler oder tippen Sie auf das Team-Symbol und anschließend die Anzahl der Teams. Tippen Sie auf ein Spielerfeld um eigene Namen zu vergeben oder LEO zu aktivieren.



Tippen Sie auf das Feld [Spieler 4] um über die eingeblendete Tastatur eigene Namen zu vergeben. Alternativ können Sie über den QR-Code und der Löwen Dart App Ihr eigenes Profil zu laden.

**HINWEIS:**

Um die Möglichkeiten der Löwen Dart App zu nutzen, ist es erforderlich das Gerät mit Vernetzung zu betreiben (siehe „9.2.10. Gerät | Netzwerk“ auf Seite 48).



## Spielbetrieb

Der Spieler kann beginnen seine Pfeile zu werfen, sobald das grüne Würfesymbol 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 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 (501,701 oder 901) 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's Eye 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's Eye abgedeckt, wird ebenfalls auf dem Monitor ausgegraut. Das Spiel gewinnt der Spieler, der alle Zahlen und das Bull's Eye 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's Eye 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'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 Punktstand 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's Eye. 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 vorgesehen 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 Punktezahl erreicht hat.

### **8.2.8. Super Handicap**

Im Super Handicap ist es möglich Spieler mit unterschiedlichen Spielstärken gegeneinander antreten zu lassen. Die Startpunktzahl kann für jeden Spieler individuell aus den `01-Spiele ausgewählt werden. Zusätzlich können alle `01-Optionen eingestellt werden.

### **8.2.9. Ballon Party**

Ziel ist es, die Zahlen auf einem Ballon zu treffen. Dafür erhält der Spieler zufällig zwei bis fünf Punkte. Werden die Double- oder Triple-Felder eines Ballon getroffen oder alle drei Pfeile treffen einen Ballon, erscheint ein neuer Ballon. Bei einem Treffer des Bull's Eye oder Double-Bull's Eye erscheinen zwei bis drei neue Ballons. Sind keine Ballons mehr übrig wird der ganze Bildschirm nachgefüllt allerdings nur bis zur Runde 7. Das Spiel endet wenn keine Ballons mehr übrig sind und keine mehr nachgefüllt werden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

### **8.2.10. Around the World**

Das Ziel des Spiels ist, der Reihe nach jedes Segment, in der festgelgten Reihenfolge und zum Schluss das Bull's Eye oder einmal rund um das Dartboard zu treffen. Der Spieler, der die Reihe komplett geworfen hat, gewinnt. Das Gerät zeigt jedem Spieler in jeder Runde das nächste zu treffende Segment an.

### 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’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’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.
Play as One	Dies ist eine Variante für das Spielen im Team. Wird die Option gewählt, spielt das jeweilige Team gemeinsam die vorgegebene Punkte herunter. Somit gibt es einen gemeinsamen Teamwert und keinen Einzelwert für die einzelnen Spieler im Team.
Match Modus	Um ein Match zu gewinnen, muss eine zuvor definierte Anzahl von Sets gewonnen werden. Um ein Set zu gewinnen, muss zuvor eine gewisse Anzahl von Legs gewonnen werden.

### 8.3.2. Cricket-Variationen und Optionen

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.

**Chance It** Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielsystem sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull's Eye vorgibt. Ansonsten gelten die üblichen Cricket Regeln.

**You Pick It** Wird wie Cricket gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass ein Spieler sechs beliebige Zahlen/Segmente und Bull's Eye 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.

**Cut Throat** 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.

**Master Cricket** 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's Eye abgedeckt, kann er solange in allen Zahlen punkten, die bei den Gegenspielern noch offen sind, bis die Gegenspieler ihre Zahlen und das Bull's Eye abgedeckt haben. Es gewinnt der Spieler, der alle Zahlen abgedeckt und die höchste Punktzahl erreicht hat.

### 8.3.3. Split Score-Optionen

**Classic** Die vorgegebenen Segmente sind in folgender Reihenfolge 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull's Eye.

**Shuffle** Die Segmente 15, 16, beliebiges Double, 17, 18, beliebiges Triple, 19, 20 und Bull's Eye werden in zufälliger Reihenfolge ausgewählt.

**Chance It** Wird wie Split Score gespielt, jedoch mit dem Unterschied, dass das Spielsystem neun beliebige Zahlen/Segmente und Bull's Eye vorgibt.

**You Pick It** 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.



### 8.3.4. 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.

### 8.3.5. Shanghai-Optionen

<b>Classic</b>	Es wird gemäß der Spieleanleitung gespielt. Die Rundenanzahl beträgt 7 Runden.
<b>Long</b>	Mit der Option Long gelten die gleichen Spielregeln. Allerdings wird pro Runde immer auf den gleichen Wert geworfen. Die Rundenanzahl beträgt 20 Runden.

### 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. Around the World-Variationen und Optionen

<b>1 bis 20</b>	Die vorgegebenen Segmente sind in der Reihenfolge #1 bis #20 und Bull's Eye zu treffen.
<b>20 bis 1</b>	Die vorgegebenen Segmente sind in der Reihenfolge #20 bis #1 und Bull's Eye zu treffen.
<b>Im Uhrzeigersinn</b>	Alle Segmente, beginnend mit Segment #1, müssen im Uhrzeigersinn getroffen werden. Wer als erstes das Bull's Eye als letztes Segment trifft, gewinnt.
<b>Gegen Uhrzeigersinn</b>	Alle Segmente, beginnend mit Segment #20, müssen gegen den Uhrzeigersinn getroffen werden. Wer als erstes das Bull's Eye als letztes Segment trifft, gewinnt.
<b>Double</b>	Es werden nur Double-Segmente der eingestellten Option gewertet.
<b>Triple</b>	Es werden nur Triple-Segmente der eingestellten Option gewertet.
<b>Penalty</b>	Trifft ein Spieler in einer Runde (3 Pfeile) kein vorgegebenes Segment, wird er bestraft und muss eine Zahl zurück.
<b>Running</b>	Trifft ein Spieler mit dem Wurf ein Double oder Triple-Segment, darf er 1 (bei Double) oder 2 Felder (bei Triple) überspringen.

### 8.3.8. Team-Optionen für 301 / 501 / 701 / 901 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 „9.2.21. Spiele | Grundeinstellungen“ auf Seite 61) als Fehlwurf (BUST) gewertet, oder das Team verliert (LOSE).

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, 701 oder 901 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 25).

### 8.3.9. 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 25).

### 8.3.10. LEO (Spiel gegen den Computer)

LEO ist ein virtueller Mitspieler der vom Computer gesteuert wird. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar von Anfänger (1) bis Profi (15).

