



PRODUCENT URZĄDZEŃ ROZRYWKOWYCH

JAKAR SP. Z O.O.

ul. Fabryczna 10, 44-240 Żory, Polska

www.jakar.pl

SKILL TEST

instrukcja obsługi



SPIS TREŚCI

- I WPROWADZENIE
- II PARAMETRY TECHNICZNE
- III USTAWIENIA POCZĄTKOWE (PRIMARY SETUP)
- IV USTAWIENIA ROZSZERZONE (ADVANCED SETUP)
- V PRAWIDŁOWE UMIESZCZENIE NAGRÓD NA RAMIONACH
- VI TYPY BŁĘDÓW POJAWIAJĄCE SIĘ NA WYŚWIETLACZU
- VII WARUNKI GWARANCJI
- VIII KARTA GWARANCYJNA

I WPROWADZENIE

SKILL TEST jest urządzeniem rozrywkowym zaprojektowanym 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.

SKILL TEST dostarcza graczom wiele emocji i zabawy. Gracz kontroluje ruchy trzonka przytwierdzonego do elektronicznego mechanizmu wyposażonego w gąsienicę. Trzonek porusza się w dwóch płaszczyznach – poziomej i pionowej, a gracz steruje trzonkiem za pomocą dwóch przycisków umieszczonych na panelu kontrolnym. Raz zwolniony przycisk powoduje zatrzymanie trzonka w danej płaszczyźnie. Celem gry jest nakierowanie trzonka w wybrany otwór.

Gracz rozpoczyna grę od wyboru jednego spośród trzech poziomów za pomocą kliknięcia jednego z trzech przycisków (A, B lub C) na panelu kontrolnym. Przycisk A umożliwia grę na poziomie A o najmniejszą nagrodę. Poziom B wybierany za pomocą przycisku B daje graczowi możliwość zdobycia atrakcyjniejszej nagrody. Przycisk C, za pomocą którego gracz decyduje się na najwyższy poziom gry, pozwala mu walczyć o najbardziej wartościową nagrodę. Gracz naciska przycisk, po czym może go natychmiast zwolnić – mechanizm samodzielnie osiągnie wybrany poziom, poruszając się w kierunku pionowym, po czym zatrzyma się i będzie oczekiwał kolejnego ruchu. Następnie, gracz wciska przycisk GO (mechanizm zacznie poruszać się poziomo), przytrzymuje go, uważnie śledząc jego ruch, po czym zwalnia go dopiero w momencie, w którym uzna, że trzonek na pewno trafi w cel – wybraną dziurę, co prowadzi do wygrania nagrody.

II PARAMETRY TECHNICZNE

GŁĘBOKOŚĆ	80 cm
SZEROKOŚĆ	100 cm
WYSOKOŚĆ	200 cm
WAGA	210 kg
ZASILANIE	100-240 V

Uwaga!

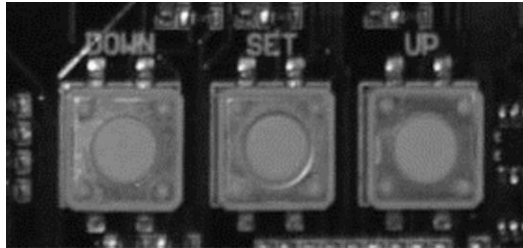
Wszystkie metalowe elementy są ze sobą połączone, w związku z czym urządzenie musi być podłączone do gniazdka z uziemieniem AC 230 V 50 Hz. Tylko takie połączenie gwarantuje bezpieczną grę i poprawne działanie urządzenia.



III USTAWIENIA POCZĄTKOWE (PRIMARY SETUP)

Aby wejść w ustawienia, należy wyzerować kredyty w urządzeniu!

Do nawigacji po menu służy panel sterujący z przyciskami DOWN, SET i UP, umieszczony za przednimi drzwiczkami u dołu urządzenia.



Wybierając przycisk SET, wybierz funkcję. Wszystkie komunikaty pokazują się na wyświetlaczu LCD, umieszczonym na panelu głównym między przyciskami A, B, C a GO.

