



PRODUCENT URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH

JAKAR, ul. Fabryczna 10, 44-240 Żory, Polska

www.jakar.pl

SCISSORS (NOŻYCZKI)

instrukcja obsługi



SPIS TREŚCI

- I WPROWADZENIE
- II PARAMETRY TECHNICZNE
- III ZASADY ZWIĄZANE Z BEZPIECZEŃSTWEM
- IV SCHEMAT ELEKTRONIKI
- V USTAWIENIA PODSTAWOWE (PRIMARY SETUP)
- VI USTAWIENIA ROZSZERZONE (ADVANCED SETUP)
- VII PRAWIDŁOWE UMIESZCZENIE NAGRÓD NA RAMIONACH
- VIII TYPY BŁĘDÓW POJAWIAJĄCE SIĘ NA WYŚWIETLACZU
- IX WARUNKI GWARANCJI
- X KARTA GWARANCYJNA

I WPROWADZENIE

SCISSORS (NOŻYCZKI) to urządzenie rozrywkowe zaprojektowane do użytku w parkach rozrywki, na festynach, w kinach, klubach, pubach etc. Urządzenie zostało wykonane z najlepszych materiałów i części dostępnych na rynku. Komponenty urządzenia są w pełni zgodne ze standardami bezpieczeństwa.

SCISSORS (NOŻYCZKI) dostarczają graczom wiele emocji i zabawy. Rozgrywka daje szansę na wygranie bardzo atrakcyjnych nagród wiszących na sznurkach, które należy obciąć za pomocą nożyczek umieszczonych na ruchomym mechanizmie. Atrakcyjny wygląd, ciekawe aranżacje muzyczne i szeroki wybór nagród to tylko nieliczne z zalet tego urządzenia. Każda gra, zarówno zwycięska, jak i zakończona niepowodzeniem, jest nagrodzona wydaniem kapsuły z nagrodą.

Gracz rozpoczyna grę w momencie włożenia pieniędzy do akceptora. Rozgrywka odbywa się poprzez operowanie dwoma przyciskami jeden po drugim. Najpierw, przytrzymując przycisk poruszający mechanizm w prawą stronę wzdłuż lustra, gracz ustawia go w pozycji, z której karetką z nożyczkami wyruszy naprzód - w kierunku sznurka z nagrodą oraz samego gracza. Następnie, przytrzymując drugi przycisk, gracz dąży do obcięcia sznurka poprzez zwolnienie przycisku w odpowiednim momencie. Jeżeli mechanizm zostanie poprawnie ustawiony, sznurek z nagrodą zostanie obcięty.

II PARAMETRY TECHNICZNE

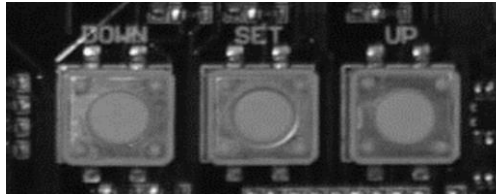
GŁĘBOKOŚĆ	90 cm
SZEROKOŚĆ	120 cm
WYSOKOŚĆ	200 cm
WAGA	220 kg
ZASILANIE	220-240 V

III ZASADY ZWIĄZANE Z BEZPIECZEŃSTWEM

Wszystkie metalowe elementy są ze sobą połączone, w związku z czym urządzenie musi być podłączone do gniazdka z uziemieniem AC 230 V 50 Hz. Tylko takie połączenie gwarantuje bezpieczną grę i poprawne działanie urządzenia.



IV SCHEMAT ELEKTRONIKI



V USTAWIENIA PODSTAWOWE (PRIMARY SETUP)

Aby wejść w ustawienia, należy wyzerować kredyty w urządzeniu. Wybierając przycisk SET, wybierz funkcję. Wybierając przycisk DOWN lub UP, zmieniaj parametry funkcji.

USTAWIENIA DŹWIĘKU

VOLUME DEMO (-/+) – głośność demonstracyjna;

VOLUME VOICE (-/+) – głośność komend głosowych;

VOLUME MUSIC (-/+) – głośność muzyki;

VOLUME ALARM (-/+) – głośność alarmu;

VOLUME WIN (-/+) – głośność dźwięku generowanego po wygraniu nagrody;

BASS MP3 (-/+) – intensywność basów;

TREBLE MP3 (-/+) – intensywność sopranów.