#### 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 „9.2.21. Spiele | Grundeinstellungen“ auf Seite 61. 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. Trainingmodus

Ziel dieses Trainingsspiels ist es so viele der eingestellten Segmente wie möglich zu treffen. Hierfür stehen alle Felder (z.B. Singlefelder) zur Verfügung. Wähle diejenigen aus, werfe die Du häufig verwendest oder auf die Du trainieren möchtest.

Es stehen 60 (20 Runden) Pfeile zur Verfügung. Die Anzahl der Treffer werden dem Spieler links angezeigt, während die Gesamtanzahl rechts heruntergezählt wird. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

<b>Zielwerfen: Single</b>	Alle Single-Felder
<b>Zielwerfen: Double</b>	Alle Double-Felder
<b>Zielwerfen: Triple</b>	Alle Triple-Felder
<b>Zielwerfen: Bull's Eye/Double Bull's Eye</b>	Nur Bull's Eye und Double Bull's Eye
<b>Checkout Practice</b>	Die zufällig ausgewählte Restpunktzahl muss mit den angezeigten Segmenten auf Null gebracht werden.

### 8.6. 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.

### 8.7. 301 / 501 / 701 - Erfolgsstatistik

**AVG (Average)**

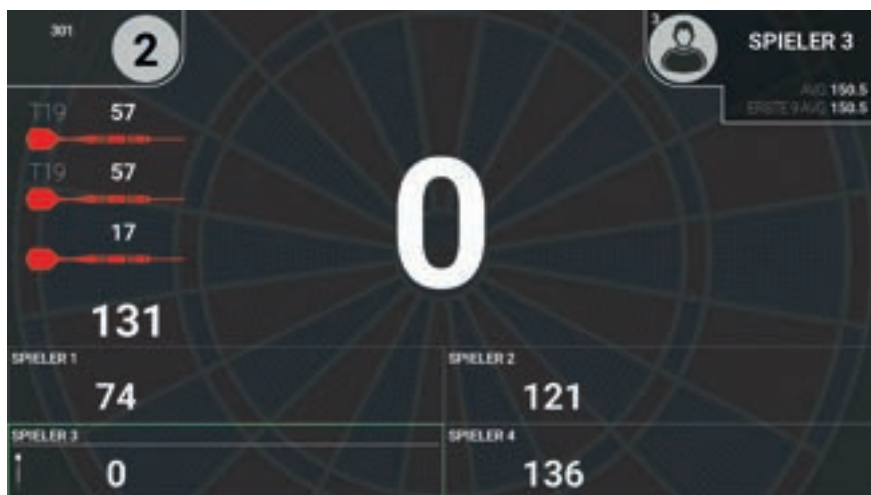
Zeigt die durchschnittliche Punktezahl pro Spiel an.

**Darts**

Zeigt die Anzahl der Würfe an.

**Checkout Score**

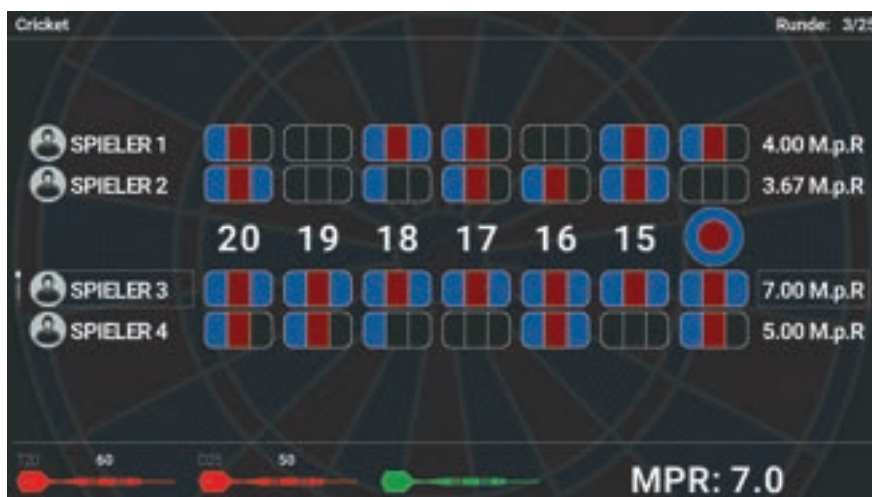
Zeigt die Punktezahl der letzten Runde an.



### 8.8. Cricket - Erfolgsstatistik

#### MPR (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	41	
		Konfig-Datei	Laden und Speichern der Konfiguration. Gerät zurücksetzen.	42	
		Standort	Standort des Gerätes für die Löwen Dart App	39	
		Update	Update des Automaten	43	
		Einstellungen	Stromausfall, Kredit Reset, Dart Alarm, Animationsmelodie, Stepper Bonus	44	
		PIN Menü	Pin-Einstellungen	45	
		P.-Version	Programmversionen	45	
		Export Log	Log-Dateien (Printout)	46	
	Komponenten		Aktivieren / Deaktivieren BNP / MP	47	
	Netzwerk		Vernetzung des Gerätes	48	
	Sound	Lautstärke	Einstellen der Lautstärke	55	
		Töne	Aktivieren / Deaktivieren der Töne		
	Animation		Aktivieren / Deaktivieren	56	
	Maschinenereignisse		LOG-Datei der Maschinenereignisse	56	
Geld	Kreditierung		Anzahl Kredite je Geldwert eingegeben sowie der hinterlegte Geldkanal und Geldwert	57	
	Annahme		Aktivieren / Deaktivieren einzelner Kanäle (Münze / Scheine)	57	
	Preise (x01)	301		Preiseinstellung der einzelne Spiele	59
		501			
		701			
		901			
		301Elimination			
	Preise (andere)	Cricket			
		Training			
		Highscore			
		Split Score			
		Shanghai			
		Rapid Fire			
		Ballon Party			
Around the World					
Statistik			Statistiken des Geldmanagment	60	
Geldereignisse			Protokoll der Geldereignisse	60	

**Fortsetzung Übersicht der allgemeinen Funktionen:**

1.Ebene	2.Ebene	3.Ebene	Beschreibung	Seite	
Spiele	Grundeinstellungen	Spieloptionen:	Blockierte Spieler, Spielerwechsel und Freispiel.	61	
	Modi Einstellungen		Autom. Spielabschaltung, Check out ways	62	
	Rundenlimits	301		Rundenlimits der einzelne Spiele	62
		501			
		701			
		901			
		Cricket			
		Around the World			
	Andere				
Statistik			Statistiken der Spiele	63	
VDAI			VDAI Verwaltung	64	
Tests			Tests der einzelnen Komponenten	67	



## 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.

Die Seriennummer ist ab Werk eingegeben und kann im Regelfall nicht mehr verändert werden.

