

Nederlandse handleiding Dartsmate 3 - Elite

Speler versus computer

1. Druk op **MODE** om **PAC** weer te geven en druk op **ENTER**
2. Gebruik het toetsenbord om de spellengte te veranderen, bijv. 501. Druk op **ENTER**
3. **LEL** = selecteer niveau met behulp van het toetsenbord, 1 - beginner, 8 - expert.
Druk op **Enter**.
4. Speler gooit eerst, computer is altijd speler. Voer score in, druk op **ENTER**.
5. De computer genereert na 5 seconden een score en het totaal wordt bijgewerkt.
Voer de score van de volgende speler in en ga door totdat een score nul is. Druk op **Enter**.

Speler versus speler

1. Druk op **MODE** om het gewenste darts spel weer te geven en druk op **ENTER**
Darts-spelmodus: **drt** - slaat gemiddelden op, **Prc** - genereert willekeurige getallen om outshots te oefenen, **PAC** - speel tegen computer, **SOL** - solo speler, **rnd** - selecteer willekeurige getallen.
2. Wijzig het spel met behulp van het toetsenbord, bijv. 301. Druk op **ENTER**
3. Verander met behulp van het toetsenbord het aantal legs om een set te winnen.
Druk op **ENTER**.
4. Druk indien nodig op de **CLEAR**-knop om de speler te selecteren die een handicap krijgt. Druk vervolgens op H/C en voer een handicap in met behulp van het toetsenbord. Druk op **ENTER** om handicap toe te passen op deze leg en andere legs..
5. Selecteer de speler om als eerste te gooien met behulp van de **CLEAR-KNOP**

6. Voer de score van de eerste speler in met het toetsenbord en druk op **ENTER**.
7. Voer scores in totdat een speler uitcheckt, waarna u op **ENTER** drukt.
8. Voer het aantal darts bij de laatste worp in op het toetsenbord. Druk op **ENTER**
9. Druk op **ENTER** om een nieuwe leg te starten

In game options

RECALL - druk op **RECALL** om eerdere scores te zien. Het spel wordt teruggegeven nadat alle scores zijn teruggeroepen. Om het terugroepen te verlaten, drukt u op **ENTER** voordat alle scores zijn opgeroepen.

ERROR - om de laatst ingevoerde score te wissen, drukt u op **ERROR** en voert u de juiste score in met het toetsenbord. Druk op **ENTER** om door te gaan.

GEMIDDELDEN - Gemiddelden zijn beschikbaar aan het einde van een leg, aangegeven door 6 lampjes. Druk op **AVERGAGE** om de gemiddelden en het aantal darts-worpen in de laatste leg te bekijken. Druk eenmaal voor het gemiddelde van één dartwedstrijd, tweemaal voor het gemiddelde van drie dartswedstrijden en druk een derde keer voor het aantal darts dat in de laatste leg is gegooit.

ADD - Gebruik **Add** om scores dart voor dart toe te voegen. Druk op **Toevoegen** nadat elke dartscore is ingevoerd. Maximaal negen scores geaccepteerd, maximale score per dart 60. Als u klaar bent met het toevoegen van uw darts, drukt u op **ENTER** om uw score bij te werken.

Clear - Druk op **CLEAR** om alle scores die zijn ingevoerd in de **ADD**-functie te wissen voordat **ENTER** wordt ingedrukt. Voer de juiste scores opnieuw in.

HANDICAP - Bij de start van de volgende etappe, wanneer **P** knippert, drukt u op **ADD** om de eerder opgeslagen handicap te beoordelen.

P	Knippert om aan te geven dat de speler die moet gooien, mag worden gewijzigd
H C	Geeft aan dat er mogelijk een handicap is ingesteld
LEDS	3 knipperende lampjes geven aan dat de speler moet gooien of een handicap moet krijgen
LEDS	6 lampjes geven aan dat gemiddelden kunnen worden gecontroleerd
No drt	Verschijnt aan het einde van een leg. Voer het aantal darts van uitworp in.
- = drt	Een keer voor enkele darts, twee keer voor drie darts, drie keer voor het aantal darts
nco	Geeft aan dat er een ongeldige checkout is ingevoerd
Err	Als er een ongeldige score is ingevoerd. Als er meer dan 9 scores worden gebruikt bij het gebruik van de functie Toevoegen. Als een score hoger dan 60 wordt ingevoerd bij het gebruik van de functie Toevoegen