VIA BOWLING POLAND

STELTRONIC

VLC STAND ALONE
INSTRUKCJA OBSŁUGI

VIA
BOWLING
POLAND

VIA
BOWLING
POLAND

VLC STAND ALONE

Informacje podstawowe

Niniejsza instrukcja zawiera instrukcje dotyczące użytkowania i konserwacji wyłącznie komputera VLC w wersji Stand-Alone.

Zapoznaj się z instrukcją instalacji Stand-Alone, skontaktuj się z serwisem Steltronic w celu uzyskania informacji o połączeniu maszyny, instalacji kamery i wszelkich innych instalacjach lub schematów, które mogą być przydatne.

Steltronic Stand-Alone VLC to komputer torowy, który wymaga niestandardowych plików konfiguracyjnych, prosimy o kontakt z serwisem, jeśli chcesz zmienić określoną konfigurację lub reklamy, logo itp.

Każda próba sklonowania dysku twardego lub wymiany płyty głównej spowoduje uszkodzenie klucza konfiguracyjnego i VLC przestanie działać.
W przypadku problemów ze sprzętem prosimy o kontakt z serwisem.

Wymagana jest Konsola Graczy, która umożliwia dostęp do opcji menu gracza.
Menu konfiguratora VLC Stand-Alone jest dostępne tylko z konsoli gracza wyposażonej w przewodową klawiaturę QWERTY.

W celu uzyskania dalszych informacji lub pytań prosimy o kontakt pod adresem info@viabowling.pl

VLC STAND ALONE

Ogólnie

VLC (lub V.L.C.) to nazwa akronimu Vision Lane Computer. Stan-Alone VLC to specjalny komputer dla systemu punktacji, przeznaczony do instalacji w małych centrach rozrywki, pubach, hotelach, domach prywatnych lub w każdym miejscu, w którym nie jest konieczne korzystanie z oprogramowania Steltronic **Focus**. W pozostałej części tego podręcznika termin **SAVLC** będzie używany w odniesieniu do komputera torowego **Stand-Alone VLC**.

Aby uruchomić tory i grać, gracze wkładają żetony, pieniądze do akceptora banknotów lub systemu kart podłączonych do bezgotówkowego systemu pieniężnego strony trzeciej. Te metody przyjmowania żetonów, gotówki lub aktywacja kartami zwykle znajdują się w pobliżu konsoli gracza. Ewentualnie kasjer może włączyć „przełącznik", który pozostanie WŁĄCZONY do momentu zakończenia gry. Pod koniec gry przełącznik można wyłączyć, maszyna i wynik zatrzymują się automatycznie, a ekran wyników zamyka się automatycznie po upływie określonego limitu czasu (około 3 minuty), który można definiować.

Każdy **SAVLC** może być używany do instalacji z jednym torem lub dla pary torów do gry w kręgle.