Bei einem Tausch der Steuereinheit oder des Speichers ist darauf zu achten das die korekte Seriennummer wieder eingegeben wird

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

EINSTELLUNGEN	WERT
DATUM	31.07.2023
UHRZEIT	07:19:51
SERIENNUMMER	00123456



#### HINWEIS:

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

Stellen Sie sicher, dass die sechstellige Seriennummer mit zwei vorangestellten Nullen bei eingeben wird (z.B. 00123456). Die Seriennummer muss achtstellig sein.

### 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 | Standort

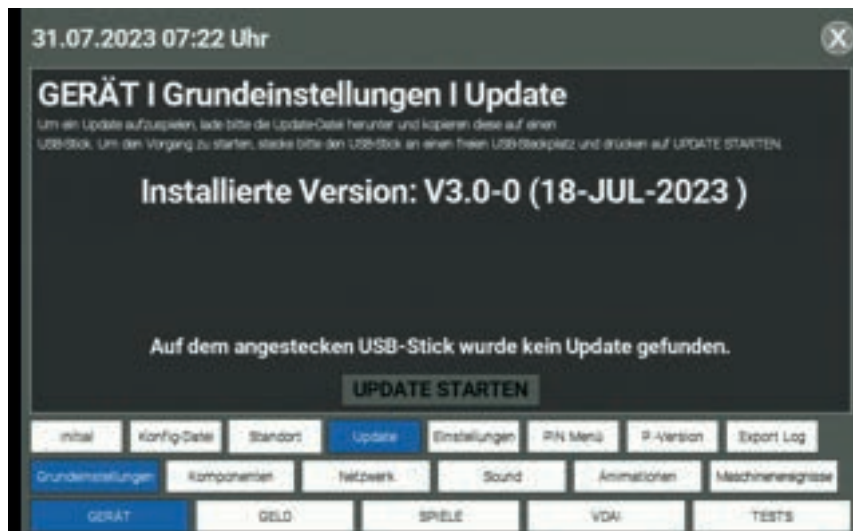
Mittels der Standorteingabe kann über die Löwen Dart App das Gerät angezeigt werden.



### 9.2.4. Gerät | Grundeinstellungen | Update

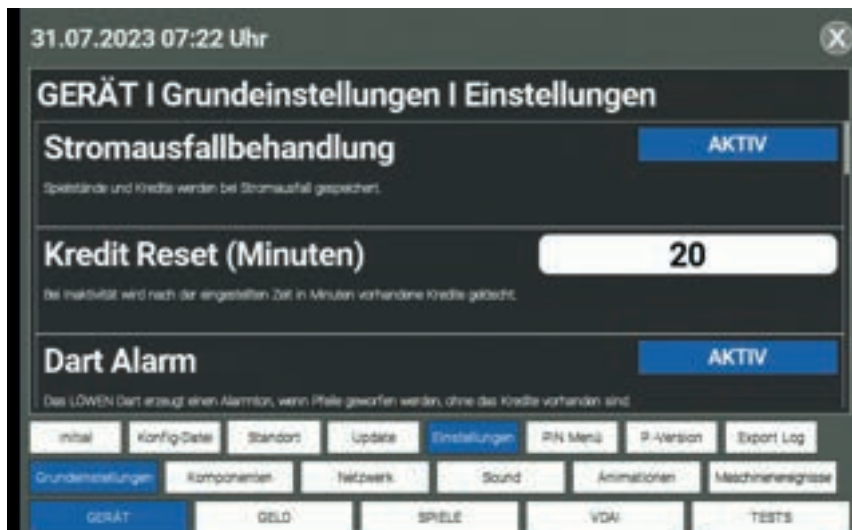
Mittels USB-Stick kann ein Programmupdate durchgeführt werden. Beim Programmupdate gehen die WLAN-Einstellungen verloren.

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



### 9.2.5. 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 „9.2.15. Geld | Kreditierung“ auf Seite 57 ).
- [INAKTIV] Es werden nur die Kredite für die jeweilige Kreditierung pro Münze gegeben.



### 9.2.6. 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 42 ).

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

Es werden die aktuell installierten Software-Versionen angezeigt.



### 9.2.8. Gerät | Grundeinstellungen | Export Log

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

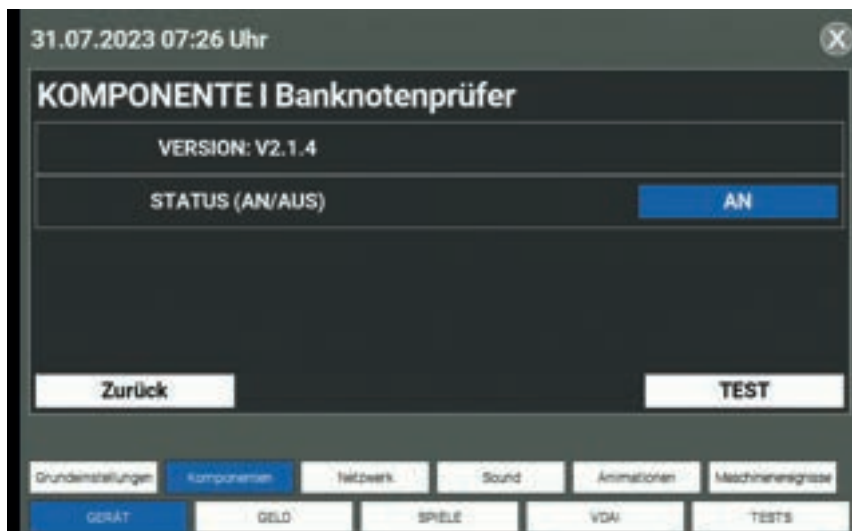


### 9.2.9. Gerät | Komponenten

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 67).



## 9.2.10. Gerät | Netzwerk

### DHCP

Verbinden Sie die Netzwerkschnittstelle an der Rückseite des Gerätes mit Ihrem vorhandenen Netzwerk (z.B. Router). Überprüfen Sie die Konfiguration.



Tippen Sie auf **[SERVER]**. Tippen Sie auf **[Registrieren]**.



#### HINWEIS:

Wurde das Gerät schon registriert wird dieser Schritt nicht mehr angeboten.





Tippen Sie auf **[Verbindung prüfen]**.



