

1. Uključivanje i isključivanje uređaja

Postupak uključivanja kuglane:

Upaliti glavni prekidač (grebenasti prekidač 0 -1 sa desne strane) na ormaru. Nakon paljenja glavnog prekidača automatski će se upaliti računari na pultevima i pokrenuti softver pulta.

Upaliti bijele prekidače sa indikacijom sa lijeve i desne strane ormara kako bi se upalili televizori i računari na stazama. Sačekati da se računari i televizori upale i pokrene softver i nakon toga je kuglana spremna za rad. Centralni računar se pali na njegov taster za paljenje.

Postupak isključivanja kuglane:

Izići iz softvera na pultevima dvoklikom na crveni taster za gašenje na početnoj strani.

Ugasiti računar pulta redovnim gašenjem računara (shut down)

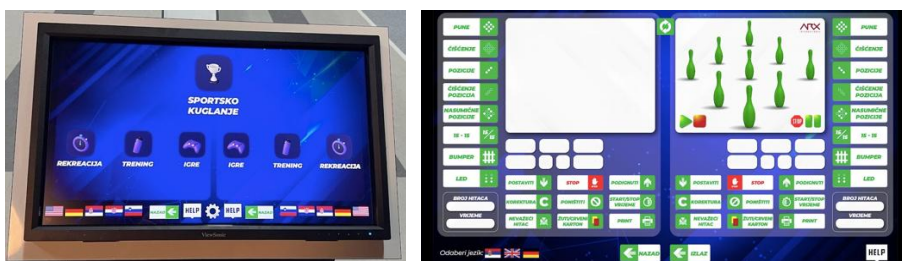
Sačekati da se ugase računari pulteva.

Ugasiti bijele prekidače sa sa indikacijom sa lijeve i desne strane ormara kako bi ugasi televizore i računare na stazama. Ugasiti glavne prekidače na ormarima.

Centralni računar ugasi redovnim gašenjem (shut down)

- Televizori se uključuju i pokazuju početni ekran
- Monitori na dodir se uključuju i pokazuju početni ekran
- Sve oznake na televizorima su na nuli
- Zadana vrijednost je igra u pune

2. Pojmovi na monitorima na dodir na pultevima:



Sportsko kuglanje = Igra međunarodnim načinom 120 hitaca (4x 30). Na svakoj stazi se igra 15 kugli u pune, a 15 u čišćenje. Mogućnost odabira probe (bez probe, 15 hitaca, 5 minuta)

Rekreacija = Rekreativno kuglanje s uključenim sportskim kuglanjem 15 + 15 hitaca

Trening = razni trening programi, vježbe preciznosti, itd.

Igre = Originalno kreirane Arx igre (Tenis, Što manje, Dupli brojevi, Bowling/Kuglanje,...), te neke igre koje već postoje na tržištu. Nije uključeno u standardnoj opremi!

Pune = Igra na svih 9 čunjeva. Nakon svakog hica se postavlja pozicija sa svih 9 čunjeva

Čišćenje = Prvi hitac se igra na svih 9 čunjeva, a ostali dok se ne pogode svi preostali čunjevi

Pozicije = Igra na poziciju po želji. Nakon pritiska dugmeta Pozicije na slici čunjeva se odabere željena pozicija i svaki hitac se igra na tu određenu poziciju

Čišćenje pozicija = Nakon pritiska toga dugmeta, odabere se željena pozicija na slici čunjeva i pritisne tipka Postaviti. Prvi hitac se igra na odabranu poziciju, a preostali na čunjeve koji nisu prethodno pogođeni

Nasumične pozicije = Svaki hitac se igra na poziciju koju odabere program.
U programu postoji 28 nasumičnih pozicija

15 -15 = Igra međunarodnog sportskog kuglanja. Pritiskom toga dugmeta, automatski se igra 15 kugli u pune, a 15 u čišćenje. Vrijeme se postavlja na 12:00 minuta ide prema nuli u intervalima od jedne sekunde. Registriraju se promašaji, kao i žuti i crveni kartoni

Bumper = ogradica, koja se koristi za igru djece-početnika, starosti do 12 godina
Nikako ne koristiti za igru odraslih, bez obzira da li su početnici ili ne!
Opcija je aktivna samo na kuglanama u kojima su ugrađene ogradice (bumperi).