USTAWIENIA DŹWIĘKU

VOLUME DEMO – używając przycisków DOWN i UP, ustaw głośność demonstracyjną;

VOLUME VOICE – używając przycisków DOWN i UP, ustaw głośność komend głosowych;

VOLUME MUSIC – używając przycisków DOWN i UP, ustaw głośność muzyki;

VOLUME ALARM – używając przycisków DOWN i UP, ustaw głośność alarmu;

VOLUME WIN – używając przycisków DOWN i UP, ustaw głośność dźwięku generowanego po wygraniu nagrody;

BASS MP3 – używając przycisków DOWN i UP, ustaw intensywność basów;

TREBLE MP3 – używając przycisków DOWN i UP, ustaw 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 (brak możliwości kasowania);

OUT2: ilość wygranych małych nagród (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

BANK CHN1: 5

Kredyty: 6

COIN CHN2: 1

Kredyty: 1

BANK CHN2: 10

Kredyty: 12

COIN CHN3: 2

Kredyty: 3

BANK CHN3: 20

Kredyty: 25

COIN CHN4: 5

Kredyty: 6

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.

USTAWIENIA TRYBU BEZPŁATNEJ GRY – FREE PLAY

Używając przycisków DOWN / UP wybierz tryb gry:

OFF – tryb bezpłatnej gry wyłączony;

ON – tryb bezpłatnej gry włączony.

USTAWIENIA PODAJNIKA BILETÓW – TICKET DISPENSER

Opcjonalnie.

IV USTAWIENIA ROZSZERZONE (ADVANCED SETUP)

Aby wejść w ustawienia, należy wyzerować kredyty w urządzeniu!

Naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP w celu uruchomienia trybu ustawień zaawansowanych. Używając przycisku SET, wybierz funkcję.

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

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;

HELP TO WIN DISTANCE – nieaktywny;

CALIBRATION – kalibracja urządzenia.

1) Naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP. Na wyświetlaczu umieszczonym na panelu głównym ukaze się komunikat:

CALIBRATION Y
KEY A&B&C&GO

Za pomocą przycisków A, B i C należy ustawić trzonek w ten sposób, aby swobodnie trafił w kwadratowy otwór w dolnej części i pośrodku frontu.



A – ruch trzonka w kierunkach prawo/lewo

B – ruch trzonka w kierunkach góra/dół

C – ruch trzonka w kierunkach przód/tył

Kiedy trzonek znajduje się już w otworze, zatwierdzamy ustawienia przyciskiem GO.

- 2) Urządzenie zacznie automatycznie się kalibrować – trzonek będzie trafiać najpierw w otwory umieszczone pionowo, później poziomo.
- 3) Jeżeli trzonek nie trafi w którykolwiek z otworów, należy powtórzyć kalibrację.
- 4) Po zakończeniu kalibracji na wyświetlaczu umieszczonym na panelu głównym ukaże się komunikat:

CALIBRATION OK

Jeżeli wykonano zerowanie elektroniki (SET DEFAULT), należy ponownie skalibrować urządzenie.

CALIBRATION TEST – test kalibracji urządzenia.

- 1) Naciśnij jednocześnie przyciski DOWN i UP. Na wyświetlaczu umieszczonym na panelu głównym ukaże się komenda:

CALIBRATION TEST

KEY GO

Po przyciśnięciu przycisku GO rozpocznie się półautomatyczny test kalibracji. Każdy ruch trzonka w kierunku każdego otworu i do pozycji wyjściowej musi zostać zatwierdzony przyciskiem GO.

- 2) Po zakończeniu testu kalibracji na wyświetlaczu umieszczonym na panelu głównym ukaże się komunikat:

CALIBRATION TEST OK

- 3) Wyłącz urządzenie z sieci oraz ponownie włącz.

GIVE BALL BEFORE GAME OR NOT – używając przycisków DOWN / UP zdecyduj, czy maszyna ma wydawać kulkę z nagrodą po opłaceniu gry.

V PRAWIDŁOWE UMIESZCZENIE NAGRÓD NA RAMIONACH

1. Aby zawiesić nagrodę, należy wykręcić szpilkę ze spiralnego ramienia, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



2. Aby ułatwić sobie zawieszanie nagród, przymierz szpilkę do ramienia i oszacuj, na którą pętlę przypada kolorowa naklejka umieszczona na szpilce.



3. Powieś nagrody na odpowiednich pętlach, zaczynając od tej, która ma spaść najpóźniej. Pamiętaj, że pierwsza nagroda powinna być zawieszona na pierwszej pętli spirali oznaczonej naklejką, licząc od przodu, a kolejna musi być zawieszona dwie pętle dalej – dokładnie tam, gdzie wskażą kolorowe naklejki na szpilce.