## Manuelle IP

Tippen Sie auf die Schaltfläche **[DYNAMISCH]**. Diese wechselt zu **[STATISCH]**. Tippen Sie nun in die weißen Felder und geben die entsprechenden Konfigurationen ein. Geben Sie die IP-Adresse ein und bestätigen mit **[OK]**. Wiederholen Sie das Procedere mit den anderen Feldern. Die Verbindung wird aufgebaut.



Tippen Sie auf **[SERVER]**. Tippen Sie auf **[Registrieren]**.

**HINWEIS:**

Wurde das Gerät schon registriert, wird dieser Schritt nicht mehr angeboten.

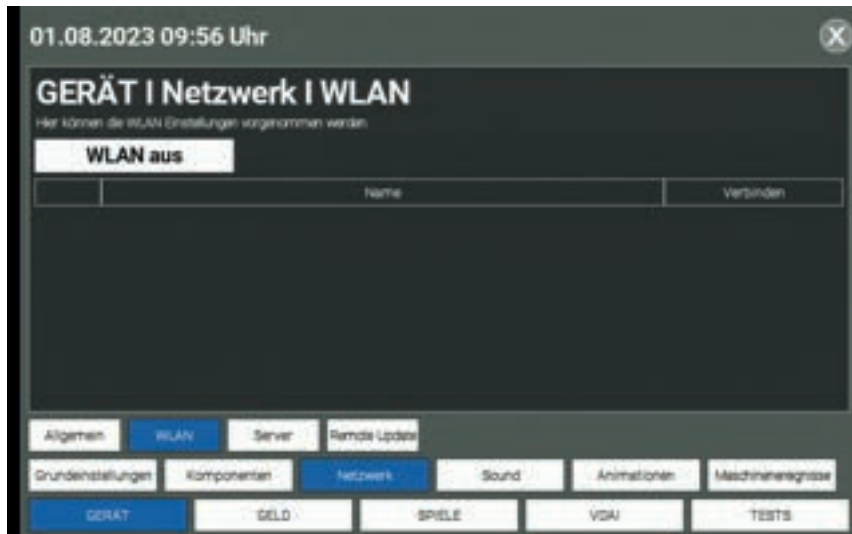


Tippen Sie auf **[Verbindung prüfen]**.



## WLAN

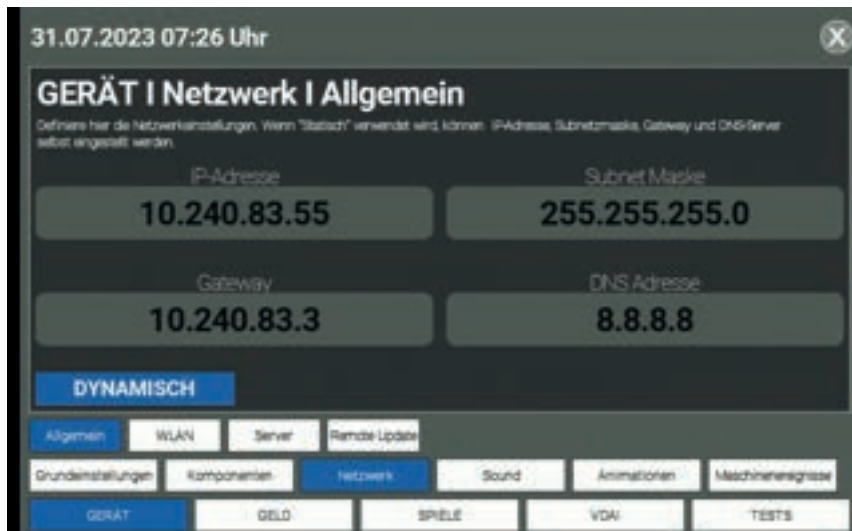
Tippen Sie auf die Schaltfläche **[WLAN aus]**. Diese wechselt zu **[WLAN ein]**.



Suchen Sie Ihr WLAN und geben das Passwort ein. Das Gerät verbindet sich mit Ihrem WLAN



Unter **[Allgemein]** können Sie die Konfiguration einsehen.

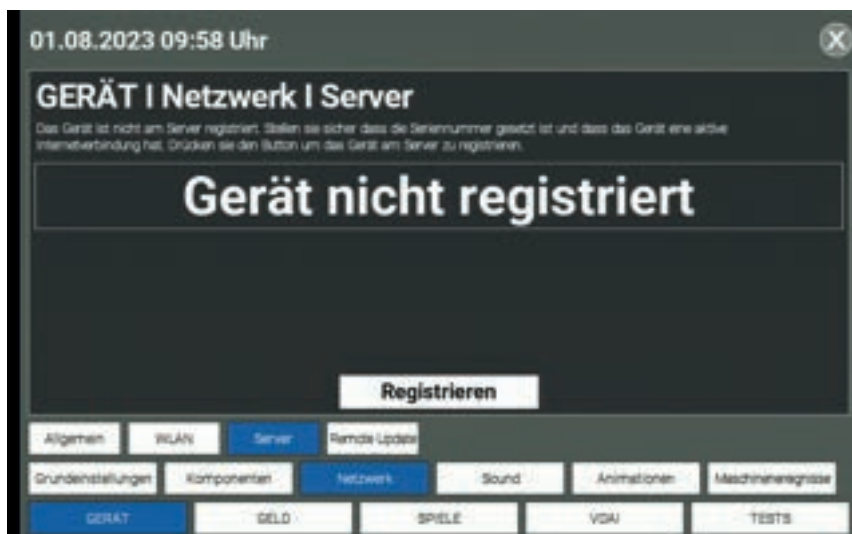


Tippen Sie auf **[SERVER]**. Tippen Sie auf **[Registrieren]**.

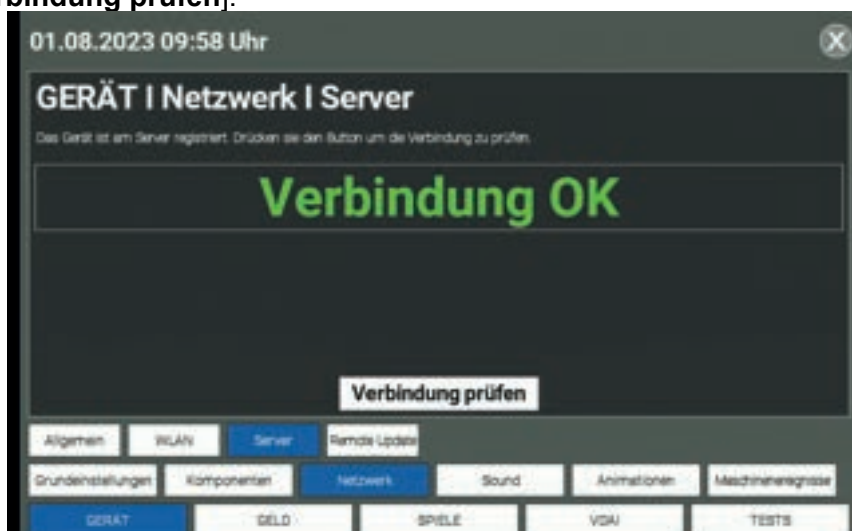


**HINWEIS:**

Wurde das Gerät schon registriert wird dieser Schritt nicht mehr angeboten.



