



MANUFACTURER OF AMUSEMENT MACHINES

JAKAR SP. Z O.O.

ul. Fabryczna 10, 44 – 240 Żory, Poland

Tel. +48 32 435 79 22; www.jakar.pl

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

HAMMER

OPERATOR'S MANUAL

INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA



Contents

I. INTRODUCTION.....	3
II. TECHNICAL PARAMETERS	3
III. SAFETY INSTRUCTIONS	4
IV. HAMMER PARAMETERS CHANGE.....	4
V. VOLUME CHANGE	7
GUARANTEE TERMS	12
GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA	15

Spis treści

I. WSTĘP.....	7
II. PARAMETRY TECHNICZNE	7
III. ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA	8
IV. ZMIANA PARAMETRÓW HAMMERA	9
V. REGULACJA GŁOŚNOŚCI	11
WARUNKI GWARANCJI	13
GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA	15

I. INTRODUCTION

The „HAMMER” strength machine is an amusement device designed for playing in bars, clubs, cinemas, festivities, amusement parks, etc. The machine is profit-making device which does not give the money prizes. It can be played by 1-4 players.

The machine was designed and made from the best materials and parts available on the market. Components of the machine are compliant with the safety standards, what is confirmed by CE certificate.

II. TECHNICAL PARAMETERS

	Hammer
<i>Height:</i>	<i>225 cm</i>
<i>Width:</i>	<i>140 cm</i>
<i>Lenght:</i>	<i>80 cm</i>
<i>Weight:</i>	<i>115 kg</i>
<i>Power supply:</i>	<i>220 – 240 V</i>

!!! ATTENTION !!!

Please, read the user manual before the first usage.

The warranty does not cover damage caused by improper use, without earlier manual reading.

Please, keep the user manual.

All metal parts are connected together and the machine must be plugged into the socket with ground terminal AC230V50Hz.

Only this connection makes the game safe and the machine will work properly.



III. SAFETY INSTRUCTIONS

- 1) Boxer is a game intended for single player use. Players are only allowed to hit the ball using their fist. The producer of this machine is not responsible for any damages caused by misuse or damages while under motion impairing drugs.
- 2) The operator of this machine is responsible for keeping it in usable condition, both in terms of functioning as well as safety. Regularly, checking the condition of the ball, the protector, cable, as well as the rest of elements. Where applicable, repairs should only be done using original spare parts which guarantee the safety of usage.
- 3) The machine was created for both indoor and outdoor use, to use the machine outdoors you have to follow basic safety regulations:
 - The roof should always be attached to the machine, secured with bolts.
 - The machine should be placed on an even surface, but do not place it close to stairs or curbs.
 - The machine should be placed against a wall, where this is not possible, it should be bolted down to the ground, or both back and side stands should be attached to stop the machine from falling over in case of an accident or on purpose.
- 4) The machine operates on AC 230 V \pm 10%, 50 Hz \pm 0,01%. The connector consists of an interference filter, a fuse as well as a ground switch. If an extension lead is needed, the operator should make sure that it is suitable for outdoor use.

IV. HAMMER PARAMETERS CHANGE

To change Hammer options you should press and hold SETUP VALUE button, which is placed the closest to plugging of the coin acceptor (photo nr 1), and then press the second SETUP button. The characteristic sound will inform about entering the settings of the machine. If the sound will not occur it might be caused by FREE PLAY option or not used credits. In this situation START button in the front of the machine should be pressed on.

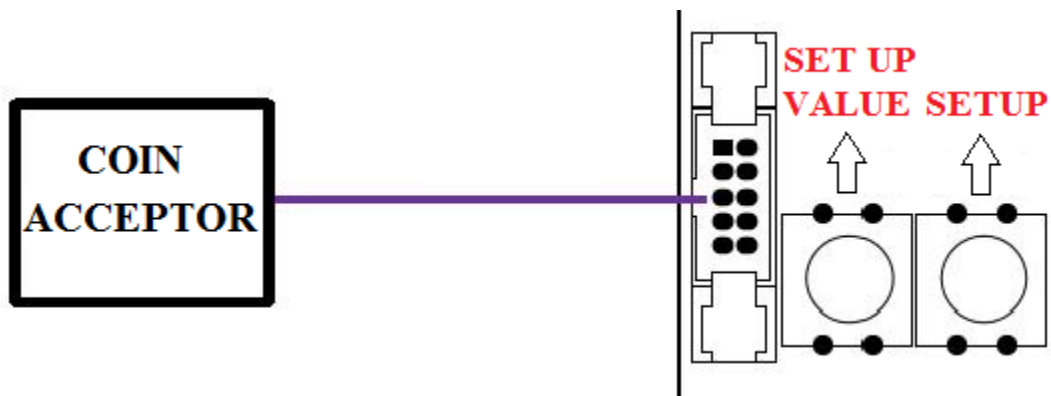


Photo nr 1

After entering settings of the machine, the number of particular option appears on the credit display. Using SETUP button you can move between the options. Pressing SETUP VALUE button you enter the particular option and immediately by using the same SETUP VALUE button change its parameters. To accept changes press SETUP button and automatically you will forward to the next option.

