



PRODUCENT URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH

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

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

www.jakar.pl

e-mail: sales@jakar.pl, service@jakar.pl

BOXER KING

instrukcja



I. WSTĘP

Automat siłowy „**BOXER KING**” 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 bez daszka</i>	213 cm
<i>Wysokość z daszkiem</i>	222 cm
<i>Szerokość</i>	70 cm
<i>Długość</i>	113 cm
<i>Masa całkowita</i>	120 kg
<i>Zasilanie</i>	90 V – 240 V

III. POMIAR SIŁY

Przedział w jakim liczona zostaje siła uderzenia to od 0 – 999. Każde uderzenie kosztuje gracza 1 kredyt. Po wrzuceniu monety grający naciska przycisk *SETUP*. W tym momencie gruszka opada automatycznie. Halogeny po obu stronach gruszki oświetlają pole uderzenia.

Po uderzeniu w gruszkę 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 jest 999.

IV. ZMIANY PARAMETRÓW „BOXER KING” – SETUP ver 10.

Za pomocą przełącznika funkcyjnego *SETUP* znajdującego się na płycie umieszczonej za przednimi drzwiczkami możemy zmienić późniejsze zachowania automatu.

<i>Klawisz SETUP</i>	- Akceptacja wybranej opcji
<i>Klawiszy górny / dolny</i>	- Poruszanie się po opcjach

0. Wyjście z SETUP.

Należy przycisnąć *SETUP* w celu zaakceptowania wcześniej wybranych ustawień.

Wtedy następuje wyjście z ustawień. W tej opcji może zostać poddany testowi wrzutnik. Na W1 wyświetla się nominał wrzuconej monety, na W2 wartość kredytu odpowiadająca wrzuconej monecie, na W3 pojawia się numer kanału.

1. Ustawienia produkcyjne:

<i>Czas powtórki prezentacji</i>	-5
<i>Rekord</i>	- 700
<i>Charakterystyka siły</i>	- 5
<i>Free Play</i>	- Off
<i>Kredyt</i>	- 0

W celu zatwierdzenia ustawień produkcyjnych wciśnij przycisk *SETUP*. Wyświetlenie się 0, oznacza zatwierdzenie ustawień.

2. Całkowity licznik elektroniczny.

Na małym wyświetlaczu pokazana jest ilość impulsów od początku istnienia maszyny. Liczby tej nie da się usunąć.

3. Rozliczenie automatu – bieżący licznik.

Jest to ilość pieniędzy jakie maszyna uzyskała od ostatniego rozliczenia. Aby pokazała się wartość licznika bieżącego należy nacisnąć przycisk *SETUP*. Na wyświetlaczu pokazuje się liczba informująca nas o stanie licznika od ostatniego rozliczenia.

4. Kasowanie licznika bieżącego.

Po naciśnięciu przycisku *SETUP* następuje skasowanie licznika bieżącego. Opcja jest zaakceptowana jeżeli na wyświetlaczu pojawi się 0.

5. Licznik pobitych rekordów.

Na wyświetlaczu pokazuje się liczba oznaczająca ilość pobitych rekordów na maszynie.

6. Kasowanie licznika pobitych rekordów.

Aby skasować liczbę pobitych rekordów należy nacisnąć *SETUP*. Opcja jest zaakceptowana jeżeli na wyświetlaczu pojawi się 0.

7. Kasowanie rekordu siły.

Aby skasować aktualny rekord, należy przycisnąć *SETUP*. Automatycznie ustawi się wartość rekordu z ustawień produkcyjnych równa 700.

8. Kasowanie kredytów.

Aby skasować aktualną wartość kredytów należy przycisnąć *SETUP*. Opcja jest zaakceptowana jeżeli na wyświetlaczu pojawi się 0.

9. Free Play – gra za darmo.

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

0 - Gra za pieniądze

1 - Free Play (gra za darmo)

Po wybraniu należy zaakceptować decyzję przyciskiem *SETUP*

10. Czas powtórki prezentacji.

Opcja umożliwia zmianę czasu wyświetlania prezentacji. Możliwość ustawienia powtórki od 0 – 60 minut. Ustawienie 0 oznacza wyłączenie prezentacji.

11 – 13. Ustawienia kredytów.

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

Przykład : Naciskamy SETUP, ustawiamy wartość monety, np. na 1. Akceptujemy wciskając SETUP, następnie ustalamy wartość kredytów odpowiadający 0,5. Oznacza to, że za wrzucenie dwóch monet na tym kanale, nabija 1 kredyt i 2 impulsy na licznik mechaniczny.

14 – 16. Ustawienia kredytów.

Opcje przeznaczone na ustalenie ilości kredytów za daną wartość banknotu. Kodowanie polega na tej samej zasadzie jak wyżej. **HASŁO KLIENTA**

17. Charakterystyka siły.

Oznacza zmianę charakterystyki siły uderzenia. Zmiana w przedziale od 1 – 10.

<1	Poziom gry - łatwy
- 5	Poziom gry - średni
>10	Poziom gry - trudny

18. Hasło.

Aby wpisać hasło należy przycisnąć *SETUP*. Na dużym wyświetlaczu pojawia się trzy cyfry. Aby je zmienić należy używać przycisków *prawy / lewy*. Aby zaakceptować pierwszą liczbę przyciskamy *SETUP*, to samo robimy z pozostałymi cyframi. Aby wejść do programu od 11 – 18 należy wpisać hasło.

19. Zmiana hasła.

Hasło ustala klient. Zasada ustawienia ta sama co punkt wyżej. **HASŁO KLIENTA**
UWAGA! W razie zmiany i nie zapamiętania hasła, możliwość zmiany tylko u producenta!

20. Przebieg urządzenia.

Wartość informuje nas o ilości uderzeń jakiej została poddana maszyna od początku jej istnienia.

21. Test maszyny.

22. Automatyczne kasowanie rekordu.

HASŁO KLIENTA

0 - Off

1 - On – powoduje włączenie automatycznego kasowania rekordów oraz wartości programu 23, 24 i 25 są ustawiane na wartości standardowe.

23. Do programu 22.

Jest to wartość osiągniętego wyniku, po jakim uruchamia się licznik gier np. 950. Oznacza to, że jeśli ktoś pobije rekord 950 uaktywnia się licznik. **HASŁO KLIENTA**

24. Do programu 22.

Licznik gier. (0-50) Mamy możliwość ustawienia liczby gier po jakiej licznik rekordów zostanie przywrócony do rekordu ogólnego maszyny ustalonego przez klienta lub producenta.

HASŁO KLIENTA

25. Do programu 22.

Wartość skasowanego rekordu. Jest to wartość na jaką ustawia się rekord automatycznie po zagraniu określonej ilości gier, oczywiście po osiągnięciu wcześniej odpowiedniego wyniku.

HASŁO KLIENTA

Przykład: Po osiągnięciu rekordu równego lub powyżej 950 i po zagraniu na maszynie od tego momentu ponad 15 razy rekord automatycznie kasuje się na wartość 700. Kasowanie odbywa się w czasie prezentacji. Więc ważne jest aby maszyna miała włączoną prezentację! (program nr 10)

26. Ilość kredytów za pobicie rekordu.

W opcji tej możemy ustalić ilość kredytów przyznawanych graczowi za pobicie rekordu. Na W1 możemy wybrać liczbę od 0 – 5. **HASŁO KLIENTA**

27. Zachęta do gry.

Opcja ta pozwala ustalić czas automatycznego opadania gruszki jako zachęty do gry. Możliwość ustawienia od 0 (opcja wyłączona) do 120 minut.