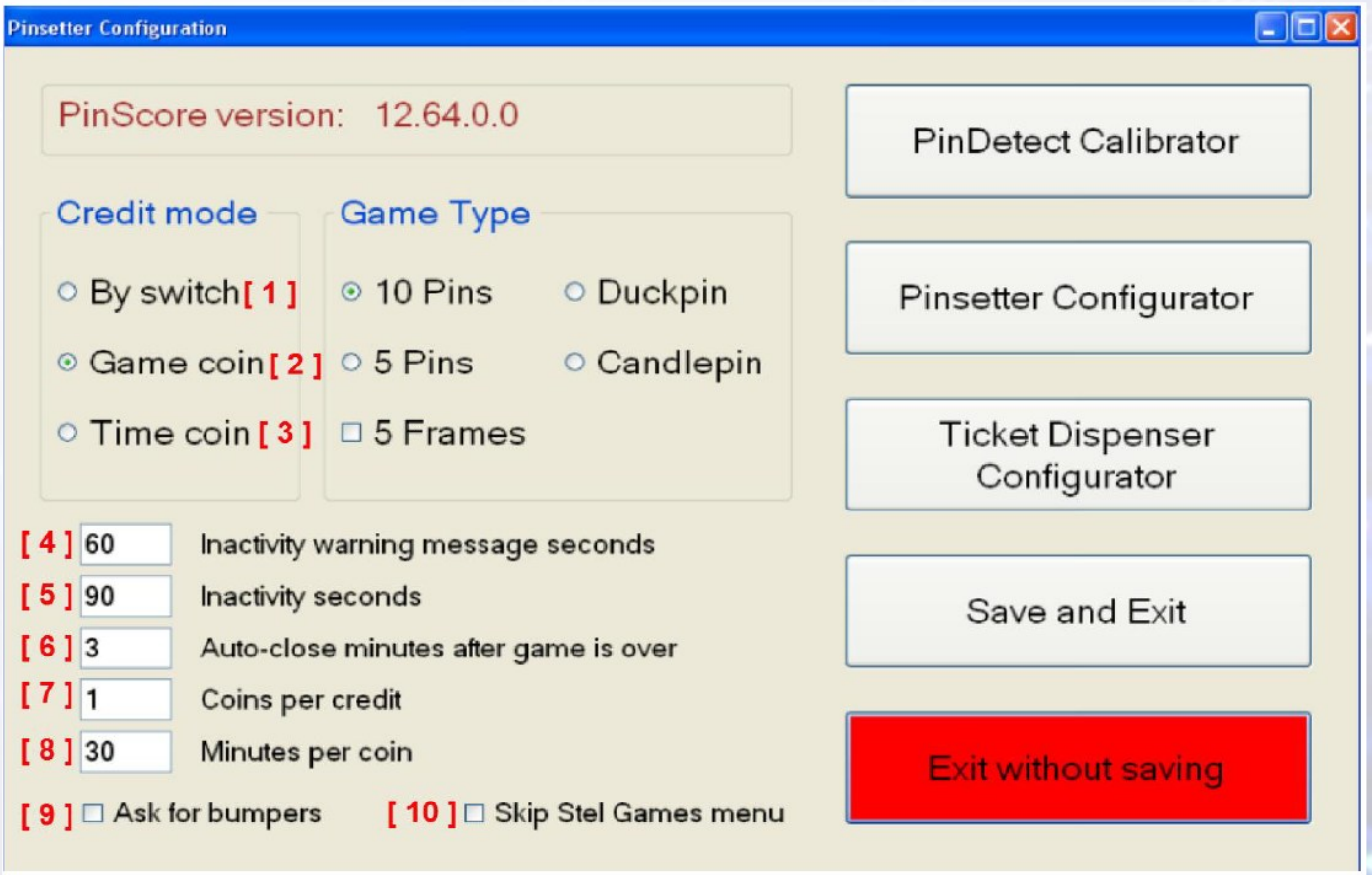
Zalecany model konsoli gracza dla samodzielne **SAVLC** to konsola **UFO QWERTY** (pojedyncza lub podwójna), **SAVLC** może również współpracować z joystickiem (przewodowym lub bezprzewodowym) lub konsolami gracza z monitorami dotykowymi. W przypadku instalacji konsoli z joystickiem lub konsoli gracza z ekranem dotykowym, do wprowadzenia zmian w systemie niezbędne jest użycie klawiatury i myszy lub laptopa z oprogramowaniem VNC Viewer \ lub oprogramowaniem emulatora Steltronic Bowler's Console \ lub systemem Focus Front Desk.

OSTRZEŻENIE
Jeśli podłączasz **SAVLC** tylko do jednego monitora torowego i tylko jednej maszyny, OBOWIĄZKOWE jest zainstalowanie terminatora na złączach wideo **SAVLC**. **SAVLC** wymaga dwóch połączeń monitora LCD, a w przypadku tylko jednego monitora, należy zainstalować terminator. Skontaktuj się z serwisem, jeśli potrzebujesz tego terminatora w przypadku takiej instalacji.

