









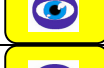


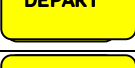














Sommaire

Liste des Commandements de l'OPTIKA





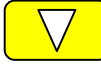

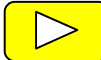
- (A) **Open Bowling**
- (B) **Open Bowling avec No – Tap**
- (C) **Correction du Score**
- (D) **Changer l' Ordre des Joueurs**
- (E) **Corriger le Nom et les Données du Joueur**
- (F) **Ajouter ou Ecarter Joueurs**
- (G) **Sauter un Joueur Pendant le Jeu**
- (H) **Joueur en Retard (ou Blessé)**
- (I) **Blind**
- (J) **Pacer**
- (K) **Récupérer (Joueur en Retard ou Blessé)**
- (L) **Bowling en Ligue**
- (M) **Bingo / Python / Courses Voitures et Cheveau / Black Jack / Dart / Euro Ligue**
- (N) **Gestion des Images Graphiques de l'Optika**
- (O) **Gestion des Couleurs d’Affichage de l’Optika**
- (P) **Programmer les Parametres de l’Optika**
- (Q) **Relais et Entrées des Requilleurs à Ficelles**
- (R) **Contrôle et Calibration de la Camera CCD**

Avis Important









LISTE DES COMMANDEMENTS DE L' OPTIKA

		Liste des jeux disponibles: OPEN LIGUE MOONLIGHT OPEN MULTIGAME OPEN BINGO (a page 2) PYTHON (a page 2) COURSE VOITURES, COURSE CHEVAUX (a page 2) BLACK JACK, DART (a page 2) EUROLIGUE (a page 2) AIDE
		Pour commencer le jeu en OPEN. Pour avancer au prochain niveau du programme, pour abandonner ou sauvegarder la programmation.
		Pour confirmer une entrée
		Pour corriger.
		Pour effacer des entrées.
		Pour terminer une entrée dans le mode de programmation
		APRES UNE CORRECTION: fixer la position du curseur.
		Pendant le jeu: pour abandonner le jeu.
		Pendant l'ECRAN D'ATTENTE: pour appeler le dernier jeu.
		Pour démarrer un nouveau jeu avec les mêmes joueurs.
		Pour l'affichage du score en 10 ou 5 frames.
		Pour sauter un joueur.
		Pour effacer des lancers à partir du dernier.
		Pour marquer FAUTE au lieu du dernier lancer.
		Pour marquer STRIKE au lieu du dernier lancer.

BMS Bowling Marketing Service AG

	SPARE	Pour marquer SPARE au lieu du dernier lancer.
	SPLIT	Pour marquer le lancer comme SPLIT.
	M	Pour déclencher un rechargement exprès (MAGIC RESET).
A		Pour appeler le service (actif seulement pendant le jeu)
		Pour déplacer le curseur en haut et en bas.
		Pour déplacer le curseur à gauche et à droite.

COMMANDEMENTS SPECIAUX DE L'OPTIKA

	D	Pour la choix provisoire du DEUTSCH comme langue active.
	E	Pour la choix provisoire du ENGLISH comme langue active.
	F	Pour la choix provisoire du FRANCAIS comme langue active.
	I	Pour la choix provisoire de ITALIANO comme langue active.
	P R O G C	Pour programmer les couleurs de l'écran
	P R O G T	Pour contrôler et calibrer les cameras CCD.
MENUE AIDE	(Après la sélection PROGT)	Pour CALIBRER Camera CCD.
MENUE AIDE	(Après la sélection PROGT et AIDE)	Pour avancer au prochain degré de programmation.
CORRECT	(Après la sélection PROGT et AIDE et AIDE)	Pour programmer les paramètres des cameras CCD: quantité, sensibilité etc.)
DEPART	(Après la sélection indiquée en haut)	Pour sortir du programme des paramètres des cameras CCD)
DEPART	(Après la sélection indiquée en haut)	Pour sortir du menu de calibration des cameras CCD)
	P R O G B	Pour programmer les graphismes
	P R O G P	Pour programmer les PARAMETRES

BMS Bowling Marketing Service AG


INTRODUCTION

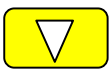
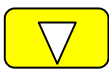

Ce-ci est un manuel d'instructions visuel avec boutons à taper suivis par les instructions: p.ex.:

Appuyer:			signifi qu'il faut appuyer au même temp les touches pour accomplir l'action désirée.
----------	---	---	--




A) OPEN BOWLING (sans options)

1) COMMENCER UN JEU:

Pour démarrer appuyer:		L'écrans affiche l'invitation à taper les noms des joueurs: À noter que en cas de plus de 6 joueurs (max. 18), ils seront distribués sur plusieurs écrans.
------------------------	---	---

Taper le premier nom et:		Taper le 2me nom et de nouveau:		Etc. Une fois tapés les noms, max 18, appuyer:	
--------------------------	---	---------------------------------	---	--	---

