



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)

# BOXER / KOPACZ

## BJP - 24V



## I. WSTEP.

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

Urządzenie daje możliwość wyboru dwóch gier : pomiaru siły uderzenia oraz gry LOTTO. 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.

		<b>BOXER</b>	<b>KOPACZ</b>
<i>Wysokość :</i>			<i>173 cm</i>
	- <i>bez daszka</i>	<i>215 cm</i>	
	- <i>z daszkiem</i>	<i>230 cm</i>	
<i>Szerokość :</i>			<i>133 cm</i>
	- <i>bez daszka</i>	<i>70 cm</i>	
	- <i>z daszkiem</i>	<i>80 cm</i>	
<i>Długość :</i>			
	- <i>bez daszka</i>	<i>114 cm</i>	
	- <i>z daszkiem</i>	<i>129 cm</i>	
	- <i>bez piłki</i>		<i>66 cm</i>
	- <i>z piłką</i>		<i>80 cm</i>
<i>Masa całkowita :</i>		<i>125 kg</i>	<i>125 kg</i>
<i>Zasilanie :</i>		<i>220 – 240 V</i>	<i>220 – 240 V</i>

## III. POMIAR SIŁY

Opcja pomiaru siły jest uaktywniona jeśli nad przyciskiem *SIŁA (STRENGTH)* świeci się lampka. W przeciwnym razie należy nacisnąć przycisk *SIŁA*. Każde uderzenie kosztuje gracza 1 kredyt.

Po wrzuceniu monety grający naciska przycisk *START*. W tym momencie gruszka opada automatycznie. Halogeny po obu stronach gruszki/piłki oświetlają pole uderzenia.

Po uderzeniu w gruszkę/piłkę automat dokonuje pomiaru siły. Następnie rozpoczyna się prezentacja dźwiękowa i świetlna, której przebieg jest uzależniony od siły uderzenia. Pobicie rekordu jest nagradzane dodatkowymi sekwencjami świetlnymi i dźwiękowymi oraz dodaniem jednego kredytu. Najlepszym wynikiem w opcji *SIŁA* jest 999.

## IV. LOTTO

Opcja *LOTTO* jest uaktywniona jeśli naciśniemy przycisk „*LOTTO*”. Każde uderzenie kosztuje gracza 1 kredyt. Po wrzuceniu monety grający naciska przycisk *LOTTO*, w tym momencie gruszka/piłka opada automatycznie. Halogeny po obu stronach gruszki/piłki oświetlają pole uderzenia.

Na wyświetlaczu pokaże się liczba, którą należy trafić poprzez uderzenie gruszki/piłki z odpowiednią siłą. Po uderzeniu w gruszkę/piłkę automat dokonuje pomiaru siły. Po trafieniu wskazanej liczby, gracz zostanie nagrodzony. Rozpoczyna się prezentacja dźwiękowa oraz świetlna.

## V . ZMIANY PARAMETRÓW BOXERA / KOPACZA SETUP.

Za pomocą przełącznika funkcyjnego *SETUP* możemy zmienić ustawienia urządzenia.

### SETUP BJP I KJP ver. 6

Aby wejść w opcje urządzenia należy nacisnąć przełącznik funkcyjny *SETUP*. Następnie usłyszymy charakterystyczny dźwięk oznaczający wejście w *SETUP*.

*OPCJE:*

<i>Zmiana wartości w danym wyświetlaczu</i>	- <i>Przycisk SIŁA, LOTTO</i>
<i>Akceptacja i poruszanie między wyświetlaczami</i>	- <i>Przycisk START</i>
<i>Wyświetlacz kredytowy</i>	- <i>Nr programu</i>
<i>Wyświetlacz rekordu</i>	- <i>Wartość programu</i>

*Legenda :*

*W1* – duży wyświetlacz

*W2* – mały wyświetlacz

*W3* – wyświetlacz kredytowy

#### 0. Wyjście z setup.

Ta opcja to również test wrzutnika. Przez wrzucenie monety można sprawdzić jej wartość monety i liczbę kredytów jej odpowiadających.

#### 1. Parametry podstawowe.

- Czas powtórki prezentacji – 15 min.
- Rekord ustawiony na 650.
- Charakterystyka siły na 100%.
- Opcja kredytowa nr8 (pkt 33)
- Free Play Off

W celu zatwierdzenia tych parametrów przyciśnij *START*.

#### 2. Licznik elektroniczny.

Jest to informacja o ilości impulsów od początku istnienia maszyny, pozycja *W2*. Liczby tej nie da się usunąć.

#### 3. Rozliczenie automatu – bieżący licznik.

Jest to ilość impulsów jakie maszyna uzyskała od ostatniego rozliczenia. Aby pokazała się wartość licznika bieżącego należy nacisnąć przycisk *START*. Na *W2* pokazuje się liczba informująca nas o stanie licznika od ostatniego rozliczenia. Automatycznie po wyjściu z programu 3 licznik bieżący zostaje skasowany i jego wartość pojawia się w programie 4.

