



**MANUFACTURER OF AMUSEMENT MACHINES**

**JAKAR ARKADIUSZ ZIELINSKI Sp. J.**

*ul. Fabryczna 10, 44 – 240 Żory, Poland*

*Tel. +48 32 435 79 22; [www.jakar.pl](http://www.jakar.pl)*

*e-mail: [sales@jakar.pl](mailto:sales@jakar.pl), [service@jakar.pl](mailto:service@jakar.pl)*

# **BOXER & KICKER**

## **MULTIPLAYER**

*OPERATOR'S MANUAL*

*INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA*





## Contents

|   |    |
|---|----|
| I. INTRODUCTION.....                                    | 4  |
| II. TECHNICAL PARAMETERS .....                          | 4  |
| III. BOXER & KICKER MULTIPLAYER PARAMETERS CHANGE ..... | 5  |
| IV. VOLUME CHANGE.....                                  | 7  |
| GUARANTEE TERMS .....                                   | 12 |
| GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA .....                | 15 |

## Spis treści

|   |    |
|---|----|
| I. WSTĘP.....   | 8  |
| II. PARAMETRY TECHNICZNE .....                          | 8  |
| III. ZMIANA PARAMETRÓW BOXERA/KICKERA MULTIPLAYER ..... | 9  |
| IV. REGULACJA GŁOŚNOŚCI .....                           | 11 |
| WARUNKI GWARANCJI .....                                 | 13 |
| GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA .....                | 15 |

## I. INTRODUCTION

The „**BOXER**”/”**KICKER**” **MULTIPLAYER** 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

|                      | <b>Boxer</b>       | <b>Kicker</b>      |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| <i>Height:</i>       | <i>230 cm</i>      | <i>135cm</i>       |
| <i>Width:</i>        | <i>120 cm</i>      | <i>80cm</i>        |
| <i>Lenght:</i>       | <i>70 cm</i>       | <i>175cm</i>       |
| <i>Weight:</i>       | <i>115 kg</i>      | <i>125cm</i>       |
| <i>Power supply:</i> | <i>220 – 240 V</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. BOXER & KICKER MULTIPLAYER PARAMETERS CHANGE

To change Boxer/Kicker 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.

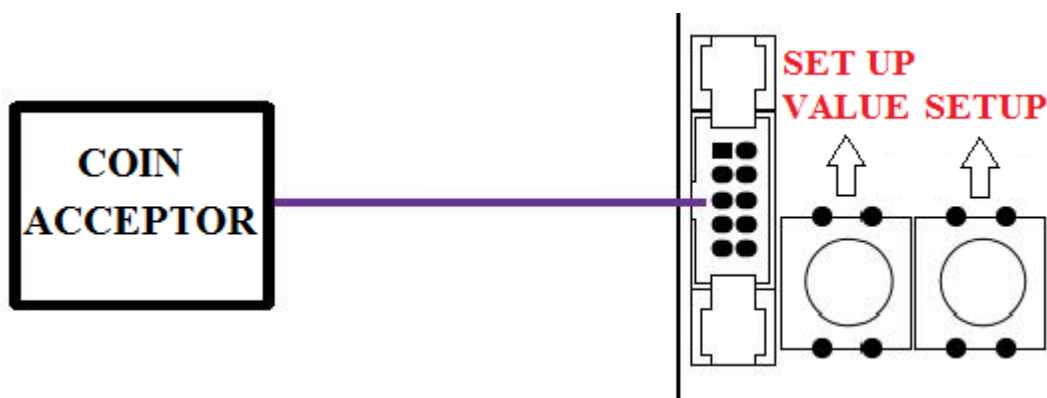


Photo nr 1

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.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Button SETUP VALUE</b> | - entering option<br>- changing value of particular option |
| <b>Button SETUP</b>       | - moving between options<br>- accepting the changes        |

| OPTION NUMBER | FUNCTION  | STANDARD                                       |
|---------------|---|--|
| 1-8           | <b>Changing credits settings:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• option 1-4 coin acceptor channels</li> <li>• option 5-8 banknote acceptor channels</li> </ul> DISPLAY 1 – Setting coin value.<br>DISPLAY 2 – Setting the number of credits received for each coin.<br><i>Example: Option 1, on Display 1 set value 0,50, and on Display 2 set value 1 means that 0,50€ the player will receive 1 game.</i> | 0,50€ – 1 game<br>1€ – 2 games<br>2€ – 5 games |
| 12            | <b>Time of repeating presentation:</b><br>DISPLAY 1 – change from 5 to 60min  | 10 min   |