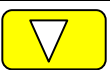
2) À LA FIN DU JEU:


Pour continuer avec les mêmes joueurs appuyer		ou simplement lancer une boule. Pour commencer un jeu avec des nouveaux joueurs, appuyer sur:			après démarrer selon 1) en haut.
---	---	--	--	---	----------------------------------

A1) OPEN BOWLING (avec options)


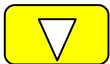

1) DEMARRER UN JEU:

Pour démarrer un jeu avec options, appuyer:		Les types de jeu disponibles au présent sont affichés sur l'écran: OPEN, LIGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON et AIDE..
---	---	--

Sélectionner le type de jeu voulu en appuyant	
---	---

À jeu sélectionné, appuyer:		Des lignes pour les noms et les options sont affichées sur l'écran.
-----------------------------	---	---

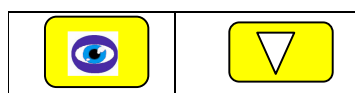
BMS Bowling Marketing Service AG

Taper le 1er nom, après:		Taper la 1ère option, (numéro ID) après:		Etc. Lorsque tous noms et toutes options sont tapées appuyer:	
--------------------------	---	--	---	---	---




LISTE DES OPTIONS:

- | | |
|-----------|--|
| 1) ID-No. | : Taper le numéro d'identification du joueur |
| 2) HDCP | : Taper l'handicap du joueur |
| 3) SERIE | : Taper le résultat des jeux précédents |
| 4) NO-TAP | : Taper le numéro de NO-TAP: 7, 8 or 9 |
| 5) SPEC. | : Taper les Spécialités suivants: |
| | L pour LATE (joueur retardé) |
| | B pour BLIND suivi par le score, p.e.: B190 |
| | P pour PACER |
| | J pour activer les BUMPERS |

À NOTER: Pour sauter des entrées, p.ex. pour passer directement de l' HDCP du joueur 1 au nom du joueur 2, appuyer sur les touches:




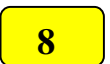

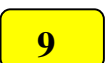


2) À LA FIN DU JEU:


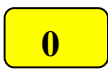
Pour continuer avec les mêmes joueurs appuyer		ou simplement lancer une boule. Pour commencer un jeu avec des nouveaux joueurs, appuyer sur:			après démarrer selon 1) en haut.
---	---	---	--	---	----------------------------------

B) OPEN Bowling avec No - TAP (même valeur NO-TAP pour tous joueurs)

Même procédure comme A), et après pour entrer l'option **NO-TAP** option (même pour tous joueurs):



		Donne STRIKE en cas de 7 quilles abattues avec le 1er lancer.
		Donne STRIKE en cas de 8 quilles abattues avec le 1er lancer.
		Donne STRIKE en cas de 9 quilles abattues avec le 1er lancer.

BMS Bowling Marketing Service AG



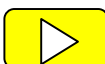

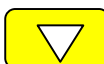
		Pour effacer l'option NO-TAP.
---	---	-------------------------------



C) CORRECTION DU SCORE

1) Pour corriger le score après le dernier lancer, appuyer:

	après taper de 0 à 9 ou X pour STRIKE, S pour SPARE, F pour FAUTE, SPLIT pour SPLIT, ESPACE pour effacer, après appuyer:		Le score corrigé sera souligné
---	--	---	--------------------------------

2) Pour corriger le score en général:

	après porter le curseur sur le score à corriger en appuyant:		ou:		ou:		ou:	
---	--	---	-----	--	-----	---	-----	---

	après taper de 0 à 9 ou X pour STRIKE, S pour SPARE, F pour FAUTE, SPLIT pour SPLIT, ESPACE pour effacer, après appuyer:		Le score corrigé sera souligné
--	--	--	--------------------------------


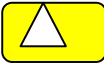
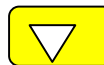
3) Pour effacer un lancer


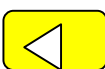
		Pour effacer des lancers à partir du dernier.
---	---	---

D) CHANGER L'ORDRE DES JOUEURS (pendant le jeu)

IMPORTANT: L'ordre des joueurs peut être changé seulement s'ils sont dans le même frame!

Pour changer l'ordre des joueurs pendant le jeu, appuyer sur:

	Porter le curseur au joueur à changer d'ordre en appuyant:		
---	--	---	---

Après appuyer sur:			Une ligne avec l'ordre des joueurs est affichées sur l'écran.
--------------------	---	---	---

Tapez l'ordre désiré, après appuyer sur:

BMS Bowling Marketing Service AG



E) CORRECTION DES NOMS ET DES DONNEES DES JOUEURS

Pour corriger noms et données appuyer sur:		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom ou donnée à corriger en appuyant:.
--	--	-----------------------	--	---

	ou:		ou:		ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
--	-----	--	-----	--	-----	--	---	--	--

Après la correction des noms et/ou des données, appuyer sur:	
--	--

F) ECARTER ou AJOUTER JOUEURS:

