

# Nevýherní hrací přístroj

# **BOXER MATRIX**



## Uživatelský manuál

### OBSAH

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1  | Předmluva.....                                  | 3  |
| 2  | Technické parametry.....                        | 3  |
| 3  | Hra, volba síly a rulety.....                   | 3  |
| 4  | Zkouška síly.....                               | 3  |
| 5  | Ruleta.....                                     | 3  |
| 6  | Diagram elektronické desky.....                 | 4  |
| 7  | Změna parametrů u nastavení zařízení BOXER..... | 4  |
| 8  | Pokyny k obsluze.....                           | 9  |
| 9  | Analýza souladu s PN EN 60204-1.....            | 10 |
| 10 | Záruční list.....                               | 12 |
| 11 | Krátká textová oznámení.....                    | 13 |

## I. Předmluva

Stroj „BOXER“ je zábavní zařízení určené pro využití v barech, hospodách, kinech, na festivalech, v zábavních parcích atd. Stroj přináší jeho majiteli profit, sám však žádné peněžní odměny nevyplácí. Zařízení dává na výběr ze dvou her: Síly a Rulety.

Bylo navrženo a vyrobeno z nejlepších materiálů a součástek dostupných na trhu. Certifikát CE potvrzuje, že komponenty zařízení vyhovují bezpečnostním standardům.

## II. Technické parametry

Výška:

- bez krytu 211 cm
- s krytem 225 cm

Šířka:

- bez krytu 75 cm
- s krytem 92 cm

Délka:

- bez krytu 115 cm
- s krytem 131 cm

Celková váha: 135 kg

Napájení: 220 – 240 V

Max. spotřeba energie: (250 W)

Prům. spotřeba energie: (50 W)

## III. Hra, volba Síly nebo Rulety

Když bliká tlačítko STRENGTH/ROULETTE, je možné změnit herní volbu ze Zkoušky síly na Ruletu a naopak. Poté, co je tlačítko stlačeno, objeví se na displeji právě aktivovaná volba hry.