USTAWIENIA LICZNIKA ELEKTRONICZNEGO

IN1 – ilość kredytów od początku pracy urządzenia (brak możliwości kasowania);

IN2 – ilość kredytów po ostatnim kasowaniu (możliwość skasowania poprzez operowanie przyciskami DOWN / UP);

OUT1 – ilość wygranych dużych nagród – linia 4, 5 i 6 (brak możliwości kasowania);

OUT2 – ilość wygranych małych nagród – linia 1, 2 i 3 (brak możliwości kasowania).

USTAWIENIA KREDYTÓW: WRZUTNIK I AKCEPTOR BANKNOTÓW

Przykład: Chcesz zainstalować w urządzeniu walutę € (euro). Aby maszyna przyjmowała monety o nominałach: 0,50€, 1€, 2€, 5€ oraz banknoty o nominałach: 5€, 10€, 20€, 50€, a licznik elektroniczny liczył pieniądze w stosunku 1:1, należy ustawić kredyty według schematu:

0,50€ = 0,50 kredytu

1€ = 1 kredyt

2€ = 3 kredyty

5€ = 6 kredytów

10€ = 12 kredytów

20€ = 25 kredytów

50€ = 62 kredyty

Zarówno dla wrzutnika, jak i dla akceptora banknotów przeznaczono po 4 kanały:

COIN CH1 – COIN CH4 – oznaczenia kanałów wrzutnika;

BANK CHN1 – BANK CHN4 – oznaczenia kanałów akceptora banknotów.

Wartości ustawione na kanałach powinny wyglądać następująco:

COIN CHN1: 0,50

Kredyty: 0,50

COIN CHN2: 1

Kredyty: 1

COIN CHN3: 2

Kredyty: 3

COIN CHN4: 5

Kredyty: 6

BANK CHN1: 5

Kredyty: 6

BANK CHN2: 10

Kredyty: 12

BANK CHN3: 20

Kredyty: 25

BANK CHN4: 50

Kredyty: 62

1. Używając przycisków DOWN / UP zmodyfikuj ilość monet i kredytów.
2. Za pomocą przycisku SET poruszaj się między kanałami (1-4) i kredytami.
3. Strzałka wskaże pozycję, którą właśnie modyfikujesz.

POZOSTAŁE USTAWIENIA

COIN MECH SETTINGS – ustawienia wrzutnika;

BANKNOTE ACCEPTOR SETTINGS – ustawienia akceptora banknotów;

FREE PLAY (ON / OFF) – darmowa gra (włączona / wyłączona);

TICKET DISPENSER SETTINGS – ustawienia podajnika biletów.

VI USTAWIENIA ROZSZERZONE (ADVANCED SETUP)

Aby wejść w ustawienia, należy wyzerować kredyty w urządzeniu! Tryb ustawień rozszerzonych uaktywni się po jednoczesnym naciśnięciu przycisków UP i DOWN. Naciskając przycisk SET, wybierz opcję.

LAUGHTER SOUND 0 – wyłącz (0) lub włącz (1) odtwarzanie śmiechu po przegranej;

RESET (powrót do ustawień fabrycznych) – naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP, następnie naciśnij przycisk SET w celu powrotu do ustawień fabrycznych;

HELP TO WIN DISTANCE – nieaktywny;

GIVE BALL BEFORE GAME OR NOT – wyłącz (NO) lub włącz (YES) wydawanie kapsuły z nagrodą przez rozpoczęciem gry;

CALIBRATION XYZ? – kalibracja urządzenia;

Aby wykonać kalibrację urządzenia, wykonaj krok po kroku poniższe instrukcje:

- 1) Włącz urządzenie i upewnij się, że kredyty są wyzerowane.
Rada: przed rozpoczęciem procesu kalibracji **CALIBRATION XYZ?** możesz wykonać test kalibracji **TEST XYZ?**. Jeżeli dostrzeżesz jakiegokolwiek błędy podczas tego testu, dopiero wtedy przeprowadź kalibrację.
- 2) Naciśnij jednocześnie lewy i prawy przycisk na głównym panelu, aby wejść w ustawienia rozszerzone automatu. Następnie, używając środkowego przycisku znajdź funkcję CALIBRATION XYZ? i ponownie jednocześnie naciśnij lewy i prawy przycisk.
- 3) Używając pierwszego przycisku na panelu głównym, umieść mechanizm z nożyczkami tak blisko sznurka, jak to tylko możliwe, pamiętając, aby nie dotknąć nimi sznurka. Jeżeli uda Ci się w ten sposób ustawić mechanizm, zaakceptuj ustawienie, przyciskając przycisk ENTER.
- 4) Zaczyna się kalibracja. Używając lewego przycisku na panelu głównym, umieść sznurek na mechanizmie z lewej strony od hamulca, ale nie dalej niż 1 mm. To bardzo ważne, aby nie poruszać mechanizmem zbyt dużo razy podczas procesu ustawiania go. Jest o wiele lepiej poruszyć nim zaledwie kilka razy, nawet jeśli sznurek jest umieszczony dalej niż 1 mm od hamulca. Jeżeli to ustawienie zostało wykonane, naciśnij przycisk ENTER.
- 5) Powtórz ten proces z każdym sznurkiem. Zwróć uwagę, że wyświetlacz na panelu głównym, nad którym sznurkiem obecnie pracujesz.
- 6) Gdy kalibracja dobiegnie końca, spójrz na wyświetlacz na panelu głównym – powinien on pokazywać **CALIBRATION XYZ**.
- 7) Kiedy została wykonana kalibracja, rekomenduje się wykonać test kalibracji.