1) Pour écarter joueurs ou données:

Pour écarter joueurs ou données appuyer sur:		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom ou donnée à écarter en appuyant:.
--	--	-----------------------	--	--

	ou:		ou:		ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
--	-----	--	-----	--	-----	--	---	--	--


Ecarter le nom ou donnée en appuyant:		Enfin, continuer le jeu en appuyant:	
---------------------------------------	--	--------------------------------------	--

2) Pour ajouter noms et données:



Pour ajouter joueurs ou données appuyer sur:		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sur une ligne libre en appuyant:.
--	--	-----------------------	--	--



	ou:		ou:		ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
--	-----	--	-----	--	-----	--	---	--	--

BMS Bowling Marketing Service AG



Après taper le(s) nouveau(x) nom(s) et données . Enfin appuyer sur:	
---	---


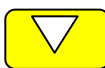
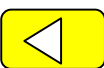
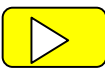


G) SAUTER UN JOUEUR (pendant le jeu)




Pour sauter un joueur, appuyer sur:			Le joueur est marqué avec S
-------------------------------------	---	---	-----------------------------

Appuyer de nouveau sur:			La marque S est effacée (canceller SAUTER)
-------------------------	---	---	--

H) JOUEUR EN RETARD OU BLESSE

Pour marquer un joueur LATE appuyer:		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom à marquer LATE en appuyant:.
--------------------------------------	--	-----------------------	--	---



	ou:		ou:		ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
---	-----	---	-----	---	-----	---	---	---	---

À la position "SPEC." taper:		après appuyer:		et 
------------------------------	---	----------------	--	--


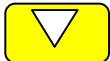
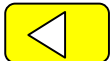


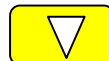
I) BLIND




Cette option sert à replacer un joueur absent: sa moyenne est entrée et après l'Optika l'ajoute automatiquement, frame par frame, au total de l'équipe.

- 1) Pour marquer un joueur comme BLIND procéder selon le paragraphe A1)
- 2) Pour marquer BLIND lorsque les noms ont déjà été entrés ou pendant le jeu procéder comme suit:

Pour marquer un joueur BLIND appuyer		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom à marquer BLIND en appuyant:.
--------------------------------------	---	-----------------------	---	--

BMS Bowling Marketing Service AG

 ou:	 ou:	 ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
---	---	---	---	---	---	---



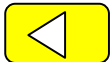


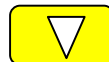
À la position SPEC, taper:		suivi par le score BLIND, p.e.: B210, après appuyer:		et 
----------------------------	---	--	---	--




J) PACER

Cette option sert à rendre fluide le jeu de deux équipes avec un nombre de joueurs actifs différent. Le score du PACER n'est pas ajouté au total de l'équipe.



- 1) Pour marquer un joueur comme PACER procéder selon le paragraphe A1)
- 2) Pour marquer PACER lorsque les noms ont déjà été entrés ou pendant le jeu procéder comme suit:



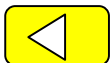
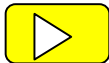

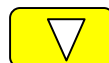
Pour marquer un joueur PACER appuyer		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom à marquer PACER en appuyant:.
--------------------------------------	---	-----------------------	---	--




 ou:	 ou:	 ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
---	---	---	---	---	---	---

À la position "SPEC." taper:		après:		et: 
------------------------------	---	--------	--	---

K) RECUPERER JOUEURS RETARDES OU SAUTES

Pour récupérer un joueur retardé appuyer:		après appuyer encore:		Les noms et les données des joueurs sont affichés sur l'écran. Porter le curseur sous le nom marqué L en appuyant:.
---	---	-----------------------	---	---

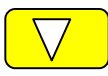
 ou:	 ou:	 ou:		ou, pour sauter des entrées, appuyer sur:		
---	---	---	---	---	---	---


À la position "SPEC." taper:		après:		et: 
------------------------------	---	--------	--	---

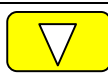
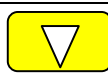

Le joueur en retard ou sauté restera actif jusqu'à la récupération de tous ses frames. Après l'OPTIKA commutera automatiquement selon l'ordre normal des joueurs.

L) BOWLING EN LIGUE SUR PISTES ALTERNEES

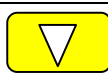
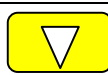

Pour démarrer un jeu en LIGUE appuyer		Les types de jeu disponibles au présent sont affichés sur l'écran: OPEN, LIGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON et AIDE..
---------------------------------------	---	---

Sélectionner le jeu LIGUE en appuyant:	
--	---

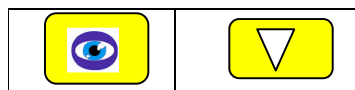
Après appuyer:		L'écran à gauche demande l'entrée du nom de la 1ère équipe et des options à volonté. Noter qu'on peut entrer max. 6 joueurs.
----------------	---	--

Taper le 1er nom, après:		Taper la 1ère option, après:		Etc. Lorsque toutes données ont été entrées appuyer:	
--------------------------	---	------------------------------	---	--	---

L'écran à GAUCHE demand encore l'entrée des noms et des options des joueurs:


Taper le 1er nom, après:		Taper la 1ère option (p.e.: ID), après:		Etc. Lorsque toutes données ont été entrées appuyer:	
--------------------------	--	---	--	--	--

À NOTER: Pour sauter des entrées, p.ex. pour passer directement de l' HDCP du joueur 1 au nom du joueur 2, appuyer sur les touches:



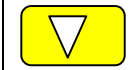
L'écran à DROITE demand d'entrer le nom de la 2ème équipe et des options à volonté: REPETER les pas selon la description en haut.