LED = svjetlosni efekti uzduž staza. Samo ako je opcija ugrađena

Broj hitaca = namješta se po želji kod igara u pune, čišćenje, pozicija, čišćenja pozicija i nasumičnih pozicija

Vrijeme = namješta se po želji kod igara u pune, čišćenje, pozicija, čišćenja pozicija i nasumičnih pozicija

Postaviti = koristi se kada se čunjevi žele staviti u početni položaj nakon što su bili zamršeni i na podu i nakon korištenja funkcija Stop i Podignuti

STOP = pritiskom na ovo dugme se zaustavljaju čunjevi u zatečenom položaju. Stopira se vrijeme i bilo kakva eventualno bačena kugla nakon aktiviranja ove funkcije neće biti registrirana

Servis = čunjevi se postavljaju u gornji položaj. Obično se koristi kada se želi našpricati čunjsko postolje, ili imati pristup kanalu za prihvat kugli ili elevatoru. Čunjevi se vraćaju u prethodni položaj pritiskom dugmeta Korektura i Postaviti

Korektura = Ispravak rezultata, vremena, broja hitaca, itd.

Poništiti = Poništavaju se sve vrijednosti napisane na semaforima (televizorima) i postavljaju na nulu

Start/Stop vrijeme = Aktiviranje ili zaustavljanje vremena

Nevažeći hitac = Poništava se posljednji izvedeni hitac, tako da se ne računani broj, niti učinak hica

Žuti/Crveni karton = Jednim pritiskom se daje žuti, a sa dva pritiska crveni karton. Nakon što igrač već ima žuti karton, sljedeći pritisak na dugme mu dodjeljuje crveni
Ispravak se vrši dodatnim pritiskom na dugme

Print = Štampanje rezultata

Nazad = Povratak na početni ekran

Izlaz = Prestanak rada s programom

Odaberi jezik = biranje željenog jezika rada. Za svaku stazu je moguće odabrati željeni jezik (ovisno o raspoloživosti)

Vrijeme i Broj hitaca: Mogućnost igranja s ograničenjem vremena ili broja hitaca.

Ako se ne koriste te opcije, onda zadana funkcija traje dok se ne pritisne neka druga komanda.

3. Pojmovi i oznake na semaforima (televizorima)



Gornji ekran

Natpis na vrhu = u sportskom kuglanju ime i prezime igrača/ice, u ostalim modusima natpis po želji

Slika čunjeva u sredini gornjeg ekrana = početna pozicija svih 9 čunjeva je u zelenoj ili crvenoj boji (ovisno o dizajnu). Srušeni čunjevi su označeni u crvenom ili bijelom

Dolje lijevo = Zelena boja označava dozvolu za igru, a crvena prestanak te dozvole

Dolje desno = Ilustracija prestupa i žuti i crveni karton

Donji ekran

Natpis = u sportskom kuglanju naziv ekipe, a u ostalim modusima natpis po želji

Od gore prema dolje:

1. red lijevo = Osnovna postavka je ukupan zbroj čunjeva ekipe. Na 4 sekunde ga zamjenjuje ukupan broj bačenih hitaca ekipe.

1. red u sredini = Ukupan broj osvojenih setova, a na 4 sekunde se prikazuje ukupni rezultat ekipa (8:0, 7:1, 2:6, itd.)

1. red desno = Razlika u čunjevima između ekipa. Kod ekipe koja ima oboren veći broj čunjeva stoji nula (0) u zelenom, a kod ekipe koja gubi ukupan zaostatak u čunjevima (npr. -87) u crvenom

Upute su internog karaktera, i ne mogu se bez izričite pismene dozvole firme Arx bowling d.o.o. prodavati ili ustupati trećim licima.