VIA
BOWLING
POLAND

VLC STAND ALONE

Dostępne opcje uruchomienia torów



Poniżej opisy wielu dostępnych opcji.

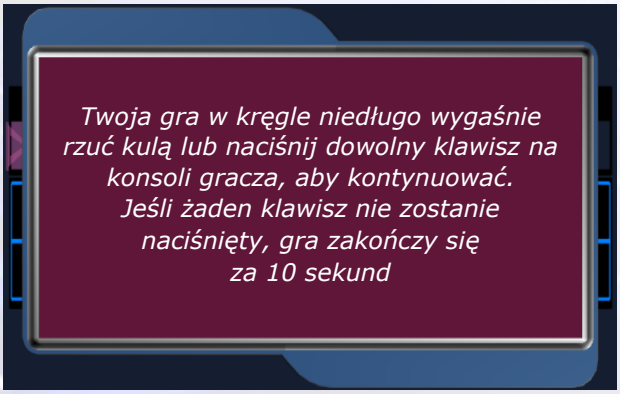
[1] **By Switch:** (za pomocą przełącznika): Po wybraniu tej opcji gra w kręgle zostanie uruchomiona automatycznie po włączeniu przełącznika na każdym torze. Otrzymujesz jednego gracza na torze, a dodatkowych graczy można dodać do toru za pomocą konsoli QWERTY lub innych zainstalowanych konsol. Jeśli masz przyciski TAK-NIE tylko jako konsola gracza, ta funkcja nie będzie działać i musisz wybrać opcję **[2] Game coin** (gra na żetony)

[2] Game coin: (Gry na żetony) Przy wyborze trybu gry na żetony gra w kręgle rozpocznie się po chwilowym zadziałaniu przełącznika, aktywowaniu przełącznika przez monetę lub czytnik kart, który symuluje „impuls". Dalsza konfiguracja poniżej od **[7]** określa, ile „impulsów" musi nastąpić, zanim pierwszy gracz zostanie dodany do toru. W powyższym przykładzie jeden „impuls" z monety, przełącznika lub czytnika kart umieści jednego gracza na torze do gry w kręgle.

[3] Time coin: (Żetony na czas) Po wybraniu trybu monety czasowej gra w kręgle rozpocznie się po chwilowym zadziałaniu przełącznika, aktywowaniu przełącznika przez monetę lub czytnik kart, który symuluje „impuls". Dalsza konfiguracja w **[8]** określa, ile „minut" zostanie dodanych do pierwszego gracza dodanego do toru. W powyższym przykładzie jeden „impuls" żetonu w przełączniku lub czytnika kart uruchomi tor dla graczy na 30 minut gry w kręgle. Otrzymujesz jednego gracza na torze, a dodatkowych graczy można dodać do toru za pomocą konsoli QWERTY lub konsoli z ekranem dotykowym. Jeśli masz przyciski TAK-NIE tylko jako konsola gracza, ta funkcja „Time Coin" nie będzie działać.
Musisz wybrać **[2] Game Coin**.

VLC STAND ALONE

Opcje pracy



[4] Komunikat ostrzegawczy o braku aktywności w sekundach: służy do ustawienia czasu po jakimi komunikat jest wyświetlany na monitorze, aby poinformować gracza, że należy rzucić kulą lub nacisnąć klawisz na konsoli gracza, zanim punktacja zostanie wyłączona.

[5] Licznik czasu nieaktywności: Jest to czas, który upłynął bez aktywności na torze. W powyższych przykładowych ustawieniach 90 sekund będzie liczone od ostatniej rzuconej kuli lub naciśnięcia klawisza na konsoli. Komunikat będzie wyświetlany przez liczbę sekund ustawioną w **[4]**.