|       |  |                           |
|-------|--|---------------------------|
| 13    | <b>Resetting the current record:</b><br>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.  | 550                       |
| 14    | <b>Strength characteristics:</b><br>Changing the beats strength.<br>Display 1 – change from 90% to 110%  | 100%                      |
| 15    | <b>Non erasable - electronic counter:</b><br>The number of pulses from the beginning of the machine's production. It is not possible to change it.   | XXXX                      |
| 16    | <b>Current electronic counter:</b><br>The number of pulses from the last account has been made. Can be reset.<br>Display 1 – Resetting the current electronic counter.   | XXXX                      |
| 17    | <b>Test credits:</b><br>The number of credits for test purpose from the beginning of the machine's production.<br>Display 1 – Setting credits for test.  | 0-999                     |
| 18    | <b>Basic parameters:</b><br>Basic values set by the producer. Cannot be changed. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Time of repeating presentation</li> <li>• Record</li> <li>• Strength characteristics</li> <li>• Credits</li> </ul> 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.   | 10min<br>550<br>100%<br>0 |
| 19    | <b>Language:</b><br>Only for producer's use.   |                           |
| 20    | <b>FREE PLAY:</b><br>Display 1:<br>0 – off<br>1 – on   | 0                         |
| 21-25 | <b>Options of ticket dispenser</b>   | 0                         |
| 26    | <b>Automatic reset of the record:</b><br>Display 1: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – off</li> <li>• 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).</li> <li>• 2 – Set option, appears if any value of Standard option in 27, 28 or 29 is changed manually by the operator.</li> </ul> Resetting of the record takes place during presentation time (option 12 – Time of repeating presentation).<br><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:<br><b>Reached Record</b><br>Display 1 – The value of the record, which needs to be reached so the option number 28 – Games Counter activates. When Reached Record (option  | 0                         |

|    |   |   |
|----|---|---|
|    | number 27) and Games Counter (option number 28) are reached, the record will be reset automatically during presentation.<br>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.<br>Change from 500 to 950.  |   |
| 28 | To option 26:<br><b>Games Counter:</b><br>Display 1 – The number of games after which the record will be set automatically.<br>Change from 0 to 50.   | 0 |
| 29 | To option 26:<br><b>Initial value of record:</b><br>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.<br>Change from 500 to 950.<br><br><i>Example: Option 26 = 1; 27 = 950; 28 = 20; 29 = 600:<br/>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><br><br>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 |

#### IV. VOLUME CHANGE

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

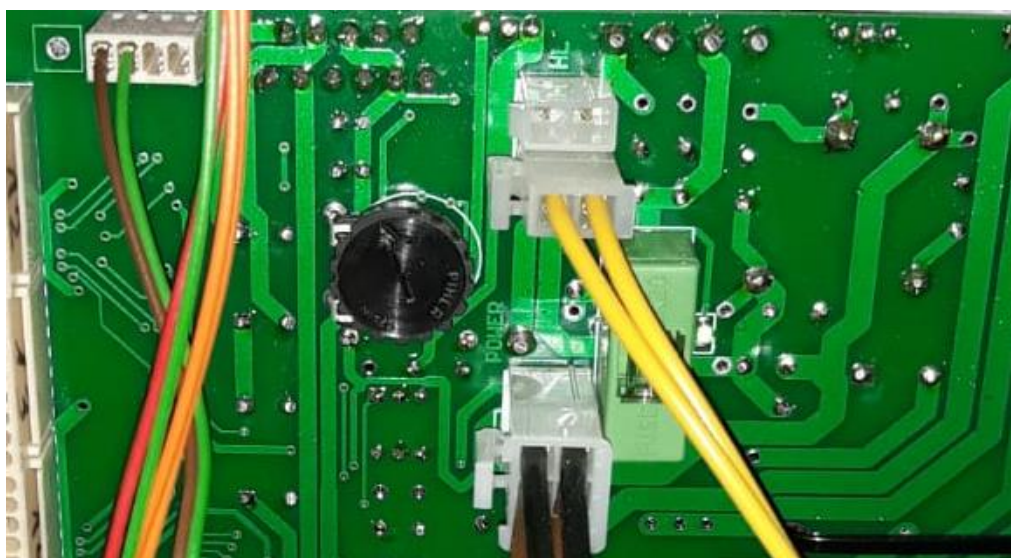


Photo nr 2

## I. WSTĘP

Automat siłowy „**BOXER**” / „**KOPACZ**” **MULTIPLAYER** 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

|                      | <b>Boxer</b>       | <b>Kicker</b>      |
|----------------------|--------------------|--------------------|
| <i>Height:</i>       | <i>230 cm</i>      | <i>135cm</i>       |
| <i>Width:</i>        | <i>120 cm</i>      | <i>80cm</i>        |
| <i>Lenght:</i>       | <i>70 cm</i>       | <i>175cm</i>       |
| <i>Weight:</i>       | <i>115 kg</i>      | <i>125cm</i>       |
| <i>Power supply:</i> | <i>220 – 240 V</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.