L'écran affiche ainsi le message: "APPUYER SUR DEPART POUR DEMARRER LE JEU" et une montre avec le temp en minutes (préprogrammés) se met en marche et les joueurs ont la possibilité de lancer des boules d'essai. Enfin:




Pour demarrer le jeu appuyer:	
-------------------------------	---

L1) BOWLING EN LIGUE SUR PISTES ALTERNEES (seulem. une équipe)

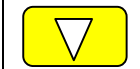
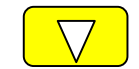

Pour démarrer un jeu en LIGUE appuyer		Les types de jeu disponibles au présent sont affichés sur l'écran: OPEN, LIGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON et AIDE..
---------------------------------------	---	---

Sélectionner le jeu LIGUE en appuyant:	
--	---


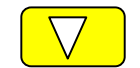
Après appuyer:		L'écran à gauche demande l'entrée du nom de la 1ère équipe et des options à volonté. Noter qu'on peut entrer max. 6 joueurs.
----------------	---	--

Taper le 1er nom, après:		Taper la 1ère option, après:		Etc. Lorsque toutes données ont été entrées appuyer:	
--------------------------	---	------------------------------	---	--	---



L'écran à GAUCHE demand encore l'entrée des noms et des options des joueurs:

Taper le 1er nom, après:		Taper la 1ère option (p.e.: ID), après:		Etc. Lorsque toutes données ont été entrées appuyer:	
--------------------------	--	---	--	--	--


À NOTER: Pour sauter des entrées, p.e. pour passer directement de l' HDCP du joueur 1 au nom du joueur 2, appuyer sur les touches:

	
---	---

L'écran à DROITE demande d'entrer le nom de la 2ème équipe et des options:


Ne pas entrer des nom, appuyer sur:		et:	
-------------------------------------	---	-----	---


L'écran affiche ainsi le message: "APPUYER SUR DEPART POUR DEMARRER LE JEU" et une montre avec le temp en minutes (préprogrammés) se met en marche et les joueurs ont la possibilité de lancer des boules d'essai. Enfin:

Pour demarrer le jeu appuyer:	
-------------------------------	---

M) BINGO / PYTHON /COURSES VOITURES / COURSES CHEVAUX / BLACK JACK / DART / EURO LIGUE

Pour démarrer le jeu BINGO ou PYTHON appuyer:		Les types de jeu disponibles au présent sont affichés sur l'écran: OPEN, LIGUE, MOONLIGHT OPEN, MULTIGAME OPEN, BINGO, PYTHON, COURSES VOITURES, COURSES CHEVAUX, BLACK JACK, DART et EURO LIGUE..
---	---	--

Sélectionner le jeu BINGO en appuyant:	
--	---

Après appuyer sur		L'écran à gauche ou à droite affiche la pyramide (BINGO) ou le serpent (PYTHON). Le jeu peut démarrer
-------------------	---	---


Les deux jeux sont bien pour des débutants ainsi que pour des groupes de joueurs. Il n'y a pas des équipes et en conséquence pas d'ordres des joueurs à suivre. Les jeux sont arrangés en style de tournoi sur plusieurs pistes et démarrés au même temp. La piste qui fini première va recevoir le prime.

Le but du jeu BINGO est de marquer tous les cercles dans la pyramide. Un circle sera marqué quand le nombre des quilles tombées est correspondant à une chiffre dans un cercle

Les mêmes principes sont valables en PYTHON.

N) GESTION DES IMAGES GRAPHIQUES DE L'OPTIKA

Cette caractéristique permet la gestion directe par le clavier des images graphiques et des animations mémorisées sur le disc dur de chaque console l'OPTIKA.