[6] Automatyczne zamknięcie w minutach po zakończeniu gry: To ustawienie zlicza liczbę minut, po których tor zostanie automatycznie zamknięty, gdy gra zostanie zakończona z rzuconymi wszystkimi ramkami. Po rzuceniu ostatniej kuli w ostatniej ramce dla wszystkich graczy, wyniki są wyświetlane na ekranie podsumowania, a następnie po 3 minutach (nasz przykład pokazany powyżej) wyniki zostaną wyczyszczone, a zwykła grafika reklamowa wygaszacza ekranu zostanie wyświetlone.

[7] Żetony na kredyt: Jest to liczba żetonów, impulsów, impulsów z kart magnetycznych, które muszą wystąpić, aby jeden gracz na torze grał w kręgle.

[8] Minuty na żeton: Jest to liczba minut gry w kręgle. Jeśli ustawiłeś **[3]** jako tryb kredytowy gry w kręgle, będziesz mógł dodawać kolejnych graczy do toru za pomocą konsoli do gry w kręgle.

Opcjonalne opcje pracy

[9] Zapytaj o barierki: Zaznaczając to pole wyboru, informujesz system, że znajdujesz się w trybie gier zręcznościowych. Ekran dotykowy lub konsola gracza QWERTY nie są używane. Gracze mają tylko przyciski „TAK" i „NIE" na konsoli. Podczas korzystania z tego trybu, gdy wybrana zostanie **Game coin [2]**, na ekranie pojawi się komunikat z pytaniem każdego gracza, czy chce użyć automatycznych barierek, czy nie. (Pod warunkiem, że Twoje tory mają zainstalowane automatyczne barierki).

[10] Pomiń menu gier Stel: Zaznaczając to pole wyboru, nie będziesz w stanie wybrać różnych typów gier do gry wraz ze standardową grą w kręgle. UWAGA: Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy tryb kredytów jest ustawiony na [2] Game Coin lub [3] Time Coin.

Typy gier dostępne w Stand-Alone VLC

Dostępne są następujące dodatkowe gry:

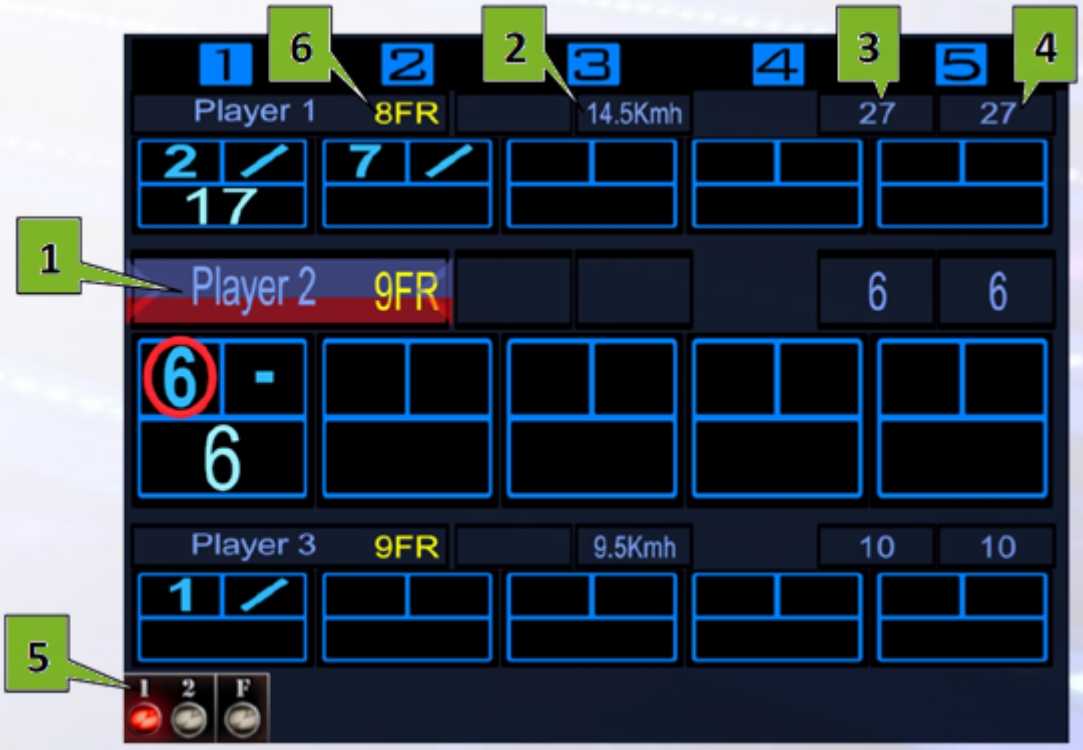
- **Grand prix:** jest to rodzaj gry wyścigowej, w której każdy gracz ma samochód, który porusza się na ekranie w zależności od jego wyniku. Im wyższy wynik, tym dalej Twój samochód posunął się w wyścigu.
- **Poker:** Jest to fajna gra, w której otrzymujesz kartę ze standardowej talii kart do gry za każdy Strike lub Spare. Na koniec gry wygrywa gracz z najlepszymi kartami w pokerze.
- **Najlepsze zamknięcie:** to gra, która liczy zamknięcia ramek. Za zamknięcie jest uważany Spare lub Strike, przy czym Strike otrzymuje dwa punkty, a Spare otrzymuje jeden punkt. Na koniec gry zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.
- **Lucky Strike:** Jest to gra, w której liczą się Twoje Strike, ale tylko wtedy, gdy system poinformuje Cię, że masz rzucić Strike w określonej ramce. Na koniec gry zwycięzcą jest gracz z największą liczbą punktów.