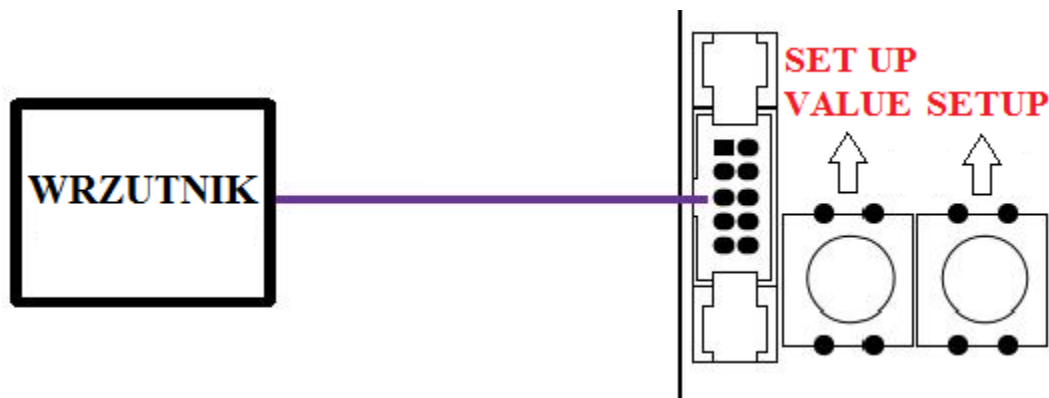
Wszystkie metalowe części są ze sobą połączone.  
Urządzenie należy podłączyć do gniazdka AC 230 V 50 Hz.  
Tylko takie połączenie automatu zapewnia bezpieczeństwo i jego prawidłowe użytkowanie.





### III. ZMIANA PARAMETRÓW BOXERA/KICKERA MULTIPLAYER

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.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Przycisk SETUP VALUE</b> | - wejście w program<br>- zmiana parametrów poszczególnych programów        |
| <b>Przycisk SETUP</b>       | - poruszanie się między poszczególnymi programami<br>- zatwierdzanie zmian |

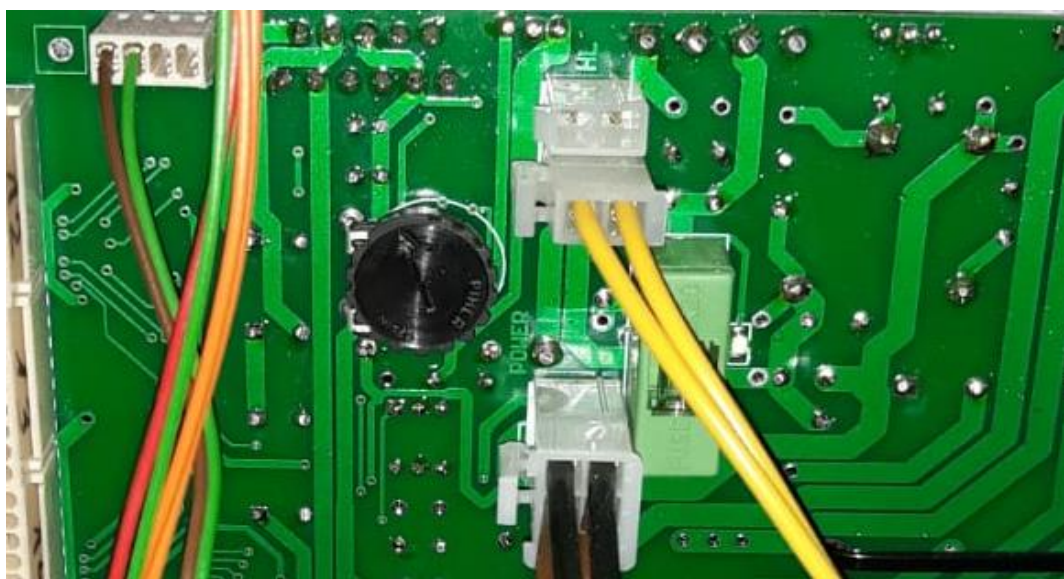
| NUMER PROGRAMU | FUNKCJA  | STANDARD  |
|----------------|--|---|
| 1-8            | <p><b>Zmiana ustawień kredytów:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• program 1-4 kanały wrzutnika</li> <li>• program 5-8 kanały banknociarki</li> </ul> <p>WYŚ. 1 – Ustawienie wartości monety<br/>WYŚ. 2 – Ustawienie ilości kredytów na każdą wrzuconą monetę.</p> <p><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></p> | <p>1PLN – 1 gra<br/>2PLN – 2 gra<br/>5PLN – 6 gra</p> |