Button SETUP VALUE	- entering option - changing value of particular option
Button SETUP	- moving between options - accepting the changes

OPTION NUMBER	FUNCTION	STANDARD
1-7	<p>Changing credits settings:</p> <ul style="list-style-type: none"> option 1-4 coin acceptor channels option 5-7 banknote acceptor channels <p>DISPLAY 1 – Setting the number of credits received for each coin. DISPLAY 2 – Setting coin value. <i>Example: Option 1, on Display 1 set value 1, and on Display 2 set value 0.5 means that 0,50€ the player will receive 1 game.</i></p>	0,50€ – 1 game 1€ – 2 games 2€ – 5 games
12	<p>Time of repeating presentation: DISPLAY 1 – change from 5 to 60min</p>	10 min
13	<p>Resetting the current record: Display 1 – the value of the current record. To reset the current record press button SETUP. The current record will be reset to basic parameter – 550.</p>	550
14	<p>Strength characteristics: Changing the beats strength. Display 1 – change from 90% to 110%</p>	100%
15	<p>Non erasable - electronic counter: The number of pulses from the beginning of the machine's production. It is not possible to change it.</p>	XXXX
16	<p>Current electronic counter: The number of pulses from the last account has been made. Can be reset. Display 1 – Resetting the current electronic counter.</p>	XXXX
17	<p>Test credits: The number of credits for test purpose from the beginning of the machine's production. Display 1 – Setting credits for test.</p>	0-999
18	<p>Basic parameters: Basic values set by the producer. Cannot be changed.</p> <ul style="list-style-type: none"> Time of repeating presentation Record Strength characteristics Credits 	10min 550 100% 0

	To reset the machine to the basic/factory settings press SETUP button. While pressing SETUP button the changes will be done automatically without showing information on the display.	
19	Language: Only for producer's use.	
20	FREE PLAY: Display 1: 0 – off 1 – on	0
21-25	Options of ticket dispenser	0
26	Automatic reset of the record: Display 1: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – off • 1 – Standard option, which means that values of options 27, 28, and 29 are set by the producer. For 27 (950), 28 (20), i 29 (550). • 2 – Set option, appears if any value of Standard option in 27, 28 or 29 is changed manually by the operator. Resetting of the record takes place during presentation time (option 12 – Time of repeating presentation). <i>Example: If presentation is turned on every 10 min, after that time the record will be reset automatically.</i>	0
27	To option 26: Reached Record Display 1 – The value of the record, which needs to be reached so the option number 28 – Games Counter activates. When Reached Record (option number 27) and Games Counter (option number 28) are reached, the record will be reset automatically during presentation. Important: If Games Counter (option nr 28) is turned on 0 then the record is reset automatically only after the record set in Reach Record is beaten. Change from 500 to 950.	0
28	To option 26: Games Counter: Display 1 – The number of games after which the record will be set automatically. Change from 0 to 50.	0
29	To option 26: Initial value of record: Display 1 – The initial value of record which will be set automatically when the Reached Record (option 27) and Games Counter (option 28) are reached. Change from 500 to 950. <i>Example: Option 26 = 1; 27 = 950; 28 = 20; 29 = 600: After reaching a result higher than 950 and playing 20 games from that moment, the record will be reset automatically and set to 600.</i> Attention: Resetting of the record takes place during presentation time (option number 12 - Time of repeating presentation). If presentation is turned on every 10 min, after that time the record will be reset automatically.	0

V. VOLUME CHANGE

Volume is changed with the help of black, rotary potentiometer (photo nr 2).