VIA
BOWLING
POLAND

VLC STAND ALONE

Dostępne opcje uruchomienia torów

Ręczne zamykanie sekwencji kombinacji trwającej gry: można również zamknąć tor ręcznie, naciskając tę sekwencję klawiszy na konsoli gracza: **YYYYNNNNY** (to jest przykład, konfigurację tej sekwencji można zmieniać w ustawieniach oprogramowania).



1) Nazwa gracza: Domyślnie imię pierwszego gracza to Gracz 1, a imię drugiego gracza to Gracz 2 itd. Gracze mogą edytować swoje nazwy za pomocą konsoli gracza.
2) Prędkość kuli: Wskazuje prędkość ostatniej wyrzuconej kuli. Prędkość kuli jest wyświetlana w mph lub kmh. Prędkość kuli można włączyć lub wyłączyć (Instalacja **SAVLC**).
3) Suma w grze: Wskazuje aktualny wynik dla każdego gracza.
4) Sesja łącznie: Wskazuje łączną sumę z sesji gier dla każdego gracza.
5) Pasek stanu gry: Wskazuje status maszyny: jedna czerwona kropka = pierwsza kula, dwie czerwone kropki = druga kula. Pasek stanu gry może być włączony lub wyłączony (patrz instrukcja instalacji jednostanowiskowej).
6) Dostępny kredyt: Wskazuje ilość ramek / minut pozostałych dla bieżącej sesji gier.

Informacje podstawowe

Aby przeglądać menu gracza za pomocą Joysticka naciśnij klawisz **Enter** i użyj strzałek, aby przeglądać menu, a następnie naciśnij klawisz **Enter** na podświetlonym elemencie. Aby przeglądać menu gracza za pomocą **QWERTY**, użyj dedykowanych przycisków skrótów lub naciśnij klawisz **Enter**, użyj strzałek, aby przeglądać menu i naciśnij klawisz **Enter** na podświetlonym elemencie. Na następnych stronach opisy, jak wykonywać różne operacje edycyjne; prowadzenie otwartej listy graczy. Możliwe jest jednoczesne wprowadzenie wielu zmian. Większość funkcji dostępnych w menu konsoli graczy jest wykorzystywana tylko w kręgielniach z recepcją, zwykle w przypadku systemu SAVLC wystarczające są najczęstsze funkcje: (edycja nazwiska, korekta wyniku, cykl maszyny itp.)