Démarrer la séquence de programmation en appuyant sur la combinaison des touches suivantes:		P	R	O	G	B
---	---	---	---	---	---	---

La table suivante sera affichée:

La colonne à gauche affiche la liste des images assignées aux événements concernés. La liste des images mémorisées est affichée sur les colonnes à droite et sur les pages suivantes. L'événement concerné est affiché en bas de l'écran, c.à.d. que en cas de cet événement, soit STRIKE, SPARE, GUTTER etc., les images assignées seront affichées. Pour la gestion opérer comme suit:

BMS Bowling Marketing Service AG

Images programmées pour pour l'événement no. 19 (écran d'attente)

Liste des images mémorisées sur le disc dur

Image marquée

1 :	LOGO.FLC	10BAG1.FLC	CYCLE_F.FLC	CYCLE_D.FLC
2 :	STANDBY1.FLC	10BAG2.FLC	DOUBLE1.FLC	SPARE1.FLC
3 :	LOGO3.FLC	11BAG1.FLC	DOUBLE2.FLC	SPARE2.FLC
4 :		11BAG2.FLC	DOUBLE3.FLC	SPARE3.FLC
5 :		BALL.PCX	DOUBLE4.FLC	SPARE4.FLC
6 :		BMS.PCX	FOUL1.FLC	SPARE5.FLC
7 :		4BAG1.FLC	FOUL2.FLC	STRIKE1.FLC
8 :		4BAG2.FLC	GUTTER1.FLC	STRIKE2.FLC
9 :		5BAG1.FLC	GUTTER2.FLC	STRIKE3.FLC
10 :		5BAG2.FLC	GUTTER3.FLC	STRIKE4.FLC
11 :		6BAG1.FLC	GUTTER4.FLC	TURKEY3.FLC
12 :		6BAG2.FLC	GUTTER5.FLC	0PIN4_T.PCX
13 :		7BAG1.FLC	GUTTER6.FLC	1PIN2_T.PCX
14 :		7BAG2.FLC	LOGO.FLC	1PIN3_T.PCX
15 :		8BAG1.FLC	STANDBY1.FLC	2PIN1_T.PCX
16 :		8BAG2.FLC	LOGO3.FLC	2PIN2_T.PCX
17 :		9BAG1.FLC	STRK5_T.PCX	3PIN_T.PCX
18 :		9BAG2.FLC	0PIN_T.PCX	3PIN2_T.PCX
19 :		PIN1_T.PCX	PERF1.FLC	4PIN1_T.PCX
20 :		CYCLE_E.FLC	PERF2.FLC	9PIN_T.PCX

19: WAIT-SCREEN

Evénement

a) Sélectionner ou marquer une image:


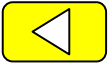
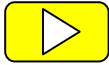
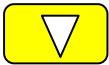
Taper sur les touches indiquées pour marquer une image:	▲	ou:	◀	ou:	▶	ou:	▼
Taper sur les touches indiquées pour passer aux prochaines pages de la liste des images:	👁	et:	▲	ou:	👁	et:	▼
Taper sur la touche indiquée pour laisser apparaître l'image marquée:	ENTRER	après appuyer encore sur:	ENTRER	pour sortir.			


b) Assigner et/ou effacer l'image sélectionnée ou marquée:


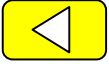
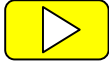
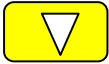
Appuyer la touche indiquée pour copier l'image marquée dans la colonne des images assignées à l'événement affiché en bas de l'écran:	MENUE AIDE	ou appuyer sur:	SUPPR	pour EFFACER l'image
--	------------	-----------------	-------	----------------------


BMS Bowling Marketing Service AG

c) Surcharger un'image dans la colonne des assignements:

Appuyer sur les touches indiquées pour marquer l'image à surcharger dans la colonne à gauche:		ou:		ou:		ou:	
---	---	-----	--	-----	---	-----	---

Appuyer sur la touche indiquée pour marquer en permanence l'image. La couleur de l'image viendra "rouge":	
---	---

Appuyer sur les touches indiquées pour marquer l'image à surcharger dans la colonne à droite:		ou:		ou:		ou:	
---	---	-----	--	-----	---	-----	---



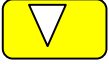
Appuyer sur la touche indiquée pour surcharger l'image marquée:	
---	---


d) Passer à la page suivante de la liste des images mémorisées

Passer à la page prochaine:		
-----------------------------	---	---

Retour à la page précédente:		
------------------------------	---	---

e) Naviguer entre les événements:

Appuyer:			ou:		pour sélectionner des événements:
----------	---	---	-----	---	-----------------------------------

Appuyer:		pour MEMORISER et SORTIR.
----------	---	---------------------------

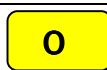
O) GESTION DES COULEURS D’AFFICHAGE DE L’OPTIKA

Optika offre une choix près que illimité des combinaisons des couleurs pour l’affichage des scores. Chaque combinaison peut être sélectionnée par le clavier ou par l’ordinateur du comptoir.

Pour choisir la combinaison des couleurs et pour la mémoriser, agir comme suit:

BMS Bowling Marketing Service AG

Démarrer avec la programmation des couleurs avec les touches:



L'image suivante apparait:

Game: 1		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
▶	JOE											
8	▶	44	44	44	44	44	X	44	44	44	44	440
1	JOE	8	16	24	32	40	58	66	74	82	90	190
COULEUR DU TEXTE	▶	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
2	BILL	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	120
text color	▶	0										

Choisir l'objet pour modifier le couleur avec la touche:



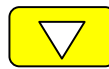
ou:



Choisir le numéro du couleur (0 to 255) avec la touche:



ou:



La combinaison des couleurs choisi peût être mémorisée. Il y a 8 espaces de mémoire : dès 1 à 9, dont le 9 est la combinaison de défaut.

