



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

KOSZYKÓWKA

instrukcja



I. WSTĘP

Automat siłowy „KOSZ” 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

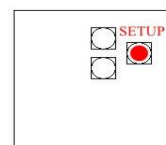
Wysokość	255 cm
Szerokość	100 cm
Długość	275 cm
Masa całkowita	325 kg
Zasilanie	220 – 240 V

III. ZMIANY PARAMETRÓW KOSZ – 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 :

Akceptacja wybranej opcji	- przycisk ENTER
Poruszanie się po opcjach	- przycisk lewy / prawy



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 ilość gier (lewy wyświetlacz) oraz wartość monety (prawy wyświetlacz) im odpowiadającą.

Przykład : Naciskamy ENTER, gdy miga mały wyświetlacz ustawiamy wartość kredytu, np. na 0,5. Akceptujemy wciskając ENTER, następnie ustalamy wartość monety (nominał) 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 ENTER następnie ustawiamy wymaganą wartość rekordu za pomocą przycisków lewy / prawy.

8. Test hardware.

Naciśnięcie odpowiednich przycisków umożliwia sprawdzenie poprawności działania urządzenia. Po przyciśnięciu ENTER testowi zostaną poddane:

- silnik
- Otwarcie klapy piłek oraz ustawienie kosza w pozycji środkowej
- Zamknięcie klapy piłek oraz ustawienie kosza w pozycji środkowej.

9. Ustawiania produkcyjne.

Naciśnięcie klawisza ENTER 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>	- 100
<i>CZAS RUNDY</i>	- 60 s
<i>MIN LICZBA PKT ABY WEJSC DO RUNDY 2</i>	- 50
<i>MIN LICZBA PKT ABY WEJSC DO RUNDY 3</i>	- 100
<i>CZAS POWTÓRKI PREZENTACJI</i>	- 300 s = 5 min
<i>FREE PLAY</i>	- OFF
<i>ILOSC BILETOW ZA POBICIE REKORDU</i>	- 0
<i>MIN ILOSC PKT ZA JAKA WYDANE SA BILETY</i>	- 500
<i>ZA ILE PKT POWYZEJ MINUTY WYDAWANE SA BILETY</i>	- 500
<i>JĘZYK</i>	- 1 (ang)
<i>LINK ADRES</i>	- 1 (slave)
<i>COUNTER (licznik bieżący)</i>	- 0
<i>NAME</i>	- AAAAA

10. Czas powtórki prezentacji.

Opcja pozwalająca na zmianę czasu powtórzenia prezentacji. Ustalana w sekundach przedstawia czas, po którym włączy się muzyka. Naciśnij *ENTER* 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 *ENTER*

12. Licznik elektroniczny.

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

13. Kasowanie kredytów.

Aby skasować ilość kredytów należy przycisnąć *ENTER*.

14. Free Play – gra za darmo.

Należy przycisnąć *ENTER*, poruszając się po lewym wyświetlaczu można zmienić parametry gry:

000 - Gra za pieniądze

001 - Free Play (gra za darmo)

Po wybraniu należy zaakceptować decyzję przyciskiem *ENTER*

15 – 17. Opcje bileciarki.

18. Kontrola licznika mechanicznego

Na lewym wyświetlaczu zobaczymy cyfrę. Aby ją zmienić należy przycisnąć *ENTER*, następnie wybrać żadaną cyfrę.

1 - kontrola podłączenia licznika mechanicznego włączona

0 - brak kontroli podłączenia licznika mechanicznego

19. Ustawienia dla producenta.

20. Czas rundy.

Na lewym wyświetlaczu pokaże się czas w sekundach. Oznacza on, czas trwania rundy w sekundach.

21. Czas rundy.

Na lewym wyświetlaczu pokaże się wynik. Oznacza on, minimalną liczbę punktów jaką trzeba zdobyć aby wejść do rundy 2.

22. Czas rundy.

Na lewym wyświetlaczu pokaże się wynik. Oznacza on, minimalną liczbę punktów jaką trzeba zdobyć aby wejść do rundy 3.

23. LINK.

W tej opcji ustalany adres urządzenia w sieci LINK. Każde urządzenie łączone z innymi musi mieć inny adres. W sieci musi być 1 urządzenie MASTER o adresie 0, informacja na wyświetlaczu lewym. Pozostałe urządzenia powinny mieć kolejne adresy (1,2,3(...)) - 15. Pozwala to połączyć razem 16 urządzeń (ponieważ MASER ma adres 0).

Ustawienia akceptujemy przyciskiem *ENTER*.

Podczas gry, lewy wyświetlacz pokazuje liczbę punktów jaką ma najlepszy gracz biorący udział w grze. Do drugiej i trzeciej rundy przechodzą tylko gracze, którzy się zakwalifikują czyli zdobędą wymaganą liczbę punktów.

24. USTAWIENIA.

MATRIX / SIMPLE. UWAGA! Dla producenta.