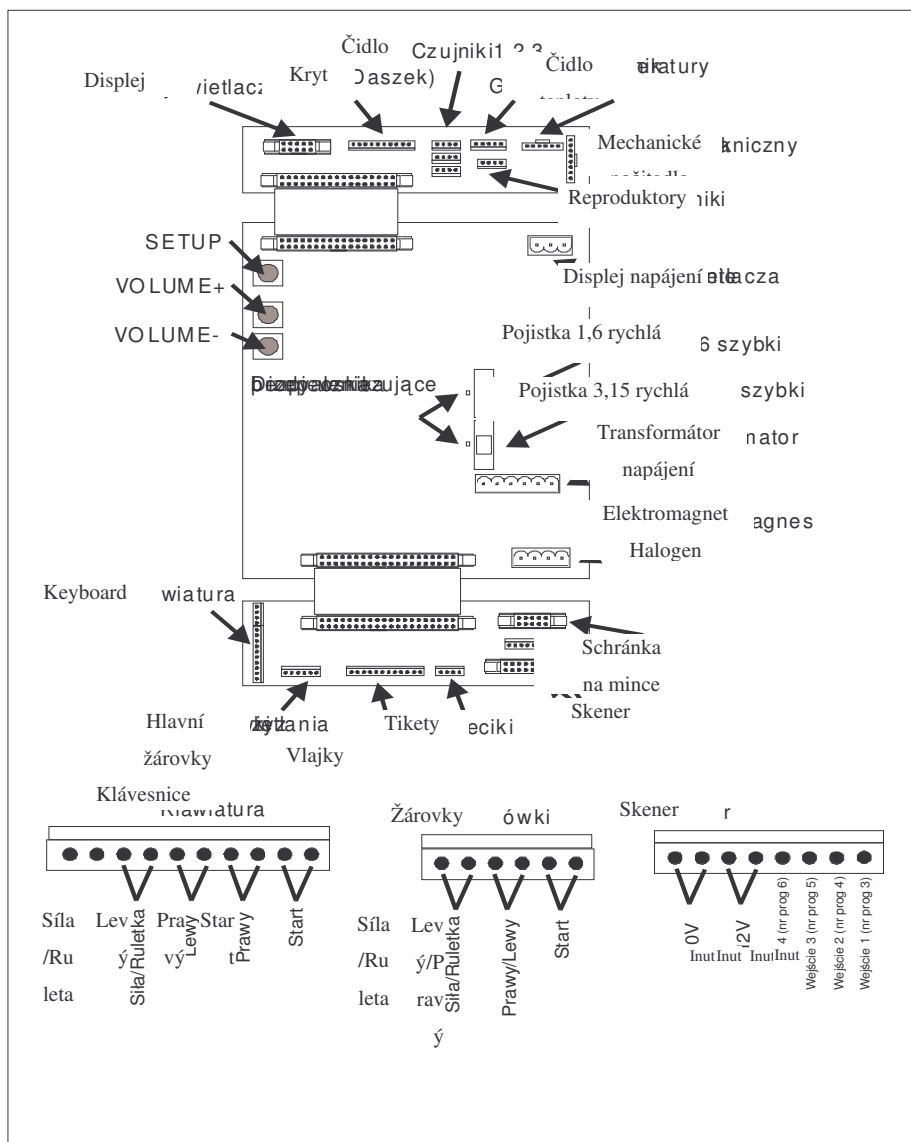
## IV. Zkouška síly 0-999

Každý úder stojí hráče 1 kredit. Poté, co do stroje vhodí minci, stlačí hráč tlačítko START. V tomto okamžiku se boxovací pytel automaticky sníží. Po obou stranách boxovacího pytle osvětlí boxovací pole halogenové lampy. Poté stroj změří sílu úderu a začne hrát a začne blikat podle toho jak, silný byl úder. Pokud hráč zdolá rekord, rozezní se více zvuků a rozblíká více světel a hráč získává jeden kredit navíc. Nejlepší výsledek v režimu STRENGTH je 999.

V. Ruleta

Každý úder stojí hráče 1 kredit. Poté, co do stroje vhodí minci, stlačí hráč tlačítko „Ruleta“. V momentě, kdy se na display objeví „Ruleta“, stlačí hráč tlačítko START. V tomto okamžiku se boxovací pytel automaticky sníží. Po obou stranách boxovacího pytle osvětlí boxovací pole halogenové lampy. Na displeji se zobrazí číslo výsledku, jaký má hráč dosáhnout úderem do boxovacího pytle za použití úměrné síly. Po hráčově úderu změří stroj sílu úderu. Pak začne hrát a spustí grafickou prezentace. Pokud hráč udeří do pytle silou úměrnou zobrazenému číslu na displeji, vyhrává cenu (viz položka 6).

VI. Diagram elektronické desky



VII. Změna parametrů nastavení zařízení „BOXER“

Funkčnost zařízení BOXER může být pozměněna pomocí funkčního tlačítka SETUP. Stlačení tlačítek na skle displeje (levém nebo pravém) umožňuje posun k potřebné funkci. Tlačítka AUDIO, HRA, POČITADLA, REKLAMA, GSM, SLUŽBY, START se používají pro zadání a přijetí příslušné funkce.

## NASTAVENÍ AUTOMATU BOXER BMJ\_MP3

### Verze 4.11.06 & 5.11.06 (PCB.SOFT.SOUND&GRAFIC)

#### 1. AUDIO

- Hlasitost (0 ... 10)
  - vše
  - logo
  - prezentace
  - hra
  - nastavení
- Ekvalizér
  - basy
  - středy
  - výšky
- Interval indikace zvuku (5..240 min.)

#### 2. HRA

- Defaultní nastavení (Hlasitost vše = 7, basy = 8, středy = 5, výšky = 10, interval indikace zvuku = 5 min., volná hra = vypnuto, síla = 100%, rekord = 600, logo = JAKAR, kredity = 0)
- Mince (nastavený kanál) (impulz/kredit 0...500/0...500) (Heslo 1234)
  - kanál 1 impulz/kredit
  - kanál 2 impulz/kredit
  - kanál 3 impulz/kredit
  - kanál 4 impulz/kredit
- bankovka (nastavený kanál) (Heslo 1234)
  - kanál 1 impulz/kredit
  - kanál 2 impulz/kredit
  - kanál 3 impulz/kredit
  - kanál 4 impulz/kredit
- Volba kreditu (1..8) (Heslo 1234)

| Č. volby | Kanál 1<br>Imp-Kred  | K2. I-K | K3. I-K | K4. I-K | K5. I-K | K6. I-K | K7. I-K | K8. I-K |
|----------|----------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| <b>0</b> | Nastavení<br>klienta | S.C.    | S.C.    | S.C.    | S.C.    | S.C.    | S.C.    | S.C.    |
| <b>1</b> | 0,5-1                | 1-2     | 2-5     | 0-0     | 5-14    | 10-28   | 20-56   | 0-0     |
| <b>2</b> | 0,25-0,5             | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 1-2     | 5-12    | 10-24   | 0-0     |
| <b>3</b> | 1-1                  | 2-2     | 5-6     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |
| <b>4</b> | 5-1                  | 10-2    | 20-6    | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |
| <b>5</b> | 1-0,5                | 5-3     | 10-6    | 20-12   | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |
| <b>6</b> | 0,5-0,5              | 1-1     | 2-2     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |
| <b>7</b> | 1-0,5                | 2-1     | 4-2     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |
| <b>8</b> | 1-1                  | 2-2     | 4-4     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     | 0-0     |