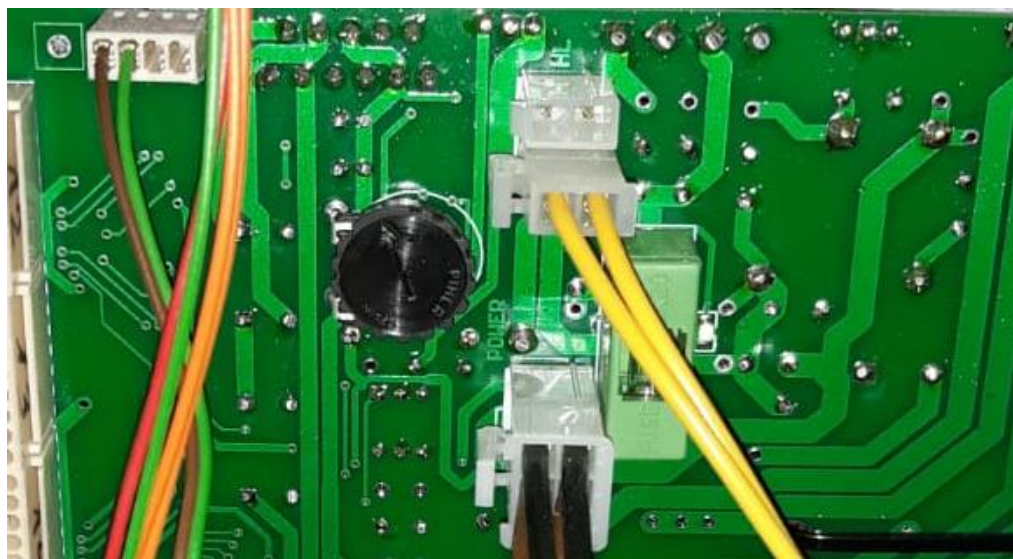


Photo nr 2

I. WSTĘP

Automat siłowy „HAMMER” jest urządzeniem rozrywkowym przeznaczonym do gry w barach, lokalach, kinach, festynach, w wesołych miasteczkach itp. Automat ten jest urządzeniem zarobkowym, niewypłacającym nagród pieniężnych.

Urządzenie przeznaczone jest dla 1-4 graczy. 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

	Hammer
<i>Wysokość:</i>	<i>225 cm</i>
<i>Szerokość:</i>	<i>80 cm</i>
<i>Długość:</i>	<i>140 cm</i>
<i>Waga:</i>	<i>115 kg</i>
<i>Zasilanie:</i>	<i>220 – 240 V</i>

!!! UWAGA !!!

Prosimy o zapoznanie się z instrukcją obsługi przed pierwszym użyciem urządzenia.

Prosimy o zachowanie tej instrukcji.

Gwarancja nie obejmuje szkód powstałych w wyniku niewłaściwego użytkowania urządzenia, bez wcześniejszego zapoznania się z instrukcją.

Wszystkie metalowe części są ze sobą połączone.

Urządzenie należy podłączyć do gniazdka AC 230 V 50 Hz.

Tylko takie podłączenie automatu zapewnia bezpieczeństwo i jego prawidłowe użytkowanie.

