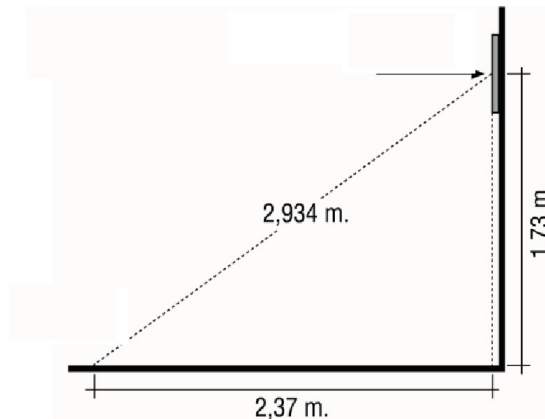




Nazwa: Tarcza elektroniczna do gry w dart Trizand
kod producenta: 27046
EAN: 5900779962040

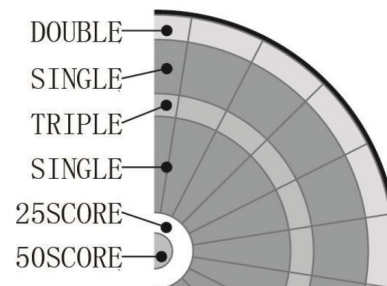
INSTRUKCJA MONTAŻU:

Wybierz miejsce z około 3-metrową wolną przestrzenią przed tarczą. Zamontuj tarczę tak, aby odległość od podłogi do jej środka wynosiła 1,73 m, a następnie przymocuj ją solidnie do ściany. Gracze powinni stać w odległości 2,37 m od tarczy podczas gry.



Zasady punktacji

Pojedynczy segment – „Pojedynczy” – jedna baza
Podwójny segment – „Podwójny” – dwie bazy
Potrójny segment – „Potrójny” – trzy bazy
Oko byka – 25 punktów
Podwójne oko byka – 50 punktów



Instrukcja obsługi

1. Naciśnij przycisk POWER – po usłyszeniu melodii urządzenie przechodzi w tryb gotowości do gry.
2. Użyj przycisku GAME, aby wybrać grę (G01—G27). Przycisk GAME może być także użyty do wyjścia z gry i powrotu do menu głównego.
3. Przycisk OPTION/SCORE służy do wyboru podgry w ramach wybranej gry (G01—G27) oraz do sprawdzania aktualnych wyników graczy w trakcie gry.
4. Użyj przycisku PLAYER & TEAM / ELIMINATE, aby wybrać liczbę graczy, drużyn lub tryb gry z komputerem (tzw. cyber match) przed rozpoczęciem gry. Przycisk ten służy również do wyzerowania lub wznowienia aktualnego wyniku rzutu w trakcie gry.
5. Przycisk DOUBLE / MISS służy do włączania funkcji „double” i „master” (w grze G02) oraz do funkcji „miss” w trakcie gry.
6. Przycisk HANDICAP służy do ustawienia poziomu trudności dla każdego gracza. Naciśnij PLAYER & TEAM / ELIMINATE, aby wybrać gracza, następnie naciśnij HANDICAP, aby ustawić przypisaną mu liczbę punktów. W ten sposób można ustawić punkty początkowe dla wszystkich graczy.
7. Przycisk SOUND służy do regulacji głośności dźwięku.
8. Przycisk START / NEXT służy do rozpoczęcia gry i przechodzenia do kolejnego gracza.

SYGNALIZACJA DŹWIĘKOWA:

- Laser – dźwięk odtwarzany po trafieniu w segment punktowy.
- Double – dźwięk odtwarzany po trafieniu w podwójny segment punktowy.
- Triple – dźwięk odtwarzany po trafieniu w potrójny segment punktowy.
- Score – komunikat informujący, że gracz zdobył punkty.
- Close – dźwięk odtwarzany przy zamykaniu segmentów punktowych.
- Open – dźwięk odtwarzany przy otwieraniu segmentów punktowych.
- Too High – dźwięk odtwarzany, gdy wynik zostanie odliczony do 0.
- Winner – dźwięk odtwarzany w momencie wyłonienia zwycięzcy.
- Bull's-Eye – dźwięk odtwarzany po trafieniu w środek tarczy.
- Music – dźwięk informujący o przejściu do kolejnego gracza po tym, jak poprzedni rzucił trzema rzutkami.