4. Po zawieszeniu nagród przełoż szpilkę nad plastikowymi zawieszkami podtrzymującymi nagrody i wkręć ją w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara.



5. Zwróć uwagę, aby wszystkie nagrody były zawieszane w obrębie pętli oznaczonej naklejką oraz pod szpilką.



6. Prawidłowo zawieszane nagrody.



Nieprawidłowo zawieszane nagrody (oraz nagrody o wymiarach większych niż 155 x 120 x 90 mm) mogą spowodować straty dla operatora. Nagrody są zawieszane nieprawidłowo, jeśli zostaną powieszzone:

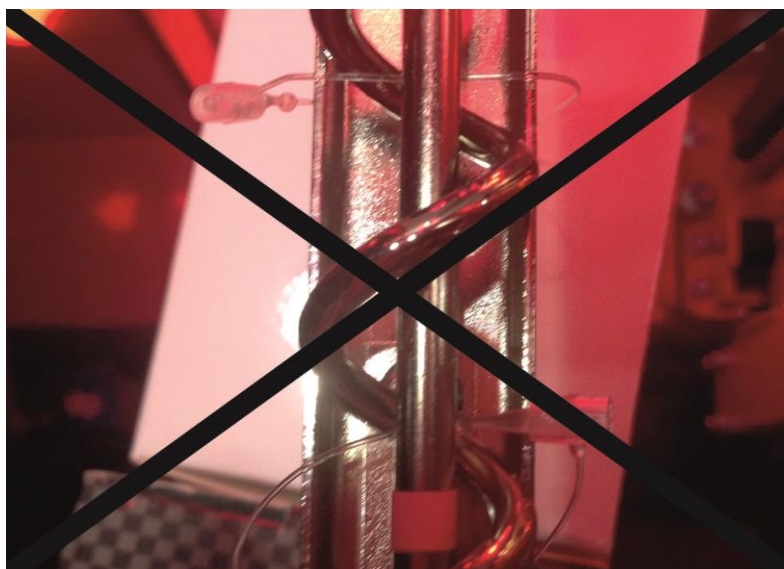
1) nad szpilką;



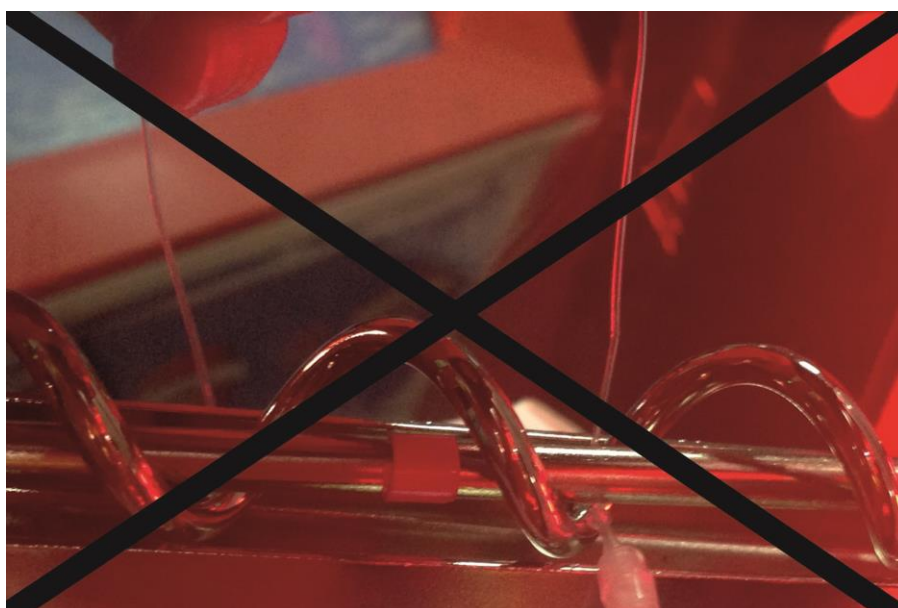
2) pod szpilką i pod spiralką;



3) zbyt blisko siebie (na sąsiadujących pętłach);



4) pod szpilką i na spiralcie, ale na pętłach spirali nieoznaczonych naklejką.



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.