Tippen Sie auf **[Verbindung prüfen]**.



### 9.2.11. Gerät | Netzwerk | Remote Update

Sobald eine neues Update zur Verfügung steht, kann dieses heruntergeladen und mit **[UPDATE STARTEN]** installiert werden.

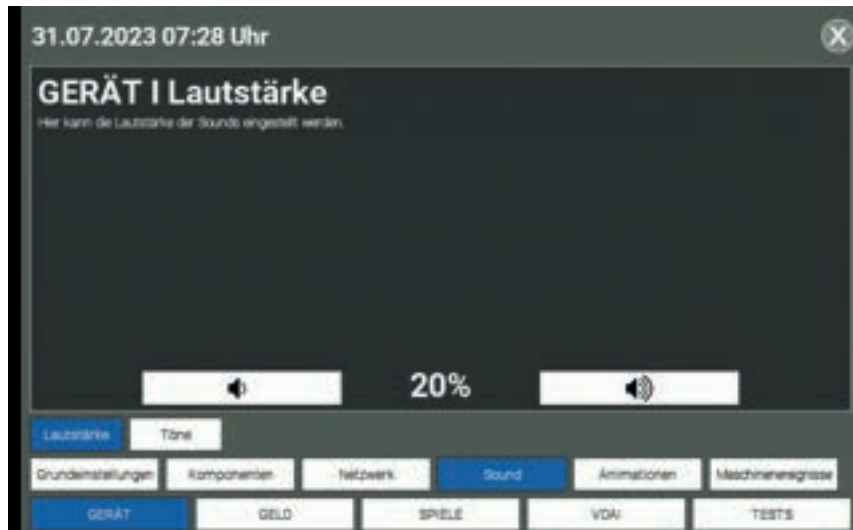


**HINWEIS:**

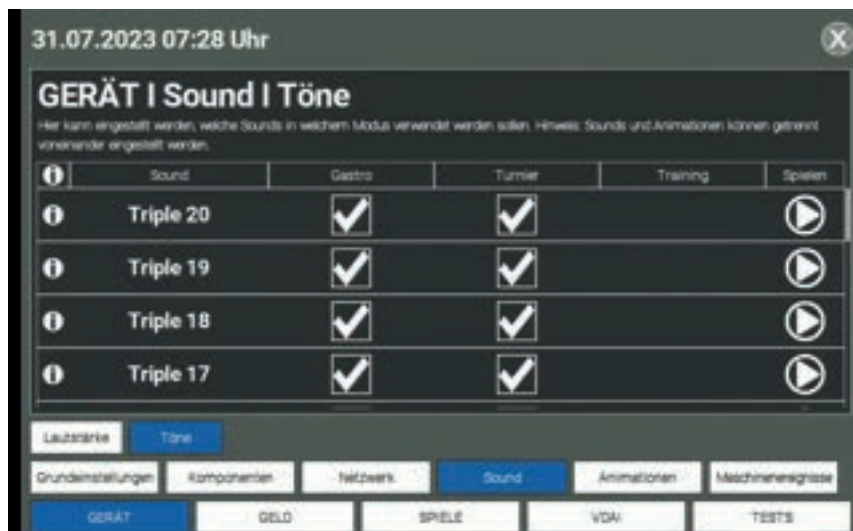
Während des Updates darf das Gerät nicht ausgeschaltet werden.

### 9.2.12. 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.



### 9.2.13. 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.



### 9.2.14. Gerät | Maschinereignisse

Hier werden die Maschinereignisse protokolliert.





### 9.2.15. Geld | Kreditierung

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



**HINWEIS:**

Die Kanäle „Token1“ und „Token2“ werden nur angeboten, wenn der Münzprüfer entsprechend auf Token programmiert ist (siehe „6.5. Andere Münzsorten programmieren“ auf Seite 21).

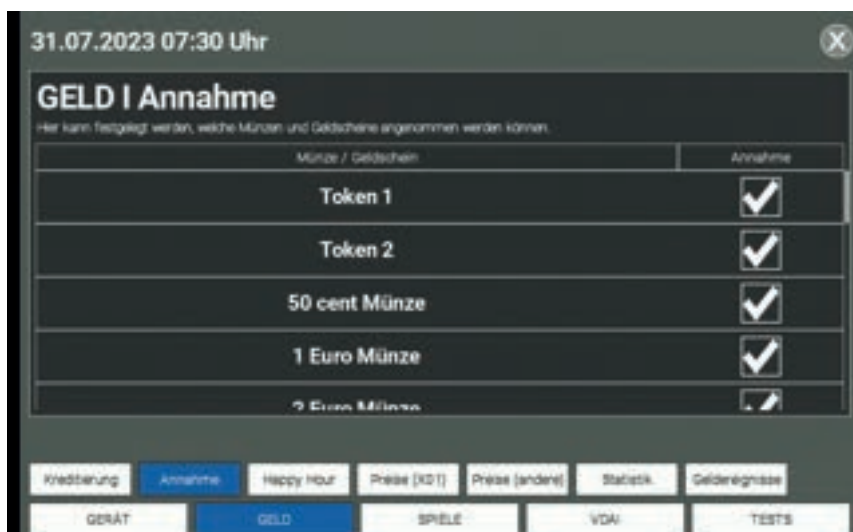


**Übersicht der Werkeinstellung**

Münzwert	Kredite	Preis pro Kredit
0.50 €	1	0.50 €
1 €	2	0.50 €
2 €	4	0.50 €
5 €	12	0.41 €
10 €	25	0.40 €
20 €	52	0.38 €