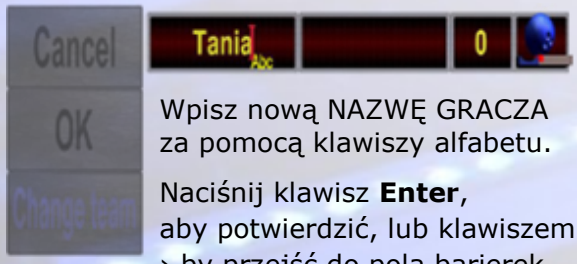
VLC STAND ALONE

Modyfikowanie nazwy gracza i opcje barierek

Joystick: naciśnij klawisz **Enter**, przejdź do zakładki **Edit bowler** i naciśnij klawisz **Enter**, aby potwierdzić.

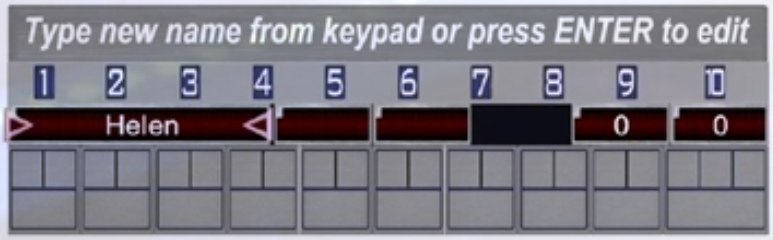
Klawiatura: użyj klawisza skrótu Edytuj gracza na klawiaturze lub naciśnij **Enter**, użyj strzałek, aby przejść do zakładki edycji gracza i naciśnij **Enter**, aby potwierdzić.

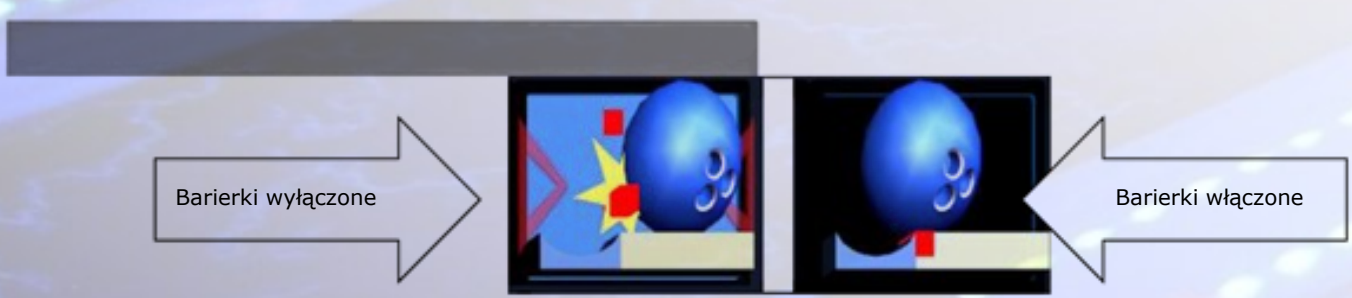
Domyślnie wybór znajduje się na przycisku **Cancel**; użyj klawisza PRAWY ➲, aby przejść na pola graczy



Wpisz nową NAZWĘ GRACZA za pomocą klawiszy alfabetu.

Naciśnij klawisz **Enter**, aby potwierdzić, lub klawiszem › by przejść do pola barierek.





Wróć do listy graczy, użyj klawiszy ⇧⇩, aby wybrać innego gracza do edycji lub użyj ⇦, aby wybrać **OK**, aby zamknąć i potwierdzić.

Wybierz **OK** i naciśnij klawisz **ENTER**, aby potwierdzić.