- volná hra (on/off)
- síla (90% .. 110%)
- rekord (500..900)
- tiket
  - rekord 0..10
  - ruleta 0..10
- změna hesla (staré/nové)

### 3. POČITADLA

- číslo výhry (XXXXXX)
- celkové počítadlo (XXXXXXXXXX)
- počítadlo výher
  - poslední (XXXXXXXXXX)
  - současné (XXXXXXXXXX)
- rekordní údery (XXXXXX)
- ruletové údery (XXXXXX)

### 4. REKLAMA

- ADVTB (max. 70 znaků)
- ADVTS (max. 70 znaků)
- ADVTR (max. 70 znaků)

### 5. GSM (GSM Ver. PCB.Soft)

- GSM (zap./vyp.)

- JMÉNO BOXERA (XXXXXXXX)
- PIN (XXXX)
- TELEFON
  - MASTER 1
    - TELEFONNÍ ČÍSLO
    - DEN V TÝDNU (PONDĚLÍ ... NEDĚLE, KAŽDÁ HODINA)
    - ČAS
  - MASTER 2
    - TELEFONNÍ ČÍSLO
    - DEN V TÝDNU (PONDĚLÍ ... NEDĚLE, KAŽDÁ HODINA)
    - ČAS
  - SLUŽBA 1
    - TELEFONNÍ ČÍSLO
  - SLUŽBA 2
    - TELEFONNÍ ČÍSLO
- HODINY
  - ČAS
  - DEN V TÝDNU (PONDĚLÍ ... NEDĚLE)
- VÝROBCE SLUŽBY NA ZASÍLÁNÍ SMS

## 6. SLUŽBY

- display
- pytel
- světlo
- mince
- bankovky
- počítadlo (heslo)
- tiket (heslo)
- výrobce (heslo)
  - (vyp., Jakar, Ambasada, PrimeTime, Dartex)
  - vlajky (0.USA□□Anglie, 1. USA, 2. Anglie, 3. Austrálie, 4. Kanada, 5. Nový Zéland, 6. Jižní Afrika, 7. USA & Slovensko)

| Volby vlajek | 1          | 2      | 3      | 4     | 5  | 6       | 7       | 8         |
|--------------|------------|--------|--------|-------|----|---------|---------|-----------|
| 0            | USA-Anglie | Itálie | Polsko | Rusko | ČR | Německo | Francie | Španělsko |
| 1            | USA        | Itálie | Polsko | Rusko | ČR | Německo | Francie | Španělsko |
| 2            | Anglie     | Itálie | Polsko | Rusko | ČR | Německo | Francie | Španělsko |
| 3            | Austrálie  | Itálie | Polsko | Rusko | ČR | Německo | Francie | Španělsko |

|   |              |        |        |       |           |         |         |           |
|---|--------------|--------|--------|-------|-----------|---------|---------|-----------|
| 4 | Kanada       | Itálie | Polsko | Rusko | ČR        | Německo | Francie | Španělsko |
| 5 | Nový Zéland  | Itálie | Polsko | Rusko | ČR        | Německo | Francie | Španělsko |
| 6 | Jižní Afrika | Itálie | Polsko | Rusko | ČR        | Německo | Francie | Španělsko |
| 7 | USA          | Itálie | Polsko | Rusko | Slovensko | Německo | Francie | Španělsko |

-----

**ODESLÁNÍ SMS INZERÁTU:**

#ADVTB<ADVERTISEMENT max 70 znaků>

#ADVTS<ADVERTISEMENT max 70 znaků>

#ADVTR<ADVERTISEMENT max 70 znaků>

#REKORD<900>(500-900)

#SÍLA<100> (90-110)

#DENM1<YNNNNYN> (<Pondělí...Neděle,KaždáHodina>)(YNNNNYN=Pondělí,Úterý,Neděle)

#DENM2<NNNNNNY> (NNNNNNY=KaždáHodina)

#HODINAM1<14>

#HODINAM2<10>

#REPORT<?>

#DEFAULTNÍ<> (defaultní nastavení)

#NAPÁJENÍ<ZAP.>

#NAPÁJENÍ<VYP.> (zablokovaný Boxer)

**REPORT:**

BMJ\_MP3:

Pole pro jméno

SMS:XXXXXX

ODMĚNA:XXXXXX

CELKEM:XXXXXX

Č. ODMĚNY:XXXXXX

REKORD:XXX

ÚDER:XXXXX

SÍLA:XXX%

RULETA:XXXXXX

ID:XXXXXXXXXXXXXXXXXX

ZPRÁVA O ODMĚNĚ:

BMJ\_MP3:

Pole pro jméno

POSLEDNÍ ODMĚNA:XXXXXX

ODMĚNA:XXXXXX

CELKEM:XXXXXX

Č. ODMĚNY:XXXXXX

ID:XXXXXXXXXXXXXXXXXX

ZPRÁVA O SLUŽBĚ:

BMJ\_MP3:

Pole pro jméno

SLUŽBA:

BOXOVACÍ PYTEL MIMO PROVOZ

ID:XXXXXXXXXXXXXXXXXX

## VIII. POKYNY K OBSLUZE

**Seřízení mechanismu.** Boxovací pytel a jeho polohovací mechanismus funguje na základě pákové konstrukce. Boxovací pytel tvoří jedno rameno páky. V druhém rameni je jako protiváha uložena pružina, která značně snižuje opotřebení zvedacího mechanismu. Pokud se boxovací pytel nesníží, znamená to, že se mechanismus musí seřídít, a to upevněním nebo uvolněním matice, na níž závisí, jaké je na pružině napětí. Na všechny součásti mechanismu se může dále aplikovat přípravek WD40.

### 1. čištění

Větší škrábance a vady se dají odstranit např. abrasivním přípravkem „Tempo“. Standardní čištění se provádí pomocí přípravku „Pronto“ na nábytek.



Napájecí kabel elektromagnetu:

- kapacita pro dlouhodobé vedení proudu 10A,
- průměr kabelu 1 mm<sup>2</sup>.

Napájecí kabel halogenových lamp:

- kapacita pro dlouhodobé vedení proudu 5A,
- průměr kabelu 1 mm<sup>2</sup>.

Napájecí kabel žárovek:

- kapacita pro dlouhodobé vedení proudu 100mA,
- průměr kabelu 1 mm<sup>2</sup>.

Kontrolní elektronika a displeje jsou propojeny kabelovým systémem řádnými konektory, což vylučuje možnost omylu během montáže nebo při provádění servisních činností. Kabely elektromagnetu a halogenových lamp jsou vedeny kabelovou průvlečkou. Kabely vedoucí k čidlům a tlačítku START jsou také vedeny průvlečkou, která je však odlišná od průvlečky vedoucí kabely k halogenovým lampám a elektromagnetu. Bezpečnostní kabely mají zeleno-žlutou barvu. Kabely, které nejsou vedeny průvlečkou, jsou krátké a mají zakončení v řádných konektorech.



**THE ENTERTAINMENT MACHINES PRODUCER**

JAKAR ul. Sygnały 62, 44-251 Rybnik ,  
tel./fax (032) 435 79 22, jakar@op.pl, www.jakar.pl

**ZÁRUČNÍ LIST**

---

Název zařízení:

---

Typ/model:

---

Sériové číslo zařízení:

---

Sériové číslo elektronického vybavení:

---

Sériové číslo displeje:

---

Sériové číslo schránky na mince:

---

Další vybavení:

---

Jméno a příjmení kupujícího:

---

Adresa:

---

Datum prodeje:

---

Pečeť a razítko prodejce:

1. JAKAR uděluje záruku na efektivní užívání stroje v souladu s technicko-obslužnými údaji obsaženými v této příručce.
2. Záruční doba trvá 1 rok ode dne prodeje.
3. Záruka bude zohledněna pouze za předpokladu, že kupující doručí do opravy poškozené zařízení spolu se záručním listem a popisem poškození.
4. Záruční list není platný bez vyplněného typu zařízení, sériového čísla, data prodeje a čitelné pečeti s podpisem prodávajícího. Jakékoli změny, skvrny či šmouhy v záručním listu mají za následek neplatnost tohoto dokumentu.
5. Záruka se zahrnuje bezplatné opravy a výměnu poškozených částí. Poškozené části vyměněné v záruční době se nevracejí a zůstávají majetkem společnosti JAKAR.
6. Převahu náhradních dílů hradí zákazník.
7. Záruka se vztahuje na následující součásti:
  - 1) Elektronické vybavení,
  - 2) displej,
  - 3) mechaniku,
  - 4) schránku na mince,
  - 5) elektroinstalaci,
  - 6) elektromagnet,
  - 7) poškození způsobené během výrobního procesu.
8. Záruka se nevztahuje na mechanická poškození a na poškození způsobená nevhodnými opravami, nepatřičným zacházením nebo poškození způsobená vlivem přírodních katastrof a náhodných jevů.
9. Záruka se nevztahuje na přirozené opotřebení náhradních dílů: žárovek, boxovacího pytle, nárazníků.
10. Záruční práva nezahrnují právo zákazníka na proplacení ušlého zisku v závislosti na poškození stroje.
11. Zákazník má právo na náhradu zařízení zařízením novým, pokud stroj i po páté opravě stále vykazuje defektní fungování.

---

Souhlasím a podepisuji

### Podmínky ZÁRUKY

| Datum | Datum opravy | Podrobný popis | podpis |
|-------|--------------|----------------|--------|
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |
|       |              |                |        |