#### 4. Ostatnia wartość licznika bieżącego.

Pokazana jest ilość impulsów na *W2* od przedostatniego rozliczenia automatu.

#### 5. Ilość rozliczeń automatu.

Sporządzana na podstawie rozliczeń z programu 3. Nie podlega zmianie. Informacja (*W2*).

#### 6. Kasowanie licznika pobitych rekordów.

Aby usunąć ilość pobitych rekordów należy nacisnąć *START*.

## **7. Kasowanie rekordu siły.**

Gdy W3 miga należy przycisnąć *START*, wtedy liczba z W2 zmienia się na 650, liczba W1 pokazuje ostatni rekord. W3 przestaje migać oznacza to że funkcja została zaakceptowana. Liczba 650 jest stała, ustalona w parametrach podstawowych, niezmienna.

## **8. Kasowanie kredytów.**

Aby skasować ilość kredytów należy przycisnąć *START*. Gdy W3 przestaje migać oznacza, że funkcja została zaakceptowana.

## **9. Free Play – gra za darmo.**

Należy przycisnąć *START*, poruszając się po W1 można zmienić parametry gry:

- 0 - Gra za pieniądze
- 1 - Free Play ( gra za darmo)

## **10. Czas powtórki prezentacji.**

Ustawiona na 15 minut w parametrach podstawowych. Aby zmienić należy przycisnąć *START*, poruszając się po W1 (możliwość zmiany co 5 min) należy ustawić żądany czas. Aby wyłączyć prezentację należy wybrać 0.

## **11. Ustawianie kredytów.**

Funkcja pozwala na zadecydowanie jaka wartość monety (W1) będzie odpowiadała 1 grze (W2). Przyciskiem *START* zmieniamy wartość. (*HASŁO, opcja 25!*)

*Przykład : Naciskamy START, gdy miga mały wyświetlacz ustawiamy wartość kredytu, np. na 0,5. Akceptujemy wciskając START, następnie ustalamy wartość impulsów odpowiadający 1. Oznacza to, że za wrzucenie dwóch monet na tym kanale, nabija 1 kredyt i 2 impulsy.*

## **12 – 14. Ustawianie kredytów.**

Ta sama funkcja co punkt wyżej, możliwość ustawienia innych wartości monet.

## **15 – 18. Ustawienia banknociarki.**

## **19. Charakterystyka siły.**

Zmiana od 50% - 150%. Na W1 ustawienie standardowe to 100%. Jeżeli zmniejszymy wartość, przy uderzeniu słabszym uzyskamy wyższy wynik. Przy zwiększeniu wartości wynik będzie niższy.

## **20. Ustawiania produkcyjne.**

UWAGA! Dla producenta.

## **21 - 24. Opcje bileciarki (Ticket Score).**

## **25. Hasło.**

Aby wpisać hasło należy przycisnąć *START*. Na W1 pojawia się liczba 100. Aby ją zmienić należy używać przycisków *SIŁA / LOTTO*. Aby zaakceptować pierwszą liczbę przyciskamy *START*, to samo robimy z pozostałymi cyframi. Aby wejść do programu od 11 – 18 konieczne jest wpisanie hasła.

## **26. Zmiana hasła.**

Hasło ustala klient. Zasada ustawienia ta sama co punkt wyżej. (Aby zmienić hasło należy wrócić do programu 25 i wpisać obecne hasło).

## **30. Tolerancja wyniku LOTTO.**

Tolerancja trafienia w cel w stosunku do wylosowanej wartości. Zmiana od 0 do 50. Aby zmienić wartość należy nacisnąć *START*, następnie poruszając się po W1 wybrać odpowiednią liczbę, na końcu zatwierdzić.

### 31. Kasowanie licznika trafionych celów w LOTTO.

Na W1 wyświetlona jest liczba w celu skasowania przycisnąć *START*.

### 32 – 33. Wersja językowa.

UWAGA! Dla producenta.

### 34. Przebieg urządzenia.

Jest to informacja wyświetlona na W2 o ilości uderzeń jakiej było poddane urządzenie.

### 35. Numer błędu.

Wyświetlany na W2 jest numer błędu jaki wystąpił w maszynie.

(Błędy o numerach : 25,29,30,37 dla producenta.)

<i>Nr Błędu</i>	<i>Znaczenie ( określa jaki rodzaj błędu wystąpił )</i>
26	<i>Nie opuszcza gruszki</i>

### 36. Test.

Testowi poddawane jest oświetlenie oraz działanie gruszki. Należy wcisnąć *START*, za pomocą przycisku *SILA* mamy możliwość sprawdzenia halogenów, przyciskając *LOTTO* przeskakuje licznik. Po sprawdzeniu urządzenia należy wyłączyć i włączyć maszynę.