Jeżeli wykonano zerowanie elektroniki (**RESET**), należy ponownie skalibrować urządzenie.

TEST XYZ? – test kalibracji urządzenia;

Aby wykonać test kalibracji urządzenia, wykonaj krok po kroku poniższe instrukcje:

- 1) Naciśnij jeden raz środkowy przycisk. Kiedy wyświetlacz pokaże **TEST XYZ**, naciśnij lewy i prawy przycisk jednocześnie.
- 2) Używając pierwszego przycisku na panelu głównym, umieść mechanizm z nożyczkami tak blisko sznurka, jak to tylko możliwe, pamiętając, aby nie dotknąć nimi sznurka. Jeżeli uda Ci się w ten sposób ustawić mechanizm, zaakceptuj ustawienie, przyciskając przycisk ENTER.
- 3) Teraz można sprawdzić kalibrację. Mechanizm podąża do każdego ze sznurków dwa razy. Pierwszy – do lewej strony. Kalibracja jest zakończona sukcesem, kiedy sznurek jest umieszczony w odległości minimum 1 mm od hamulca.
- 4) Sznurek nie może zostać umieszczony w hamulcu albo na jego krawędzi. Następnie mechanizm zmierza do prawej strony. Kalibracja jest zakończona sukcesem, kiedy sznurek jest umieszczony w odległości minimum 1 mm od ostrza (na białej części nad ostrzem, tym razem nie na krawędzi).

- 5) Powtórz ten proces testowania kalibracji z każdym sznurkiem. Jeżeli podczas testu którykolwiek ze sznurków był umieszczony na hamulcu lub na krawędzi, zapamiętaj numerek tego sznurka, kończąc test z każdym sznurkiem.
- 6) Test kalibracji dobiegł końca.

Jeżeli którykolwiek ze sznurków był źle umieszczony (na hamulcu lub na krawędzi), należy wykonać kalibrację ponownie, ale tylko z tymi źle umieszczonymi sznurkami.

1. używając środkowego przycisku na panelu głównym, idź do opcji CALIBRATION XYZ;

2. naciśnij lewy i prawy przycisk jednocześnie;

3. naciskając przycisk ENTER, idź do źle umiejscowionego sznurka i ustaw go ponownie.

TEST SCISSORS Z? – sprawdź ostrość ostrzy; umieść sznurek między ostrzami i naciśnij przycisk po prawej stronie, aby ostrza się zwały.

STATISTIC LINE – naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP, aby sprawdzić statystykę, tj. ile gier zostało wygranych w stosunku do całkowitej ilości gier;

PRESENTATION TIME – używając przycisków DOWN / UP, ustaw czas prezentacji.