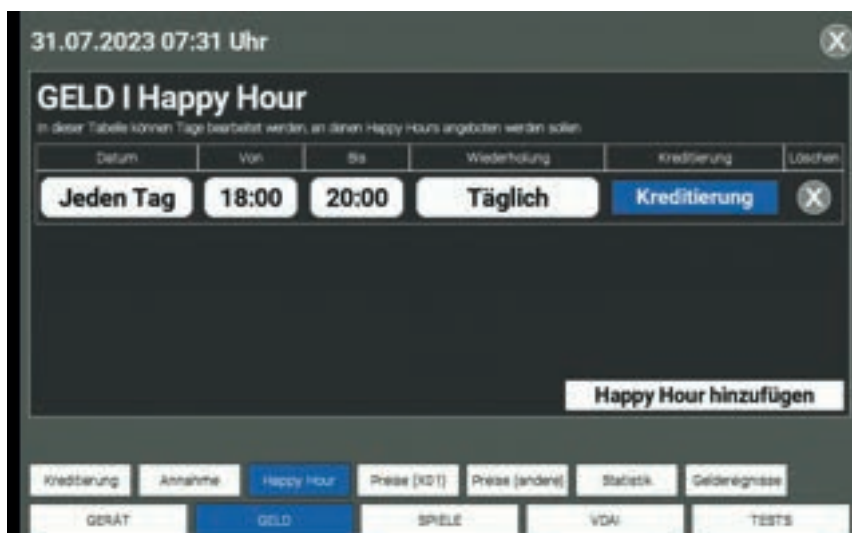
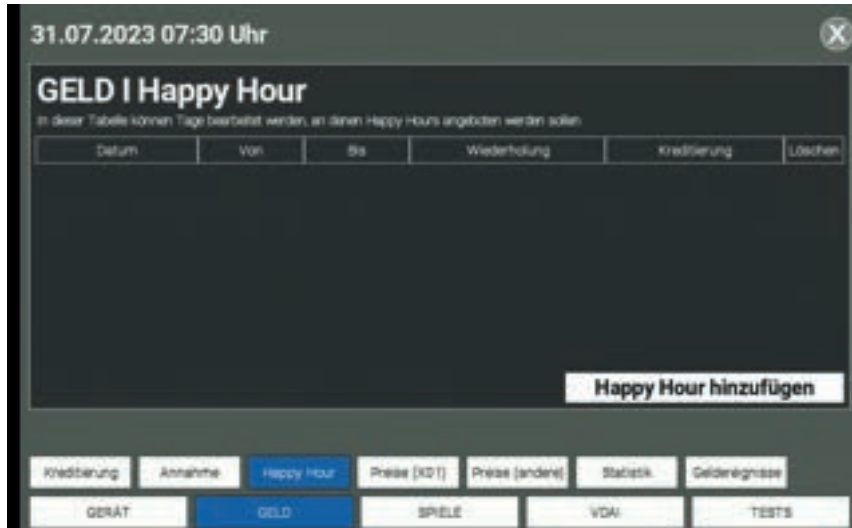
### 9.2.16. Geld | Annahme

Hier können die einzelnen Geldannahmekanäle eingeschaltet bzw. gesperrt werden.



### 9.2.17. Geld | Happy Hour

Hier können Happy Hour-Zeiten eingegeben werden. Beim Betätigen der weißen Felder kann Wochentag und Zeit individuell eingestellt werden. Beim Betätigen des blauen Feldes „Kreditierung“ kann die Krediteinstellung für die Happy Hour Zeiten gewählt werden.



### 9.2.18. Geld | Preise

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

31.07.2023 07:33 Uhr

#### GELD | Preise | 301

Da hier eingegeben Spielpreise werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert.

Spiel	Preis	Preis,EO
301	1	1
301 Zusatz: Double In / Master In	1	1
301 Zusatz: Double Out / Master Out	1	1
301 Zusatz: Team Feature	0	0

301 301 301 301 301 Eliminator

Kredienzaug Annahme Happy Hour Preise (KD) Preise (andere) Statistik Geldregrisse

GERÄT GELD SPIELE VDA TESTS

31.07.2023 07:33 Uhr

#### GELD | Preise | Cricket

Da hier eingegeben Spielpreise werden mit der Anzahl der Spieler multipliziert.

Spiel	Preis	Preis,EO
Cricket	2	2
Cricket Zusatz: Chance It / You Pick It	0	0
Cricket Zusatz: Cut Throat	0	0
Cricket Zusatz: Master Cricket	0	0
Cricket Zusatz: Team Feature	0	0

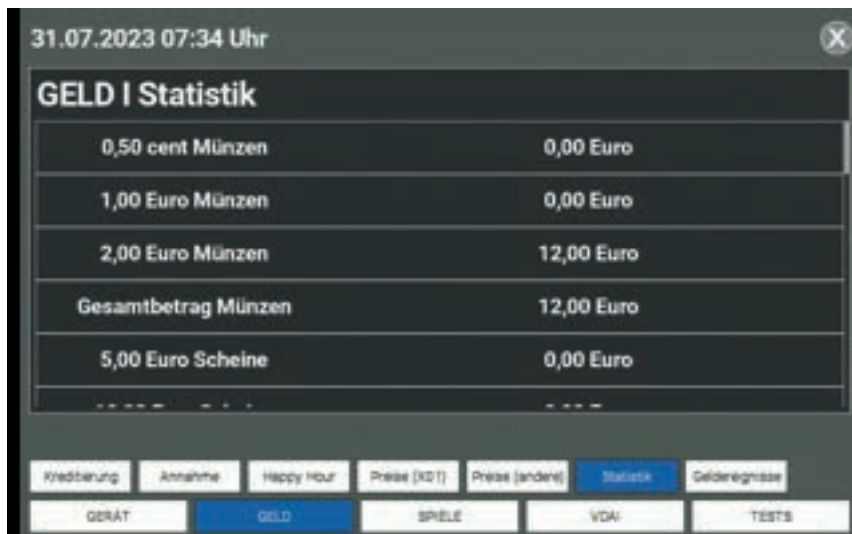
Cricket Training Highscore Split Score Shanghai Rapid Fire Ballon Party Round the World

Kredienzaug Annahme Happy Hour Preise (KD) Preise (andere) Statistik Geldregrisse

GERÄT GELD SPIELE VDA TESTS

### 9.2.19. Geld | Statistik

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



31.07.2023 07:34 Uhr

#### GELD | Statistik

0,50 cent Münzen	0,00 Euro
1,00 Euro Münzen	0,00 Euro
2,00 Euro Münzen	12,00 Euro
Gesamtbetrag Münzen	12,00 Euro
5,00 Euro Scheine	0,00 Euro

Kredibezug Annahme Happy Hour Preise [KDT] Preise [andere] Statistik Geldereignisse