|       |  |                           |
|-------|--|---------------------------|
| 12    | <b>Czas powtórki prezentacji:</b><br>WYŚ. 1 – zmiana od 5 do 60min   | 10 min                    |
| 13    | <b>Kasowanie bieżącego rekordu:</b><br>WYŚ. 1 – wartość bieżącego rekordu. Kasowanie bieżącego rekordu następuje po naciśnięciu przycisku SETUP. Bieżący rekord będzie skasowany do wartości początkowej – 550.  | 550                       |
| 14    | <b>Charakterystyka siły:</b><br>Zmiana charakterystyki siły uderzenia.<br>WYŚ. 1 – zmiana od 90% do 110%   | 100%                      |
| 15    | <b>Niekasowalny licznik elektroniczny:</b><br>Ilość impulsów od początków życia urządzenia. Niekasowalny.  | XXXX                      |
| 16    | <b>Bieżący licznik elektroniczny:</b><br>Ilość impulsów od ostatniego rozliczenia urządzenia. Kasowalny.<br>WYŚ. 1 – Kasowanie bieżącego licznika.   | XXXX                      |
| 17    | <b>Kredyty testowe:</b><br>Ilość kredytów testowych od początku „życia” urządzenia.<br>WYŚ. 1 – nabicie kredytów do testów.  | 0-999                     |
| 18    | <b>Parametry podstawowe:</b><br>Ustawiania fabryczne urządzenia. Brak możliwości zmiany. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czas powtórki prezentacji</li> <li>• Rekord</li> <li>• Charakterystyka siły</li> <li>• Kredyty</li> </ul>  | 10min<br>550<br>100%<br>0 |
| 19    | <b>Wybór wersji językowej:</b><br>Opcja dla producenta.  |                           |
| 20    | <b>FREE PLAY:</b><br>WYŚ. 1:<br>0 – wyłączony<br>1 – włączony  | 0                         |
| 21-25 | <b>Opcje bileciarki</b>  | 0                         |
| 26    | <b>Automatyczne kasowanie rekordu:</b><br>WYŚ 1: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 0 – opcja wyłączona.</li> <li>• 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.</li> <li>• 2 – opcja Set pojawia się przy zmianie którejkolwiek wartości opcji Standard.</li> </ul> Kasowanie rekordu odbywa się w czasie prezentacji (program 12 – Czas powtórki prezentacji).<br><br><i>Przykład: Jeśli prezentacja jest włączona na 10min to po tym czasie nastąpi automatyczne kasowanie rekordu.</i> | 0                         |
| 27    | Do programu 26:<br><b>Wartość osiągniętego rekordu:</b><br>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.<br/> <b>Ważne:</b> Jeśli Licznik gier (program 28) jest ustawiony na 0 to automatyczne kasowanie rekordu odbywa się tylko po osiągnięciu minimalnego rekordu ustawionego w programie 27.<br/>         Możliwość zmiany od 500 do 950.</p>   |         |
| <b>28</b> | <p>Do programu 26:<br/> <b>Licznik gier:</b><br/>         WYŚ. 1 – Ilość gier, po której rekord zostanie skasowany automatycznie.<br/>         Możliwość zmiany od 0 do 50.</p>   | 0-50    |
| <b>29</b> | <p>Do programu 26:<br/> <b>Wartość początkowa rekordu:</b><br/>         WYŚ 1 – Wartość na jaką ustawi się automatycznie rekord po osiągnięciu odpowiedniego rekordu (program 27) i/lub zagraniu odpowiedniej ilości gier.<br/>         Możliwość zmiany od 500 do 950.</p> <p><i>Przykład: Program 26 = 1; 27 = 950; 28 = 20; 29 = 600:<br/>         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><b>Ważne:</b> 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 |

