



PRODUCENT URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH

JAKAR, 44 – 240 Żory, ul. Fabryczna 10, Poland

Tel./fax. +48 32 435 79 22;

[www.jakar.pl](http://www.jakar.pl)

e-mail: [sales@jakar.pl](mailto:sales@jakar.pl), [service@jakar.pl](mailto:service@jakar.pl)

# REKA

*Instrukcja*



## I. WSTĘP

Automat siłowy „*ARM WRESTLER*” jest urządzeniem rozrywkowym przeznaczonym do gry w barach, lokalach, kinach, festynach, w wesołych miasteczkach itp. Automat ten jest urządzeniem zarobkowym, niewypłacającym wygranych pieniędzy.

Automat został zaprojektowany i zbudowany z najlepszych dostępnych na rynku materiałów i części. Elementy składowe urządzenia spełniają wymagane normy bezpieczeństwa potwierdzone certyfikatem CE.

## II. PARAMETRY TECHNICZNE

<i>Wysokość</i>	<i>215 cm</i>
<i>Szerokość</i>	<i>120 cm</i>
<i>Długość</i>	<i>140 cm</i>
<i>Masa całkowita</i>	<i>150 kg</i>
<i>Zasilanie</i>	<i>220 – 240 V</i>

## III. OPCJE GRY

<i>MAN</i>	- dla początkujących oraz średnio zaawansowanych graczy
<i>STRONG MAN</i>	- dla zawodowców

Jeden kredyt pozwala każdemu graczowi na jedną grę.

## IV ZMIANY PARAMETRÓW RĘKI – SETUP.

Aby wejść w SETUP należy wyłączyć maszynę i trzymając klawisz SETUP na płycie MAIN włączyć ją ponownie.

Po kolejnych pozycjach SETUP-u poruszamy się następującymi klawiszami :

<i>Akceptacja wybranej opcji</i>	- przycisk <i>START</i>
<i>Poruszanie się po opcjach</i>	- przycisk <i>MAN / STRONG MAN</i>

### 1 - 6. Ustawianie kredytów.

W opcjach od 1-3 ustawiamy ile kredytów maszyna powinna naliczyć za wrzucenie monety na pierwszym, drugim i trzecim kanale wrzutnika. Są to opcje podwójne. Możemy ustalić wartość monety (wyświetlacz górny) oraz ilość gier (wyświetlacz środkowy) jej odpowiadających.

*Przykład : Naciskamy START, gdy miga wyświetlacz ustawiamy wartość kredytu, np. na 0,5 (górny wyświetlacz). Akceptujemy wciskając START, następnie ustalamy ilość gier np.*

- 1. Oznacza to, że za wrzucenie dwóch monet na tym kanale, nabija 1 kredyt i 2 impulsy na licznik mechaniczny.*

Opcje 4-6 dotyczą banknotów. Kodowanie polega na tej samej zasadzie jak wyżej.

### 7. Rekord.

W opcji tej możemy zmienić wartość rekordu maszyny z zakresie od 10 do 999. W tym celu przyciskamy *START* następnie ustawiamy wymaganą wartość rekordu za pomocą przycisków *MAN / STRONG MAN*.

## 8. Test hardware.

Naciśnięcie odpowiednich przycisków umożliwia sprawdzenie poprawności działania urządzenia. Po naciśnięciu *START* testowi zostaną poddane:

- wyświetlacz matrycowy - czujnik
- klawisze - silnik
- podświetlenie klawiszy - podświetlenie lampek oraz halogenów

## 9. Ustawienia produkcyjne.

Naciśnięcie klawisza *START* powoduje ustawienie opcji setupu na fabryczne. Pierwotne parametry to:

<i>KREDYT</i>	- 0
<i>IMPULSY</i>	- 1, 2, 5
<i>KREDYTY</i>	- 1, 2, 5
<i>REKORD</i>	- 500
<i>CZAS POWTÓRKI PREZENTACJI</i>	- 240 s = 4 min
<i>FREE PLAY</i>	- OFF
<i>LICZNIK BIEŻĄCY</i>	- 0
<i>CHARAKTERYSTYKA SIŁY</i>	- 100
<i>CZUŁOŚĆ SENSORA</i>	- wyłączony
<i>CZAS GRY</i>	- 5 s

## 10. Czas powtórki prezentacji.

Opcja pozwalająca na zmianę czasu powtórzenia prezentacji. Ustalana w sekundach przedstawia czas, po którym włączy się muzyka. Naciśnij *START* następnie ustaw żądany czas i zaakceptuj.

## 11. Licznik bieżący.

Jest to ilość impulsów jakie maszyna uzyskała od ostatniego rozliczenia. Licznik bieżący ulega skasowaniu przez naciśnięcie przycisku *START*.

## 12. Licznik elektroniczny.

Jest to informacja o ilości impulsów od początku istnienia maszyny. Liczby tej nie da się usunąć.

## 13. Kasowanie kredytów.

Aby skasować ilość kredytów należy przycisnąć *START*.

## 14. Free Play – gra za darmo.

Należy przycisnąć *START*, poruszając się po małym wyświetlaczu można zmienić parametry gry:

- 000 - Gra za pieniądze
- 001 - Free Play (gra za darmo)

Po wybraniu należy zaakceptować decyzję przyciskiem *START*.

## 15- 17. Opcje bileciarki.

## 18. Opcje zmiany języka.

- 000 - Język angielski
- 001 - Język polski

## 19. Tryb gry.

**Jest to opcja umożliwiająca wybór konkretnej funkcji.**

000 - opcja MAN & STRONG MAN

001 - opcja MAN

002 - opcja STRONG

## 20. Kalibracja.

Poprawne przeprowadzenie kalibracji polega na ustawieniu ręki w odpowiedniej pozycji i naciśnięciu przycisku START. Na ekranie pojawi się komunikat : CZEKAJ! - rękę należy przytrzymać do czasu pojawienia się następnego komunikatu.

*MOVE HAND TO MIN* - ustawienie ręki w pozycji przegranej

*MOVE HAND TO MAX* - ustawienie ręki w pozycji wygranej

*MOVE HAND TO CENTER* - ustawienie ręki w pozycji środkowej

## 21. Czujnik położenia łokcia.

W opcji tej ustawiane są parametry czujnika pod łokciem.

*Czujnik wyłączony* - 0

*Czujnik włączony* - od 1 do 10 ( 1- czułość max, 10 – min )

## 22. Charakterystyka siły.

W opcje wchodzimy przez naciśnięcie *START*, następnie poruszamy się za pomocą *MAN / STRONG MAN*.

*Wartość 100* - Charakterystyka bez zmian

*Wartość < 100* - Poziom trudności - łatwiejszy

*Wartość > 100* - Poziom trudności - trudniejszy

## 23. Czas gry.

W opcji ustalamy czas gry w sekundach. Przedział to od 5s – 15s.