



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 / KOPACZ

## MATRIX

*instrukcja*



## I. WSTĘP

Automat siłowy „**BOXER MATRIX**” / „**KOPACZ MATRIX**” 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 trzech gier : pomiaru siły uderzenia oraz gry RULETKA. 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>221 cm</i>	
	<i>- z daszkiem</i>	<i>225 cm</i>	
<i>Szerokość :</i>			<i>133 cm</i>
	<i>- bez daszka</i>	<i>75 cm</i>	
	<i>- z daszkiem</i>	<i>92 cm</i>	
<i>Długość :</i>			
	<i>- bez daszka</i>	<i>115 cm</i>	
	<i>- z daszkiem</i>	<i>131 cm</i>	
	<i>- bez piłki</i>		<i>66 cm</i>
	<i>- z piłką</i>		<i>80 cm</i>
<i>Masa całkowita :</i>		<i>135 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. RULETKA

Opcja ruletka jest uaktywniona jeśli naciśniemy przycisk „*HIT THE TARGET*” wtedy na wyświetlaczu matrycowym wyświetli się napis *RULETKA*. Każde uderzenie kosztuje gracza 1 kredyt. Po wrzuceniu monety grający naciska przycisk *RULETKA*, w momencie pojawienia się napisu gracz naciska przycisk *START*. W tym momencie gruszka 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. ZMIANA PARAMETRÓW „BOXER/KOPACZ MATRIX” - SETUP

Za pomocą przełącznika funkcyjnego SETUP możemy zmieniać późniejsze zachowanie maszyny.

<i>Naciśnięcie START</i>	<i>- Akceptacja, wejście wybranej opcji</i>
<i>Naciśnięcie przycisków lewy / prawy</i>	<i>- Poruszanie się po opcjach</i>

### 1. AUDIO.

- Ustawienia audio. Przedział 0 – 10.
  - *All* *Głośność całego automatu*
  - *Logo* *Głośność logo firmy*
  - *Presentation* *Głośność prezentacji*
  - *Game* *Głośność gry*
- Korektor tonów. Przedział 0 – 10.
  - *Bass* *Tony niskie*
  - *Medium* *Tony średnie*
  - *Treble* *Tony wysokie*
- Czas powtórki prezentacji. Przedział do 240 minut.
- Styl dźwiękowy urządzenia. Do wyboru *POP / ROCK*.

### 2. GAME.

Aby wprowadzić zmiany należy wpisać hasło w opcje numer 25.

- Ustawiania gry
  - Głośność* - 7
  - Bass* - 8
  - Medium* - 5
  - Treble* - 10
  - Czas prezentacji* - 5 min
  - Free Play* - Off
  - Siła* - 100 %
  - Rekord* - 600
  - Kredyt* - 0
- Ustawienia wrzutnika
  - Kanał 1* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 2* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 3* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 4* *Impulsy / Wartość monety*
- Ustawienia skanera
  - Kanał 1* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 2* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 3* *Impulsy / Wartość monety*
  - Kanał 4* *Impulsy / Wartość monety*

- Free Play. Opcja gry za darmo.

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

- Charakterystyka siły. Przedział 50% - 150%.

Wartość < 100	- Poziom trudności - łatwiejszy
Wartość 100	- Charakterystyka bez zmian
Wartość > 100	- Poziom trudności - trudniejszy

- Ustawienie rekordu siły. Przedział 500 – 950.
- Ustawienie tolerancji wyniku ruletki.
- Zmiana hasła klienta.

Aby wpisać hasło należy przycisnąć *START*. Na wyświetlaczu pojawia się cztery cyfry.

Aby je zmienić należy używać przycisków *prawy / lewy*. Aby zaakceptować pierwszą liczbę przyciskamy *START*, to samo robimy z pozostałymi cyframi.

### 3. COUNTERS

W opcji tej możemy sprawdzić oraz zmienić stan licznika elektronicznego.

- <i>Payoff Number (XXXXXX)</i>	<i>Ilość rozliczeń automatu</i>
- <i>Total Counter (XXXXXXXX)</i>	<i>Całkowity licznik elektroniczny</i>
- <i>Payoff Counter :</i>	<i>Bieżący licznik elektroniczny</i>
- <i>Last (XXXXXXXX)</i>	<i>Ostatnia wartość licznika elektronicznego</i>
- <i>Current (XXXXXXXX)</i>	<i>Aktualny bieżący licznik elektroniczny</i>
- <i>Record BEAT-UP (XXXXXX)</i>	<i>Ilość pobitych rekordów</i>
- <i>Target BEAT-UP (XXXXXX)</i>	<i>Ilość trafionych wyników w target</i>

### 4. ADVERTISEMENT

W opcji tej mamy możliwość stworzenia reklamy.

- <i>ADVT BOXER</i>	<i>(max 78 characters)</i>	<i>Reklama Boxera</i>
- <i>ADVT STRENGTH</i>	<i>(max 78 characters)</i>	<i>Reklama Siły</i>
- <i>ADVT TARGET</i>	<i>(max 78 characters)</i>	<i>Reklama Ruletki (Target)</i>
- <i>ADVT LOGO</i>	<i>(max 15 characters)</i>	<i>Nazwa Logo Firmy</i>
- <i>ADVT PHONE</i>	<i>(max 30 characters)</i>	<i>Reklama nr telefonu</i>

### 5. SERVICE

Testowi poddawane jest działanie maszyny.

<i>Display</i>	<i>Wyświetlacz</i>
<i>Bag</i>	<i>Gruszka</i>
<i>Light</i>	<i>Halogeny</i>
<i>Coin</i>	<i>Wrzutnik</i>
<i>Banknote</i>	<i>Skaner</i>
<i>Key</i>	<i>Klawiatura</i>
<i>Counter</i>	<i>Licznik mechaniczny i elektroniczny</i>
<i>Ticket</i>	<i>Bileciki</i>

<i>Display</i>	<i>Wyświetlacz</i>
<i>Check sum</i>	<i>Test pamięci dźwiękowej i grafik</i>
<i>Producer (Password)</i>	<i>Hasło producenta</i>
<i>Logo</i>	<i>Off, Jakar, Ambasada, (...)</i>
<i>Flags</i>	