



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

MŁOT STARY

instrukcja



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 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

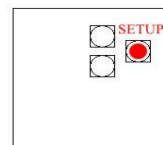
Wysokość	238 cm
Szerokość	80 cm
Długość	115 cm
Masa całkowita	130 kg
Zasilanie	220 – 240 V

III. ZMIANY PARAMETRÓW HAMMER – 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 :

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



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 SETUP, gdy miga mały wyświetlacz ustawiamy wartość kredytu, np. na 0,5. Akceptujemy wciskając SETUP, następnie ustalamy wartość monety (nominał) np. 1. Oznacza to, że za wrzucenie dwóch monet na tym kanale, nabija 1 kredyt i 2 impulsy.

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 *SETUP* następnie ustawiamy wymaganą wartość rekordu za pomocą przycisków *górny / dolny*.

8. Test hardware.

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

- wyświetlacz matrycowy
- klawisze dodatkowe
- podkowa LED
- talerz LED
- Czujniki (dodatkowy i talerz)

9. Ustawiania produkcyjne.

Naciśnięcie klawisza *SETUP* 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>	- 500
<i>CZAS POWTÓRKI PREZENTACJI</i>	- 240 s = 4 min
<i>FREE PLAY</i>	- OFF
<i>LICZNIK BIEŻĄCY</i>	- 0
<i>CHARAKTERYSTYKA SIŁY</i>	- 120

10. Czas powtórki prezentacji.

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

12. Licznik elektroniczny.

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

13. Kasowanie kredytów.

Aby skasować ilość kredytów należy przycisnąć *SETUP*.

14. Free Play – gra za darmo.

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

000 - Gra za pieniądze

001 - Free Play (gra za darmo)

Po wybraniu należy zaakceptować decyzję przyciskiem *SETUP*.

15 -16. Opcje bileciarki.

17 – 19. Opcje dla producenta.

20. Kalibracja.

Opcja ta umożliwia ustawienie odpowiedniej charakterystyki siły. Na lewym wyświetlaczu pokazana jest aktualna wartość charakterystyki siły – po naciśnięciu *SETUP* możliwa jest jej zmiana. Na prawym wyświetlaczu widoczny jest wynik uderzenia.