Mémoriser la combinaison choisie avec:

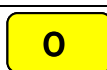
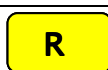
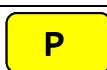


1



Ici p. e. dans l'espace 1

Même procédure pour les espaces 2 jusqu'à 8. L'espace 9 est réservé pour la combinaison de défaut. Pour rappeler une combinaison mémorisée procéder comme suit :

Démarrer avec la programmation des couleurs avec les touches:



BMS Bowling Marketing Service AG



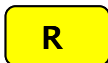
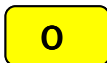


Appuyer sur la touche	 ou:  etc.	pour appeler la combinaison désirée, et après appuyer sur la touche:
-----------------------	--	--

	pour ACTIVER la combinaison.
---	------------------------------




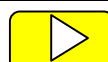
À savoir que les combinaisons mémorisées dans les espaces 1, 2 et 3 sont reprises en mode de jeu LIGUE!

P) PROGRAMMER LES PARAMETRES DE L' OPTIKA

Par moyenne des paramètres à programmer, l'OPTIKA peut être facilement adaptée aux nécessités des pays différents, des types de requilleurs, des besoins spécifiques de gestion etc. Opérer comme suit:

Démarrer la séquence de programmation en appuyant sur la combinaison des touches suivantes:						
---	---	---	--	---	---	---

L'écran à gauche affiche les paramètres à programmer. Opérer comme suit:

Déplacer le curseur en appuyant les touches indiquées:		ou:		ou:		ou:	
--	---	-----	--	-----	---	-----	---

CONFIRMER la dernière ENTREE en appuyant:		SORTIR avec:		EFFACER les nouvelles entrées en appuyant:	
---	---	--------------	---	--	---

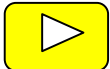
délai de mesure boule 1 + 2	2500 3300	Taper le temp de delai 1, après le delai 2
-----------------------------	-----------	--

Taper le temps d'attente jusqu'à la camera va déclencher la détection de quilles depuis l'impact de la boule avec les quilles. Temps en millièmes de second, p.ex 2500 pour 2 seconds et demi.
Première entrée pour la première boule, deuxième entrée pour la deuxième boule.

numéro piste (gauche)	1	Taper le numéro de la piste à gauche
-----------------------	---	--------------------------------------

langue		Choisir la langue désirée en appuyant sur:	
--------	---	--	---

BMS Bowling Marketing Service AG


heure	17:08:22	Taper l'heure: HH:MM:SS (0-24 heures) Sauter (:) avec la touche:	
--------------	-----------------	---	---

date	12.12.1998	Taper la DATE:
-------------	-------------------	-----------------------

Distance entre les photocellules (cm)	30	Distance Standard entre les photocellules
--	-----------	--

affichage des images graphiques	Open+Ligue	Choisir l'option désirée en appuyant sur la touche:	
--	-------------------	--	---

Options à choix: NO = pas d'images, OPEN = images dans Open mode, OPEN + LIGUE: images dans Open et Ligue mode, LIGUE = images in LIGUE. OPEN 3D, LIGUE 3D et OPEN+LIGUE 3D = affichage des images ET de Spare Maker.

affichage vitesse de la boule	Open+Ligue	Choisir l'option désirée en appuyant sur la touche:	
--------------------------------------	-------------------	--	--

Options à choix: NO = pas d'images, OPEN = images dans Open mode, OPEN + LIGUE: images dans Open et Ligue mode, LIGUE = images in LIGUE.

clavier	FRANCE	Choisir l'option désirée en appuyant sur la touche:	
----------------	---------------	--	---

handicap 0 / % / max	0 0 0	Taper les chiffres selon le standard national
-----------------------------	--------------	--

Les trois valeurs programmables 0=moyenne nationale, P=pourcentage et H=handicap maximum sont entrées pour le calcul de l'handicap applicable.

durée d'affichage des images (sec)	4	Entrer le temp d'affichage des images désiré. (sec)
---	----------	--

durée d'affichage du sparemaker (sec)	3	Entrer le temp d'affichage du Sparemaker désiré (sec).
--	----------	---

durée d'affichage des images d'attente (sec)	15	Entrer le temp d'affichage des images d'attente (sec).
---	-----------	---