GERÄT **GELD** SPIELE VDA TESTS

### 9.2.20. Geld | Geldereignisse

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



31.07.2023 07:34 Uhr

#### GELD | Geldereignisse

LÖSCHEN

Ereignis	Zeit	Wert	Geld
72	27.07.23 11:20:29	2,00	Münze
71	27.07.23 11:19:11	2,00	Münze
70	27.07.23 11:18:22	2,00	Münze
69	27.07.23 11:08:48	2,00	Münze
68	27.07.23 11:08:44	2,00	Münze
67	27.07.23 10:49:52	2,00	Münze

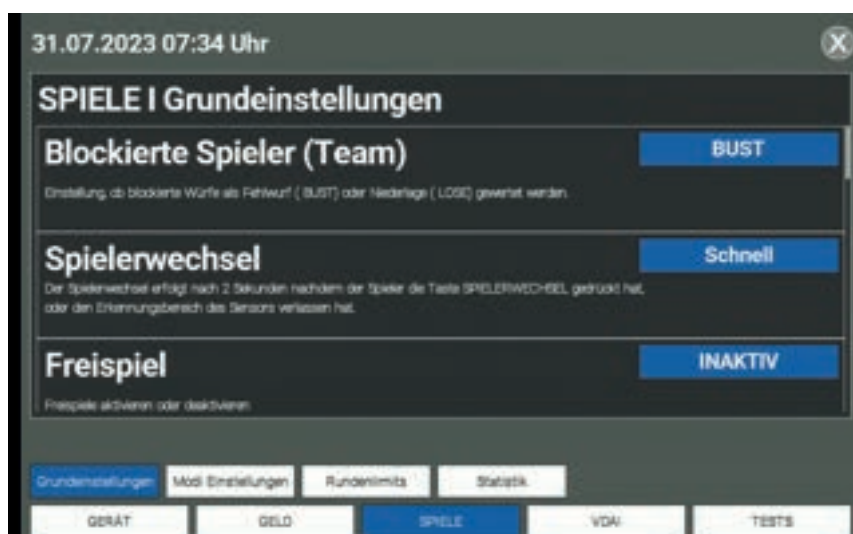
Münzen  Banknoten

Kredibezug Annahme Happy Hour Preise [KDT] Preise [andere] Statistik Geldereignisse

GERÄT **GELD** SPIELE VDA TESTS

## 9.2.21. Spiele | Grundeinstellungen

<b>Blockierte Spieler (Team)</b>	<p><b>[BUST]</b> der „0“-Wurf wird als Fehlwurf gewertet und das Spiel wird fortgesetzt.</p> <p><b>[LOSE]</b> Die Mannschaft hat das Spiel verloren, wenn ein blockierter Spieler „0“ erreicht.</p>
<b>Spielerwechsel</b>	<p><b>[Langsam]</b> Der Spielerwechsel erfolgt 3 Sekunden nachdem der Spieler die Taste [SPIELERWECHSEL] gedrückt hat, oder den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat.</p> <p><b>[Schnell]</b> Der Spielerwechsel erfolgt 2 Sekunden nachdem der Spieler die Taste [SPIELERWECHSEL] gedrückt hat, oder den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat. <b>(Standardeinstellung)</b></p> <p><b>[Direkt]</b> Der Spielerwechsel erfolgt 2 Sekunden nachdem der Spieler den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat. Beim Betätigen der Taste [SPIELERWECHSEL] erfolgt der Spielerwechsel sofort.</p> <p><b>[Turbo]</b> Der Spielerwechsel erfolgt 1 Sekunde nachdem der Spieler den Erkennungsbereich des Sensors verlassen hat. Beim Betätigen der Taste [SPIELERWECHSEL] erfolgt der Spielerwechsel nach 0,5 Sekunden.</p> <p><b>[Deaktiviert]</b> Der Spielerwechsel erfolgt 2 Sekunden nach Betätigen der Taste [SPIELERWECHSEL]. Der Sensor ist deaktiviert.</p>
<b>Freispiel</b>	<p><b>[AKTIV]</b> 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.</p> <p><b>[INAKTIV]</b> Keine Freispiele.</p>
<b>LEO Freispiel</b>	<p><b>[AKTIV]</b> Für den Spieler LEO werden keine Kredite benötigt.</p> <p><b>[INAKTIV]</b> Für LEO wird anhand der Preisetabelle der Kredit abgezogen.</p>



### 9.2.22. 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.



### 9.2.23. Spiele | Rundenlimits

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



### 9.2.24. 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.



31.07.2023 07:35 Uhr

#### SPIELE | Statistik

Spiele	Spieler	Kredite	Gespielte Spiele
301	4	4	1
301 Gesamt	4	4	1
Cricket	4	8	1
Cricket Gesamt	4	8	1
Shanghai Classic	1	1	1

Grundeneinstellungen | Mod-Einstellungen | Rundenlimits | Statistik

GRAT | GELD | SPIELE | VDA | 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

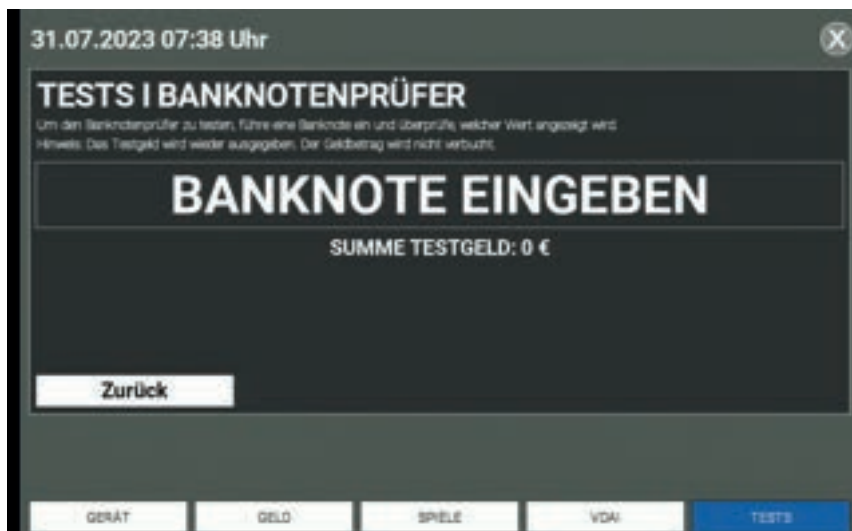
## 11. Tests

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.