#### IV. REGULACJA GŁOŚNOŚCI

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



Zdjęcie nr 2

## GUARANTEE TERMS

1. **JAKAR Arkadiusz Zieliński Sp. J.** guarantee efficient operation of the device, in conformity with technical operation data included in manual.
2. Guarantee period - 1 year from the date of sale.
3. The guarantee will be respected only if the damage device with guarantee card and description of damage will be delivered (presented) to the service.
4. The guarantee card is not valid without type of device, serial number, date of sale and legible seal with signature of seller. Any changes, blurs, wipes in guarantee card result in it's cancellation.
5. Guarantee includes free repairs with replacement of damage parts. The damaged parts replaces on guarantee are the property of JAKAR Arkadiusz Zieliński Sp. J. company.
6. Transport of spare parts is at the Customer's expense.
7. Guarantee is valid on the following components :
  - main board (PCB),
  - display,
  - mechanism,
  - coin mech ,
  - cables,
  - electromagnet,
  - damages caused during process of production.
8. Guarantee does not cover mechanical damages as well as those caused by inappropriate service, inappropriate operation and also disasters, random events.
9. Guarantee does not cover natural wear of spare parts like : light bulbs, punch ball, bumpers.
10. The guarantee rights does not include the Customer's right to demand repayment of profits lost because of the damage.
11. Customer has right to get replacement of the device with new one if after performing of fifth repairs the device remains to be defective.

---

**I accept the warranty terms and confirm receiving of well-functioning goods**

## WARUNKI GWARANCJI

1. **JAKAR Arkadiusz Zieliński Sp. J.** gwarantuje sprawne działanie urządzenia zgodnie z danymi techniczno-eksploatacyjnymi zawartymi w instrukcji obsługi.
2. Okres gwarancji wynosi 1 rok licząc od daty sprzedaży.
3. Gwarancja będzie respektowana tylko w przypadku dostarczenia (okazania) serwisowi reklamowanego urządzenia wraz z kartą gwarancyjną i opisem uszkodzenia.
4. Karta gwarancyjna bez wpisanego typu urządzenia, numeru seryjnego, daty sprzedaży oraz czytelnej pieczęci i podpisu sprzedawcy jest nieważna. Jakikolwiek zmiany, zamazania lub wytarcia w karcie gwarancyjnej powodują jej unieważnienie.
5. Gwarancja obejmuje bezpłatne naprawy wraz z wymianą części zamiennych. Uszkodzone części wymienione w ramach gwarancji są własnością firmy JAKAR Arkadiusz Zieliński Sp. J.
6. Transport części zamiennych odbywa się na koszt Klienta.
7. Gwarancja obejmuje następujące elementy:
  - elektronikę,
  - wyświetlacz,
  - mechanizm,
  - wrzutnik,
  - okablowanie,
  - elektromagnes,
  - wady powstałe w procesie technologicznym.
8. Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń mechanicznych oraz powstałych na skutek błędnej obsługi, niewłaściwej eksploatacji, także klęsk żywiołowych, wypadków losowych.
9. Gwarancja nie obejmuje naturalnego zużycia części zamiennych, takich jak: żarówka, piłka/gruszka, odboje.
10. Uprawnienia gwarancyjne nie obejmują prawa Klienta do domagania się zwrotu utraconych zysków w związku z awarią.
11. Klientowi przysługuje prawo wymiany urządzenia na nowe, jeżeli po wykonaniu pięciu napraw urządzenie będzie nadal wadliwe.

---

**Akceptuję warunki gwarancji i potwierdzam odbiór sprawnego sprzętu**





MANUFACTURER OF AMUSEMENT MACHINES

**JAKAR ARKADIUSZ ZIELINSKI Sp. J.**

ul. Fabryczna 10, 44 – 240 Żory, Poland

Tel. +48 32 435 79 22; [www.jakar.pl](http://www.jakar.pl)

e-mail: [sales@jakar.pl](mailto:sales@jakar.pl), [service@jakar.pl](mailto:service@jakar.pl)

## **GUARANTEE CARD / KARTA GWARANCYJNA**

*Nazwa urządzenia / Name of the device :* .....

*Typ/model / Type/model :* .....

*Nr seryjny urządzenia / Serial № of device:* .....

*Nr seryjny elektroniki / Serial № of PCB:* .....

*Nr seryjny wyświetlacza / Serial № of display* .....

*Nr seryjny wrzutnika / Serial № of coinmech* .....

*Wyposażenie dodatkowe/ Additional equipment* .....

*Imię i Nazwisko (Nazwa) Kupującego /* .....

*Name of Buyer* .....

*Adres / Address* .....

*Data sprzedaży / Date of sale* .....

*Pieczęć i podpis sprzedawcy /* .....

*Seller's stamp and signature* .....