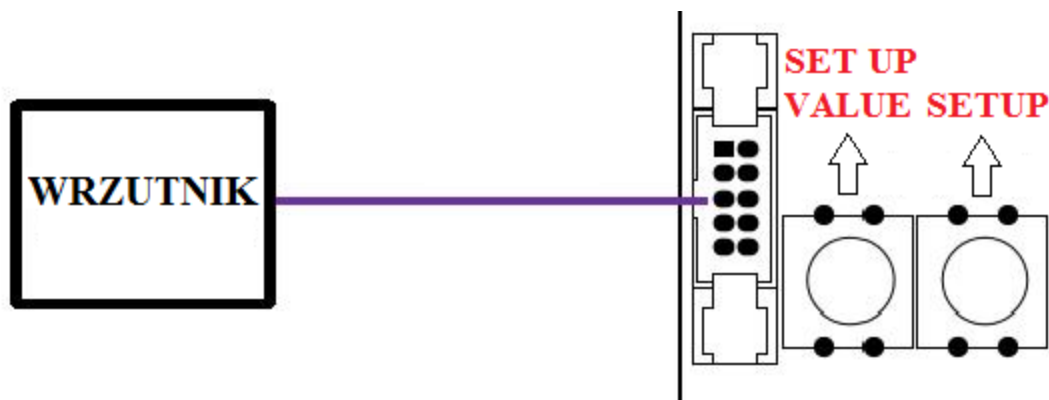


III. ZASADY BEZPIECZNEGO UŻYTKOWANIA

- 1) Automat jest przystosowany do gry dla jednego gracza. Dozwolone jest jedynie uderzenie piłki pięścią. Producent nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub pod wpływem środków odurzających.
- 2) Operator automatu jest odpowiedzialny za utrzymywanie sprzętu w optymalnej kondycji pod względem funkcjonowania i bezpieczeństwa, regularne sprawdzanie stanu piłki, ochraniacza, kabla zasilającego oraz reszty elementów i wymiany, jeśli zajdzie taka potrzeba, na nowe oryginalne części zamienne, które gwarantują bezpieczeństwo użytkowania.
- 3) Automat jest przystosowany do umieszczenia na zewnątrz, o ile spełnione są podstawowe zasady bezpieczeństwa:
 - Daszek maszyny musi być zawsze założony i odpowiednio zabezpieczony śrubami.
 - Automat należy ustawić na płaskiej powierzchni, nigdy obok schodów czy krawężników.
 - Automat należy ustawić przy ścianie, a jeśli nie jest to możliwe, przytwierdzić go do podłogi lub umieścić uniemożliwiający jego wywrócenie, zarówno przypadkowe, jak i celowe.
- 4) Automat pracuje na prądzie przemiennym 230 V \pm 10%, 50 Hz \pm 0,01%. Użyte złącze kabla zawiera: filtr interferencyjny, bezpiecznik i przełącznik. Jeśli konieczne jest zastosowanie jakiegoś przedłużacza elektrycznego, operator musi upewnić się, że jest on odpowiedni do użytku na zewnątrz.

IV. ZMIANA PARAMETRÓW HAMMER

Aby wejść w SETUP należy trzymając przycisk SETUP VALUE, znajdujący się na elektronice obok gniazda podłączenia wrzutnika (patrz. zdjęcie nr 1), wcisnąć drugi przycisk SETUP. Charakterystyczny dźwięk oznacza wejście w ustawienia automatu. Jeśli dźwięk nie pojawia się to może to świadczyć o włączonej opcji FREE PLAY lub nabitych kredytach. W tej sytuacji należy nacisnąć przycisk START z przodu automatu.



Zdjęcie nr 1

Po wejściu do ustawień urządzenia numer programu pojawia się na wyświetlaczu kredytów. Przy pomocy przycisku SETUP poruszamy się pomiędzy programami. Naciskając przycisk SETUP VALUE wchodzimy do ustawień konkretnego programu i od razu również przyciskiem SETUP VALUE zmieniamy jego parametry. Zatwierdzamy zmiany przy pomocy przycisku SETUP i automatycznie zostajemy przekierowani do kolejnego programu.

Przycisk SETUP VALUE	- wejście w program - zmiana parametrów poszczególnych programów
Przycisk SETUP	- poruszanie się między poszczególnymi programami - zatwierdzanie zmian

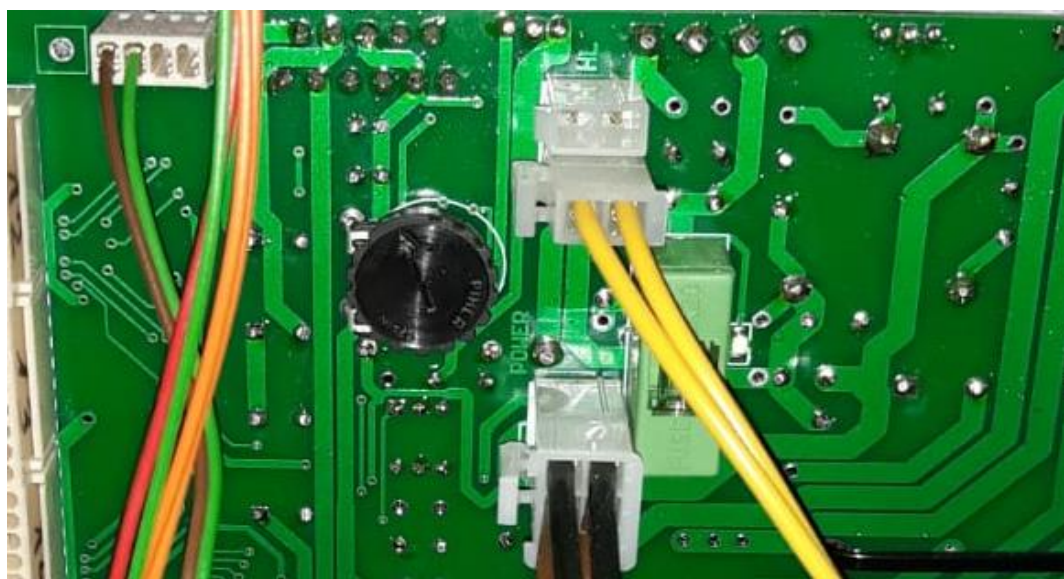
NUMER PROGRAMU	FUNKCJA	STANDARD
1-8	Zmiana ustawień kredytów: <ul style="list-style-type: none"> • program 1-4 kanały wrzutnika • program 5-8 kanały banknociarke WYŚ. 1 – Ustawienie ilości kredytów na każdą wrzuconą monetę. WYŚ. 2 – Ustawienie wartości monety <i>Przykład: Kanał 1, na Wyś. 1 ustawiona wartość 1, a na Wyś. 2 ustawiona wartość 2 oznacza że za 1 PLN gracz otrzyma 2 kredyty</i>	1PLN – 1 gra 2PLN – 2 gra 5PLN – 6 gra