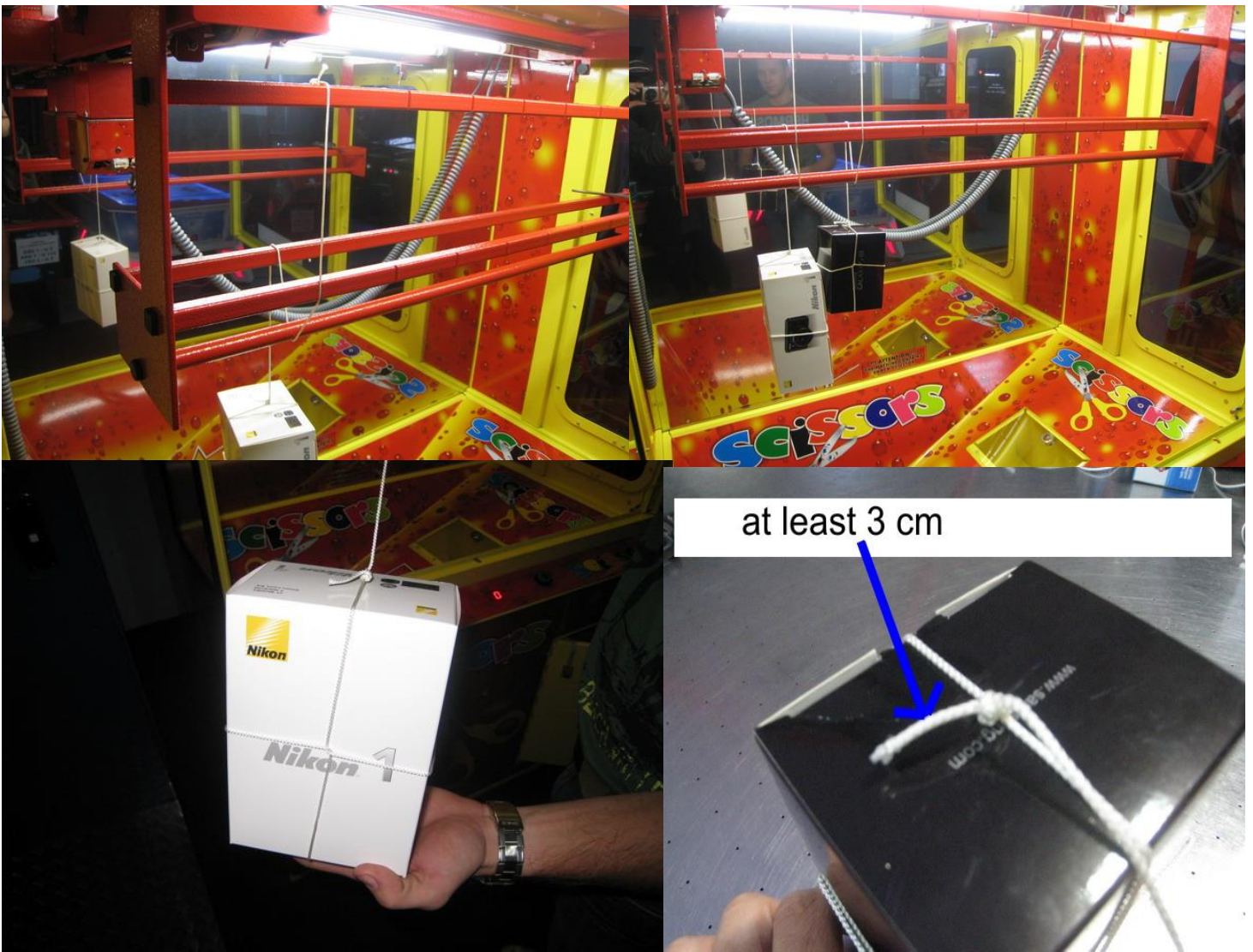
VI PRAWIDŁOWE UMIESZCZENIE NAGRÓD NA RAMIONACH

1. Nie wieszaj nagród zbyt nisko, zwłaszcza najbliższej zlewni nagród, aby uniknąć wyciągnięcia ich ręką.



2. Właściwie powieszane nagrody:

- końcówka sznurka za supełkiem powinna mieć minimum 3 cm;
- zawijanie sznurka wokół rurek musi być wykonywane ze szczególną starannością.



VI TYPY BŁĘDÓW POJAWIAJĄCE SIĘ NA WYŚWIETLACZU

1) Błędy mogące pojawić się podczas trybu gry:

ERROR 1

Uruchomienie się alarmu TILT w wyniku wstrząśnięcia urządzeniem.

ERROR 2

Uruchomienie się alarmu w wyniku próby kradzieży poprzez zlewnię nagród wyposażoną w czujniki (tzw. czujnik-nagroda).

ERROR 3

Czujnik-nagroda nie działa (uszkodzone diody, odpięte kable etc.).

ERROR 6

Bez względu na ustawione bloki została wygrana nagroda (np. w wyniku wyłamania się kawałka pleksi we froncie); urządzenie pozwala wygrać graczowi tę nagrodę, ale blokuje się i pozostaje zablokowane do momentu interwencji serwisu. Aby po konsultacji

odblokować urządzenie, należy wcisnąć przycisk SET na panelu sterującym. Urządzenie pamięta schemat bloków, ale od momentu odblokowania nalicza je od początku.

2) Błędy mogące pojawić się podczas procesu kalibracji lub testu kalibracji:

ERROR Z1

Trzonek jest zbyt ciasno przykręcony do mechanizmu, w wyniku czego jego działanie w kierunkach przód/tył jest utrudnione.

ERROR Z2

Mikroprzełącznik odbijający (switch) w trzonku jest uszkodzony lub wciśnięty.