BMS Bowling Marketing Service AG

affichage ligne d'information 0=N;1=O	1	Taper l'option désirée: 1 = Ligne affichée 0 = Ligne non affichée
deadwood: 0=N/1=Part./2=O	1	Taper l'option désirée: 0 = pas de détection 1 = détection partielle 2 =détection totale
Vitesse 0=mph / 1=km/h	1	Taper l'option désirée
impulsion du relais trigger (msec)	1000	Taper le temps d'impulsion nécessair pour cyler la machine (1000 = 1 sec)
impulsion du relais cyclage (msec)	1000	Taper le temps d'impulsion nécessair pour cyler la machine (1000 = 1 sec)
impulsion du relais 10ème frame (msec)	15000	Taper le temps d'impulsion nécessair pour cyler la machine (1000 = 1 sec)
impulsion relais 10ème frame 0/1	1	Choisir l'option approprié: 0 = impulsion continuée 1 = impulsion
période ON relais cyclage (msec)	1000	Taper la longuer de l'impulsion nécessaire à cyler la machine
période OFF relais cyclage (msec)	1000	Taper la longuer de pause de l'impulsion nécessaire à cyler la machine
impulsion relais STEPPER 1 msec	1000	Taper la longuer de l'impulsion nécessaire à STEPPER la machine
impulsion relais STEPPER 2 msec	1000	Taper la longuer l'impulsion nécessaire à STEPPER la machine

BMS Bowling Marketing Service AG

impulsion relais retour boules sec	50	Taper le temp de marche du moteur du retour boule après la dernière boule
relais bumper: 1=puls / 0 = cont	1	Choisir l'option approprié: 0 = impulsion continue 1 = impulsion programmée
impulsion du relais bumper msec	1000	Taper le temp d'impulsion nécessaire pour soulever les bumpers (1000 = 1 sec)
impulsion du relais appel sec	10	Taper le temp d'impulsion du relais pour appeler le service
délais de retard arrêter le requilleur	10	Taper le temp de retard désiré avant d'arreter le requilleur
temp boules essais min	10	Taper le temps pour les boules d'assais in Ligue
machine active en boules d'essai 0=N/1=O	1	Taper l'option désiré: 0 = machine NON active 1 = machine active
correction automatique 0=N/1=part./2=O	2	Taper l'option désiré: 0 = pas de correction 1 = correction aut. partielle 2 = correction automatique
compter Frame 11 et 12: 0=N/1=O	0	Taper l'option désiré: 0 = Frames 11 et 12 non comptés 1 = " comptés
type d'écran 1=15KHz / 0=25KHz	1	Taper l'option désiré: 0 = résolution écran 400 lignes 1 = " 480 lignes
impulsion relais stepper 3 msec	1000	Taper la durée pour actionner le solenoid stepper 3 (1000=1 sec)

BMS Bowling Marketing Service AG

requilleurs A-2/s=1 / GSxx = 2	0	Type de requilleur : 0=AMF etc. 1=A-2 /s 2=GSxx
poser faute: 0=normal / 1=A-2	0	0=Impulsion cyclage normal 1=Impulsion cyclage comme impulsion 10 ^{ème} frame
scroll effects	0	0= pas d'affichage du text de bienvenu etc. 1= affichage du text de bienvenu etc. 2= comme 0 mais pas de compteurs 3= comme 1 mais pas de compteurs
flic speed	0	1= vitesse de deroulement des animations max. 99= vitesse minimum

Attribution des RELAIS et des ENTREES sur la plaque MACHINE INTERFACE

machine ON/OFF	Relais 1	Taper le numéro du relais pour allumer et arrêter le requilleur
trigger	Relais 2	Taper le numéro du relais pour cycler le requilleur
poser quilles	Relais 3	Taper le numéro du relais pour cycler le requilleur
stepper 1	Relais 4	Taper le numéro du relais pour commuter du 1er au 2eme lancer
stepper 2	Relais 5	Taper le numéro du relais pour commuter du 2eme au 1er lancer

BMS Bowling Marketing Service AG

ball lift	Relais 6	Taper le numéro du relais pour allumer et arrêter le moteur du retour boules
bumper	Relais 7	Taper le numéro du relais pour allumer et arrêter le moteur des bumpers
appel	Relais 8	Taper le numéro du relais pour appeler le service
poser quilles en 10ème frame	Relais 3	Taper le numéro du relais pour cycler le requilleur dans la 10ème frame
relays lampe 2ème boules	Relay x	Taper le numéro du relais à raccorder à la lampe du 2me lancer
entrée ligne de faute	Entrée 1	Taper le numéro de l'entrée à raccorder au signal de faute
entrée 2me lancer	Input 2	Taper le numéro de l'entrée à raccorder au signal du 2me lancer
entrée libre	Input 3	Pas assignee. Contacter BMS !
entrée du rateau	Input 4	Taper le numéro de l'entrée à raccorder au signal du rateau
piste droite seulement	0	0 = Oui 1 = No
HiScore (0,1 [2=reset])	0	0= Non Affichage HiScore 1=Affichage HiScore 2=Mise à zero HiScore
options	0	0 = no options 1,2 etc. consulter BMS