VIA
BOWLING
POLAND

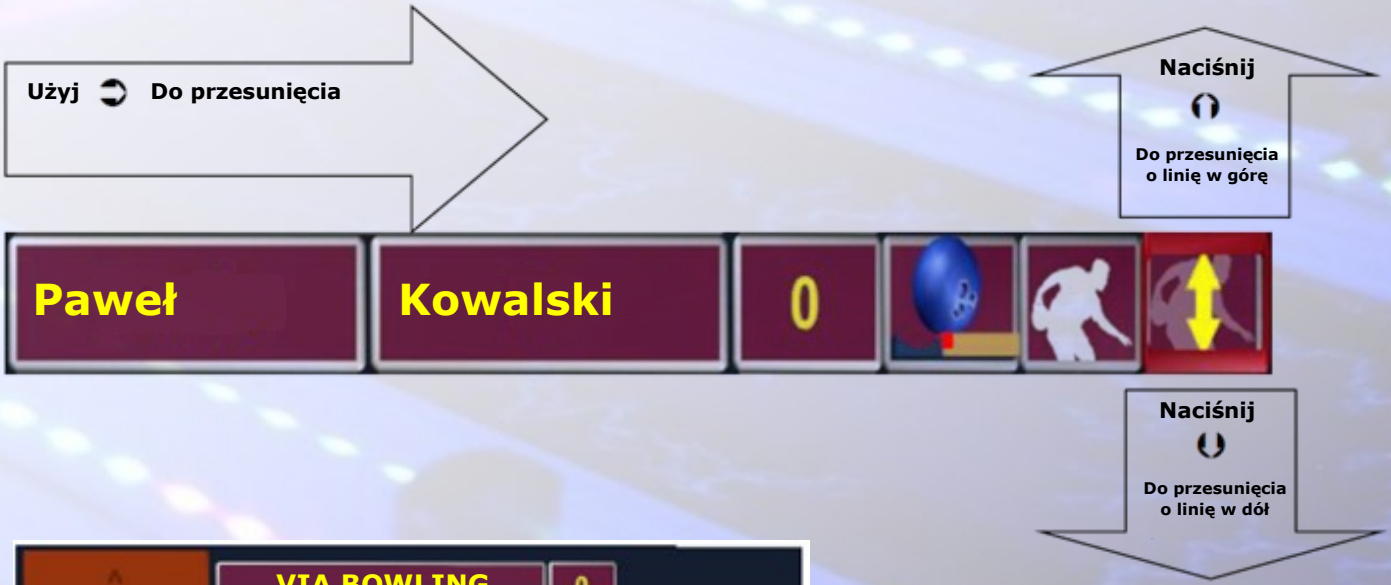
VLC STAND ALONE

Modyfikowanie kolejności graczy

Joystick: naciśnij klawisz **Enter**, przejdź do zakładki **Edit bowler** i naciśnij klawisz Enter, aby potwierdzić.

Klawiatura: użyj klawisza skrótu **Edit bowler** na klawiaturze lub naciśnij **Enter**, użyj strzałek, aby przejść do zakładki edycji gracza i naciśnij **Enter**, aby potwierdzić.

Domyślnie wybór znajduje się na przycisku **Cancel**; użyj klawisza PRAWY ➲, aby przejść na pola graczy



Wróć do listy graczy, użyj klawiszy ➲ , aby wybrać innego gracza do edycji lub użyj , aby wybrać **OK**, aby zamknąć i potwierdzić.

Wybierz **OK** i naciśnij klawisz **ENTER**, aby potwierdzić.