12	Czas powtórki prezentacji: WYŚ. 1 – zmiana od 5 do 60min	10 min
13	Kasowanie bieżącego rekordu: WYŚ. 1 – wartość bieżącego rekordu. Kasowanie bieżącego rekordu następuje po naciśnięciu przycisku SETUP. Bieżący rekord będzie skasowany do wartości początkowej – 550.	550
14	Charakterystyka siły: Zmiana charakterystyki siły uderzenia. WYŚ. 1 – zmiana od 90% do 110%	100%
15	Niekasowalny licznik elektroniczny: Ilość impulsów od początków życia urządzenia. Niekasowalny.	XXXX
16	Bieżący licznik elektroniczny: Ilość impulsów od ostatniego rozliczenia urządzenia. Kasowalny. WYŚ. 1 – Kasowanie bieżącego licznika.	XXXX
17	Kredyty testowe: Ilość kredytów testowych od początku „życia” urządzenia. WYŚ. 1 – nabicie kredytów do testów.	0-999
18	Parametry podstawowe: Ustawienia fabryczne urządzenia. Brak możliwości zmiany. <ul style="list-style-type: none"> • Czas powtórki prezentacji • Rekord • Charakterystyka siły • Kredyty 	10min 550 100% 0
19	Wybór wersji językowej: Opcja dla producenta.	
20	FREE PLAY: WYŚ. 1: 0 – wyłączony 1 – włączony	0
21-25	Opcje bileciarki	0
26	Automatyczne kasowanie rekordu: WYŚ 1: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – opcja wyłączona. • 1 – opcja Standard, czyli wartości programów 27, 28 i 29 są ustawione fabrycznie na 27 (950), 28 (20), i 29 (550). Parametry można zmienić na inne wartości. • 2 – opcja Set pojawia się przy zmianie którejkolwiek wartości opcji Standard. Kasowanie rekordu odbywa się w czasie prezentacji (program 12 – Czas powtórki prezentacji). <i>Przykład: Jeśli prezentacja jest włączona na 10min to po tym czasie nastąpi automatyczne kasowanie rekordu.</i>	0
27	Do programu 26: Wartość osiągniętego rekordu: WYŚ 1 – Minimalna wartość rekordu, który należy osiągnąć, aby włączył	500-950

	<p>się licznik gier (program nr 28). Gdy wartość rekordu i licznik gier zostaną osiągnięte rekord skasuje się automatycznie podczas powtórki prezentacji. Ważne: Jeśli Licznik gier (program 28) jest ustawiony na 0 to automatyczne kasowanie rekordu odbywa się tylko po osiągnięciu minimalnego rekordu ustawionego w programie 27. Możliwość zmiany od 500 do 950.</p>	
28	<p>Do programu 26: Licznik gier: WYŚ. 1 – Ilość gier, po której rekord zostanie skasowany automatycznie. Możliwość zmiany od 0 do 50.</p>	0-50
29	<p>Do programu 26: Wartość początkowa rekordu: WYŚ 1 – Wartość na jaką ustawi się automatycznie rekord po osiągnięciu odpowiedniego rekordu (program 27) i/lub zagraniu odpowiedniej ilości gier. Możliwość zmiany od 500 do 950.</p> <p><i>Przykład: Program 26 = 1; 27 = 950; 28 = 20; 29 = 600: Po osiągnięciu minimalnego rekordu 950 i po zagraniu na urządzeniu od tego momentu 20 gier, rekord automatycznie skasuje się do wartości 600.</i></p> <p>Ważne: Automatyczne kasowanie odbywa się przy włączonym programie numer 12 (Czas powtórki prezentacji). Jeśli prezentacja jest włączona na 10min to po tym czasie nastąpi automatyczne kasowanie rekordu.</p>	550-950

V. REGULACJA GŁOŚNOŚCI

Głośność można kontrolować przy pomocy czarnego, okrągłego potencjometru (zdjęcie nr 2).



Zdjęcie nr 2