BMS Bowling Marketing Service AG

CCS-Baud	0	0 = 9600 baud 1 etc. consulter BMS
counters frames/balls l : frames/balls r :		
coin mode	0	0 = No coin mode 1 = Coin mode
minutes per game	5	Temps pour 1 jeu
coins per game	1	Jetons pour 1 jeu
wait-sec at Gameend	1	Temps après la fin du jeu pendant laquelle le score reste affiché (en sec.)
players (0=No/1=Toggle/2=Keyb)	0	0=Nombre de joueurs selon le nombre de pieces 1=Nombre de joueurs selon les impulsions de la tou- che de joueurs 2=Nombre de joueurs selon les impulsions de la tou- che du clavier

Q) RELAIS ET ENTREES DES REQUILLEURS A FICELLES

maschine ON/OFF	RELAIS 1
trigger	NO

BMS Bowling Marketing Service AG

poser quilles	NO
---------------	----

stepper 1	NO
-----------	----

stepper 2	NO
-----------	----

ball-Lift	RELAIS 3
-----------	----------

bumper	RELAIS 4
--------	----------

appel	RELAIS 5
-------	----------

poser quilles 10ème Frame	RELAIS 2
---------------------------	----------

relais 2ème boule	RELAIS x
-------------------	----------

...et des ENTREES:

entrée ligne de faute	INPUT 1
-----------------------	---------

entrée 2me lancer	NO
-------------------	----

entrée libre	INPUT 7
--------------	---------

BMS Bowling Marketing Service AG

ATTENTION: Le branchement d'un interrupteur à cette entrée rend possible le télécommand de l'Optika ainsi que des requilleurs des pistes concernées :

Interruteur ON = Requilleurs et Scorer ON. Interrupteur OFF = Requilleur et Scorer OFF.

Cette entrée ne doit pas être programmée si le système est contrôlé par l'ordinateur du comptoir (CCS2/3 ou CCS2000) !



R) CONTROLE ET CALIBRATION DE LA CAMERA CCD

Les conditions pour pouvoir calibrer la camera CCD sont les suivantes:

- camera bien à niveau: s'assurer que le niveau à bulle d'air soit bien centré
- 10 quilles sur le pindeck
- les deux écrans en état "d'attente"

Calibration signifi la mémorisation de l'emplacement des quilles comme vues par la camera. Si l'emplacement, le nombre, l'éclairage et l'état des quilles sont acceptables, les données seront mémorisées et affichées sur l'écran sous forme des boutons rectangulaires en bleu foncé.

INIT OK sera ainsi affiché. Une fois calibrée, il est toujours possible de contrôler la calibration et de comparer l'emplacement des quilles mémorisé après la calibration avec l'emplacement actuel, qui est affichés sous forme des boutons en bleu clair au dessus des boutons en bleu foncé.

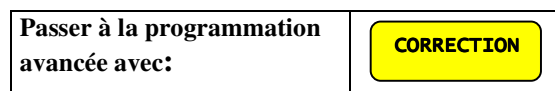
Pour calibrer et contrôler la camera CCD, agir comme suit:



Pour contrôler et calibrer la camera de la piste **gauche**:

Appuyer sur la touche:	MENUE AIDE	à gauche du clavier	Le message "NEW INITIALIZE" est affiché sur l'écran à gauche. After a few seconds, INIT OK (ou INIT FAIL) sera affiché.
------------------------	-------------------	---------------------	---

À noter: Dans le cas ou la calibration n'est pas réussie, le message "INIT FAIL" sera affiché. Essayer de nouveau en appuyant la touche MENUE/AIDE
Il est alors possible de passer à la programmation avancée des paramètres de la camera CCD:



BMS Bowling Marketing Service AG

L'écran à gauche affichera:

CAMERA SETTINGS

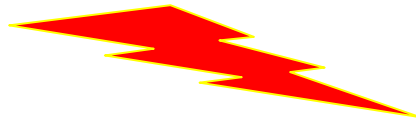
no version

Nombre de cameras	: 1	1 = standard, 4 si option DEAD WOOD
Correction diamètre quilles	: 0	De -15% à +20%
Retard de mesure Dead Wood:	1.5 s	Delai de mesure après le passage de boule
Tolérance quilles Dead Wood :	40 mm	Paramètre selon l'état des quilles,etc.
..distance photocellules	: 0.3m	Taper autre valeur si pas standard 30 cm

Continuer le contrôle en appuyant sur:	DEPART	et:	DEPART	et:	DEPART	pour terminer et sortir.
--	---------------	-----	---------------	-----	---------------	--------------------------

Répéter l'operation pour l'écran a droite.

S) AVIS IMPORTANT:



À observer attentivement: couper le courant avant chaque manipulation!

11 Octobre, 2004ME
OPTIKF.DOC

BMS Bowling Marketing Service AG, Höhenweg 12, CH-8834 Schindellegi
Phone: ++41 43 888 21 00, Fax ++41 43 888 21 09, E-mail: bms@bmsbowling.com, Internet: www.bmsbowling.ch
MWSt. 221 769, ZaZ: 8586-0