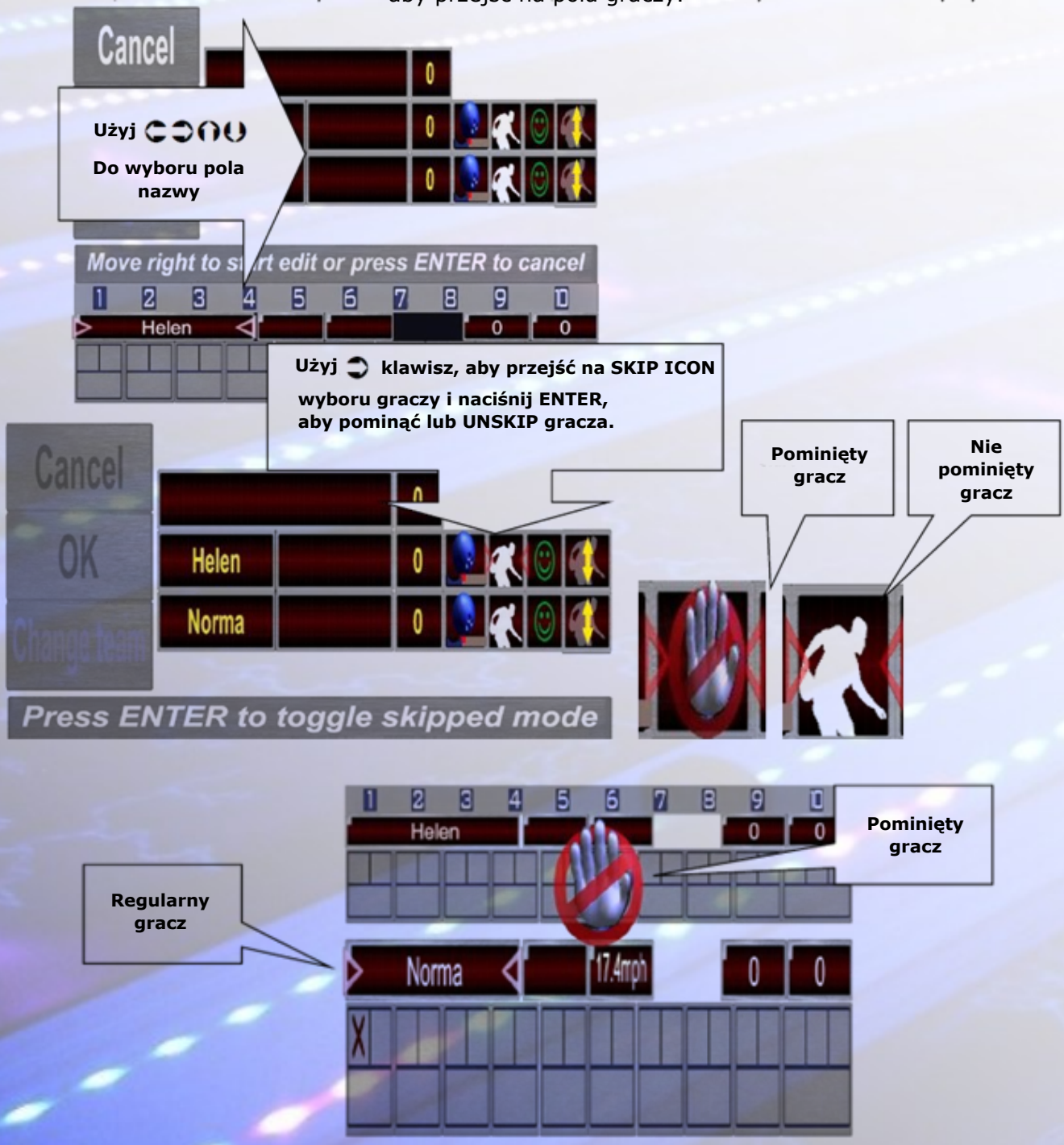
VLC STAND ALONE

Modyfikowanie kolejności gracza

Joystick: naciśnij klawisz **Enter**, przejdź do zakładki **Edit bowler** i naciśnij klawisz **Enter**, aby potwierdzić.

Klawiatura: użyj klawisza skrótu **Edit bowler** na klawiaturze lub naciśnij **Enter**, użyj strzałek, aby przejść do zakładki edycji gracza i naciśnij **Enter**, aby potwierdzić.

Domyślnie wybór znajduje się na przycisku **Cancel**; użyj klawisza PRAWY➲, aby przejść na pola graczy.



VIA BOWLING POLAND