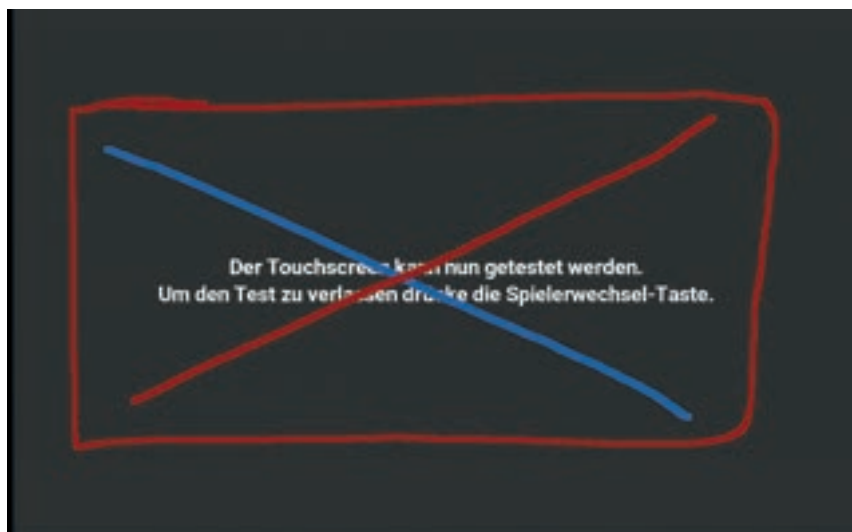
## 11.3. Bildschirm (oben)

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 20).



**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. Spielererkennung 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

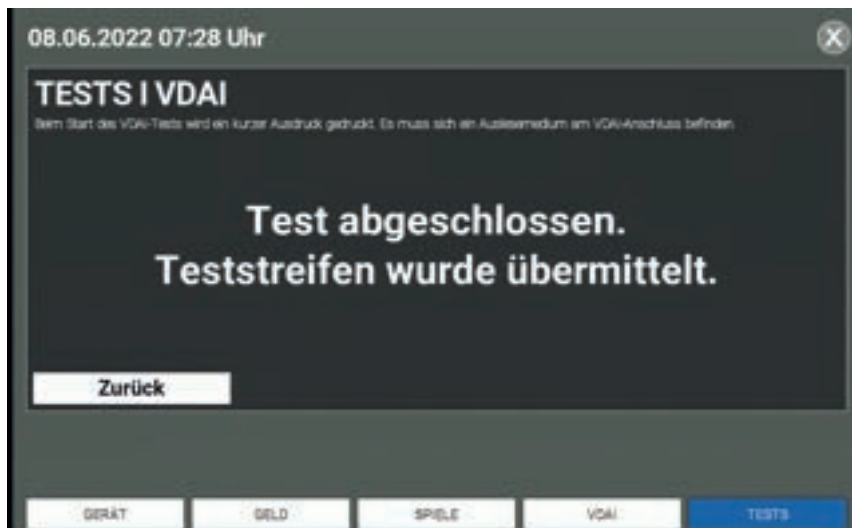
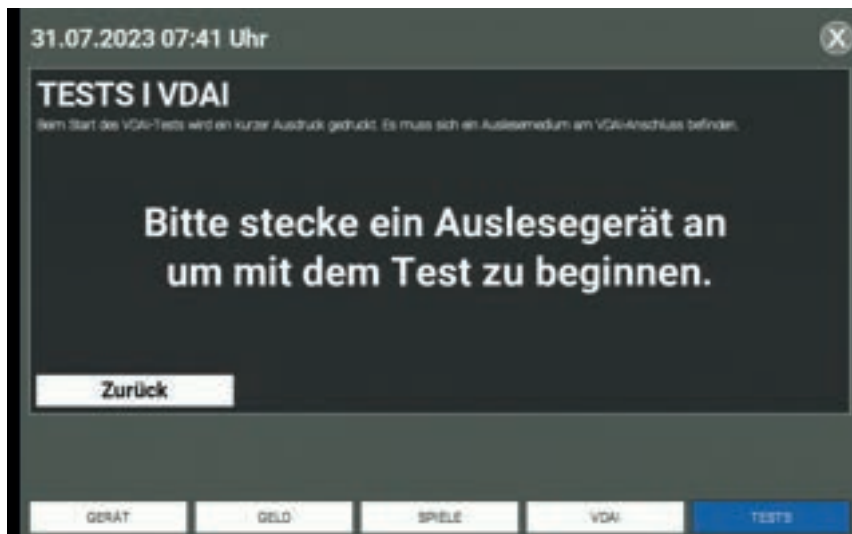
Mit diesem Test werden alle Tasten geprüft. Das Tastensymbol auf dem Bildschirm ändert kurzzeitig seine Helligkeit.





### 11.11. VDAI Schnittstelle

Zum Testen wird eine Auslesung vorgenommen.



## 12. EG-Konformitätserklärung



EG-Konformitätserklärung  
(Richtlinie 2014/35/EU und 2014/30/EU)

EC-Declaration of Conformity  
(Directive 2014/35/EU and 2014/30/EU)

Dokument – Nr./document no.: EG\_HB10\_V1.docx

Hersteller/manufacturer: Löwen Entertainment GmbH  
Anschrift/address: Saarlandstraße 240  
55411 Bingen

Produktbezeichnung: Compactsportgerät LÖWEN DART  
Product specification: Dart Device LÖWEN DART

Typen/types: HB10 (522)

Hiermit wird bestätigt, dass oben bezeichnete Produkte der Richtlinie 2014/35/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten betreffend elektrische Betriebsmittel zur Verwendung innerhalb bestimmter Spannungsgrenzen und der Richtlinie 2014/30/EU des Europäischen Parlaments und des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit entsprechen.

Hereby we confirm that the above mentioned products are in compliance with the directive 2014/35/EU of the European Parliament and of the Council on the harmonisation of the laws of the Member States relating to electrical equipment designed for use within certain voltage limits and directive 2014/30/EU of the European Parliament and of the Council on the approximation of the laws of the Member States relating to electromagnetic compatibility.

Zur Beurteilung der Erzeugnisse wurden folgende Normen herangezogen:  
For evaluation of product compliance the following standards are used:

EN 60335-1:2012 + AC:2014 + A11:2014 + A13:2017 + A1:2019 + A2:2019 + A14:2019  
EN 60335-2-82:2003 + A1:2008 + A2:2020  
EN 55032:2015 + A11:2020  
EN 55035:2017 + A11:2020  
EN 61000-3-2:2014  
EN 61000-3-3:2013

Ort, Datum/place, date: Bingen, 07.02.2022

Aussteller/issued by: Löwen Entertainment GmbH

Rechtsverbindliche Unterschrift / Stempel:  
Signature of authorized person / Stamp:

**LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH**  
Saarlandstraße 240  
55411 Bingen  
Tel.: +49 6721 407 0  
Fax: +49 6721 407 519  
Tobias Sprenger  
Prokurist | Leiter F&E